

Pengaruh Model *Joyfull Learning* Menggunakan Media *Uno Stacko For A Question* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Mohammad Mulyadi Prasetyo¹, Wiwik Wiji Astuti², Nurhidayah³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Patempo

³Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muslim Maros

Jl. Inspeksi Kanal Citra Land No. 10, Makassar 90233 Sulawesi Selatan Indonesia

Jl. Dr. Ratulangi No. 62, Maros 90511 Sulawesi Selatan Indonesia

e-mail: wiwikwijastuti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *joyfull learning* menggunakan media *Uno Stacko For a Question* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 8 Gowa. Tahap ini penulis menerapkan penelitian kuantitatif melalui teknik wawancara. Subjek dalam penelitian ini melibatkan semua kelas X IPA SMAN 8 Gowa yang terdiri dari 2 kelas. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan kuesioner. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan alat berupa kuesioner dengan 10 pernyataan yang berhubungan dengan motivasi siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini yaitu berdasarkan total skor yang didapatkan siswa penelitian untuk mengetahui rata-rata skor yang didapatkan. Penentuan jenis pilihan jawaban dari angket dengan menggunakan skala Likert melalui 3 kategori jawaban. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai *gradiasi* yang sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti selalu, kadang-kadang dan tidak pernah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *joyfull learning* menggunakan media *Uno Stacko For a Question* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hasil tersebut dapat dilihat pada tanggapan siswa dalam 10 aspek pernyataan mendapatkan skor rata-rata 76,9. karena pembelajarannya menyenangkan dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyfull learning* memberikan pengaruh terhadap motivasi siswa.

Abstract

The purpose of this study is to ascertain whether the joyful learning model, which makes use of the *Uno Stacko For a Question* medium, has an impact on the learning motivation of students in class X at SMA Negeri 8 Gowa. At this point, the author uses interviewing techniques to do quantitative research. All two classes of class X IPA at SMAN 8 Gowa served as the study's subjects. Techniques for gathering data included questionnaires and observation. Descriptive statistical analysis was used to examine the data after it was gathered. Ten statements about student motivation were included in the questionnaire used in this study. The data collection instrument for this study was based on the total score obtained by the research students to determine the average score obtained. Determination of the type of answer choices from the questionnaire using a Likert scale through 3 answer categories. The answers to each instrument item using a Likert scale have a very positive to very negative gradation, which can be words such as always, sometimes and never. The results can be seen in student responses in 10 aspects of the statement getting an average score of 76.9. Because the learning is fun and makes students play an active role in the learning process, so it can be concluded that the use of the joyful learning model has an effect on student motivation.

Keywords: *Joyfull learning, uno stacko, question, motivation, students*

I. PENDAHULUAN

Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif membutuhkan dorongan dari dalam diri peserta didik, hal ini disebut sebagai motivasi, melihat tujuan utama dari pendidikan ialah untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, dimana siswa didorong untuk aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Fanani, 2018). Pendidikan ini juga bertujuan agar siswa dapat memiliki akhlak mulia yang tidak hanya bermanfaat bagi diri mereka sendiri tetapi juga bagi masyarakat, bangsa dan negara (Achadah & Mulyati, 2020). Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Idzar yang menegaskan bawa pendidikan yang berkualitas adalah kunci untuk menciptakan generasi yang tidak hanya pintar dalam akademik melainkan juga memiliki keberibadian yang baik dalam memotivasi diri untuk belajar (Idzhar, 2016).

Peran penting pendidikan di Indonesia adalah membangun bangsa. Kondisi sistem pendidikan di Indonesia saat ini mengikuti kurikulum nasional yang sudah mengalami perubahan agar kualitas dan relevansi pendidikan meningkat (Muchtar & Suryani, 2019). Pendidikan juga memiliki hak yang dapat atau harus diakses oleh setiap orang tanpa membedakan orang lain untuk menjamin kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan dan perkembangan potensi, Sehingga pendidikan dapat mendewasakan peserta didik serta kemampuan yang dimiliki (Asmiati et al., 2022).

Pendidikan memiliki hak dalam memberikan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan tinggi (Bustami, 2022; Halimah, 2021). Selanjutnya pendidikan juga memiliki hubungan erat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang membuat peserta didik terdorong agar termotivasi dan peserta didik ikut aktif berpartisipasi (kurniawan, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki hak serta memiliki hubungan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa (Bakti Bachtiar & Bakti, 2018).

