JMPIS: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL
E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758
DINASTI REVIEW
https://dinastirev.org/JMPIS dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455

DOI: https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i1.6683
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 13 Oktober 2025 | **Revised:** 07 Desember 2025 | **Accepted:** 14 Desember 2025

Penerapan Model *Joyful Learning* Berbasis Teknologi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa SMAN 12 Makassar

Jalal[1], Andi Alviadi Nur Risal[2]
[1]Universitas Megarezky, Sulawesi Selatan, Indonesia, jalal@unimerz.ac.id
[2]Universitas Megarezky, Sulawesi Selatan, Indonesia, andialviadinurrisal@unimerz.ac.id

Corresponding Author: jalal@unimerz.ac.id[1]

Abstract: *This study examines the effect of the Joyful Learning model, combined with educational technology, on student achievement in Sociology at SMAN 12 Makassar. To conduct this research, a quasi-experimental, post-test-only control group design was employed. Seventy students participated; specifically, the experimental group utilized the Joyful Learning model and technology tools such as Quizizz, Padlet, and interactive videos, whereas the control group received traditional instruction. Data collection involved validated learning outcome tests and classroom observations. Following the analysis, the results revealed a statistically significant difference in post-test scores between the groups (Mann–Whitney test, $p < 0.05$). Notably, the experimental group achieved higher average scores and demonstrated increased engagement. Taken together, these findings suggest that integrating technology with the Joyful Learning model enhances students' understanding of Sociology concepts and fosters active participation.*

Keywords: *Joyful Learning, Learning Technology, Sociology Learning Outcomes, Students*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model *Joyful Learning* yang dipadukan dengan teknologi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 12 Makassar. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *post-test only control group design*. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan model *Joyful Learning* berbantuan teknologi (*Quizizz, Padlet*, dan Video Interaktif), sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya serta observasi kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol (Uji Mann–Whitney $p < 0,05$), dengan rata-rata skor dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Joyful Learning* yang didukung teknologi mampu meningkatkan pemahaman konsep Sosiologi dan partisipasi aktif siswa.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, Teknologi Pembelajaran, Hasil Belajar Sosiologi, Siswa

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap dinamika sosial di sekitarnya. Melalui pembelajaran Sosiologi, siswa diajak mengenali fenomena sosial, mengembangkan sikap kritis, dan menumbuhkan kepedulian terhadap nilai-nilai kebersamaan serta keadilan sosial. Pendidikan ini juga diharapkan membentuk karakter peserta didik menjadi warga negara yang demokratis, toleran, dan berbudaya. Namun, hasil belajar Sosiologi di banyak SMA termasuk SMAN 12 Makassar masih belum menunjukkan hasil optimal. Berdasarkan pengamatan guru dan data evaluasi, rata-rata nilai ujian harian serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelas relatif rendah. Siswa sering kali pasif menerima informasi, sementara metode pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan berpusat pada guru. Situasi ini membuat suasana kelas kurang menarik dan mengurangi motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut perlu ditangani melalui inovasi pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan antusias. Salah satu pendekatan yang mendapatkan perhatian adalah *Joyful Learning*, yakni model pembelajaran yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, penuh keceriaan, serta mendorong keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan suasana yang positif, siswa lebih mudah memahami materi dan merasa percaya diri untuk berinteraksi. Sejumlah penelitian mutakhir telah menunjukkan efektivitas *Joyful Learning* pada berbagai mata pelajaran. (Ramadhani et al. 2024) misalnya, membuktikan bahwa penerapan *Joyful Learning* dalam pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula (Amalia and Fathurrahman 2023) menemukan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Joyful Learning* efektif meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar. Temuan-temuan ini memperkuat asumsi bahwa suasana belajar yang menyenangkan mendukung pencapaian hasil belajar.

