

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI PENDEKATAN *JOYFULLY LEARNING*
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* SEKOLAH DASAR**

Winu Galih Puspito

PGSD, STKIP PGRI METRO

Winugalihpuspito49@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang menunjukkan bahwa 44,44% peserta didik belum mencapai KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dengan pendekatan *Joyfully Learning* berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Jenis metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara yang berjumlah 18 peserta didik. Alat pengumpul data penelitian berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Joyfully Learning* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siklus I sebesar 61,11% dan meningkat pada siklus II menjadi 77,78%. Persentase ketuntasan hasil belajar sikap spiritual (afektif) siklus I sebesar 55,56% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar sikap sosial (afektif) siklus I sebesar 66,67% dan meningkat menjadi 88,89% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar psikomotor pada siklus I sebesar 61,11% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara.

Kata kunci: *Joyfully Learning*, *Project Based Learning*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar.

Article History

Received: February 2025

Reviewed: February 2025

Published: February 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar (Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1). Pendidikan aktif mengembangkan potensi peserta didik memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian serta keterampilan (Iskandar,2019). Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting dalam mengembangkan keterampilan peserta didik (Nindrasari, 2011). Pada dasarnya keberhasilan mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan yang berlangsung di dalam kelas (Elvanisi, 2018).

Menurut Yuhana & Aminy, pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa membawa fakta dan pengetahuan pada hubungan pribadi antara pendidik dengan peserta didik (Yuhana, 2019). Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan tenaga pendidik (pendidik) supaya terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Yulianingsi, 2019). Secara implisit, di dalam pembelajaran terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan berbagi metode untuk keefektifan serta mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Faktor penunjang pembelajaran efektif salah satunya adalah lingkungan belajar. Lingkungan yang dibuat dengan baik akan menghasilkan kesan positif terhadap peserta didik sehingga membuat peserta didik akan lebih senang dan nyaman dalam belajar. Selanjutnya, Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk mengaktifkan serta menghilangkan rasa bosan yang dialami peserta didik saat belajar, selain itu juga dapat meningkatkan gairah dan antusias peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

Dalam proses belajar mengajar penting seorang pendidik menjaga peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan menghindarkan pada miskonsepsi sebuah materi. Miskonsepsi sendiri dapat dicegah dengan meningkatkan pengetahuan sedini mungkin peserta didik, salah satunya pada penguatan terhadap muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada jenjang pendidikan dasar. Harapan utama dari adanya muatan tersebut adalah membimbing peserta didik agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar (Rohmanurmeta, 2017). Selain itu, dengan meningkatkan kemampuan bahasa yang baik peserta didik dapat dengan mudah menerima maupun mencari informasi yang diperlukan. Peserta didik juga akan mengalami transformasi dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum disiplin menjadi disiplin dan dari yang belum terampil menjadi terampil. Dengan demikian, Penting muatan pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya belum sepenuhnya muatan pelajaran tersebut dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukan hasil belajar peserta didik yang belum memuaskan atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas dan observasi terhadap peserta didik kelas IIIB UPTD SD Negeri 7 Metro Utara, diperoleh informasi bahwa sebagian besar gaya belajar anak dalam kelas ini adalah kinestetik, pembelajaran sangat gaduh dan peserta didik sulit untuk dikondisikan dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik juga pasif dalam proses pembelajaran. Masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum maksimal. Berdasarkan hasil dokumentasi persentase ketuntasan nilai hasil ujian tengah semester (UTS) muatan pelajaran Bahasa Indonesia peserta

didik kelas III B tahun pelajaran 2024/2025 semester ganjil menunjukkan bahwa hanya 8 peserta didik (44,44%) dari jumlah keseluruhan 18 orang peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 75. Salah satu alternatif upaya dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara yaitu dapat dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Joyfully learning* berbasis *Project Based Learning*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan *Joyfully Learning* Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Classroom Action Research* (CAR) yang disebut juga Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini, model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan digunakan adalah model *Kemmis* dan *MC. Taggart* dengan melaksanakan dua siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil dengan jumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes dan tes tertulis. Alat Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Lembar observasi digunakan untuk mengamati hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Mengkaji dari Permendikbud nomor 66 tahun 2013 terdapat tiga kriteria penilaian diantaranya, sikap (*afektif*), pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotor*), untuk aspek penilaian sikap dan keterampilan menggunakan instrumen penelitian observasi dan aspek penilaian pengetahuan menggunakan instrumen berupa tes objektif. Instrumen pada ranah kognitif menggunakan tes objektif pilihan ganda, untuk ranah afektif dan psikomotor menggunakan observasi.

