

JOYFUL LEARNING BERBASIS HYPERCONTENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH

Moh. Fachri¹, Abd. Hamid Wahid², Hasan Baharun³, Khatijatul Lailiyah⁴

Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo

¹mohammadfahri787@gmail.com, ²abdhamidwahid@unuja.ac.id

³ha54nbaharun@gmail.com, ⁴khadijahlailiya22@gmail.com

Abstract—*This study aims to analyze and understand about hypercontent-based joyful learning in improving student learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) learning at Nurul Jadid Paiton Paiton Probolinggo Vocational High School (SMK). Hypercontent-based Islamic Learning (PAI) has an important role in increasing student interest in learning and learning motivation through the joyful learning method. This research uses a qualitative with case study. The data collection technique is done through; interview, observation and documentation. The data analysis was carried out in a circular manner through the stages of presenting research data, reducing data, and drawing conclusions. The results showed that; hypercontent-based joyful learning in increasing learning motivation, including; first, optimization of methods, second, optimizing student understanding through technology, third, achieving goal's education in the form of student art and technology. The implication of this research shows that hypercontent-based joyful learning is categorized as very good and suitable for use in Islamic Religious Education (PAI) learning and can increase student motivation at SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo.*

Keywords—*joyful learning, hypercontent, learning motivation*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengembangkan pendidikan (Muhammad Ramdhan Fhathulloh, Mahmud Yusup, 2017). Pembelajaran merupakan hal sangat urgent dalam hal ini, karena diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pembentukan kepribadian manusia dalam aspek; kecerdasan, moralitas, wawasan, dan terciptanya manusia-manusia yang mempunyai kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual.

Dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak semua berjalan dengan lancar, namun terdapat beberapa rintangan dan *learning problem's* yang dihadapi oleh guru, seperti; minimnya sarana dan media pembelajaran, kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan metode, kurangnya partisipasi guru untuk hadir ke sekolah karena disebabkan oleh jarak antara rumah dan sekolah cukup jauh, faktor usia yang sudah lebih dari 50 tahun sehingga kurang mampu untuk terlalu banyak beraktifitas, lokasi waktu yang diletakkan pada jam terakhir, terbatasnya jumlah bahan ajar serta terlalu banyaknya kuota peserta didik dalam 1 kelas yang harus dihadapi oleh guru (Muhammad Tri Ramdhani & Ramlah, 2015).

Berbagai permasalahan tersebut memberikan dampak yang cukup besar, khususnya bagi motivasi siswa. Motivasi merupakan faktor yang penting, karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong siswa untuk belajar (Suranto, 2015). Motivasi menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengarungi pendidikan di sekolah, baik dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Motivasi untuk belajar harus terus diupayakan oleh guru, agar kemauan belajar siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat terbangun dengan baik. Cara-cara yang efektif dan kreatif serta tidak membosankan adalah kata kunci yang harus dicapai, salah satu metode yang bisa dilakukan adalah joyful learning yang dikembangkan oleh SMK Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo.

Terdapat beberapa problem yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di SMK Nurul Jadid, diantaranya; terdapat siswa yang mudah merasa bosan atau abai terhadap belajarnya, kemudian mengobrol dengan temannya, hingga akhirnya menjadi jenuh dan tertidur dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah di dalam kelas tanpa perlu mengawasi siswanya dengan cara berkeliling atau dengan cara lainnya. Selain itu, niat atau keinginan siswa untuk belajar agama sudah mulai menurun, kurangnya bimbingan khusus terhadap siswa yang memang benar-benar tidak mampu dalam bidang pembelajaran agama di SMK, kurangnya waktu untuk belajar tentang ilmu agama, guru

mata pelajaran yang kadang jarang masuk, sebagian siswa bermalasan malasan waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, dan sebagian siswa pada saat KBM berlangsung ada yang bermain laptop dan tidak mendengarkan penjelasan guru, dan pendekatan yang digunakan tidak mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Sri Wahyuningsih, Supri Wahyudi Utomo, 2017).