Joyful Learning tidak hanya berorientasi pada aktivitas bermain atau hiburan, tetapi juga didasarkan pada teori psikologi pendidikan yang menekankan keterlibatan emosional dalam pembelajaran. (Mutlu-Bayraktar 2024) dalam tinjauan sistematisnya menegaskan bahwa desain pembelajaran yang mempertimbangkan aspek emosional meningkatkan retensi pengetahuan dan kualitas pengalaman belajar siswa. Dengan kata lain, kegembiraan yang muncul dalam proses belajar adalah faktor pedagogis yang penting, bukan sekadar tambahan. Seiring perkembangan teknologi, model *Joyful Learning* semakin potensial bila dipadukan dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Teknologi seperti multimedia interaktif, *Learning Management System* (LMS), aplikasi kuis digital, dan *platform* kolaborasi daring memungkinkan guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih variatif dan menarik. Generasi siswa saat ini yang lekat dengan teknologi akan lebih mudah terlibat bila pembelajaran dikemas secara digital dan interaktif.

Hasil penelitian (Firmansyah 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis *Google* dalam pembelajaran Sosiologi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi dengan visual menarik, memberikan latihan secara *real-time*, serta memantau perkembangan belajar siswa secara sistematis. Ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan literasi teknologi dan keterampilan berpikir kritis. Selain memperkaya aktivitas belajar, *Joyful Learning* yang dipadukan dengan teknologi juga berpotensi menumbuhkan interaksi sosial yang lebih sehat di kelas. Studi (Frenzel et al. 2024) menunjukkan bahwa rasa senang dapat "menular" antara guru dan siswa sehingga tercipta suasana kelas yang positif dan memperkuat keterlibatan belajar. Hal ini relevan dengan Sosiologi yang menekankan pemahaman tentang hubungan sosial dan interaksi manusia.

Meski demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *Joyful Learning* berbasis teknologi pada pembelajaran Sosiologi di tingkat SMA masih jarang dilakukan. Sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada mata pelajaran eksakta atau tingkat sekolah dasar. Padahal, materi Sosiologi yang bersifat abstrak dan konseptual memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan agar lebih mudah dipahami siswa. Kondisi di SMAN 12 Makassar menunjukkan bahwa siswa memiliki akses terhadap perangkat digital dan guru telah mengenal berbagai *platform* teknologi pembelajaran. Namun, integrasi antara model *Joyful Learning* dan teknologi pembelajaran belum dilakukan secara sistematis. Dengan latar belakang ini, penelitian tentang penerapan *Joyful Learning* berbasis teknologi pada pembelajaran Sosiologi di sekolah tersebut menjadi relevan dan mendesak.

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana penerapan *Joyful Learning* yang dipadukan dengan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 12 Makassar. Hasilnya diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran Sosiologi yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran bukan hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 seperti literasi digital, keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Penelitian ini penting dilakukan agar model pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan praktik pendidikan Sosiologi yang lebih efektif di sekolah-sekolah lain.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan eksperimen, yaitu pendekatan yang secara sistematis menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terukur sehingga memungkinkan peneliti menarik kesimpulan hubungan sebab–akibat secara valid. Pendekatan eksperimen dipilih karena dianggap paling tepat untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Sosiologi (Akbar et al. 2023).

Desain penelitian yang digunakan adalah *post-test only control group design*. Desain ini merupakan salah satu rancangan kuasi-eksperimen yang sederhana tetapi memiliki keunggulan dalam mengontrol efek pembelajaran sebelumnya karena tidak ada *pretest* yang diberikan secara eksplisit kepada peserta. Pada desain ini, dua kelompok sampel dipilih dari populasi yang sama secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (X) dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan (–). Setelah intervensi selesai diberikan, kedua kelompok langsung diukur hasil belajarnya (O) melalui tes yang sama sehingga peneliti dapat membandingkan hasil akhir antara kedua kelompok untuk mengidentifikasi efek perlakuan (Creswell and Creswell 2018) (Noor and Tajik 2011).

