

THE EFFECT OF IMPLEMENTING A JOYFUL LEARNING STRATEGY USING AUDIOVISUAL MEDIA ON IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES

Anggita Nurhelmi¹, Jamilah², Arik Darajat³, Hermansyah⁴

¹Sekolah Menengah Atas Negeri 17 Garut

^{2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,

⁴Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra, Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Terusan Pahlawan No.32 Kel. Sukagalih, Kec.Tarogong Kidul, Garut

anggitanurhelmi9@gmail.com^{1*}, jamilahramdani@institutpendidikan.ac.id²,
arikdarajat@institutpendidikan.ac.id³, hermansyah@institutpendidikan.ac.id⁴

Abstract

Pancasila and Citizenship Education learning usually happens in a basic way. This means that students do not get very involved and it affects how much they learn. We looked at how using the Joyful Learning approach, with media affects Pancasila and Citizenship Education learning. To do this we used a kind of study where we compared two groups of students but they were not exactly the same to start with. The people we studied were students in two classes of grade at SMA Negeri 17 Garut during the 2024/2025 school year. We had a class which is XII MIPA 3 with 35 students and we used Joyful Learning with audio and video to teach them. The other class was the control class which's XII MIPA 2 with 35 students and we used Joyful Learning with posters to teach them. We collected information from these students by giving them a test before and after the lessons. Then we looked at the results using some special tests like prerequisite tests and independent samples t-tests and also something called N-Gain to see how much they learned and we used Joyful Learning in both classes the experimental class with audiovisual media and the control class with poster media and we used these methods to teach the students in the 2024/2025 academic year, at SMA Negeri 17 Garut. The results showed that the students in both classes were much at the same level at the beginning. The average score for one class was 64.28. The other class was 63.85. After we did the treatment the class that got the treatment did a lot better on the test their average score went up to 84.57. The other class did not do well their average score was 75.42. We used a test to see if the difference was real and it was. The students in the class that got the treatment learned more than the students in the class. The treatment class had a score of 0.57, which's medium and the other class had a score of 0.32, which is low. The learning outcomes were better for the class, than the control class. It was concluded that the Joyful Learning strategy, supported by audiovisual media, had a positive and significant effect and was more effective in improving PPKn learning outcomes.

Keywords: *Joyful Learning, Audiovisual Media, Learning Outcomes, PPKn*

Abstrak

Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih kerap berlangsung satu arah sehingga keterlibatan peserta didik rendah dan berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini menganalisis pengaruh strategi Joyfull Learning berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar PPKn. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Subjek penelitian meliputi dua kelas XII di SMA Negeri 17 Garut tahun ajaran 2024/2025: kelas eksperimen (XII MIPA 3; n=35) menerapkan Joyfull Learning dengan media audiovisual, sedangkan kelas kontrol (XII MIPA 2; n=35) menerapkan Joyfull Learning dengan media poster. Data dikumpulkan melalui pretest–posttest dan dianalisis menggunakan uji prasyarat, independent samples t-test, serta N-Gain. Hasil menunjukkan kemampuan awal kedua kelas relatif setara (rata-rata pretest 64,28 dan 63,85). Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 84,57, lebih tinggi dibanding kelas kontrol 75,42. Uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan (Sig. 0,001 < 0,05). Peningkatan hasil belajar juga lebih baik pada kelas eksperimen (N-Gain 0,57; kategori sedang) daripada kelas kontrol (N-Gain 0,32; kategori rendah). Disimpulkan bahwa strategi Joyfull Learning berbantuan media audiovisual berpengaruh positif dan signifikan serta lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn.

Kata Kunci: *Joyfull Learning*, Media Audiovisual, Hasil Belajar, PPKn

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta berkarakter. Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendikbud, 2021; Sugiyono, 2020). Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Sanjaya, 2019).

Dalam praktik pembelajaran, metode ceramah yang dominan masih sering digunakan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif, kurang termotivasi, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Nurhadi, 2018; Slameto, 2019). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna agar peserta didik terlibat secara optimal dalam pembelajaran (Rusman, 2020).

Salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Joyful Learning*. Strategi ini menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak menegangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan mudah memahami materi pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2017; Uno, 2021). Pendekatan *Joyful Learning* sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Trianto, 2019).

Dalam konteks pembelajaran PPKn, penerapan strategi pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan karakter kewarganegaraan peserta didik (Winataputra, 2018). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar (Fitriani & Kurniawan, 2020; Winarno, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media audiovisual, dapat menjadi solusi untuk mendukung penerapan *Joyful Learning*. Media audiovisual mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sekaligus, sehingga membantu peserta didik memahami

materi secara lebih konkret dan kontekstual (Arsyad, 2020; Daryanto, 2019). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik (Rahmawati & Suyanto, 2021; Sari et al., 2022).

Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa pembelajaran PPKn yang dikemas secara menyenangkan dan didukung media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif serta hasil belajar peserta didik. Tetep dan Mulyana (2022) menemukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran inovatif dalam PPKn berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan sikap positif peserta didik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Tetep et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *joyful learning* dan media audiovisual efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif siswa.

Secara substansial, PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kecakapan kewarganegaraan (*civic knowledge, civic skills, dan civic dispositions*) yang diperlukan peserta didik untuk berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Winataputra, 2018; Kemendikbud, 2021). Karena itu, pembelajaran PPKn perlu dirancang agar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menumbuhkan pemahaman nilai, sikap, serta keterampilan berpikir kritis dan mengambil keputusan secara etis, bukan sekadar menghafal konsep (Winarno, 2021).

Strategi Joyfull Learning menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberi ruang interaksi, sehingga emosi positif peserta didik dapat mendukung perhatian, motivasi, serta keberanian untuk berpendapat (Uno, 2021; Slameto, 2019). Dalam kerangka belajar aktif, pengalaman belajar yang bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat dalam mengamati, menanya, mencoba, dan merefleksikan hasil belajarnya, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses serta menyediakan umpan balik (Sanjaya, 2019; Rusman, 2020).

Dari sisi media, penggunaan audiovisual dipandang relevan karena dapat menghadirkan informasi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan teks, sehingga konsep-konsep abstrak PPKn menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Arsyad, 2020; Daryanto, 2019). Media audiovisual juga berpotensi meningkatkan retensi dan perhatian peserta didik karena rangsangan visual-auditori lebih kaya dibanding media statis, sehingga membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran (Sari et al., 2022; Rahmawati & Suyanto, 2021).

Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media dapat meningkatkan hasil belajar PPKn, kajian yang secara langsung membandingkan Joyfull Learning berbantuan audiovisual dengan Joyfull Learning berbantuan media poster masih terbatas pada konteks sekolah tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan memberikan bukti empiris tentang perbedaan efektivitas kedua bentuk bantuan media dalam meningkatkan hasil belajar PPKn, sekaligus memperkaya alternatif praktik pembelajaran yang dapat diadaptasi guru di kelas (Tetep & Mulyana, 2022; Tetep, Mulyana, & Suherman, 2023).

Di tingkat sekolah menengah, capaian hasil belajar PPKn berkaitan erat dengan faktor internal peserta didik, seperti motivasi, perhatian, dan kesiapan belajar serta faktor eksternal berupa strategi, media, dan iklim kelas yang diciptakan guru (Slameto, 2019; Rusman, 2020). Pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, memberi kesempatan berinteraksi, dan menghadirkan variasi stimulus akan membantu peserta didik mempertahankan fokus belajar dan memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, perkembangan teknologi dan kebiasaan peserta didik yang akrab dengan konten digital menuntut guru untuk memilih media yang relevan dan mudah diakses. Pemanfaatan audiovisual yang terencana dapat menjadi jembatan antara materi PPKn dan realitas sosial yang

dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak sekadar bersifat hafalan, tetapi mendorong pemahaman kontekstual dan pengambilan sikap (Kemendikbud, 2021; Winarno, 2021).

Namun, penggunaan media dan strategi pembelajaran tidak otomatis efektif tanpa kesiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran, memilih materi yang tepat, serta mengelola interaksi kelas. Profesionalisme guru dalam memilih model, strategi, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi kunci untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Rusman, 2020; Uno, 2021; Arsyad, 2020). Oleh karena itu, penelitian yang memberi gambaran rinci tentang dampak strategi dan media tertentu pada hasil belajar menjadi penting sebagai rujukan praktik.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dan akademik, yaitu menyediakan bukti kuantitatif tentang efektivitas *Joyfull Learning* berbantuan audiovisual dalam pembelajaran PPKn, serta menawarkan alternatif pemilihan media yang lebih tepat dibandingkan penggunaan poster semata. Temuan penelitian juga dapat menjadi pijakan untuk pengembangan pembelajaran yang inovatif dan evaluasi yang lebih terarah di kelas PPKn (Sugiyono, 2020; Creswell, 2018).