Motivasi belajar akan mampu memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, apabila guru mampu mengelola ini dengan baik di SMK Nurul Jadid. Karena, keberhasilan belajar mengajar bergantung pada upaya guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswanya (Suprihatin, 2015). Melalui motivasi siswa akan terdorong semangat belajarnya dan begitu juga sebaliknya, apabila tidak termotivasi, maka semangat belajarnya akan turun.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Nurul Jadid, guru PAI mencoba mendesain pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning*. Hasil observasi menunjukkan bahwa; guru PAI menggunakan berbagai model pembelajaran untuk membuat suasana pembelajaran PAI hidup dan berfokus pada siswa. Guru menggunakan metode tebak kata, kuis, game, eksperimen di luar dan di dalam kelas, tadabbur alam, dan lain sebagainya. *Joyful learning* yang dikembangkan juga memanfaatkan berbagai media teknologi, seperti komputer dan LCD proyektor, dengan bantuan layanan internet untuk mengakses berbagai informasi terkait materi yang diajarkan, sehingga memberikan semangat baru bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya dalam mencari pengetahuan dan informasi baru terkait dengan materi yang disampaikan.

Joyful learning dalam hal ini dipahami sebagai aktivitas pembelajaran di mana guru dan siswa berinteraksi dengan bebas tanpa ada perasaan tertekan atau terpaksa, dan mereka sama-sama menikmati pembelajaran. Guru dalam hal ini memosisikan dirinya sebagai mitra siswa atau fasilitator dalam pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat (Jamun, 2018).

Penelitian tentang *joyful learning* telah banyak diteliti oleh para peneliti, diantaranya; Umi Istiqomah dan Erlina Prihatnani (2019) juga menyatakan bahwa penerapan strategi *joyful learning* yang tepat guna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Azizah et al (2019) yang menyatakan bahwa *joyful learning* berbantu humor mampu meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa. Mukarromah et al (2016) juga menyatakan bahwa penerapan *joyful learning* yang didesain model *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kusuma & Maftukhin (2016) juga menyatakan bahwa modul fisika berbasis *joyful learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajarnya.

Berangkat dari pentingnya *joyful learning*, maka guru PAI di SMK Nurul Jadid berusaha memanfaatkan perangkat teknologi untuk mendesain konten pembelajarannya agar lebih menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah *joyful learning* berbasis *hypercontent* yang diharapkan mampu menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Pendekatan *joyful learning* berbasis *hypercontent* pada pembelajaran PAI inilah yang menjadi kebaruan dan novelty penelitian ini, karena guru berusaha untuk mengintegrasikan desain pembelajaran PAI yang berfokus pada *learning centered* dengan pengembangan konten pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Berangkat dari hal tersebut, peneliti memfokuskan kajiannya pada bagaimana pelaksanaan *joyful learning* berbasis *hypercontent* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMK Nurul Jadid ?, sehingga diharapkan temuan penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi penciptaan suasana pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif, yang mampu membangkitkan suasana belajar siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

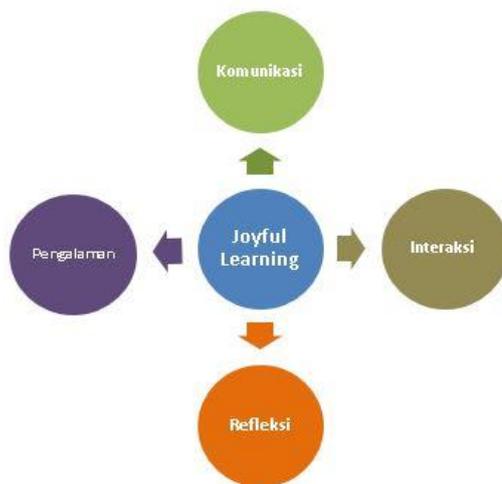
KAJIAN KONSEPTUAL

Joyful Learning Dalam Lingkup Universal

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mampu memberikan kondisi belajar yang menyenangkan bagi pendidik maupun peserta didik (Nurul Fajri, Anwar Yoesoef, 2016). Prinsip *joyful learning* adalah menciptakan kelas yang menyenangkan dan tidak monoton dan tidak membosankan, sehingga peserta didik nyaman, tidak merasa bosan dalam belajarnya. Melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan termotivasi untuk terus mencari tahu dan belajar tentang sesuatu yang membuatnya penasaran. Rasa penasaran adalah rasa yang harus dimunculkan agar anak terdorong untuk mencari tahu sendiri sehingga keaktifan mereka meningkat (Nasrullah, 2018).

Joyful learning dapat mengembangkan pola berpikir siswa, membangun konsep sendiri, dan mampu merumuskan suatu kesimpulan, sehingga membuat siswa *interest* dengan pembelajarannya (Permatasari et al., 2014). Pembelajaran *joyful learning* membutuhkan stimulus dan tools untuk merangsang peserta didik agar lebih memahami materi dan lebih aktif dalam belajarnya (Musbhirah, Muntari, & Idrus, 2018).

Dalam praktiknya, melalui *joyful learning*, guru berusaha berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswanya untuk menumbuhkan pengalaman-pengalaman baru dalam belajarnya. Siswa dituntut aktif untuk berargumentasi dalam mengemukakan pendapatnya, tanpa adanya tekanan dan ketakutan karena suasana pembelajarannya sangat menyenangkan (Mahalli, 2017). Dalam penerapan pembelajaran *joyful learning* ada empat tahap yaitu: mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi (Harto, 2018);



Gambar 1. Penerapan Joyful Learning

Gambar 1 tersebut menunjukkan bahwa untuk menciptakan suasana menyenangkan melalui *joyful learning*, guru harus merancang dan mendesain pembelajaran secara terencana dan sistematis. Komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik harus dibangun secara terbuka, penuh keriang dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berinovasi dengan motivasi belajar yang kuat. Memberikan suasana hati gembira di saat siswa mengalami penurunan konsentrasi mampu menyegarkan otak mereka dan berkonsentrasi kembali dalam mengikuti pembelajaran dengan motivasi baru (Djunaidi, 2019).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan ini, tentunya sangat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, kematangan siswa, kompetensi guru, kemampuan verbal dalam berkomunikasi, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif untuk menghadirkan motivasi belajar siswa dalam belajarnya.

Pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks pendidikan mengacu pada keadaan intelektual dan emosional positif pelajar. Keadaan atau pengalaman ini dicapai ketika

seseorang atau kelompok memperoleh kesenangan dan rasa puas dari proses belajarnya. Kondisi kelas yang menyenangkan dan nyaman akan mampu mengaktifkan otak bagian *neo cortex* dan mengoptimalkan motivasi belajar serta tingkat kepercayaan diri anak dalam belajarnya (Dewi & Wibawa, 2017).

Joyful Learning Berbasis Hypercontent sebagai Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi merupakan bagian dari perubahan energi dari dalam seseorang, yang di tandai dengan timbulnya perasaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Fauziah et al., 2017). Motivasi belajar dipahami sebagai segala sesuatu yang bertujuan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajarnya agar lebih gigih dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik (Muali, 2016).

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam menarik minat dan membangkitkan semangat belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, bagi peserta didik yang akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar (Trinova, 2012). *Joyful learning* juga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan paling utama tidak membosankan, sehingga membuat siswa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar didalam kelas akan meningkatkan motivasi belajar.

Terkait dengan masalah kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan perbuatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari perbuatan belajar dan yang memberikan arah pada perbuatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik itu dapat tercapai, maka Allah SWT memperingatkan dengan firmanNya dalam surat al-An'am (6): 50:

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ إِنَّمَا اتَّبَعْتُ إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *Katakanlah, Aku tidak mengatakan kepada kalian bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan tidak (pula) aku mengetahui yang ghaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepada kalian bahwa aku adalah malaikat. Aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah, Apakah sama orang yang buta dengan orang yang melihat? Maka apakah kalian tidak memikirkan(nya)?*

Pada QS. al-An'am (6): 50 dengan ini menjelaskan sebagian Al Qur'an menyeru manusia untuk meraih keberhasilan di dunia dan akhirat. Dalam Islam, dimensi dunia tidak bisa dipisahkan dengan akhirat, karena akhirat adalah tujuan keberhasilan hidup jangka panjang yang bersifat kekal dan abadi. Dalam QS. Al An'am, : 50 ini, Allah SWT 'membuat perumpamaan antara orang buta dan orang yang dapat melihat sebagai l'tibar motivasi bagi manusia, agar senantiasa beramal sholeh termasuk diantaranya adalah belajar.

