

PENGARUH MODEL JOYFUL LEARNING DENGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 193 PEKANBARU

Selpade Yulidaspa & Dea Mustika

Universitas Islam Riau

selpadeyulidaspa@student.uir.ac.id ; deamustika@edu.uir.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the joyful learning model with interactive power point media on the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 193 Pekanbaru. This study used a quasi-experimental type with nonequivalent control group design. The research sample consisted of 2 classes using the Cluster Random Sampling technique. The sample in this study is the VB class as the experimental class and the VA class as the control class. The hypothesis test in this study uses the t-test at a significance level of 5% with the calculation $t_{count} 6.73 > t_{table} -1.67$ this means $t_{count} > t_{table}$ which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be concluded that there is an influence of the joyful learning model with interactive power point media on the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 193 Pekanbaru

Keywords: Joyful Learning Model, Interactive Power Point Media, and Learning Outcomes

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *joyful learning* dengan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 193 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan jenis *quasy eksperimen* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas yang menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel pada penelitian ini yakni kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% dengan perhitungan $t_{hitung} 6,73 > t_{tabel} -1,67$ hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memiliki arti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *joyful learning* dengan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 193 Pekanbaru.

Kata Kunci: Model *joyful learning*, media power point interaktif, dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu modal penting bagi seseorang untuk menjalani kehidupannya, pendidikan termasuk ke dalam bagian intern dengan kehidupan dan merupakan suatu hal yang utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Yusuf et al., n.d. 2018) & (Mustafa, 2022). pendidikan merupakan factor yang penting dalam pembangunan di setiap negara dan berupa cerminan kualitas suatu bangsa, pendidikan termasuk usaha sadar dalam mengembangkan potensi. (Violadini & Mustika, 2021).

Tujuan pendidikan nasional ialah seperangkat hasil pendidikan yang telah tercapai oleh peserta didik setelah dilaksanakannya suatu kegiatan belajar. Seluruh kegiatan belajar seperti bimbingan belajar dan latihan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah diterapkan. Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif dan bertanggung jawab (Kamza et al, 2020) & (Pasaribu, nd. 2017).

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu hal yang dapat digunakan sebagai alat bantu dan suatu proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran nantinya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran kusunya di masa saat ini dan media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran berguna untuk menjadi sarana untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik (Dewi & Manuaba, 2021), (Resti Andriani, n.d. 2016) & (Hasan et al., nd. 2001).

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media power point interaktif yang membantu dan Menyusun sebuah materi pembelajaran yang efektif, professional dan mudah. Microsoft power point merupakan sebuah program aplikasi pada Microsoft Office yang digunakan untuk melakukan presentasi dalam bentuk slide, baik dalam presentasi sederhana maupun presentasi kompleks sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Sukmawati & Musrika, 2021) & (Nila & Mustika, 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbentuk interaktif akan memberikan keuntungan bagi pendidik, Adapun beberapa bentuk dari power point interaktif (1) media pembelajaran interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan, (2) media pembelajaran interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang diinginkan, (3) materi pembelajaran lebih lengkap dan memungkinkan media pembelajaran interaktif lebih

memiliki keberagaman materi yang dapat dipahami peserta didik, (4) feedback dapat diberikan secara beragam dan dapat meningkatkan motivasi siswa (5) belajar dengan power point interaktif lebih menyenangkan. (Cahyaningrum, n.d. 2018).

Pada proses pembelajaran di abad 21 harus bersifat menyenangkan, setiap peserta didik harus bahagia tidak terkecuali pada proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dalam praktiknya tidak sedikitpun proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik itu membosankan, yang pada akhirnya tidak menumbuhkan keaktifitasan dikalangan para peserta didik. Sedangkan kreativitasan pembelajaran sangat penting untuk mengukur potensi setiap peserta didik. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dikelas diharapkan bisa memunculkan daya kreativitasan peserta didik secara sempurna sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Secara umum, permasalahan yang banyak dihadapi oleh peserta didik adalah pendidik/guru yang terus menerus menggunakan metode, model dan strategi yang membosankan. Model, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran masih sering berasal dari satu arah yakni pembelajaran hanya berpusat pada pendidik.