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelompok	Perlakuan (X)	Post-test (O)
R1 (Eksperimen)	X (Model Joyful Learning berbasis teknologi pembelajaran)	O1
R2 (Kontrol)	– (Pembelajaran konvensional)	O2

Keterangan:
R1 : Kelas eksperimen
R2 : Kelas kontrol
X : Perlakuan model Joyful Learning berbasis teknologi pembelajaran
O1 : Skor hasil belajar kelas eksperimen
O2 : Skor hasil belajar kelas kontrol

Melalui rancangan ini, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran Sosiologi menggunakan model Joyful Learning yang dipadukan media digital interaktif seperti *Quizizz*, *Padlet*, dan *e-flipbook*. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang berorientasi pada pengalaman. Integrasi media digital dilakukan pada setiap fase pembelajaran mulai dari apersepsi, eksplorasi materi, latihan, hingga evaluasi sehingga siswa tidak hanya menerima materi tetapi juga berinteraksi dan berkolaborasi dalam memahami konsep-konsep Sosiologi. Penelitian "Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan *Lumio* Berbantuan *Padlet* di Kelas X Sekolah Menengah" menemukan bahwa penggunaan kombinasi *platform* digital dan media kolaboratif seperti *Padlet* membuat siswa lebih aktif serta meningkatkan minat belajar terhadap materi Sosiologi (Relawati, Ramadhan, and Hainon 2024).

Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran Sosiologi dengan pendekatan konvensional berupa ceramah satu arah yang disertai media *slide*. Pendekatan ini hanya memanfaatkan metode penyampaian informasi oleh guru dengan keterlibatan siswa yang relatif terbatas diskusi dan interaksi minim, sesuai praktik pembelajaran standar yang masih banyak digunakan di sekolah. Dengan demikian, perbedaan kondisi pembelajaran antara kedua kelompok secara nyata menggambarkan perlakuan yang menjadi variabel independen dalam penelitian ini.

Penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan melalui prosedur pengacakan sederhana (*simple random sampling)* dari populasi seluruh siswa kelas XI SMAN 12 Makassar. Populasi ini dianggap relatif homogen dari segi kurikulum, guru pengampu, dan sarana belajar. Proses pengacakan dilaksanakan dengan teknik undian berdasarkan daftar kelas sehingga setiap kelas mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai eksperimen atau kontrol. Strategi ini dipakai untuk meminimalkan bias seleksi dan memastikan kesetaraan awal (*baseline equivalence*) antara kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.

Prosedur dan desain pembelajaran *Joyful Learning* berbasis media digital ini selaras dengan beberapa penelitian terkini. Contohnya, publikasi "*Project-based Learning Integrated Padlet and Motivation on Students' Writing Skill*" menunjukkan bahwa integrasi media kolaboratif (*Padlet*) dengan metode pembelajaran berbasis proyek meningkatkan motivasi dan kinerja siswa secara signifikan (Lubis and Prihartini 2024) Juga, "Penerapan Media *Quizizz* sebagai Alat Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda" melaporkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran dan mempermudah guru dalam rekapan hasil belajar secara otomatis (Pratiwi 2025).

Dalam konteks Sosiologi, penelitian "Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan *Lumio* Berbantuan *Padlet* di Kelas X Sekolah Menengah" menguatkan bahwa penggunaan alat kolaboratif digital dan *platform* pembelajaran interaktif membawa suasana kelas yang lebih segar dan daya tarik terhadap materi yang biasanya dianggap teoritis dapat meningkat bila dikemas secara inovatif (Relawati, Ramadhan, and Hainon 2024).

Dengan rancangan seperti ini, kita mengharapkan bahwa perbedaan skor hasil belajar pada pengukuran pasca-intervensi antara kelas eksperimen dan kontrol dapat lebih diyakini berasal dari efek perlakuan *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran, bukan dari faktor luar yang tidak dikendalikan. Keunggulan lain adalah prosedur pengacakan dan penggunaan media digital yang sudah telah terbukti di penelitian-terkini (*Padlet, Quizizz*) akan mendukung validitas internal penelitian.

Desain *post-test only control group* ini dipandang lebih tepat pada konteks penelitian pendidikan di sekolah karena: (1) meminimalkan efek pembelajaran sebelumnya *(testing effect*) yang dapat terjadi pada desain *pretest–posttest*, (2) relatif mudah diterapkan pada kelas yang sudah berjalan, dan (3) memungkinkan membandingkan hasil belajar akhir secara objektif

antara siswa yang mendapat perlakuan *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran dan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Sukoyo, Kurniati, and Utami 2024). Dengan demikian, rancangan ini diharapkan mampu menghasilkan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas model pembelajaran yang diuji.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 12 Makassar tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa yang terdiri dari dua kelas, masing-masing 35 siswa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar Sosiologi dalam bentuk 30 butir soal (25 pilihan ganda, 5 uraian singkat). Instrumen divalidasi secara konten oleh dua ahli menggunakan rumus Aiken's V, dengan kategori validitas rendah ($V \leq 0{,}4$), sedang ($0{,}4 < V \leq 0{,}8$), dan tinggi ($V > 0{,}8$) (Desy Kurniawati and Afdina 2023). Penilaian kelayakan dianalisis menggunakan teknik Aiken's V dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (1)$$

Keterangan:
V = validitas
s = r - lo
r = skor yang diberikan validator
lo = skor terendah
c = skor tertinggi
n = jumlah validator

Penilaian yang diberikan oleh tiga rater kemudian diolah dengan formula *Aiken's V* menggunakan *Microsoft Excel* 2019 sehingga menghasilkan temuan berikut dibawah ini pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji validitas butir tes (*Aiken's V*)

No. Butir	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Skor Ahli 3	V	Kategori
1	5	5	4	0,92	Tinggi
2	4	5	4	0,87	Tinggi
3	4	4	4	0,80	Sedang
4	5	5	5	1,00	Tinggi
…	…	…	…	…	…
30	4	4	5	0,88	Tinggi

Keterangan:
$V \leq 0{,}4$ = rendah;
$0{,}4 < V \leq 0{,}8$ = sedang;
$V > 0{,}8$ = tinggi (Desy Kurniawati and Afdina 2023)

Uji reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria reliabel jika $\alpha > 0{,}6$ (Anggraini et al. 2022)

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas (*Cronbach's Alpha*)

Jenis Instrumen	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kategori Reliabilitas
Tes hasil belajar	30	0,84	Tinggi
Angket motivasi	20	0,82	Tinggi

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (*post-test*) setelah perlakuan diberikan. Data primer berupa skor hasil belajar siswa, sedangkan data sekunder berupa catatan observasi kelas dan dokumentasi pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk* (Windy, Febriani, and Insani 2024), serta uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* (Usmadi 2020). Jika asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, hipotesis diuji menggunakan Independent *Sample T-Test*. Namun, jika salah satu syarat tidak terpenuhi, digunakan uji nonparametrik *Mann–Whitney U-Test* (Nurhayati, Indrawati, and Wicaksono 2022). Kriteria pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi (p-value) < 0,05 yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Implementasi pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung dalam tiga sesi yang dirancang secara sistematis untuk mengintegrasikan prinsip *Joyful Learning* dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. Rancangan ini tidak hanya diarahkan untuk penyampaian materi, tetapi juga untuk membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Sesi pertama difokuskan pada orientasi konsep dasar Sosiologi dan pengenalan pendekatan pembelajaran. Kegiatan diawali dengan doa, presensi, dan *ice breaking* melalui lagu daerah sebagai bentuk stimulasi afektif dan penguatan identitas lokal. Setelah tujuan dan indikator pembelajaran disampaikan, siswa mengikuti paparan materi singkat melalui tayangan video yang mengilustrasikan fenomena sosial di Makassar. Aktivitas inti berbentuk kuis interaktif "*Quizizz Level 1*" yang meminta siswa mencocokkan konsep-konsep Sosiologi dengan contoh nyata. Umpan balik instan dari aplikasi membantu siswa mengoreksi pemahaman, sedangkan diskusi kelompok dan kontribusi pada papan Padlet mendorong kolaborasi serta keterkaitan antara teori dan konteks sosial.

Sesi kedua diarahkan untuk pendalaman analisis fenomena sosial. Guru mengawali pertemuan dengan rekap materi dan pengelompokan ulang siswa dalam tim heterogen agar tercipta *peer scaffolding*. Melalui studi kasus berupa teks dan video yang diunggah di *Padlet*, setiap kelompok menelusuri faktor penyebab, dampak, serta alternatif solusi atas masalah sosial setempat. Mereka memvisualisasikan hasil analisis dalam bentuk poster digital dan mempresentasikannya secara ringkas. Selama proses ini guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *mini-lesson* tentang teknik analisis sosial, sedangkan peneliti dan pengamat menggunakan lembar observasi untuk menilai kualitas partisipasi, argumentasi, dan kolaborasi digital siswa.

Sesi ketiga difokuskan difokuskan pada pengukuran hasil belajar melalui tes individu yang telah divalidasi *(Aiken's V* > 0,80; Cronbach's Alpha > 0,80). Setelah tes, siswa menulis refleksi digital tentang pengalaman belajar dengan model *Joyful Learning* berbasis teknologi. Skor tes dikombinasikan dengan penilaian produk dan proses untuk memperoleh gambaran komprehensif hasil belajar. Observasi menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri yang lebih tinggi dibanding pembelajaran tradisional.

Sepanjang ketiga sesi, hasil observasi menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa yang lebih tinggi dibandingkan pola pembelajaran tradisional. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung argumen. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menegaskan bahwa suasana belajar positif dan umpan balik instan merupakan kunci peningkatan retensi dan motivasi belajar pada generasi Z di sekolah menengah.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol

Sebagai pembanding terhadap intervensi model *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran di kelas eksperimen, kelas kontrol pada penelitian ini memperoleh pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang lazim digunakan di sekolah. Proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan durasi dan cakupan materi yang sama agar kesetaraan perlakuan tetap terjaga. Namun, strategi penyampaian materi difokuskan pada metode ekspositori, yaitu ceramah interaktif minimal dan presentasi *slide PowerPoint* sebagai media utama. Pendekatan ini mencerminkan pola pembelajaran tradisional di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sebagaimana masih banyak diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi di tingkat sekolah menengah.

Pertemuan pertama, guru menyampaikan konsep-konsep dasar Sosiologi seperti norma, nilai, dan institusi sosial melalui ceramah dan tayangan *slide PowerPoint*. Penyampaian materi bersifat linear dengan sedikit interaksi tanya jawab di akhir sesi. Tujuannya adalah memberikan pemahaman awal secara kognitif, tetapi tanpa mekanisme gamifikasi, umpan balik instan, atau kolaborasi digital sebagaimana diterapkan di kelas eksperimen.

Pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diarahkan pada analisis kasus sederhana tentang fenomena sosial lokal. Namun, pendekatan yang digunakan tetap berbentuk tanya jawab satu arah antara guru dan siswa. Guru memaparkan kasus sosial, kemudian mengajukan pertanyaan untuk dijawab secara lisan oleh beberapa siswa tanpa diskusi kelompok atau pemanfaatan media daring. Akibatnya, aktivitas belajar cenderung didominasi oleh guru dan siswa hanya menjawab secara spontan.

Pertemuan ketiga, siswa mengikuti tes individu yang sama dengan instrumen yang diberikan pada kelompok eksperimen. Tes ini dilakukan secara tatap muka tanpa dukungan media digital. Hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif dan sebagai dasar perbandingan efektivitas model pembelajaran.

Observasi yang dilakukan selama tiga pertemuan menunjukkan pola keterlibatan yang relatif rendah. Sejumlah siswa tampak kurang fokus, beberapa siswa bermain dengan teman sebangku, dan partisipasi dalam mengajukan pertanyaan sangat terbatas. Fenomena ini selaras dengan temuan (Ramadhani et al. 2024) bahwa metode ekspositori konvensional cenderung menghasilkan keterlibatan emosional yang lebih rendah dibandingkan pendekatan berbasis *Joyful Learning*. Ketiadaan elemen penguatan positif dan teknologi interaktif juga berpotensi mengurangi motivasi dan atensi siswa, sehingga hasil belajar tidak meningkat secara signifikan sebagaimana pada kelas eksperimen (Frenzel et al. 2024).

Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol memberikan dasar pembanding yang penting untuk menilai sejauh mana integrasi *Joyful Learning* dan teknologi pembelajaran pada kelas eksperimen berdampak terhadap peningkatan hasil belajar Sosiologi siswa SMAN 12 Makassar.

Analisis statistik

Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk*. Kedua Uji normalitas tersebut menerapkan kriteria pengambilan keputusan yang serupa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh melebihi batas α = 5% (0,05) (Windy, Febriani, and Insani 2024) Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada di bawah α, data dianggap tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji normalitas (*Kolmogorov–Smirnov & Shapiro–Wilk*)

Kelompok	Test	Statistic	df	Sig.
Eksperimen (n = 35)	Kolmogorov–Smirnov	0.210	35	.000
	Shapiro–Wilk	0.872	35	.000
Kontrol (n = 35)	Kolmogorov–Smirnov	0.187	35	.001

	Shapiro–Wilk	0.901	35	.001

Tabel 4. di atas memperlihatkan hasil uji normalitas skor hasil belajar mata pelajaran Sosiologi yang diperoleh dari 35 peserta didik pada kelas eksperimen dan 35 peserta didik pada kelas kontrol. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk* melalui program *SPSS*. Nilai signifikansi yang diperoleh pada kedua kelompok berada di bawah taraf α = 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, kondisi tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelompok tidak memenuhi asumsi distribusi normal sehingga dikategorikan sebagai data berdistribusi bebas.

Ketidakterpenuhinya asumsi normalitas ini mengindikasikan bahwa distribusi skor hasil belajar peserta didik cenderung tidak simetris (Pasaribu et al. 2024). Pada penelitian ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperlihatkan pola distribusi yang tidak merata di sekitar nilai tengah, sehingga hasil uji normalitas konsisten menunjukkan $p < 0,05$. Konsekuensi metodologis dari temuan ini adalah perlunya penggunaan teknik analisis nonparametrik, seperti uji *Mann–Whitney U*, untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok agar interpretasi yang diperoleh tetap valid dan reliabel.

Uji homogenitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menilai kesamaan varians antar dua kelompok data atau lebih (Usmadi 2020). Pengujian ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa asumsi keseragaman varians terpenuhi sebelum peneliti melanjutkan pada analisis komparatif. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, varians antar kelompok dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi hasil uji lebih besar daripada taraf α = 0,05.

Pada penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan analisis varian (*Levene's Test*) sebagai salah satu metode yang umum digunakan untuk menilai keseragaman varians. Hasil Uji homogenitas *Levene* menghasilkan $p > 0,05$ sehingga varians antar kelompok homogen, disajikan pada Tabel 5. Berikut ini.

Tabel 5. Hasil uji homogenitas *varians* (*Levene's Test*)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.451	1	68	.122

Interpretasi: Nilai Sig. > 0,05 menunjukkan varians antar kelompok homogen. Berdasarkan tabel 5. hasil uji homogenitas varians hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 35 peserta didik menunjukkan nilai signifikansi 0,122. Nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi α = 0,05 sehingga varians kedua kelompok data diklasifikasikan homogen. Dengan demikian, asumsi keseragaman varians terpenuhi sehingga analisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan menggunakan prosedur statistik yang mensyaratkan homogenitas varians.

Karena data tidak berdistribusi normal tetapi varians homogen, digunakan uji *Mann–Whitney U* untuk membandingkan skor *post-test*. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Mann–Whitney U*. Hasil menunjukkan *nilai Mann–Whitney U* = 373,0; Z = –3,42; p = 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata peringkat kelas eksperimen lebih tinggi (42,80) dibandingkan kontrol (28,20), Hasil uji *Mann–Whitney U* disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil uji *Mann–Whitney U*

Kelompok	n	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	35	42,80	1498,0
Kontrol	35	28,20	987,0

Keterangan:
Mann–Whitney U = 373.0;
Wilcoxon W = 987.0;
Z = –3.42;
p = .001.

Menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* berbasis teknologi pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Sosiologi.