Dalam mendesain pembelajaran PAI di kelas, hendaknya guru harus menggunakan model maupun strategi yang bervariasi dengan mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran, merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya, di mana peserta didik dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan cara yang menyenangkan (Wijanarko, 2017).

Untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, guru harus mengenal bahwa pengenalan gaya belajar sangat penting. Bagi guru dengan mengetahui gaya belajar tiap siswa maka guru dapat menerapkan teknik dan strategi yang tepat, baik dalam pembelajaran maupun pengembangan diri. Seorang siswa juga harus mengetahui jenis gaya belajarnya (Zamroni, 2017). Dengan demikian pengenalan gaya belajar akan memberikan pelayanan yang tepat terhadap apa dan bagaimana sebaiknya disediakan dan dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung optimal (Anita Tri Rahayu, 2017). Seorang guru sebagai pendidik formal dituntut untuk merencanakan proses pembelajaran yang sebaik mungkin agar siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan teknologi diwujudkan dalam bentuk pembelajaran *joyful learning* berbasis *hypercontent* merupakan suatu pengalaman belajar yang dapat membuat siswa senang dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* berbasis *hypercontent* menitik beratkan pada pembelajaran yang sepenuhnya melibatkan siswa tanpa tekanan dan paksaan dengan mendesain materinya melalui pemanfaatan perangkat teknologi dan informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kreativitasnya (Siti Khoiruli Ummah, 2020)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Melalui penelitian ini, peneliti ingin menganalisis dan memahami tentang *joyful learning* berbasis

hypercontent dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI yang dilakukan oleh guru di SMK Nurul Jadid. Dalam hal ini, peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengetahui dan memahami fenomena yang terjadi fokus penelitian ini.

Teknik pengumpulan datanya menggunakan; pertama, interview yang dilakukan terhadap guru PAI, mengenai tema yang di ajukan oleh peneliti; kedua, observasi terhadap berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran PAI melalui metode *joyful learning* berbasis *hypercontent* dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa; ketiga, dokumentasi terhadap dokumen-dokumen penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan teknik analisis datanya dilakukan secara sirkuler melalauai tahapan penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan.

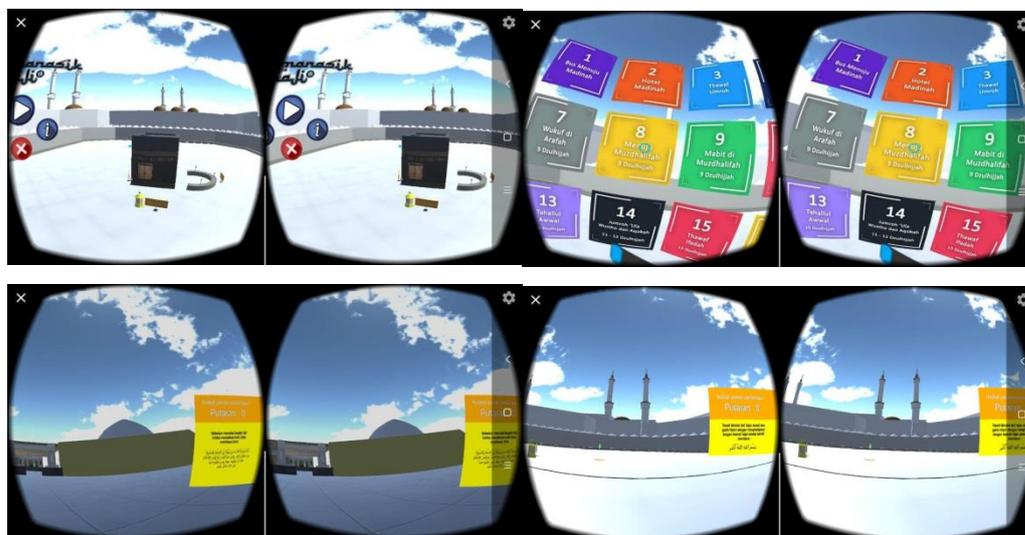
HASIL

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa *joyful learning* berbasis *hypercontent* yang diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMK Nurul Jadid dalam meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki beberapa metode dalam implementasinya. Metode tersebut meliputi; pertama, optimalisasi metode. kedua, mengoptimalkan pemahaman siswa melalui teknologi. ketiga, mencapai *goal's education* berupa seni karya siswa dan teknologi (Rosi, 2020).

Pertama, optimalisasi penggunaan metode dalam penerapan *joyful learning* berbasis *hypercontent* di SMK Nurul Jadid memaksimalkan kerja sistem metode dari pendidik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pendidik mengeluarkan kreatifitas mengajarnya dengan menggunakan metode yang bervariasi. Hal tersebut untuk meminimalisir tingkat persentase rasa bosan dan jenuh yang ada pada diri siswa. adapun metode yang biasanya digunakan oleh para pendidik dalam penerapan *joyful learning* berbasis *hypercontent* di SMK Nurul Jadid, yakni: pertama, metode klasikal (metode ceramah dan tanya jawab) metode ini merupakan metode klasik yang bisa digunakan oleh guru-guru senior. Biasanya mereka memadukan dengan sistem berpikir aktif siswa, sehingga terjadi *feedback* antara keduanya. Kedua, Active learning merupakan suatu proses belajar mengajar yang aktif dan dinamis. metode *active learning*, yakni metode yang mengasah keaktifan siswa dengan memadukan antara pembelajaran dengan game *class* dalam metode ini biasanya pendidik mengasah kreatifitas dengan cara merangsang kemampuan berpikir siswa melalui game *class* yang dapat menghidupkan kelas, selain itu mengasah daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Dalam metode ini peserta didik dituntut untuk memahami materi dengan cara menghafal, diskusi, tebak kata, gambar dan sebagiannya. Sehingga jangka mengingat materi siswa lebih lama. Dan juga menunjukkan bahwa metode *active learning* menempatkan siswa sebagai inti dalam kegiatan belajar

mengajar. Siswa dipandang sebagai objek dan sebagai subjek. Ketiga, metode audio visual melalui *hypercontent*. Dalam penerapan metode ini terfokus pada penggunaan sistem teknologi informasi seperti flash, video gambar, instrument, dan lain-lain. Dalam pembelajaran PAI untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik, pendidik memilih strategi dengan menggunakan metode pembelajaran audio visual. Biasanya pendidik merangsang semenarik mungkin untuk menarik simpati peserta didik, melalui tampilan video bergambar dan lain-lain, siswa dapat melihat dan mendengar materi sehingga pembelajaran mudah tersampaikan.

Kedua, optimalisasi pemahaman siswa melalui teknologi *goal's first* (sarana utama) dalam pembelajaran *joyful learning* ialah pemahaman siswa dalam implementasi joyful learning yang berbasis hypercontent pada pembelajaran PAI terfokus pada teknologi, mayoritas peserta didik dapat memahami terkait materi apabila mereka dapat melihat secara langsung dan mendengar secara langsung materi yang diberikan oleh pendidik. Dalam penelitian di SMK Nurul Jadid, 80% peserta didik dapat mudah memahami materi melalui pembelajaran hypercontent yang dikemas melalui tayangan flash, video bergambar. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor: pertama, melalui tayangan audio visual mampu merangsang kerja otak kanan untuk mudah mengenali dan memahami gambar (seni). Kedua, menarik perhatian atau minat siswa untuk memberikan rangsangan rasa suka pada materi pembelajaran. Ketiga, meningkatkan stimulus otak sehingga meninggalkan kejenuhan dan rasa bosan siswa.



Gambar 2. Program Flash Animasi Manasik Haji

Dibawah ini merupakan contoh aplikasi flash yang menekankan pada gambar, suara, dan gerak, adapun prosedur cara kerjanya ialah sebagai berikut: pertama, aplikasi ini

menggunakan kaca mata Vr sehingga memodifikasi gambar, suara, dan gerak. Kedua, gambar masuk aplikasi play sehingga tombol play ketika di klik akan muncul menu. Ketiga, pada gambar 1 masuk ke beberapa menu (tombol play yang berisi info (membuat aplikasi siapa), tombol credit (referensi, daftar pustaka), tombol exit). Keempat, pada gambar 2 muncul 20 menu tentang rukun haji, ketika salah satu tombol tersebut di klik langsung muncul virtual ka'bah secara virtual yang menyesuaikan dengan menu yang di klik. Kelima, jika sesuai melaksanakan apa yang di klik, maka aplikasi tersebut secara otomatis keluar dari menu. Keenam, adapun referensi yang diambil di bidang ibadah haji disesuaikan dengan panduan ibadah haji yang ada di kementerian agama republik indonesia. Jika perputaran animasi belum selesai namun pembaca hendak keluar cukup dengan mencondongkan laptop atau handphone membentuk sudut 30° sehingga pada 5 detik akan secara otomatis keluar dari sistem.