Dalam satu upaya yang cocok yaitu dengan menggunakan model joyful learning. Joyful menurut Oxford English Dictionary adalah “ kind of feeling, expressing and causes great pleasure”. Joyful Learning adalah sebuah pendekatan proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat pembelajar merasa nyaman dan memiliki tujuan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran yang telah dirancang menimbulkan pengalaman belajar yang nyaman dan tidak tertekan hal ini juga dapat menaikkan kecerdasan serta dapat menjadi alternatif sebagai model pembelajaran yang efektif (Holil & ahmad, 2014), (Istiqomah & Prihatnani, 2019), (Setyawati &, 2020) & (Ugi & Harsi, n.d. 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada wali kelas V. B. diperoleh pendidik pernah menggunakan model Joyful Learning pada proses pembelajaran untuk membangun kelas yang semangat dengan cara melakukan ice breaking. Setelah itu untuk membangun fokus peserta didik, pendidik pernah menggunakan media power point interaktif yang bertujuan agar peserta didik lebih fokus ketika pembelajaran berlangsung. Tetapi dengan kendala waktu pendidik menjadi jarang menggunakan media power point interaktif pada saat pembelajaran, dikarenakan penggunaan power point interaktif memerlukan waktu yang longgar dan kreatifitasan pada saat mendesain slide. Sehingga pada

saat pembelajaran pendidik memanfaatkan buku siswa, LKS dan beberapa video yang didapatkan dari YouTube.

Berbagai permasalahan tersebut turut berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik yang masih rendah dikarenakan kurang fokusnya pada saat pembelajaran yang dinilai kurang menarik. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran, dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media untuk mendukung proses pembelajaran. Dan membutuhkan model untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti model pembelajaran joyful learning.

Model pembelajaran Joyful Learning masih memerlukan media perangsang yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih masuk dan berperan aktif dalam sebuah pembelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan adanya sebuah media pembelajaran (Musbhirah et al., 2018) & (Hermawan et al., 2014).

Pentingnya penelitian ini yakni untuk dijadikan alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaranyang ada, penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari dari model joyful learning dengan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 193 Pekanbaru

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis quasi Eksperimen. Atau bisa disebut penelitian semu atau jenis penelitian yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan manipulasi semua variable yang relevan.. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lainnya sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung, sedangkan pada kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran Joyful Learning dengan menggunakan media Power Point Interaktif.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 193 Pekanbaru, kegiatan penelitian berlangsung pada tanggal 8 Mei hingga 15 Juni dengan jumlah populasi sebanyak 60 peserta didik. Sampel pada penelitian ini yakni kelas VA sebanyak 30 peserta didik dan VB sebanyak 30 peserta didik, penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling pengambilan sampel dari populasi secara acak kelas tanpa memperhatikan starta yang ada dalam pupulasi karena peserta didik dianggap memiliki kemampuan yang sama.

Variabel bebas dalam penelitian ini ialah model joyful learning dengan media power point interaktif yang dilakukan pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol. Dan hasil belajar menjadi variabel terikat. Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar, instrumen tersebut berbentuk soal objektif dengan bentuk pilihan ganda. Instrumen yang harus di cari kevalidatan, reliabelitas, tingkat pembeda dan daya pembeda terlebih dahulu berikut merupakan perhitungannya:

A. Uji Validator Instrumen

Menurut Akbar (2017:155) adapun perhitungan kriteria uji validitas bersama ahli dengan menggunakan rumus sebagai berikut dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor yang di dapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 Tingkat Validitas Lembar Validasi

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01 % - 100%	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
3	50,01% - 70%	Cukup Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi
4	01.00% - 50%	Tidak Valid, atau tidak dapat digunakan

Sumber : Akbar (2017:155)

B. Uji Validitas Soal *Pretets* dan *Posttets*

$$Y_{\text{pbi}} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Y_{pbi} = Koefisien korelasi point biserial