Untuk data nilai sikap (spiritual dan sosial) dan keterampilan peserta didik dikumpulkan dengan cara observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan kriteria penilaian pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Aspek *Afektif*

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Tabel 2. Rubrik Penilaian Aspek *Psikomotor*

Skor	Kriteria
4	Sangat Terampil
3	Terampil
2	Cukup Terampil
1	Kurang Terampil

Penilaian pengetahuan (kognitif) peserta didik dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda. Pilihan ganda terdiri dari satu keterangan dan satu pemberitahuan tentang satu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu diantara beberapa jawaban yang telah disediakan (Arikunto, 2013:183). Instrumen pilihan ganda yang digunakan dalam pengambilan data kognitif ini menggunakan 4 pilihan yaitu, A, B, C dan D, yang mengandung jawaban yang benar. Tes diberikan setiap dari akhir siklus I dan siklus II dengan menggunakan kriteria seperti tabel dibawah ini.

Tabel 3. Rubrik Tes Pilihan Ganda

No	Skor	Kriteria
1	1	Memilih jawaban yang benar
2	0	Memilih jawaban yang tidak benar atau tidak memilih jawaban

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Joyfull Learning*

Joyfully learning adalah suatu proses pembelajaran dimana terjalinnya hubungan baik antara guru dengan peserta didik, sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan tanpa adanya tekanan yang membuat siswa bosan dan stres terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat mendatangkan kebahagiaan bagi peserta didik. Stres dan *bad mood* merupakan dua masalah yang sering dihadapi siswa sehingga dapat menghambat kelancaran belajar mereka. Oleh karena itu penting bagi seorang guru menciptakan *Joyfully learning* sebagai strategi membantu siswa menghilangkan hambatan tersebut. Menurut Asyura (2014:12), mengatakan *Joyfully learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui *game, quiz*, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya. *Joyfully learning* melalui pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi dan menarik minat siswa yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan yang dialami siswa.

Penerapan *Joyfully learning* dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. *Joyfully learning* dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran yang dipelajari, materi pelajaran yang sulit dibuat lebih mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

B. *Project Based Learning (PjBL)*

Sani (2014: 172) mengatakan *Project Based Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktifitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Dengan demikian model pembelajaran *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang tepat dari masalah yang dihadapi. Menurut Kosasih (2014: 96) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran difokuskan dalam

pemecahan masalah yang menjadi tujuan utama dari proses belajar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna karena dalam belajar tidak hanya mengerti apa yang dipelajari tetapi membuat peserta didik menjadi tahu apa manfaat dari pembelajaran tersebut untuk lingkungan sekitarnya.

Kelebihan Model Project Based Learning

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model *Project Based Learning (PjBL)* juga memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu di cermati untuk keberhasilan penggunaannya (Abidin dalam Zulfana dan Usman, 2014 : 171).

Kelebihan *Project Based Learning (PjBL)*:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong melakukan pekerjaan penting.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
4. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan komunikasi.
5. Memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek.
6. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks.
7. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan optimal selama pembelajaran berlangsung.

Peneliti melakukan kegiatan penelitian tindakan di kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Kegiatan penelitian dimulai dari tanggal 4 November 2024 s/d 12 November 2024 selama empat kali pertemuan. Subjek yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara yang berjumlah 18 orang peserta didik. Dalam penelitian tindakan kelas, data yang dikumpulkan meliputi, data penilaian pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) dan nilai sikap spiritual dan sosial (*afektif*) peserta didik. Berikut adalah jadwal pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan.