Ketiga, mencapai *goal's education* berupa seni karya siswa dan teknologi melalui penerapan *joyful learning* berbasis *hypercontent* dapat membangkitkan kreatifitas siswa untuk menggali potensi dalam pembuatan seni karya. Peserta didik yang telah memahami materi dapat menyalurkan pemahamannya dengan mengoperasikan teknologi informasi dengan membuat animas bergambar, sehingga karya tersebut dapat dipublikasikan ke khalayak ramai. Selain peserta didik memahami materi jugamampu memberi pemahaman kepada orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Saidatur Rohmah (2020) mengatakan bahwa aplikasi *hypercontent* di SMK Nurul Jadid yakni menggunakan media LCD dan laptop di ruangan Lab dengan cara penugasan pembuatan karya siswa berupa animasi pendek yang bertema islami yang disesuaikan dengan materi dari pendidik. Juga dengan sistem diskusi dan sedikit permainan. kemudian guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab, siswa di jadikan beberapa kelompok kecil, setelah selesai siswa disuruh mendamatrasikan atau praktek, cara menunjuk siswa dengan menggunakan permaianan, siswa menyimpulkan materi, kemudian guru menyempurnakan kesimpulan.

Pada pembelajaran *joyful learning* biasanya cenderung digunakan pada saat jam-jam terakhir pembelajaran disekolah tentang materi jam ke 5-8 yang rasanya pada saat itu siswa sudah merasa mengantuk, bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Pada sistem hypercontent ini pula dirasang agar para siswa dapat berkarya (memiliki hasil) yang produktif pembelajaran acuan yang tidak membosankan bagi siswa.

Dalam pelaksanaan *joyful learning* berbasis *hypercontent* di SMK Nurul Jadid terdapat *plus-minus* (kelebihan dan kelemahan) dalam penggunaannya, adapun kelebihanannya yaitu: pertama, prosedur pembelajaran bervariasi. Dalam menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan di perlukan prosedur/ cara yang bervariasi seperti tanya jawab pendidik dengan peserta didik, audio visual, teknik flash, tebak gambar, kedua, dapat memahami karakter siswa, ketiga, pendekatan dapat bersifat individu (intrapersonal), keempat siswa dapat menggali potensi (bakat), kelima, meningkatkan rasa percaya diri, keenam, memotivasi belajar siswa, ketujuh, meningkatkan kreativitas siswa, kedelapan, tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa, kesembilan, meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, kesepuluh, dalam setiap pembelajaran akan lebih mudah di mengerti jika menggunakan metode *joyful learning*. *joyful learning* juga mempunyai kelemahan yaitu: pertama, jika pada penggunaan teknologi, kedua, aliran listrik mati sehingga tidak berjalan maksimal, ketiga, guru kurang aktif di kelas, keempat, jika metode kurang cocok dengan keadaan siswa maka menyebabkan kejenuhan pada siswa, kelima, jika tidak bisa mengendalikan kelas, keenam, maka kelas akan ramai dan sulit di kembalikan, ketujuh, guru harus punya kreativitas yang tinggi agar tidak membosankan, kedelapan, guru harus banyak metode pembelajaran *joyful learning* berbasis *hypercontent* ini harus banyak menerapkan metode, kesembilan, kasilitas yang kurang mendukung pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung sehingga kondisi KBM sedikit terganggu dan guru ada yang masih kurang berinteraksi dengan murid. Terdapat kendala dalam menggunakan metode *joyful learning* yaitu: pertama, keterbatasan waktu dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), kedua, kurangnya fasilitas dalam masa kegiatan belajar mengajar berlangsung, ketiga, ada beberapa siswa kadang tidur dikelas, keempat, ada beberapa siswa yang tidak peduli pada saat kegiatan berlangsung, kelima, guru dan siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran.