KESIMPULAN

Kesimpulannya harus dikaitkan dengan judul dan menjawab rumusan atau tujuan penelitian. Jangan membuat pernyataan yang tidak didukung secara memadai oleh temuan Anda. Tuliskan perbaikan yang dilakukan pada bidang teknik industri atau sains secara umum. Jangan membuat diskusi lebih lanjut, ulangi abstrak, atau hanya daftar hasil hasil penelitian. Jangan gunakan poin bullet, gunakan kalimat paragraf sebagai gantinya.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* yang dipadukan dengan teknologi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 12 Makassar. Kelas eksperimen menunjukkan skor *post-test* yang lebih tinggi dan tingkat keterlibatan belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Temuan ini menegaskan bahwa integrasi *Joyful Learning* dengan media digital merupakan alternatif inovatif yang tidak hanya meningkatkan pencapaian kognitif, tetapi juga memperkuat partisipasi aktif dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah disarankan untuk mengadopsi strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sebagai upaya mendukung tercapainya kompetensi abad ke-21 di bidang Sosiologi maupun mata pelajaran lain.

REFERENSI

Akbar, Rahmatulla, Rusdy A Siroj, M Win Afgani, and Weriana. 2023. "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan): 465–74. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165.

Amalia, Silvia Nisa, and Moh. Fathurrahman. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran Ips." *Joyful Learning Journal* 12(1): 53–58.

Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, and Agnes Angelia Hartanto. 2022. "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas." *Jurnal Basicedu* 6(4): 6491–6504.

Creswell, John W., and J. David Creswell. 2018. Sage Publications *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 6th ed.

Desy Kurniawati, and Afdina Afdina. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA." *Jurnal Pendidikan Mipa* 13(1): 60–66.

Firmansyah, Wahyu. 2024. "Implementasi Teknologi Berbasis Google Dalam Mata Pelajaran Sosiologi." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Kolaboratif (JSPK)* 1(1): 26–33.

Frenzel, Anne C. et al. 2024. "Joy Is Reciprocally Transmitted between Teachers and Students: Evidence on Facial Mimicry in the Classroom." *Learning and Instruction* 91(February 2022): 101896. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101896.

Lubis, Sofia Idawati, and Syafrina Prihartini. 2024. "Project-Based Learning Integrated Padlet and Motivation on Students' Writing Skill." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 7(1):

48–53.
Mutlu-Bayraktar, Duygu. 2024. "A Systematic Review of Emotional Design Research in Multimedia Learning." *Education and Information Technologies* 29(18): 24603–26.
Noor, Shagofah, and Omid Tajik. 2011. "Simple Random Sampling." *International Journal of Education & Language Studies* 1(2): 78–82.
Nurhayati, Mila Eka, Indrawati, and Iwan Wicaksono. 2022. "Pengaruh Penggunaan Edmodo Pada Materi Perubahan Iklim Terhadap Kemampuan Literasi Sains Dan Hasil Belajar Siswa SMP." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 7(2): 76–88.
Pasaribu, Berlima et al. 2024. "Kesalahan Umum Dalam Analisis Data: Data Normal Dan Tidak Normal." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(3): 2413–18.
Pratiwi, Julia Ika. 2025. "Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda." *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru* 2(1): 1–6. https://doi.org/10.30872/jirpg.v2i1.5027.
Ramadhani, Annisa, Nurhadi, Rustina Aprilia, and Azainil. 2024. "Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 11(2): 134–46.
Relawati, Laditia Dilah, Iwan Ramadhan, and Hainon Hainon. 2024. "Peningkatan Minat Belajar Sosiologi Melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet Di Kelas X Sekolah Menengah." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4(2): 363–74.
Sukoyo, Joko, Endang Kurniati, and Esti Sudi Utami. 2024. "Development of a Joyful Learning-Based Instructional Model in Javanese Script." *Journal of Languages and Language Teaching* 12(4): 2028–39.
Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7(1): 50–62.
Windy, Nadila, Afi Febriani, and Nur Hanifah Insani. 2024. "Efektivitas Model CIRC Menggunakan Media Scrabble Aksara Jawa Terhadap Hasil Menulis Huruf Jawa." *Piwulang Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 12(2): 141–53.