



Pengaruh *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

Ansor Azhari Simanungkalit*, Zulfani Sesmiarni

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

*ansorazharisimanungkalit125@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the suboptimal learning outcomes in Fiqh due to the implementation of learning approaches that remain predominantly teacher-centered and have not fully utilized educational technology. The Joyful Learning strategy assisted by Smartboard media is proposed as an alternative approach to create an active, enjoyable, and engaging learning environment that enhances students' learning experiences. This study aims to examine the differences in Fiqh learning outcomes between students taught using the Joyful Learning strategy assisted by Smartboard media and those taught through conventional instruction, to analyze differences in learning outcomes based on students' learning motivation levels, and to investigate the interaction between learning strategies and learning motivation on students' Fiqh achievement. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a 2x2 factorial design. The sample consisted of 56 fifth-grade students at MIN Kota Bukittinggi, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through learning motivation questionnaires and Fiqh achievement tests. The data were analyzed using the Independent Samples t-Test and Two-Way ANOVA at a significance level of 0.05. The findings indicate a significant difference in learning outcomes between students who received the Joyful Learning strategy assisted by Smartboard media and those who received conventional instruction, with students in the experimental class achieving higher learning outcomes than those in the control class. Significant differences were also found among students with high learning motivation, whereas no significant differences were identified among students with low learning motivation. Furthermore, there was no significant interaction between learning strategy and learning motivation on students' Fiqh learning outcomes. Therefore, the Joyful Learning strategy assisted by Smartboard media is effective in improving students' Fiqh learning outcomes regardless of their level of learning motivation. This study highlights the importance of pedagogically appropriate technology integration to create interactive, meaningful, and learner-centered educational experiences.

Keywords: *Joyful Learning, Smartboard, learning motivation, learning outcomes, fiqh education, educational technology.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya hasil belajar Fikih akibat penerapan pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru dan belum maksimal memanfaatkan teknologi pembelajaran. Strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Smartboard* menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Fikih antara siswa yang menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan pembelajaran konvensional, perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi belajar, serta interaksi antara strategi pembelajaran

dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain faktorial 2×2 . Sampel penelitian berjumlah 56 siswa kelas V MIN Kota Bukittinggi yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar Fikih. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent *Sample t-Test* dan Two Way ANOVA dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan pembelajaran konvensional, dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi ditemukan perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan pada kelompok motivasi belajar rendah tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, tidak ditemukan interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih. Dengan demikian, strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* efektif meningkatkan hasil belajar Fikih siswa tanpa dipengaruhi tingkat motivasi belajar. Penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi pembelajaran secara tepat untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: *Joyful Learning*; *Smartboard*; motivasi belajar; hasil belajar; pembelajaran fikih, teknologi pendidikan.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Transformasi teknologi mendorong lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Pembelajaran saat ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga dituntut menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga dipengaruhi strategi pembelajaran serta keterlibatan aktif peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan mengeksplorasi materi secara langsung. Kondisi tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya keterlibatan siswa dan belum optimalnya hasil belajar, khususnya pada pembelajaran Fikih yang membutuhkan pendekatan yang mampu menghubungkan konsep teori dengan pengalaman belajar peserta didik.

Teknologi merupakan sarana yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kualitas kehidupan. Perkembangan teknologi komunikasi seperti internet telah memperkecil hambatan interaksi manusia secara global serta memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan (Anggraeny dkk., 2020; Baihaki & Paramansyah, 2024; Lestari, 2018). Optimalisasi pembelajaran digital menjadi perhatian berbagai sekolah di Indonesia karena penerapannya masih menghadapi kendala, terutama pada daerah dengan keterbatasan akses internet. Meskipun demikian, berbagai upaya terus dilakukan agar teknologi pembelajaran dapat diterapkan secara lebih luas (Asyikin dkk., 2025; Mawardi, 2023). Teknologi pendidikan memiliki peran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran melalui proses yang kompleks serta mendukung peningkatan mutu pendidikan (Bito & Masaong, 2023; Aulia, 2025). Hal ini sejalan dengan UU Nomor 11 Tahun 2019 Pasal 1 yang menegaskan bahwa Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi dasar dalam penguatan teknologi untuk pembangunan, peningkatan daya saing, dan kemandirian bangsa.

اِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَتِي بِكِتَابٍ
كَرِيمٍ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai Islam. Dalam Surah An-Naml ayat 28–30 dikisahkan Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis. Kisah tersebut menunjukkan adanya pemanfaatan teknologi komunikasi pada masa tersebut sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif (Latif & Fadriati, 2023). Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah *Smartboard* yang merupakan media grafis yang efektif untuk menampilkan pesan tertentu. Papan dapat digunakan secara praktis. Gambar-gambar yang akan ditampilkan dapat dengan mudah dipasang, diganti dan dihapus, setiap saat. Jadi selain gambar-gambar itu dapat diulang berkali-kali di kelas *Smartboard* ini bisa digunakan untuk menampilkan angka, warna, audio dan video pembelajaran. Media pembelajaran *Smartboard* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran digital yang dirancang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Nuriah dkk. 2024; Bourbour, 2023).

Salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Smartboard*. *Smartboard* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang mampu menampilkan gambar, angka, warna, audio, dan video sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Nuriah dkk., 2024; Bourbour, 2023). Teknologi ini memungkinkan guru menyajikan materi secara kreatif, sementara siswa dapat berinteraksi langsung melalui fitur sentuhan yang mendukung berbagai gaya belajar (Mohamed, 2024). *Smartboard* juga telah digunakan sebagai salah satu teknologi pendidikan di sekolah dasar dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Karimuddin dkk., 2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Smartboard* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan teknik tradisional (Fawaz, 2022; Samsonova, 2017; Nur dkk., 2025; Insani dkk., 2025; Muhammad dkk., 2024; Patriasih dkk., 2025).

Selain penggunaan media, strategi pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran efektif. Salah satu strategi yang relevan adalah *Joyful Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas belajar dengan suasana menyenangkan dan interaktif. Strategi ini mendorong siswa lebih aktif, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan kondisi belajar yang nyaman. Guru dapat menyesuaikan penerapannya berdasarkan konteks kelas dan perkembangan peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif (Sufiani & Marzuki, 2021; Pratiwi dkk., 2021; Conklin & Conklin, 2014).

Motivasi belajar juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Motivasi dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal, termasuk lingkungan

belajar yang menyenangkan serta peran guru dalam membangun hubungan positif dengan siswa. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran (Frangki, 2024; Syahirah dkk., 2023; Aisyah dkk., 2023; Ramli, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Jumat, 7 Februari 2025 di MIN Kota Bukittinggi, perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong penggunaan *Smartboard* sebagai media pembelajaran inovatif. *Smartboard* mulai diterapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan *Joyful Learning* yang menekankan suasana belajar menyenangkan dan partisipatif. Tabel berikut menyajikan distribusi nilai siswa berdasarkan kategori nilai dan jumlah siswa pada masing-masing kelas:

Tabel 1. Nilai Pembelajaran Fikih Kelas 5A

No.	Nilai	Kelas			Presentasi %
		VA	VB	VC	
1	91-100	0	0	0	0
2	81-90	10	09	08	38,10
3	71-80	15	17	18	58,33
4	61-70	3	02	02	3,57
5	<60	0	0	0	0
Jumlah		28	28	28	100

Sumber: Dokumen Evaluasi Materi "Ibadah Haji", MIN Kota Bukittinggi, Tahun Ajaran 2025