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Siklus	Pertemuan	Hari, Tanggal	Materi	Project
I	1	Senin, 4 November 2024	Gagasan Pokok	Telepon Sederhana
	2	Selasa, 5 November 2024		
II	1	Senin, 11 November 2024	Gagasan Pendukung	Diagram Gagasan Pokok dan Pendukung
	2	Selasa, 12 November 2024		

Pada siklus I, proses pembelajaran berlangsung selama 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama membahas materi gagasan pokok dan pertemuan kedua selanjutnya peserta didik membuat telepon sederhana berdasarkan alur sintak model pembelajaran yang berbasis proyek yakni proses pembuatan telepon sederhana, *monitoring* peserta didik kemajuan proyek dan yang terakhir penilaian produk telepon sederhana, serta bermain *game* dengan telepon sederhana yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi dan tes siklus I yang dilakukan peneliti di kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara, maka didapat data berupa hasil belajar/prestasi belajar peserta didik sebagai berikut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 untuk kriteria ketuntasan pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotor*). Dari hasil penerapan siklus I maka diperoleh hasil nilai tiga ranah penilaian seperti dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	66,67
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	40
Tuntas	11 orang
Belum Tuntas	7 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	61,11 %

Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata-rata nilai peserta didik sebesar 66,66. Dalam hal ini juga dapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah mengikuti tes siklus I, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 61,11%.

Tabel 6. Hasil Penilaian Sikap Spiritual (*Afektif*) Siklus I

Keterangan	Penilaian Sikap
Rata-Rata	72,45
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	44,44
Tuntas	10 orang
Belum Tuntas	8 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	55,56 %

Tabel 7. Hasil Penilaian Sikap Sosial (*Afektif*) Siklus I

Keterangan	Penilaian Sikap
Rata-Rata	79,51
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Tuntas	12 orang
Belum Tuntas	6 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	66,67 %

Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata-rata nilai sikap spiritual (*afektif*) peserta didik sebesar 72,45. Dalam hal juga dapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah dinilai hasil sikapnya, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56% selanjutnya nilai rata-rata sikap

sosial (*afektif*) peserta didik sebesar 79,51 dalam hal ini juga dapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah dinilai hasil sikapnya, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 12 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,67%.

Tabel 8. Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

Keterangan	Penilaian Keterampilan
Rata-Rata	77,77
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Terampil	12 orang
Belum Tuntas	6 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	61,11%

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi dan penilaian keterampilan (*Psikomotor*) dari masing – masing peserta didik di dalam kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara dengan KKM sebesar 75. Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata – rata nilai keterampilan (*Psikomotor*) peserta didik sebesar 77,77 dengan jumlah 11 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 61,11%.

Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I, dimana hasil yang didapat masih tergolong rendah serta banyaknya peserta didik yang belum tuntas, persentase ketuntasan klasikal peserta didik belum mencapai 75% dari jumlah peserta didik maka akan dilanjutkan di siklus II.

Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung selama 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama membahas gagasan pendukung dan materi selanjutnya serta melakukan pembuatan diagram gagasan pokok dan pendukung sederhana berdasarkan alur sintak model pembelajaran yang berbasis proyek yakni proses pembuatan diagram gagasan pokok dan pendukung sederhana, *monitoring* peserta didik kemajuan proyek dan yang terakhir penilaian produk diagram gagasan pokok dan pendukung sederhana. Dari hasil penerapan siklus II maka diperoleh hasil nilai tiga ranah penilaian seperti dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	80,55
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Tuntas	14 orang
Belum Tuntas	4 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	77,78 %

Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata-rata nilai peserta didik sebesar 80,55. Dalam hal ini juga dapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah mengikuti tes siklus II, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 14 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 77,78%.

Tabel 10. Hasil Penilaian Sikap Spiritual (*Afektif*) Siklus II

Keterangan	Penilaian Sikap
Rata-Rata	81,25
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	62,5
Tuntas	15 orang
Belum Tuntas	3 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	83,33 %

Tabel 11. Hasil Penilaian Sikap Sosial (*Afektif*) Siklus II

Keterangan	Penilaian Sikap
Rata-Rata	84,72
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	62,5
Tuntas	16 orang
Belum Tuntas	2 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	88,89 %

Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata-rata nilai sikap spiritual (*afektif*) peserta didik sebesar 84,72. Dalam hal ini jugadapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah dinilai hasil sikapnya, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 16 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar88,89%.

Selanjutnya rata-rata nilai sikap sosial (*afektif*) peserta didik sebesar 84,72. Dalam hal ini juga dapat peneliti amati data persentase ketuntasan dari peserta didik yang sudah dinilai hasil sikapnya, dapat diamati dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 16 orang peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar88,89%.

Tabel 12. Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

Keterangan	Penilaian Keterampilan
Rata-Rata	86,11
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	62,5
Terampil	15 orang
Belum Tuntas	3 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	83,33%

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi dan penilaian keterampilan (*Psikomotor*) dari masing-masing peserta didik di dalam kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara dengan KKM sebesar 75. Dari hasil analisa diatas dapat peneliti amati dimana rata-rata nilai keterampilan (*Psikomotor*) peserta didik sebesar 86,11 dengan jumlah 15 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 83,33 %.

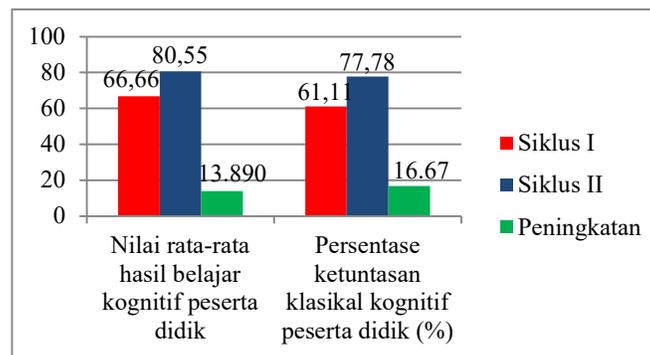
Peningkatan Hasil Penelitian Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan hasil analisa data, diperoleh data hasil belajar pengetahuan peserta didik dan hasil praktik peserta didik untuk siklus I dan siklus II seperti tabel dibawah ini.

Tabel 13. Peningkatan Skor Hasil Belajar *Kognitif*

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Hasil Belajar
Hasil Belajar	Siklus I	66,66	61,11%
	Siklus 2	80,55	77,78%

Peningkatan hasil belajar pengetahuan (*kognitif*) peserta didik siklus I dan siklus II dalam grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif.

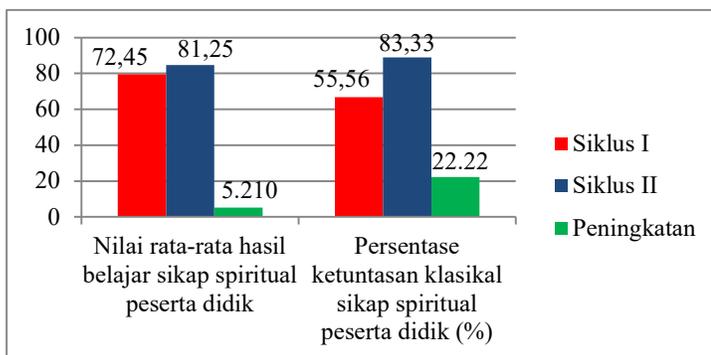
Tabel 14. Peningkatan Skor Nilai Sikap Spiritual (*Afektif*)

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Nilai Sikap
Skor Nilai Sikap	I	72,45	55,56%
	II	81,25	83,33%

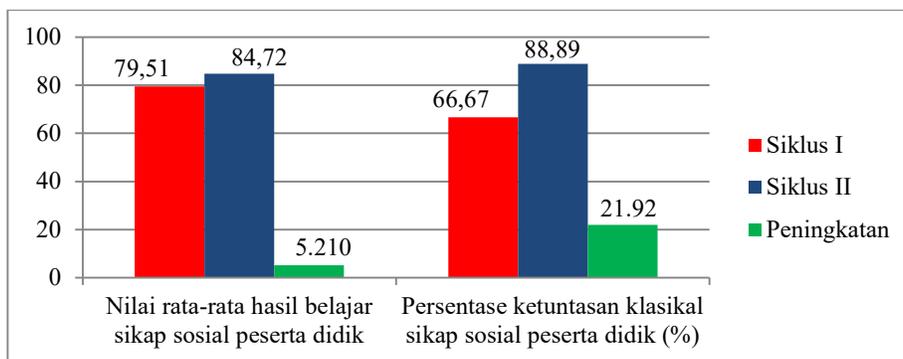
Tabel 15. Peningkatan Skor Nilai Sikap Sosial (*Afektif*)

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Nilai Sikap
Skor Nilai Sikap	I	79,51	66,67%
	II	84,72	88,89%

Peningkatan skor hasil belajar sikap spiritual dan sikap sosial (*afektif*) peserta didik siklus I dan siklus II dalam grafik dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Penilaian Sikap Spiritual (*Afektif*)

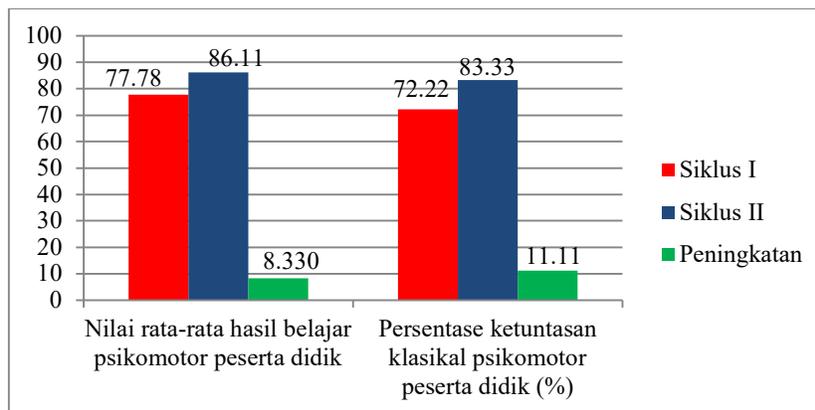


Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Penilaian Sikap Sosial (*Afektif*)

Tabel 16. Peningkatan Hasil Belajar *Psikomotor*

Aspek	Siklus	Rata- Rata	Persentase Hasil Belajar
Skor Keterampilan	I	77,78	72,22%
	II	86,11	83,33%

Peningkatan skor hasil belajar keterampilan peserta didik siklus I dan siklus II dalam grafik dibawah ini.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar *Psikomotor*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Joyfully Learning* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 dapat meningkatkan hasil belajar setiap siklusnya, dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar *kognitif* siklus I sebesar 61,11% dan meningkat pada siklus II menjadi 77,78%. Persentase ketuntasan hasil belajar sikap spiritual (*afektif*) siklus I sebesar 55,56 % dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar sikap sosial (*afektif*) siklus I sebesar 66,67% dan meningkat menjadi 88,89% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar *psikomotor* pada siklus I sebesar 61,11% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Joyfully Learning* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III B UPTD SDN 7 Metro Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ulfah. (2020). *Project Based Learning dalam Pembelajaran BAHASA INDONESIA: Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar, SHEs: Conference Series 3 (3) 2079-2082.*
- Asyura, S. 2014. "Penerapan Media Powerpoint berbasis Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMAN 2 Banda Aceh". Skripsi. Tidak diterbitkan. Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala.
- Elvanisi, A. (2018). Analisis Keterampilan Proses Sains pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(4), 145–152.
- Iskandar, W. (2019b). Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 135. DOI: <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1126>
- Nindrasari, G., Meitiniarti, I., & Mangimbulude, J. (2011). Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 197. *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi* 15, 16–34. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/download/748/416>
- Rohmanurmeta, F.M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing pada Sisa Sekolah Dasar. *Bahastra*, Volume 37, Nomor 1, Edisi Maret 2017: 24-31.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1.
- Wuryastuti, S. (2008). Inovasi pembelajaran BAHASA INDONESIA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 13–19.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yulianingsih, D., & Lumban Gaol, S. M. (2019). Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 2(1), 100–119. DOI: <https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.47>

- Yuliati, Y. (2017a). Literasi sains dalam pembelajaran BAHASA INDONESIA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2).
- Yuliati, Y. (2017b). Miskonsepsi peserta didik pada pembelajaran BAHASA INDONESIA serta remediasinya. *Bio Educatio*, 2(2), 279470.