

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *JOYFULL LEARNING* DI MTS MA'ARIF KLEGO PONOROGO

Muhammad Arifin¹, Arsyad Muhammad Sajjad²

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Marifin67455@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
arsyad11muhammad@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran IPS melalui strategi *joyfull learning* di sekolah menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui transformasi pembelajaran IPS melalui strategi *joyfull learning* di MTs Ma'arif Klego. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Pada Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini ialah wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan meliputi, reduksi data, penyajian data dan *conclusion*. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran IPS melalui *joyfull learning* merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Ma'arif Klego. Strategi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan beberapa langkah sederhana seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan pembelajaran di luar kelas mampu memberikan dampak signifikan untuk memberikan proses belajar yang menyenangkan dan meraih hasil yang baik.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, *Joyfull Learning*

ABSTRACT

Transforming social studies learning through a joyful learning strategy in schools is a necessity to improve the quality of education. The aim of this research is to determine the transformation of social studies learning through joyful learning strategies at MTs Ma'arif Klego. The research method uses descriptive qualitative. The data collection methods used in conducting this research were interviews, observation and documentation. The analytical method used includes data reduction, data presentation and conclusion. Based on research findings, it can be concluded that the transformation of social studies learning through joyful learning is a strategic step to improve the quality of education at MTs Ma'arif Klego. This strategy not only makes the learning process more enjoyable but is also effective in increasing student motivation and learning outcomes. With a few simple steps such as ice breaking, educational games, and learning outside the classroom can have a significant impact in providing a fun learning process and achieving good result.

Keywords: Social Studies Learning, Joyfull Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat SMP/MTs, mengalami berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Meskipun IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk membentuk karakter dan kompetensi pemahaman siswa tentang masyarakat, budaya,

dan sejarah, banyak siswa yang merasa kesulitan dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Hal ini sering kali disebabkan oleh strategi pengajaran dan pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Dalam konteks ini, strategi *joyfull learning* muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk mentransformasi pembelajaran IPS di MTs Ma'arif Klego. *Joyfull Learning* ialah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.¹ Menurut O'Brien et al bahwa *joyfull learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif dan sosial untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.² Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam proses belajar, serta menekankan pada interaksi positif antara guru dan siswa kemudian memberikan kebebasan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan

Namun, meskipun *joyfull learning* memiliki banyak keunggulan, masih terdapat tantangan dalam penerapannya. Beberapa faktor pendukung seperti dukungan dari pihak sekolah sangat penting untuk keberhasilan strategi ini. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di MTs Ma'arif Klego. Dengan mengetahui beberapa langkah-langkah tersebut, diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS melalui strategi *joyfull learning*.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di tingkat MTs Ma'arif Klego. Dengan menerapkan *joyfull learning*, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masyarakat serta siswa mendapatkan kesempatan belajar yang menyenangkan dalam melalui prosesnya. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana Transformasi Pembelajaran IPS melalui *Joyfull Learning* di MTs Ma'arif Klego.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sidiq dan Choiri (2019) pada penelitian kualitatif merupakan untuk bertujuan mengenai fenomena-fenomena yang terjadi.³ Dalam penelitian ini data deskriptif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ma'arif Klego yang

¹ Yulia Indahri. "Pendekatan Deep Learning dalam Pendidikan Dasar dan Menengah". *DPR RI* https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://berkas.dpr.go.id/pusaka/file/s/isu_sepekan/isu%2520Sepekan—II-PUSLIT-November-2024-201.pdf&ved=2ahUKEwiGx6Gm9YqKAxVJxjgGHV4ICOMQFnoECBkQAAQ&usg=AOvVaw0_QoWBCp7vsOmL2SndQNo-

² O'Brien, C., Delany, S., & Cheng, C. (2021). The Role of Joy in Education: Enhancing Student Engagement Through Playful Pedagogy. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 567-578

³ Choiri dan Sidiq. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya. Ponorogo

terletak di Jl. Halim Perdana Kusuma No. 38 Klego Mrican, Jenangan, Ponorogo. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan keilmuan, seiring dengan berkembangnya bahan ajar sekolah di era globalisasi. Perkembangan strategi-strategi di sekolah ini juga mengalami peningkatan.