Karena setiap siswa mempunyai tingkat kecerdasan otak yang berbeda-beda, seperti halnya dari sinilah peran pendidik terdapat siswa yang mudah memahami materi dengan sekali penjelasan, kadang 2 kali penjelasan, dan bahkan lambai/ harus bekal-kali dijelaskan kemudian langsung memahami materi. hal tersebut juga bergantung pada kondisi, situasi dan kemampuan siswa. tindak lanjutnya adalah memberikan pendekatan dan tugas-tugas yang tidak membebankan kepada siswa. Siswa dapat mengulangi materi atau mereview materi yang di sampaikan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, dan tidak menutup kemungkinan bagi siswa yang tidak bisa mengerti langsung menghadap ke guru yang bersangkutan untuk mendiskusikan ulang pelajaran yang belum di mengerti oleh siswa tersebut.

Seiring dengan itu, Nurul Imam (2020) selaku wakil kepala di SMK Nurul Jadid menuturkan bahwa dalam aplikasi atau penerapan *joyful learning* berbasis *hypercontent* pada pembelajaran PAI di SMK Nurul Jadid terdapat korelasi yang sangat erat. Hal ini disebabkan terdapat beberapa materi yang membutuhkan *accessories complement*

(atribut pelengkap) khusus agar mampu menghidupkan ruh pembelajaran, atribut atau alat tersebut bervariasi mulai dari bentuk manual hingga robotik (sistem informatika). Dalam penerapannya alat teknologi tersebut disesuaikan dengan bab yang diampu agar tercipta sinkronisasi antara materi pembelajaran dengan sistem informatika, adanya sistem informatika berupa audio visual yang ditampilkan melalui node-node video, flash, ppt, animasi, dan sebagainya. Menciptakan efek rangsangan penyemangat tersendiri bagi siswa untuk mempelajari lebih lanjut materi PAI. Pada pembelajaran flash siswa memiliki poin plus tersendiri melalui tampilan otomatis gambar animasi beserta suara yang terdengar pada gambar tersebut memberikan efek stimulus siswa agar memahami lebih lanjut materi yang disajikan.

Penerapan *joyful learning* berbasis *hypercontent* dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, dapat terbentuknya jiwa yang berpengatahuan luas yang dapat siap tampil dalam dunia kerja di lini bidang, terciptanya kader-kader bangsa yang dapat merubah peradapan bangsa menjadi lebih baik, apabila dalam menggunakan teknologi terjadi keterlamabatan maka tugas pendidik dengan cara memberi pendekatan interpersonal, pemberian arahan dan bimbingan kepada siswa hingga ia merasa paham akan tutorial yang diberikan oleh guru, guru dan siswa harus bisa tepat waktu dalam belajar mengajar agar waktu tidak terbuang sia-sia, sangat membantu karena dengan adanya teknologi siswa akan sangat terbantu dalam hal belajar. seperti contoh adanya visualisasi dalam pembelajaran baik berupa film ataupun dokumentasi yang berhubungan dengan mata pelajaran PAI dan semua itu akan terwujud jika fasilitas semua terpenuhi.

KESIMPULAN

Pendekatan *joyful learning* berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Dan juga *joyful learning* berbasis *hypercontent* yang berada di SMK Nurul Jadid bertedensi menggunakan teknologi berupa komputer dan proyektor, dengan bantuan layanan internet dapat mengakses berbagai informasi terkait materi yang di ajarkan, sehingga memberikan kemudahan pada pendidik dan peserta didik untuk memahami materi. dan juga menggunakan berbagai variasi teknis seperti sistem tebak kata, kuis, game, eksperimen diluar dan di dalam kelas, tadabbur alam, dll. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan (meng-*upgrade*) minat belajar dan motivasi belajar siswa. Motivasi sangat penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang ada motivasi akan melemahkan semangat belajar. seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi, tidak akan berhasil dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Tri Rahayu, I. S. (2017). Pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui pemahaman gaya belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 193-200.
- Dewi, D. A. P., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Game Edukasi “ Krishna Adventure ” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning). *Jurnal IT-EDU*, 1(2), 155-161.
- Dian Putri Kusuma, Arif Maftukhin, N. N. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Joyfull Learning Guna Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TP D SMK TKM Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Radiasi*, 8(1), 7-11.
- Djunaidi. (2019). Upaya Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis Dengan Video Motivasi Dan Humor Dalam Belajar PPKN di Kelas XI MM SMK N 1 Bangkinang Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 461-469.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Koa Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4(1).
- Febri Nugroho, Indrya Mulyaningsih, E. K. (2019). Model Joyful Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *DEIKSIS*, 11(3), 234-243. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3762>
- Harto, K. (2018). Model pengembangan pembelajaran pai berbasis living values education (lve). *Tadrib*, IV(1), 2-20.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru Untuk Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23-35.
- Mahalli, A. M. J. Al. (2017). Meningkatkan Motivasi Prestasi Belajar Mahasiswa Semester II Melalui Skenario Joyful Learning di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 91-96.
- Muali, C. (2016). Konstruksi strategi pembelajaran berbasis multiple intelegences sebagai upaya pemecahan masalah belajar. *Pedagogic ; Jurnal Pendidikan*, 3(2), 2.
- Muhammad Ramdhan Fhathulloh, Mahmud Yusup, N. (2017). Implementasi Guru dalam Mendesain Proses Pembelajaran PAI. *Attulab*, II(2), 133-140.
- Muhammad Tri Ramdhani, S., & Ramlah. (2015). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SDN-3 Telangkah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 2(2), 25-40.