Permasalahan guru saat ini dalam mendidik siswa yaitu banyaknya siswa yang kurang

memiliki motivasi untuk belajar, tidak aktif di kelas dan lebih banyak bermain di kelas saat guru menjelaskan. Oleh karena itu guru perlu menerapkan ide dalam pembelajaran seperti memasukkan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga peserta didik tertarik dalam meningkatkan motivasi belajar dalam kelas (Ardiansyah & Diella, 2019; Sugiarto, 2019). Hal ini juga peneliti alami saat melakukan pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang dimana peserta didik cenderung kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, khususnya dalam diskusi di kelas serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengajar. Keadaan ini sering kali disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung. Solihin (2022) juga menjelaskan dengan membiasakan peserta didik belajar dengan pengalaman maka dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka.

Oleh karena itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas serta menciptakan suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran yang efektif dapat membantu peserta didik dalam menemukan solusi dari masalah yang dihadapi dengan cara yang menyenangkan (Perdiawan, 2021). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif serta bervariasi sehingga pembelajaran di kelas tidak jenuh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Wahyuni (2019), yang mengamati tentang “Metode *Joyfull Learning* Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar” bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan minat belajar dan juga nilai peserta didik di sekolah dasar kelas IV peningkatan nilai-nilai siswa sebanyak 13,5 % dan peserta didik tampak antusias dalam belajar, metode ini tidak hanya berhasil membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar (Mardiyah, 2016).

Setelah penulis menguraikan masalah di atas, sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian

dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* dengan Menggunakan Media *Uno Stacko For a Question* terhadap Tingkat Motivasi Peserta didik Di SMAN 8 Gowa”. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena di sekolah tersebut hanya mengandalkan metode pembelajaran secara konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah, terlihat bahwa metode ceramah ini tidak memaksimalkan proses pembelajaran, serta siswa jarang mengerjakan tes yang diberikan secara sukarela. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam kelas yang masih belum optimal.

Dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui tantangan permainan yang terkait langsung dengan materi pelajaran, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif, serta memberikan solusi inovatif terhadap tantangan rendahnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

II. METODE PENELITIAN

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *joyfull learning* dengan media *Uno Stacko*, guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif (Ramadan et al., 2023). Diawali dengan penjelasan singkat dengan aturan permainan *uno stacko*, guru kemudian mengaitkan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil dan diberi tugas untuk menjawab pertanyaan terkait materi setiap kali peserta didik mengambil dan meletakkan balok *uno stacko*. Setelah diterapkan model *Joyfull learning* menggunakan media *uno stacko*, motivasi peserta didik diharapkan mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik akan tampak lebih antusias dalam berpartisipasi di dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi, dan lebih bersemangat untuk terlibat dalam diskusi serta aktivitas kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 8 Gowa yang berlokasi di JL. Malino, Romang Lompoa, Kec. Bontomarannu, Kab. Gowa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. subjek dipilih dengan teknik *stratified sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik

observasi dan kuesioner. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan alat berupa kuesioner dengan 10 pernyataan yang berhubungan dengan motivasi siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini yaitu berdasarkan total skor yang didapatkan siswa untuk mengetahui rata-rata skor yang didapatkan. Penentuan jenis pilihan jawaban dari angket dengan menggunakan skala Likert melalui 3 kategori jawaban. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradiasi yang sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti selalu, kadang-kadang dan tidak pernah.

Data angket (*quesioner*) dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase melalui rumus menurut (Sudjana, 2019) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2024. Melalui penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *joyfull learning* menggunakan media *Uno Stacko for a question* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian ini menemukan adanya peningkatan aktifitas belajar siswa yang ditandai dengan adanya persepsi yang diperoleh dari siswa berupa tanggapan mengenai ketertarikan siswa belajar menggunakan model *joyfull learning* melalui media *uno stacko for a queston*. Berikut ini merupakan tabel tanggapan siswa berdasarkan 10 aspek pernyataan yang diberikan.

Tabel 1.
Tanggapan siswa mengenai perhatiannya saat guru menerangkan dengan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	29	100	87
2.	jarang	0	0	0
3.	Tidak pernah	0	0	0
Jumlah		29	100	87

Pada tabel ini dari 29 peserta didik semuanya memberikan jawaban “selalu” dengan persentase 100%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk belajar dilihat dari perhatiannya saat guru menjelaskan pelajaran.

Tabel 2.
Tanggapan siswa mengenai keberanian siswa mengajukan pertanyaan selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	3	10.34	9
2.	Jarang	16	55.17	32
3.	Tidak pernah	10	34.48	10
Jumlah		29	100	51

Tabel 2 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 10.34 %, yang menjawab “jarang” 55.17% dan “tidak pernah” 34.48%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik masih positif.

Tabel 03.
Tanggapan siswa mengenai keleluasaan siswa menyampaikan pendapat selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	2	6.89	6
2.	Jarang	18	62.07	36
3.	Tidak pernah	9	31.03	9
Jumlah		29	100	51

Tabel 3 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 6.89 %, yang menjawab “jarang” 62.07% dan “tidak pernah” 31.03%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik tergolong positif.

Tabel 04.
Tanggapan siswa mengenai mudahnya siswa menerima pelajaran Biologi selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	15	51.72	45
2.	Jarang	14	48.27	28
3.	Tidak pernah	0	0	9
Jumlah		29	100	73

Tabel 4 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 51.72%, yang menjawab “jarang” 48.2% dan “tidak pernah” 0%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif.

Tabel 05.
Tanggapan siswa mengenai lebih fokus mengikuti pelajaran selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	29	100	87
2.	Jarang	0	0	0
3.	Tidak pernah	0	0	0
Jumlah		29	100	87

Tabel 5 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 100%, yang menjawab “jarang” 0% dan “tidak pernah” 0%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif.

Tabel 06.
Tanggapan siswa mengenai tingkat motivasi siswa belajar Biologi selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	24	82.76	72
2.	Jarang	5	17.24	10
3.	Tidak pernah	0	0	9
Jumlah		29	100	82

Tabel 6 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 82.75%, yang menjawab “jarang” 17.24% dan “tidak pernah” 0%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif.

Tabel 07.
Tanggapan siswa mengenai ketertarikan siswa mengikuti pelajaran selama penerapan penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	25	86.21	75
2.	Jarang	4	13.79	8
3.	Tidak pernah	0	0	0
Jumlah		29	100	83

Tabel 7 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 86.21%, yang menjawab “jarang” 13.79% dan “tidak pernah” 0%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif.

Tabel 08.
Tanggapan siswa mengenai kejenuhan siswa mengikuti pelajaran selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	0	86.21	0
2.	Jarang	0	13.79	0
3.	Tidak pernah	29	0	87
Jumlah		29	100	87

Tabel 8 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 86.21%, yang menjawab “jarang” 13.79% dan “tidak pernah” 0%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik sangat positif.

Tabel 09.
Tanggapan siswa mengenai kesulitan siswa memahami penjelasan guru selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	2	6.89	2
2.	Jarang	2	6.89	4
3.	Tidak pernah	25	86.21	75
Jumlah		29	100	81

Tabel 9 menunjukkan persentase peserta didik yang menjawab “selalu” 6.89%, yang menjawab “jarang” 6.89% dan “tidak pernah” 86.21%. data ini menunjukkan tanggapan peserta didik merasa mudah menerima pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 10.
Tanggapan siswa tentang kesenangan berdiskusi pelajaran Biologi dengan guru selama penerapan model *joyfull learning*

No	Jawaban siswa	Frekuensi	(%)	Skor
1.	Selalu	29	100	87
2.	Jarang	0	0	0
3.	Tidak pernah	0	0	0
Jumlah		29	100	87

Pada tabel 10 dari 29 peserta didik semuanya memberikan jawaban “selalu” dengan persentase 100%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk berdiskusi bersama guru dilihat dari antusias peserta didik mengikuti pelajaran.

Menurut Pujiriyanto (2021), pembelajaran dengan model *joyfull learning* merupakan ikatan timbal balik antara pengajar dan peserta didik melalui proses belajar mengajar dalam

lingkungan yang demokrat, tidak terikat, menarik dan sama sekali tanpa beban. Hal seperti inilah yang menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dengan esensi bahwa tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Jadi bisa dikatakan *joyfull learning* ini merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan agar dapat membuat peserta didik merasa paripurna sebab keadaan belajar mereka terasa menyenangkan, rileks, tidak membosankan dan tanpa ketegangan selama melaksanakan pembelajaran, selain itu motivasi belajar siswa dapat dirasakan oleh guru.