M_p = Jumlah responden yang menjawab benar

M_t = Jumlah responden yang menjawab salah

S_t = Standar deviasi semua item

p = proporsi responden yang menjawab benar

q = Proporsi responden yang menjawab salah

Soal valid dan tidak valid dinyatakan dalam kategori validitas instrument sebagai berikut:

Tabel. 2 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Reabilitas	Validitas	Kriteria
$0.80 \leq 1.00$	Valid	Sangat Tinggi
$0.60 \leq 0.80$	Valid	Tinggi
$0.40 \leq 0.60$	Valid	Sedang
$0.20 \leq 0.40$	Valid	Rendah
$0.20 \leq 0.00$	-	Sangat Rendah
≤ 0.00	Tidak Valid	Tidak Valid

Sumber: Adaptasi dari Yeni Novitasari (2017)

C. Uji Reabilits Soal *Pretets* dan *Posttest*

Rebilitas merupakan alat untuk menilai apa yang dinilainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus K-R20, Sebagai berikut:

$$1. R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas test keseluruhan

n = Jumlah item

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian p dan q

S^2 = Standar deviasi atau simpangan baku

p = Populasi responden yang menjawab benar

q = Populasi responden yang menjawab salah

Tabel. 3 Kriteria Reliabilitas

Reabilitas	Validitas
0.00-0,20	Kecil
0.21-0.40	Rendah
0.41-0.70	Sedang
0.71-0.90	Tinggi
0.90-1.00	Sangat Tinggi

Sumber : Adaptasi dari Yeni Novitasari (2017)

D. Tingkat Kesukaran Soal *Pretests* dan *Posttest*

Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudah pada soal diberi nama indeks kesukaran. Untuk dapat mengukur tingkat kesukaran suatu soal dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan semakin kecil indeks yang diperoleh maka akan semakin sulit soal tersebut, dan sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh maka soal mudah. Kriteria indeks kesulitasn sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Uji Tingkat Kesukaran

Kesukaran	Kriteria
0,00-0,30	Soal sukar
0,31-0,70	Soal sedang
0,71-1,00	Soal mudah

Sumber : Adaptasi dari Yeni Novitasari (2017)

E. Uji Daya Pembeda Soal *Pretest* dan *Posttests*

Uji daya pembeda bertujuan untuk memdedakan anatara peserta didik aktif dan kurang aktif. Berikut rumus yang dapat digunakan:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

DB = Indeks daya pembeda

BA = Jumlah peserta tes yang menjawab benar kelompok atas

BB = Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok bawah

JA = Jumlah peserta ts kelompok atas

JB = Jumlah peserta tes kelompok bawah

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab sola benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Klasifikasi daya pembeda soal sebagai berikut :

Tabel 5 Kriteria Uji Daya Pembeda

Kesukaran	Kriteria
0,00	Sangat Jelek
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Sangat Baik

Sumber : Adaptasi dari Yeni Novitasari (2017)

Selanjutnya Langkah yang digunakan yaitu Teknik analisis data menggunakan uji-T. Maka dari itu peneliti memilih uji-T untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berhubungan atau berpasangan. Melalui uji -T dapat diketahui signifikansi perbedaan rata-rata antara dua kelompok (kontrol dan eksperimen) yang saling berhubungan. Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Dan jika signifikansi < 0.05 maka H_a diterima.

Adapun persyaratan uji-T berupa ke dua kelompok adalah homogen dan distribusi normal. Sebelum melakukan pengujian homogenitas dan distribusi normal.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipergunakan untuk mengetahui variasi-variasi dari semua populasi sama atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji Bartlett dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

H_1 : Tidak seluruh variasi sama

b. Taraf Signifikansi

$$(\alpha) : 0,05$$

c. Statiska Uji

$$X = \frac{2.203}{c} (f \log RKG - \sum f_j \log s_j^2)$$

Dengan

$$X \sim X (k-)$$

k : Banyaknya populasi = Banyaknya sampel

N : Banyaknya seluruh nilai

n_j : Banyaknya nilai sampel ke-j = Ukuran sampel ke-j

$f_j = n_j - 1 =$ Derajat kebebasan untuk $s_j^2 : j = 1, 2, 3, 4, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_i =$ Derajat kebebasan untuk RKG