Berdasarkan tabel tersebut, sebagian besar siswa memperoleh nilai 71–80 dengan persentase 58,33%, sedangkan 38,10% berada pada kategori 81–90 dan 3,57% pada kategori 61–70. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah 60 maupun di atas 90. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori sedang hingga baik, namun belum ada yang mencapai kategori sangat baik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil wawancara dengan Bu Azizah, guru Fikih kelas V MIN Kota Bukittinggi pada Kamis, 15 Mei 2025 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih beragam. Sebagian siswa memiliki motivasi tinggi dan aktif dalam pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya masih rendah. Penggunaan media pembelajaran juga belum sepenuhnya memberikan peningkatan motivasi yang signifikan. *Strategi seperti Problem Based Learning (PBL), Cooperative Learning, dan Direct Instruction* telah diterapkan, namun masih memiliki keterbatasan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangun motivasi secara konsisten.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Joyful Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membangun suasana kelas yang kondusif (Lim & Wardrip, 2026; Rice, 2015; Chulsum, 2017). Penelitian Maulidiah dkk. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan mampu meningkatkan semangat belajar, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian Dewi & Prihatnani (2022) pada materi Bilangan Bulat kelas VII SMP Negeri 3 Pati menunjukkan bahwa 97% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran *Joyful Learning*, dengan rata-

rata hasil belajar mencapai 80 dan ketuntasan klasikal 76,7% pada akhir siklus II. Selain itu, penelitian Kinesti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* berbasis *Joyful Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar menarik serta membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

Namun, penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji *Joyful Learning* atau *Smartboard* secara terpisah. Kajian yang mengintegrasikan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* serta menghubungkannya dengan faktor motivasi belajar dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji pengaruh strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih siswa melalui desain eksperimen faktorial 2×2 . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dengan pembelajaran konvensional; (2) perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi belajar; serta (3) interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih siswa di MIN Kota Bukittinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih siswa melalui data berbentuk angka yang dianalisis secara statistik. Metode *quasi experiment* digunakan karena penelitian dilakukan pada kelas yang telah terbentuk sebelumnya sehingga peneliti tidak melakukan randomisasi individu secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah faktorial 2×2 , yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa serta melihat peran motivasi belajar sebagai variabel moderator.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Kota Bukittinggi pada semester genap tahun ajaran 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN Kota Bukittinggi yang berjumlah 84 siswa, yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas VA, VB, dan VC. Populasi tersebut dipilih karena seluruh siswa kelas V telah memperoleh pembelajaran Fikih dengan karakteristik materi dan tingkat perkembangan belajar yang relatif sama. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangan pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan karakteristik akademik antar kelas serta kesiapan kelas dalam mengikuti perlakuan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel penelitian berjumlah 56 siswa, yang terdiri dari dua kelompok, yaitu 28 siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan 28 siswa kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen penelitian, yaitu angket motivasi belajar dan tes hasil belajar Fikih. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan kategori motivasi belajar tinggi dan rendah, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa

setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan instrumen, pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, pengumpulan data, serta analisis data. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial. Uji Independent *Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan Two-Way ANOVA digunakan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran, pengaruh motivasi belajar, serta interaksi antara strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih siswa. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

1. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan hasil analisis Independent *Sample t-Test* diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil pengujian menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,421 dengan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Fikih siswa.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata – Rata Hasil Belajar
Eksperimen	28	92.68
Kontrol	28	87.64

Berdasarkan tabel 2 tersebut, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Smartboard* yang dipadukan dengan strategi *Joyful Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

2. Perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji Independent *Sample t-Test* diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,389 dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Tinggi

Kelompok	Rata-Rata Hasil Belajar
Eksperimen	93.57
Kontrol	88.64

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

3. Perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah

Pada kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah, hasil analisis menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan nilai t-hitung sebesar 1,225 dengan nilai signifikansi

0,231 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kelompok siswa dengan tingkat motivasi belajar rendah.