Guru dan siswa dijadikan subjek penelitian utama karena informan kuncinya adalah pelaksana proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melakukan wawancara kepada guru pada mata pelajaran IPS dan melakukan dokumentasi dan catatan lapangan untuk mengumpulkan data peneliti. Metode Analisis Data Untuk penelitian kualitatif, teknik data yang digunakan sesuai dengan proses penelitian. Metode analisis ini memiliki tiga langkah: pembersihan data, penambahan data, dan pengecekan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi pembelajaran IPS melalui pendekatan *joyfull learning* di MTs Ma'arif Klego menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendekatan ini berfokus pada menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPS, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan, *joyfull learning* menawarkan cara baru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dialami.

Joyfull Learning sebagai pembelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antara guru dan siswa di mana bersama-sama menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk belajar lebih bergairah.⁴ Salah satu alasan utama perlunya transformasi ini adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPS. Banyak siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan karena strategi pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung kehilangan minat ketika pembelajaran didominasi oleh ceramah dan tugas-tugas yang repetitif. *Joyfull learning* hadir sebagai solusi dengan mengedepankan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa.

Joyfull learning tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga emosional siswa, dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok. Bapak Syafi'i sebagai guru pengampu mata pelajaran IPS menyampaikan bahwa *joyfull learning* adalah cara belajar yang

⁴ Priyani, N. E. (2021). Pengembangan Modul Etnomatematika Berbasis Budaya Dayak dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Joyfull Learning*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 109-124.

menyenangkan, yang membuat siswa senang, nyaman, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Bapak Syafi'i juga menambahkan bahwasannya penting ketika siswa merasa bahagia, siswa akan cenderung lebih mudah menyerap materi dan aktif berpartisipasi dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, disisi lain siswa merasa tidak terbebani. Hal ini juga penting, karena pembelajaran IPS sering kali melibatkan analisis kasus, diskusi tentang isu sosial, dan pemahaman sejarah yang memerlukan keterlibatan aktif dari siswa.

Penerapan *joyfull learning* dapat dilakukan melalui berbagai strategi seperti permainan-permainan yang mengedukasi, *ice breaking* dan pembelajaran yang hanya memindahkan ke luar kelas. Menurut Bapak Syafi'i dalam menggunakan strategi *joyfull learning* dengan *ice breaking*, permainan, dan pembelajaran di luar kelas atau biasa disebut *outdoor learning*. Seperti yang disampaikan Bapak Syafi'i, misalnya *ice breaking* sangat membantu dalam menciptakan suasana kelas yang santai, terutama di awal pembelajaran. kemudian menggunakan humor untuk mencairkan suasana. Contohnya, pelajaran dimulai dengan permainan 'tebak tokoh' yang relevan dengan materi IPS, seperti pahlawan nasional atau tokoh sejarah. *Ice breaking* ini juga membantu membangun hubungan positif antara guru dan siswa.

Kedua, permainan menjadi alat yang sangat efektif untuk menarik perhatian siswa dalam melibatkan mereka secara aktif. Bapak Syafi'i menggunakan permainan seperti kuis berbasis aplikasi digital, misalnya *kahoot* atau *quiziz*, saat belajar tentang materi geografi. Selain itu, juga mengadakan permainan kelompok seperti 'petualangan sejarah', di mana siswa harus menyelesaikan tantangan untuk memahami materi sejarah tertentu.

Terakhir Bapak Syafi'i menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis luar kelas juga sangat mudah dilakukan. Belajar di luar kelas memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa, seperti konsep ekonomi bisa dengan menggunakan cara bermain peran di luar kelas menjadi pedagang dan pembeli, siswa akan lebih mudah memahami bagaimana cara bertransaksi, untung rugi dan sebagainya. Kegiatan seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa menginternalisasi konsep dengan cara yang lebih mendalam.

Beberapa siswa di MTs Ma'arif Klkego juga mengatakan bahwa siswa merasa senang karena belajar jadi lebih menyenangkan. Biasanya pembelajaran IPS itu monoton, membosankan dan banyak hafalan. Tapi dengan permainan yang menggunakan teknologi digital, *ice breaking*, memberikan suasana yang lebih interaktif serta siswa paling digemari belajar di luar kelas memberikan pengalaman yang berbeda dan semakin membuat siswa

antusias dalam belajar IPS. Menurut Alamsyah & Ahwa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis joyfull learning dapat meningkatkan keingintahuan siswa terhadap sesuatu.⁵ Hal ini menjadi bukti bahwa joyfull learning memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

Faktor pendukung dalam penerapan *joyfull learning* seperti yang disampaikan Bapak Syafi'i bahwa termasuk dukungan dari pihak sekolah dan kemandirian guru dalam mengeksplorasi ide-ide tentang pembelajaran yang menyenangkan juga sangat penting. Kemudian Sekolah perlu menyediakan fasilitas yang mendukung suasana belajar yang menyenangkan, seperti ruang terbuka untuk diskusi kelompok atau area bermain edukatif. Menurut Timothy D. Walker bahwa faktor kegembiraan yang baik di kelas harus menjadi pelayan, yang bertujuan untuk mendukung tujuan pembelajaran hari itu dan menjadi sesuatu yang dapat dihidupkan.⁶ Oleh karena itu menjadi hal yang penting bahwa faktor kegembiraan yang diusahakan oleh guru dan sekolah dalam memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

Penerapan *Joyfull Learning* juga sejalan dengan kurikulum pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dalam perundang-undangan tentang sistem pendidikan no. 20 tahun 2003, pendidikan menjadi usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran.⁷ Dengan mengintegrasikan pembelajaran *joyfull learning* ini menjadi wadah memberikan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran IPS agar cita-cita atau tujuan pendidikan bisa tercapai dengan optimal. Hal ini akan berkontribusi pada pengembangan karakter siswa serta kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui penelitian lebih lanjut tentang dampak jangka panjang dari *joyfull learning* terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa di MTs Ma'arif Klego, diharapkan dapat ditemukan praktik terbaik yang dapat diterapkan secara luas di berbagai sekolah di Indonesia. Dengan demikian, pendidikan IPS tidak hanya akan menjadi mata pelajaran yang dipandang sulit tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa.

⁵ Alamsyah, E. & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59-76.

⁶ Walker, T. (2019). *Teach Like Finland Mengajar Seperti Finlandia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Hlm. xxviii

⁷ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

PENUTUP

Transformasi pembelajaran IPS melalui *joyfull learning* merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Ma'arif Klego. Strategi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan beberapa langkah sederhana seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan pembelajaran di luar kelas mampu memberikan dampak signifikan untuk memberikan proses belajar yang menyenangkan dan meraih hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, E. & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59-76.
- Choiri dan Sidiq. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya. Ponorogo.
- O'Brien, C., Delany, S., & Cheng, C. (2021). The Role of Joy in Education: Enhancing Student Engagement Through Playful Pedagogy. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 567-578.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Priyani, N. E. (2021). Pengembangan Modul Etnomatematika Berbasis Budaya Dayak dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Joyfull Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 109-124.
- Walker, T. (2019). *Teach Like Finland Mengajar Seperti Finlandia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Hlm. Xxviii
- Yulia Indahri. "Pendekatan Deep Learning dalam Pendidikan Dasar dan Menengah". *DPR RI* https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/isu_sepekan/isu%2520Sepekan—II-PUSLIT-November-2024-201.pdf&ved=2ahUKEwiGx6Gm9YqKAxVJxjgGHV4ICOMQFnoECBkQAQ&usg=AOvVaw0_QoWBCp7vsOmL2SndQNo-