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left(\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right)$$

$$\text{RKG} = \text{Rata-rata kuadrat galat} = \frac{\sum SS_j}{f_j}$$

$$SS_j = \sum x_j^2 - \left(\frac{\sum x_j^2}{n_j} \right) = (1_j) - 1s_j^2$$

- 1) Komputasi
- 2) Daerah Kritik = $X \mid X < X_{\alpha^{k-1}}$: Jumlah beberapa α dan (k-1) nilai $X_{\alpha^{k-1}}$ dilihat pada table chi kuadrat dengan derajat kebebasan (k-1)
- 3) Keputusan Uji

H_0 akan ditolak jika statistik X^2 , yaitu $X_{hitung}^2 > X_{\alpha, k-1}^2$, artinya variasi dari populasi tidak homogen

2. Uji Normalitas

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengujian kenormalitasan data menggunakan uji liliefors, dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Hipotesis

H_0 : Sampel didapatkan dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel yang didapatkan tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- 2) Taraf Signifikansi

$$(\alpha) = 0,05$$

- 3) Statiska Uji

$$L = maks \mid F(z_i) - S(z_i) \mid$$

$$z_1 = \frac{(z_i - f)}{s}$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i) ; Z \sim N(0,1)$$

$$S(z_i) = \text{Proporsi cacah } Z \leq \text{ terhadap seluruh } z$$

x_i = Skor responden

- 4) Komputasi
- 5) Daerah kritik = $\{L | L > L_{\alpha, n}\}$ dengan n ialah ukuran sampel
- 6) Keputusan uji

H_0 akan di tolak jika L_{hitung} berada di daerah kritik

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, langkah selantutnya ialah melakukan uji-T. Menurut Novitasari (2017:77) mengatakan bahwa uji-T ialah suatu test statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan sebuah hipotesis nihil yang menyatakan bahwa antara dua buah sampel yang diambil secara acak atau random dari sebuah populasi yang sama. Pada uji hipotesis peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney*. Adapun prosedur uji-T sebagai berikut:

- 1) Prosedur pertama yaitu merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatif.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Berarti tidak ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Joyful Learning* dengan menggunakan media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.B di SD Negeri 193 Pekanbaru).

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Berarti adanya pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Joyful Learning* dengan menggunakan media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.B di SD Negeri 193 Pekanbaru)

- 2) Nilai t_{hitung} akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - s_1^2) + (n_2 - s_2^2)}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata nilai pada kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata nilai pada kelas kontrol

S = Simpangan baku gabungan

n_1 = Banyaknya peserta didik pada kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya peserta didik pada kelas kontrol