4. Interaksi strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar

Hasil analisis menggunakan Two Way ANOVA menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih siswa. Hasil pengujian memperoleh nilai F sebesar 0,294 dengan nilai signifikansi 0,590 > 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi melalui strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* tidak bergantung pada tingkat motivasi belajar siswa. Strategi tersebut tetap memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, baik pada siswa dengan motivasi tinggi maupun rendah. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Fikih siswa kelas V MIN Kota Bukittinggi. Penggunaan teknologi pembelajaran yang dipadukan dengan strategi pembelajaran menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Berbantuan *Smartboard* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,421 lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,674 ($2,421 > 1,674$) dengan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 91,68 lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 87,64.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. *Joyful Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Keberhasilan strategi *Joyful Learning* dalam meningkatkan hasil belajar juga didukung oleh penggunaan *Smartboard* sebagai media pembelajaran. *Smartboard* memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui tampilan visual, gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal. Menurut teori belajar kognitif, semakin banyak indera yang terlibat dalam proses pembelajaran, semakin besar kemungkinan informasi dapat dipahami dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Dalam konteks pembelajaran Fikih, penggunaan *Smartboard* membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui visualisasi materi. Oleh karena itu, hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* menjadi lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan didukung teknologi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2. Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t-hitung sebesar 2,389 yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,706 ($2,389 > 1,706$) dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$. Rata-rata hasil belajar siswa bermotivasi tinggi pada kelas eksperimen mencapai 93,57, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 88,64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh manfaat yang lebih besar ketika mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard*. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki keinginan kuat untuk belajar, berusaha memahami materi, aktif bertanya, dan mampu memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia secara optimal.

Menurut teori motivasi belajar, motivasi merupakan kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan ketekunan, semangat, dan rasa ingin tahu yang lebih besar dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah. Ketika motivasi yang tinggi tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan media pembelajaran yang menarik, maka proses belajar menjadi lebih efektif sehingga menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi. Penggunaan *Smartboard* dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki motivasi tinggi, yaitu cenderung aktif mengeksplorasi informasi dan terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa bermotivasi tinggi pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa bermotivasi tinggi pada kelas kontrol.

3. Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 1,225 lebih kecil daripada t-tabel sebesar 1,706 ($1,225 < 1,706$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,231 > 0,05$. Meskipun demikian, rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas eksperimen sebesar 89,79 masih lebih tinggi dibandingkan kelas

kontrol yang memperoleh rata-rata sebesar 86,64. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen, namun peningkatan tersebut belum cukup kuat secara statistik untuk dinyatakan signifikan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu strategi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas strategi yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah umumnya kurang menunjukkan minat terhadap pembelajaran, kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, dan cenderung tidak memanfaatkan secara optimal berbagai fasilitas pembelajaran yang disediakan guru. Walaupun strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, namun bagi siswa yang memiliki motivasi rendah, daya tarik tersebut belum sepenuhnya mampu mengubah perilaku belajar mereka secara signifikan. Dengan kata lain, faktor internal siswa masih menjadi faktor dominan yang memengaruhi pencapaian hasil belajar kelompok ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada siswa bermotivasi rendah memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif, tidak hanya melalui penggunaan strategi pembelajaran yang menarik, tetapi juga melalui upaya peningkatan motivasi belajar siswa itu sendiri.

4. Interaksi antara strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

Hasil analisis menggunakan ANAVA dua jalur menunjukkan bahwa nilai signifikansi interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar sebesar 0,590, lebih besar daripada 0,05 ($0,590 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Tidak adanya interaksi menunjukkan bahwa pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa relatif konsisten baik pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah. Demikian pula pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar tidak bergantung pada strategi pembelajaran yang digunakan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* merupakan faktor yang secara mandiri mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Di sisi lain, motivasi belajar juga merupakan faktor yang berdiri sendiri dalam memengaruhi hasil belajar. Akan tetapi, kedua faktor tersebut tidak saling memperkuat atau memperlemah secara signifikan dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Temuan ini dapat dijelaskan bahwa efektivitas strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* lebih banyak dipengaruhi oleh karakteristik strategi dan media yang digunakan daripada tingkat motivasi siswa. Sebaliknya, motivasi belajar siswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor internal yang tidak secara langsung dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan selama penelitian berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* tanpa harus bergantung pada tingkat motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, upaya peningkatan motivasi belajar tetap penting dilakukan karena motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang berkontribusi terhadap keberhasilan