Selain strategi dan media, aspek evaluasi pembelajaran juga perlu diperhatikan karena hasil belajar PPKn tidak selalu dapat ditangkap melalui soal hafalan. Instrumen tes sebaiknya mengukur pemahaman konsep dan kemampuan menerapkan nilai dalam konteks, sehingga perubahan hasil belajar yang muncul benar-benar merefleksikan kualitas pembelajaran yang berlangsung (Sanjaya, 2019; Arikunto, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran PPKn serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*), karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh (Sugiyono, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 17 Garut pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XII SMAN 17 Garut tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 12 kelas, yaitu kelas XII MIPA 1-7 sampai kelas XII IPS 1-5 dengan total populasi 404 siswa. Sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik dan karakteristik kelas (Arikunto, 2019). Sampel yang digunakan yaitu kelas XII MIPA 3 berjumlah 35 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas XII MIPA 2 yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kompetensi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, digunakan pula lembar observasi untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *product moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (Sugiyono, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual. Data pendukung diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase, dan kategori hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent samples t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Creswell, 2018). Selain uji perbedaan, penelitian ini juga menggunakan analisis peningkatan hasil belajar (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai N-Gain dihitung menggunakan rumus perbandingan antara skor pretest dan posttest, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah (Hake, 1999). Analisis N-Gain digunakan untuk memperkuat interpretasi efektivitas penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning*. Seluruh proses analisis data dibantu dengan perangkat lunak SPSS.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual. Ringkasan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelas	Tes	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Eksperimen	Pretest	35	55	75	64,28
Eksperimen	Posttest	35	70	95	84,57
Kontrol	Pretest	35	54	74	63,85
Kontrol	Posttest	35	65	88	75,42

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 64,28 dan kelas kontrol sebesar 63,85. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 84,57, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 75,42. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Uji Prasyarat Analisis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, yang di dapat untuk uji normalitas pada kelas experiment maupun kelas kontrol nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 dengan kelas eksperimen 0,200 dan kontrol 0,176, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelas berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok, dan hasilnya dengan nilai signifikansi sebesar $0,362 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kedua kelompok dinyatakan homogen.yang selanjutnya di lakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis (Independent Samples t-test)

Setelah data memenuhi prasyarat normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test*. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples t-test

Kelas	Rata-rata	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	84,57		
Kontrol	75,42	4,286	0,001

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn peserta didik.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	64,28	84,57	0,57	Sedang
Kontrol	63,85	75,42	0,32	Rendah

Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,57 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,32 berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal ini tercermin dari perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan didukung media yang menarik mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Secara statistik, hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas bersifat signifikan. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa strategi *Joyful Learning* bukan sekadar menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan pencapaian akademik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Uno (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek emosional peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan daya serap terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga didukung oleh hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Hake (1999), nilai N-Gain yang lebih tinggi mencerminkan efektivitas suatu perlakuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dari kondisi awal ke kondisi akhir. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dari perspektif teori belajar, temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Trianto, 2019). Strategi *Joyful Learning* memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, interaksi dengan media audiovisual, maupun kegiatan pembelajaran yang bersifat partisipatif. Kondisi ini membantu peserta didik mengaitkan materi PPKn dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran PPKn juga berperan penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Media audiovisual mampu menyajikan informasi secara konkret melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, norma, dan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) dan Daryanto (2019) yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar.

Selain berdampak pada aspek kognitif, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* juga berdampak positif terhadap sikap dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Temuan ini mendukung pandangan Slameto (2019) bahwa motivasi belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn yang dikemas secara inovatif dan menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tetep dan Mulyana (2022) menegaskan bahwa pembelajaran PPKn yang memadukan strategi pembelajaran aktif dengan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan kognitif serta pemahaman konsep kewarganegaraan peserta didik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Tetep et al. (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, strategi *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sesuai dengan pandangan Rusman (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran PPKn yang efektif. Strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, menyenangkan, dan partisipatif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru PPKn disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan strategi dan media yang variatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil uji *independent samples t-test* yang menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Penerapan strategi *Joyful Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dukungan media audiovisual membantu peserta didik memahami materi PPKn secara lebih konkret dan bermakna, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini juga diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, strategi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media audiovisual dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn. Guru disarankan untuk memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang variatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson Education.
- Daryanto. (2019). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Fitriani, R., & Kurniawan, D. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis karakter di sekolah menengah. *Jurnal Civic Education*, 4(2), 85–94.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished manuscript*. Indiana University.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhadi. (2018). *Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Universitas Negeri Malang Press.
- Rahmawati, L., & Suyanto. (2021). Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 45–54.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, P., Wahyuni, S., & Lestari, R. (2022). Pemanfaatan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 101–110.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Tetep, & Mulyana, E. (2022). Strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*

- Kewarganegaraan*, 12(1), 15–26.
- Tetep, Mulyana, E., & Suherman, A. (2023). Pembelajaran PPKn berbasis joyful learning untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Civic Education*, 7(2), 134–145.
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.
- Uno, H. B. (2021). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. (2018). *Pendidikan kewarganegaraan: Refleksi historis, epistemologis, dan praksis*. Universitas Terbuka.
- Winarno. (2021). Pendidikan kewarganegaraan dan tantangan pembentukan karakter siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(3), 211–220.