Penerapan media pembelajaran interaktif ini menggunakan contoh dari *game* edukasi seperti permainan fisik yaitu *uno stacko* dimana permainan ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tantangan dari media permainan karena dengan menerapkan media pembelajaran ini dapat menghidupkan suasana di kelas dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik dan guru saling mendapatkan respon satu sama lain. Selain itu, Kamelia (2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dengan menggunakan media berupa permainan seperti *uno stacko* ini merupakan permainan yang moderen dan cukup mengasah keterampilan sehingga membuat pesertanya kegirangan saat memainkannya. Disamping itu permainan *uno stacko* ini selain untuk hiburan, *uno stacko* juga memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan keterampilan motorik, melatih keterampilan kognitif, serta mendorong interaksi sosial (Astuti, 2019).

IV. KESIMPULAN

Pada akhirnya dalam penelitian ini bisa disimpulkan bahwa melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan suatu model pembelajaran dalam hal ini model *joyfull learning* menggunakan media *uno stacko for a game* memang dapat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tingkat pengaruh penggunaan model melalui sebuah media pembelajaran ini sangat kuat ditunjukkan dalam pernyataan yang diberikan oleh peserta didik keseluruhan merespon secara positif dengan persentasi rata-rata sebesar 76.9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A., & Mulyati, E. D. (2020). Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.30659/jspi.v3i2.15559>
- Ardiansyah, R., & Diella, D. (2019). Implementasi E-learning Berbasis Assessment For Learning Untuk Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1). <https://doi.org/10.23969/biosfer.v3i2.1292>
- Asmiati, A., Sumardi, L., Ismail, M., & Alqadri, B. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Melanjutkan Studi Anak Pada Masyarakat Nelayan di Desa Seruni Mumbul Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.645>
- Astuti, P. (2019). Konsep Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan. *Universitas Negeri Padang*.
- Bakti Bachtiar, W., & Bakti, M. (2018). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 1 Cianjur. *MAENPO*, 8(1). <https://doi.org/10.35194/jm.v8i1.917>
- Bustami, Y., Mirnawati, & Utami, Y. E. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 7 No 1. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5454>
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1).
- Halimah, M., Rahmat, A., Redjeki, S., & Riandi, R. (2021). Penggunaan Examples Based Learning (EBL) dalam Meningkatkan Level Kemampuan Berpikir Mahasiswa Berdasarkan Taksonomi Marzano Materi Metabolit Sekunder Mata Kuliah Bioteknologi. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, Volume 6 No 2. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v6i2.5009>
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 2(2).
- Kamelia, M., Ahmad, A., & Novitasari, Y. (2018). Pengaruh Strategi Joyful Learning Dengan Teknik Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 8(2). <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i2.2303>
- kurniawan aditya. (2021). Motivasi Siswa Terhadap Kegiatan Praktikum Pembuatan Preparat Apusan Darah Tingkat SMA Di Kabupaten Jember, Indonesia. 6(2). <https://doi.org://doi.org/10.23969/biosfer.v6i2.4849>
- Mardiyah, M. (2016). Efektifitas Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Meningkatkan Kompetensi Dasar-Dasar Desain Pada Siswa Kelas X Paket Keahlian DKV SMK Negeri Pacitan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.21067/jip.v6i1.957>
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Perdiawan, Z., & Tini, K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2). <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1063>
- Pujiriyanto, P. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40129>
- Ramadan, F., Istiningsih, S., Erfan, M., Guru, P., Dasar, S., & Mataram, U. (2023). Pengaruh model joyfull learning berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas iii SD negeri 1 midang the effect of number card media assisted joyfull learning. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3).
- Solihin, S. (2022). Analisis Intention to act dan Motivasi Belajar Siswa Pasca praktikum Isolasi DNA Sederhana Menggunakan Alat dan Bahan Dapur. *Biosfer : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 7(2).

-
- <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i2.6531>
- Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16). In *Sinarbaru*.
- Sugiarto, T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Konsep Internet Dan Intranet Melalui Metode Kerja Kelompok (Penelitian Tindakan Kelasdi Kelas VIII-E SMP Negeri 15 Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.25157/wa.v6i1.2037>
- Wahyuni, W., & Naim, M. R. (2019). *Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English*. *EDUVELOP*, 3(1). <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i1.423>