S_1^2 = Variasi pada kelas eksperimen

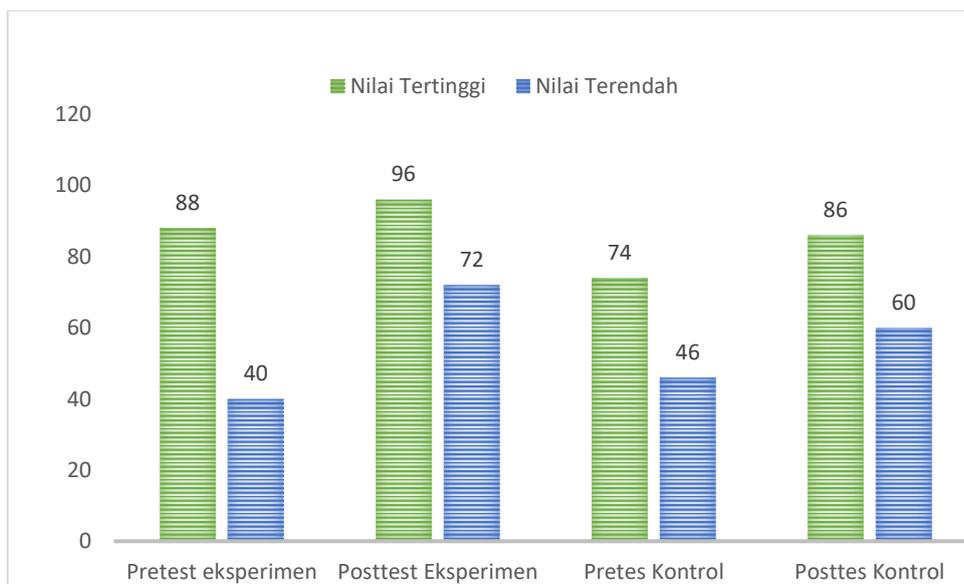
$S_2^2 =$ Variasi pada kelas kontrol

3) Menentukan nilai $t_{tabel} = t_a (dk = n_1 + n_2 - 2)$

Kriteria pengujian hipotesis jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 akan tertolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_1 diterima dengan taraf signifikansi sebanyak 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

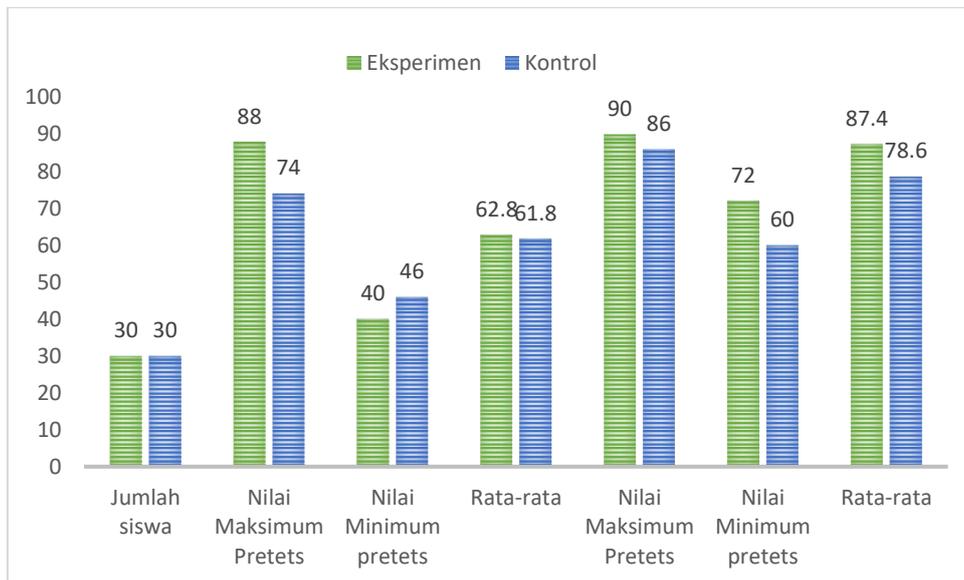
Penelitian ini dilakukan untuk memfokuskan dan mengetahui adanya pengaruh pada model *joyful learning* dengan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 193 Pekanbaru. Setelah dilakukanya proses pembelajaran, peneliti memberikan soal bentuk *pretets* kepada kelas ekeperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan maka langkah selanjutnya pemberian soal *posttest* kepada kelas ekperimen dan kontrol untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.



Gambar 1 Hasil perhitungan nilai tertinggi dan terendah pada kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dari soal *pretest* dan *posttest*, peserta didik pada sampel kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 88 dan terendah 40 pada saat mengerjakan soal *posttest*, sedangkan pada sampel kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 74 dan 46 terendah pada saat pengerjaan soal *posttest*. Pada saat pengerjaan soal *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 96 dan

terendah 72, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai *posttests* tertinggi 86 dan terendah 60.



Gambar 2 Deskripsi Nilai *Pretets* dan *Posttes* Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretets* pada kelas eksperimen 62,8 sedangkan pada kelas kontrol 61,8. Selanjutnya perolehan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen 87,4 sedangkan pada kelas kontrol 78,6 dengan jumlah masing-masing 30 peserta didik.