- Musbhirah, Q. U., Muntari, M., & Idrus, S. W. Al. (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. *Chemistry Education Practice*, 1(1), 27-33.
- Nasrullah. (2018). Desain Pengembangan Buku Ajar Arab Bagi Mahasiswa Non PBA Berbasis Joyful Learning IAIN Ponorogo. *Kodifikasia*, 12(2), 228-245.
- Nur, S. (2017). Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) di Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose*, 16(2), 376-388.
- Nur Azizah, Ainun Jariyah, Windy Arianti, N. S. H. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JOYFULL LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL KELAS VII-I SMPN 1 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 3(1), 43-52.
- Nurul Fajri, Anwar Yoesoef, M. N. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK DENGAN STRATEGI JOYFUL LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTsNMEURAXA BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(1), 98-109.
- Permatasari, A. I., Mulyani, B., & Nurhayati, N. D. (2014). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING DENGAN METODE PEMBERIAN TUGAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK KOLOID SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 SIMO TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 117-122.
- Qodir, A., Dakir, D., & Umiarso, U. (2017). The Concept of Human Unity and Islamic Inclusive Education: A Study of KH. Imam Zarkasyi's Thought in Social Change. *Journal of Islamic Studies and Culture*, 5(2), 229-242. <https://doi.org/10.15640/jisc.v5n2a6>
- Rina Lailatul Mukarromah, A. Tri Widodo, S. W. (2016). PENERAPAN JOYFUL LEARNING DENGAN GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1), 1661-1671.
- Siti Khoiruli Ummah, R. D. A. (2020). Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dengan Bercirikan Joyful Learning. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2), 93-99.
- Sri Wahyuningsih, Supri Wahyudi Utomo, A. L. W. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN JOYFUL LEARNING BERBANTU HUMOR UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI PADA SISWA KELAS X SMK PSM 2 KAWEDANAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *Forum Ilmiah Pendidikan Akuntansi*, 5(1), 920-941.

- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 73-82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Suranto. (2015). Pengaruh motivasi, suasana lingkungan dan sarana prasarana belajar terhadap prestasi belajar siswa (studi kasus pada sma khusus putri sma islam diponegoro surakarta). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 11-19.
- Sutomo. (2017). PEMBELAJARAN AKTIF , KREATIF , EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) DENGAN METODE TIM KUIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KKY 1 MATERI MENYIAPKAN PROSES KONSTRUKSI KAYU PADA SMK NEGERI 1 PELAJARAN 2016/2017 WONOASRI SEMESTER 2 TAH. *Jurnal Studi Agama*, 5(2), 192-226.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 209-215.
- Umi Istiqomah, E. P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471-482.
- Usman. (2017). Dinamika Pemnelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Lembaga Pendidikan Tinggi. *Jurnalisa*, 3(1), 61-75.
- Wijanarko, Y. (2017). MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK PEMBELAJARAN IPA YANG MENYENANGKAN. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 1(1), 52-59.
- Zamroni. (2017). Arah Baru Pendidikan Islam: Membangun Epistemologi Pendidikan Islam Monokhotomik. *Hikmah*, 13(2), 1-34.