belajar siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti *Smartboard* sebagai bagian dari inovasi pedagogis, bukan hanya sebagai alat bantu mengajar. Penggunaan teknologi perlu disertai dengan perencanaan pembelajaran yang kreatif agar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, sekolah perlu mendukung peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang sesuai.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, penelitian hanya mengukur hasil belajar pada aspek kognitif melalui tes, belum mencakup perubahan sikap, keterampilan, atau pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam. Ketiga, penerapan *Smartboard* juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, kondisi fasilitas, serta kemampuan dalam merancang materi digital yang menarik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah serta mengkaji aspek lain dari penggunaan teknologi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Smartboard* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Fikih siswa kelas V MIN Kota Bukittinggi, dengan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, tetapi tidak pada siswa dengan motivasi belajar rendah. Selain itu, tidak terdapat interaksi yang signifikan antara strategi *Joyful Learning* berbantuan *Smartboard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Fikih. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pendidikan. Namun, karena penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas lokasi dan jumlah partisipan serta mengkaji pengaruh strategi ini terhadap aspek motivasi, sikap, keterampilan, kreativitas, dan pengalaman belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aini, F. N., Nutria, D. A., Widodo, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2025). Efektivitas penggunaan media Smart Board dan Wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 538–543. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4795>.
- Aisyah, Siti, Rivo Panji Yuda, Universitas Pancasakti, And Universitas Pancasakti. 2023. “Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini.” *Journal Jendela Bunda PG PAUD UMC* Vol 11.-N.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, And Rachil Amalia Mufidah. 2020. Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia* 4 (1): 150–57. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V4i1.467>.
- Asyikin, N., Rafelia, W., & Sofiani, I. K. (2025). The role of technology in equitable education: Policy analysis and implementation challenges in Indonesia. *Public*

- Service: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 1-14.
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419-431.
- Baihaki, Mahfud, And Arman Paramansyah. 2024. "Pengembangan Assesment Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan Vokasi Islam Di Era Digital." *Jurnal Dirosah Islamiyah* 6 (1): 5-13. <https://doi.org/10.47467/Jdi.V6i1.486>.
- Bitto, Nursiya, And Abd. Kadim Masaong. 2023. "Peran Media Pembelajaran Matematika Sebagai Teknologi Dan Solusi Dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi Dan Disruption." *Jambura Journal Of Mathematics Education* 4 (1): 88-97. <https://doi.org/10.34312/Jmathedu.V4i1.17376>.
- Bourbour, M. (2023). Using digital technology in early education teaching: learning from teachers' teaching practice with interactive whiteboard. *International Journal of Early Years Education*, 31(1), 269-286. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1848523>.
- Chulsum, U. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Kedisiplinan Siswa, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Di Sma Negeri 7 Surabaya. *Jurnal ekonomi pendidikan dan Kewirausahaan*, 5(1), 5-20. <https://doi.org/10.26740/Jepk.V5n1.P5-20>.
- Dewi, K. C., & Prihatnani, E. (2022). Penerapan *Joyful Learning* untuk meningkat hasil belajar pada materi bilangan bulat kelas VII SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(2).
- Fatin Syahirah, Futhri Raudhatul Kabry, Geniza Aidilla Syuaira, Naffa Qaila Dalimunthe, Said Hasian Simanjuntak, And Inom Nasution. 2023. Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2 (4): 222-32. <https://doi.org/10.58192/Sidu.V2i4.1574>.
- Fawaz, M. M. B. (2022). The effect of using Smart Board on primary stage students' motivation to learn English. *Middle Eastern Journal of Research in Education and Social Sciences*, 3(1), 15-27. <https://doi.org/10.47631/mejress.v3i1.370>
- Frangki, B. (2024). *Pengaruh motivasi dan lingkungan belajar terhadap prestasi siswa*. Penerbit P4I.
- Karimuddin, Abdullah, Misbahul Jannah, Suryadin Hasda, Zahara Fadila, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, And Meilida Eka Sari. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited By Nanda Saputra. Kab. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://Penerbitzaini.com>.
- Kinesti, R. D. A., & Nisa, R. K. (2024). Implementasi media pembelajaran papan pintar berbasis Joyfull Learning pada mata pelajaran matematika kelas 2 di MI Darul Ulum 01 Ngembalrejo Kudus. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5740-5744. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.29569>.
- Latif, M., & Fadriati. (2023). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 3340-3348. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Lestari, W. (2018). Fenomena Teknologi Informasi dalam Perspektif al-Quran Surat An-Naml Ayat 28 (Kajian Tafsirilmu). *Qaf: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 3, 114-132.
- Lim, J., & Wardrip, P. (2026). Technology Integration as a Spectrum: integrating technology in early childhood classrooms. *Teachers and Teaching*, 32(2), 289-307. <https://doi.org/10.1080/13540602.2024.2420137>.

- Marzius, M., Syaiful, M., & Rachmeditha, V. (2025, December). Integration of *Joyful Learning* and Deep Learning in Modern Education. In *ICSIGER-International Conference on Science and Emerging Technology* (Vol. 1, No. 1).
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76-85.
- Maulidiah, C., Atiqo, S. H., & Widiyawati, I. (2023, June). Implementation of Joyfull Learning Method in Developing Students'enthusiasm for Learning in Islamic Education Lesson. In *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)* (Vol. 2, No. 1).
- Mawardi, Amirah. 2023. "Edukasi Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal On Education* 6 (1): 8566–76. <https://Www.Jonedu.Org/Index.Php/Joe/Article/View/4290>.
- Mohamed, R. N. E. D. (2024). A Smart-board Based Program to Develop EFL Primary School Pupils Writing Skills and their Self-efficacy. -177), 4(127, *مجلة كلية التربية بالمنصورة*, 203.
- Muhammad, A., Fadhilatul, M., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial Ученые: Asosiasi Riset Ilmu Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 2(3), 190-196.
- Nuriah, A., Putri, M., Ramdani, N. P., & Pratami, Y. (2024). Penggunaan Media *Smartboard* Sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak di TK Jelita. *Journal of Islamic Studies*, 1(2).
- Patriasih, R., Yogawati, N. D., Prayogi, A., Sukmawati, W. S., Walid, A., Febriani, L., ... & Jatmiko, M. A. (2025). *Membangun pendidikan berkualitas: Dari pedagogi hingga teknologi*. PT. Nawala Gama Education.
- Pratiwi, I. D., & Andriani, R. S. (2021). Implementation of *Joyful Learning* strategies in improving student learning outcomes in grade IV Islamic Religious Education subjects at SD Negeri 167102 Kota Tebing Tinggi. *International Conference on Health Science, Green Economics, Educational Review and Technology*, 3(1), 369–383. <https://doi.org/10.54443/ihert.v3i.249>.
- Ramli, M. (2020). Inovasi Metode Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Hulu Sungai Utara. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan Ученые: Sekolah Tinggi Ilmu Qur an Amuntai*, 14(2), 185.
- Republik Indonesia. (2019). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374.
- Rice, L. (2009). Playful learning. *Journal for Education in the Built Environment*, 4(2), 94–108. <https://doi.org/10.11120/jebe.2009.04020094>.
- Samsonova, O. (2017). *Understanding elementary teachers' experiences and views using interactive whiteboards for pedagogical practices* (Doctoral dissertation, Walden University).
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). *Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121-141.