Selanjutnya melakukan uji normalitas dan homogenitas berikut adalah hasil dari perhitungan normalitas dan homogenitas.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Pretetst*

No	Kelompok	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Keputusan
1	Eksperimen	30	0,11	0,16	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
2	Kontrol	30	0,13	0,16	$L_{hitung} < L_{tabel}$	
Taraf signifikasi			5% (0,05)			

Sumber : Data Terolah

Berdasarkan hasil tabel 6 mengenai hasil uji normalitas data hasil belajar *pretets* pada kelas eksperimen dan kontrol bahwa keputusan uji normalitas dengan menggunakan

metode *liliefors* terlihat bahwa nilai L_{hitung} untuk setiap kelompok lebih kecil dari pada L_{tabel} ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Sampel masing-masing pada kelas berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebuah data dikatakan normal apabila memiliki taraf signifikansi yang di uji lebih besar dari 0,05.

Tabel 7 Normalitas Data Hasil Belajar *Posttest*

No	Kelompok	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Keputusan
1	Eksperimen	30	0,12	0,16	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
2	Kontrol	30	0,09	0,16	$L_{hitung} < L_{tabel}$	
Taraf signifikansi		5% (0,05)				

Sumber : Data Terolah

Berdasarkan hasil tabel 7 mengenai hasil uji normalitas data hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol bahwa keputusan uji normalitas dengan menggunakan metode *liliefors* L_{hitung} 0,12 dan L_{tabel} 0,16 dan di kelas kontrol L_{hitung} 0,09 dan L_{tabel} 0,16. Data pada L_{hitung} pada setiap kelompok sama-sama kurang dari L_{tabel} ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Artinya masing-masing sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Data dapat dikatakan normal jika memiliki taraf signifikansi variabel yang di uji lebih besar dari 0,05.

Pada pengujian hipotesis statistic peneliti menggunakan uji-t, dikarenakan uji-t diperuntukan menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebas secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikat. Dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Adapun hasil dari data terolah uji hipotesis *pretests* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yang telah peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Karakteristik	Kelas		Keputusan Uji
	Eksperimen	Kontrol	
Rata-rata	62,60	60,20	$T_{hitung} > T_{tabel}$ (H_1 diterima)
T_{hitung}	1,19		
T_{tabel}	-1,67		

Taraf Signifikasi	5% (0.05)	
-------------------	-----------	--

Sumber : Data Terolah

Berdasarkan tabel 8 hasil uji hipotesis pretets pda kelas eksperimen dan kontrol dengan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa T_{hitung} 1,19 sedangkan T_{tabel} pada taraaf 0.5 ialah -1,67. $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya, ada perbedaan anata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada peserta didik. Selanjtunya dibawah ini merupakan hasil uji hipotesis posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Karakteristik	Kelas		Keputusan Uji
	Eksperimen	Kontrol	
Rata-rata	87,47	78,60	$T_{hitung} > T_{tabel}$ (H_1 diterima)
T_{hitung}	6,73		
T_{tabel}	-1,67		
Taraf Signifikasi	5% (0.05)		

Sumber : Data Terolah

Berdasarkan tabel 9 hasil uji hipotesis pretets pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hasil uji hipotesis diperoleh T_{hitung} 6,73 dan T_{tabel} pada taraf dignifikasi 5% yakni -1,67, hal ini berarti $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 . Posttest yang diberikan memiliki perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kontrol serta keputusan uji memenuhi syarat .

Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa factor yang menggunakan model *joyful learning* dengan media power point interaktif . faktot tersebut yaitu suasana belajar yang rileks dan menyenangkan pada proses pembelajaran berlangsung dan hal ini dapat membangun keaktifan siswa dengan menjawab pertanyaan yang ada pada slide power point interaktif yang telah didesain semenarik mungkin, Pembelajaran yang disebut menyenangkan ketika pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan hati peserta didik, menjadikan peserta didik nyaman pada saat pembelajaran sehingga peserta didik fokus dalam pembelajaran ditambah lagi dengan adanya media pembelajaran (Musbirah et al., 2018). Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan, dan dapat meningkatkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar (Nurfadilah et al., n.d, 2021). Media pembelajaran yang didesain hingga menjadi inofatif akan menarik antusias

peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menimbulkan kejenuhan. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu power point interaktif (Malendra et al., 2023)

Adanya media power point interaktif dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang pendidik sajikan menjadi mudah dimengerti oleh peserta didik dan dapat menjadikan proses pembelajaran yang sebelumnya sulit bagi peserta didik dan kini tidak sulit lagi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model joyful learning dengan media power point interaktif memiliki pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat lebih tajam dan berpengaruh terhadap hasil belajar. *Joyful learning* dapat membantu perkembangan berpikir yang menyenangkan karena menghadapkan peserta didik pada situasi yang membuatnya menyukai materi yang diberikan pada saat pembelajaran (Permatsari et al., 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil nilai analisis statistic dengan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} 6,73 > t_{tabel} -1,67 dengan taraf signifikansi 5% yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *joyful learning* dengan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 193 Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningrum, F. (2018). Cahyaningrum, F. (nd). (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Kelas IV Materi Perubahan Kemampuan Permukaan Bumi dan Benda Langit Di Sd Negeri Karangmojo.
- Dewi, P., Sintia & Manuaba, Bagus., Surya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 5 (1). 76-83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup
- Hermawan, D., Putra, M., Suniasih, N. W., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2014). Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ips

- Pada Siswa Kelas V Sd Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan. In *Jurnal Mimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pgsd* (Vol. 2, Issue 1).
- Holil, M., & Ahmad, T. (2014). Peningkatan Peforma Metode Steganografi Berbasisi Difference Expansnsion Menggunakan Reduksi Selisih. *Jurnal Ilmiah Teknologi*. 12. (2). 9-17. <https://doi.org/10.2655555/jpsd.v4i1a9594>
- Istiqomah, U., & Prihatnani, D. E. (2019). Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning*. 8(3). DOI 10.31980/mosharafa.v8i3.470
- Kamza, Rasnawi R, Furqon D. (2019). Pendidikan Humanistik Melalui Pembelajaran Sejarah (Suatu Kajian Terhadap Tujuan Pendidikan Nasional). *Peningkatan Mutu Pendidikan*, 1(1) , 33-39.
- Malendra, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengemnagan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 4 (1), 28-33. DOI. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2435>.
- Musbhirah, Q. U., Muntari, M., Wahidah, S., & Idrus, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Media Kartu Aksi Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Pada Siswa Kelas Xi Mia Man 2 Model Mataram. *Jurnal FKIP Unran*, 1 (1) 23-32. DOI 10.29303/cep.v1i1.886
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nilu, N. & Mustika, D. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning (PBL) Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4. (2). 411-422. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4129>
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi Manajemen Berbasisi Sekolah Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional di Madrasah. *Jurnal EduTeach*, Vol.3 .DOI 10.30596/edutech.v3i1.984
- Permatasari, A., Mulyani, B., & Nurhayati. (2014). Efektifitas Penggunaan Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1),117-122.
- Resti Andriani, M.,& Wahyudi (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.6 (1). 143-158 <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Setyawati, H., (2020). Penerapan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Matakuliah Fisiologi Tumbuhan. <http://mass.iain-jember.ac.id>. DOI: 10.35719/mass.v1i3.39
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas Iii Sekolah Dasar. In *Ijois: Indonesian Journal Of Islamic Studies* (Vol. 3, Issue 01). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6461723>
- Sukmawati, D., I. & Mustika., D. (2021). Validitas Media Power Point Inteaktif Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesia Jounal of Islamic Studies*. 2. (2). 487-498. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.82>
- Ugi, L. E., & Harsi, R. A. (N.D.). Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V Sdn 1 Masiri. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*. 4 (2). 131-140. DOI:10.31605/ijes.v4i2.1329

- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- Yusuf Agatis, L., & Balandai Kec Bara Kota Palopo, K. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo