

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Joyful Learning*

a. Pengertian *Joyful Learning*

Joyful learning berasal dari dua kata yaitu *Joyful* yang artinya menyenangkan, dan *learning* yang berarti pembelajaran. Di Indonesia istilah *Joyful Learning* sering di samakan dengan istilah fun learning. Jadi jika digabungkan *Joyful Learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan. *Joyful Learning* merupakan sistem pembelajaran yang mengarah pada upaya menumbuhkan dan membangkitkan minat serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.¹ *Joyful Learning* pada dasarnya sebuah pendekatan dan strategi yang dilakukan guru untuk membuat siswa dapat menerima materi yang disajikan disebabkan adanya suasana yang menyenangkan tanpa ketegangan dan tekanan.² Jadi *Joyful Learning* termasuk suatu cara, teknik, strategi yang dilakukan guru dalam memilih dan menerapkan cara penyampaian materi pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, bermakna, mudah dipahami tanpa tekanan dan tidak membosankan sehingga meningkatkan minat dan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Banyak para ahli dan pakar pendidikan yang mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan pengertian *Joyful Learning*, diantaranya menurut Berk dalam bukunya Darmansyah bahwa *Joyful Learning* adalah suatu pola berfikir dan acuan guru dalam memilih dan menerapkan cara menyampaikan materi supaya mudah dipahami siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan.³ Sedangkan menurut Indrawati dan Wawan dalam bukunya Saifuddin mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan menyenangkan jika di dalam

¹ Das Salirawati. *Smart Teaching : Solusi Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 94

² Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 109

³ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 21

proses belajar terdapat suasana yang rileks, tanpa tekanan, tidak terancam, menarik, tidak monoton, dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, perhatian dan konsentrasi siswa.⁴

Dengan demikian *Joyful Learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan dimana dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang tidak monoton, membantu siswa dalam memahami suatu materi dengan mudah tanpa rasa tertekan baik fisiknya maupun psikisnya. Hal ini disebabkan ketika siswa dalam keadaan tenang, siswa akan lebih bersemangat, termotivasi dalam belajar dan betah di dalam kelas sehingga akan menghidupkan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan serta nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

b. Tujuan *Joyful Learning*

Untuk mencapai tujuan dalam menerapkan *Joyful Learning*, menurut Mulyasa ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru diantaranya:

- 1) Kebermaknaan. Maksudnya disini adalah guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi siswa seperti siswa dapat mengali sendiri pembelajaran melalui pengalaman mereka. Karena dengan begitu dapat meninggalkan kesan yang bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru
- 2) Penguatan. Maksudnya disini adalah guru dalam melakukan penguatan memori siswa melalui pengulangan dan latihan. Penguatan ini sangat penting dan perlu dilakukan karena dapat mengulangi proses lupa.
- 3) Umpan balik, yaitu guru memberikan kesempatan dan membuka wawasan kepada siswa untuk melakukan konstruksi ulang jika terjadi pemahaman yang kurang tepat dan salah.

Sedangkan menurut Uno dalam bukunya Dadang Rahmat bahwa tujuan *Joyful Learning* adalah guru sebagai fasilitator dapat memunculkan potensi yang dimiliki siswa sebagaimana fungsi guru mengajar ke fitrah awal yaitu

⁴ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018).111

membangkitkan potensi siswa melalui tranfer ilmu pengetahuan yang tidak bersifat *indoktriner*.⁵ Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan *Joyful Learning* adalah agar dapat membangkitkan motivasi dan potensi siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dalam hal ini dilakukan dengan kesan yang bermakna, penguatan dan umpan balik dari guru sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi sehingga berdampak pada hasil belajar.

c. Prinsip-prinsip *Joyful Learning*

Menurut Djamarah dalam bukunya Dadang Kahmat mengungkapkan bahwa dalam menerapkan pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*), ada beberapa prinsip yang perlu diterapkan, diantaranya:

1) Mengalami.

Siswa banyak mengalami pengalaman langsung dengan mengaktifkan beberapa indranya seperti melakukan wawancara, percobaan dan mempraktikan atau menggunakan alat peraga dan sejenisnya.

2) Interaksi.

Adanya interaksi yang baik antara guru dengan siswa dapat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik serta kualitas hasil belajar akan semakin meningkat.

3) Komunikasi.

Komunikasi dalam hal ini diartikan sebagai cara penyampaian apa yang ingin diketahui seseorang. Contohnya seperti presentasi, laporan dan sejenisnya.

4) Refleksi.

Refleksi dijadikan sebagai alat evaluasi dari strategi yang sudah diterapkan dan hasil yang sudah didapatkan. Dengan refleksi kemungkinan kesalahan dapat diatasi dan dihindari sehingga tidak akan terulang kembali.⁶

⁵ Sufiani dan Marzuki, “Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan”, *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 07 no. 1 (2021) : 126-127.

⁶ Dadang Kahmat, Abdul Mu’thi dkk, *Beragama dan Pendidikan yang Mencerahkan: Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun*, (Jakarta: UPT Uhamka Press, 2019), 110-111.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang menyenangkan harus didukung dengan suasana lingkungan yang tenang, adanya pengalaman dan interaksi yang baik. Tidak hanya itu, interaksi yang baik saja tidak cukup jika tidak di lengkapi dengan komunikasi yang baik serta melakukan refleksi.

d. Teknik dalam *Joyful Learning*

Dalam menerapkan joyful learning diperlukan beberapa teknik untuk diaplikasikan oleh guru yang profesional, diantara:

- 1) Mengawasi aktivitas pembelajaran dengan guru menciptakan suasana semangat dan menyenangkan akan berdampak besar dalam membangkitkan motivasi siswa. contohnya guru dengan kreatifnya dapat menambahkan *ice breaking* jika dirasa pembelajaran mulai membosankan
- 2) Menghindari gaya komunikasi yang tidak tepat seperti gaya komunikasi memerintah, menyalahkan, meremehkan, menyudutkan dan membandingkan. Gaya komunikasi seperti ini akan berdampak negatif terhadap siswa dan proses belajarnya.
- 3) Menguasai ketrampilan dasar mengajar. Hal ini didasari setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, maka guru harus mengimbangnya dengan ketrampilan mengajarnya.
- 4) Dapat menggunakan berbagai macam media dan metode pembelajaran yang bervariasi. Dengan media dan metode yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. selain itu juga menjadi sarana bagi sebuah materi agar dapat memberikan makna dan kesan bagi siswa sehingga nantinya dapat diserap dengan mudah dan berdampak pada hasil belajar siswa. Tanpa metode dan media, suatu materi pelajaran tidak akan berjalan efektif dan efisien.
- 5) Belajar dengan pekerjaan (*learning by doing*). Pada hakikatnya siswa akan senang jika belajarnya sambil melakukan aktivitas. Siswa akan merasa punya harga diri jika diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Maka dari itu, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan otot dan pikirannya, sehingga mereka belajar bagaimana

cara belajar menemukan, mencari dan menyelesaikan permasalahan.⁷

e. Langkah-Langkah Menerapkan *Joyful Learning*

Menurut Catur, *joyful learning* dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, harus ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Diantara langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran *Joyful Learning* sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan gambar, gerakan, pola dan tanya jawab.
- 2) Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
- 3) Guru dapat mengajak siswa untuk berkreasi dalam bermain dan sejenisnya. intinya guru harus kreatif baik seperti membuat ringkasan materi untuk dijadikan satu dalam permainan tersebut.
- 4) Setiap kelompok diberi latihan soal untuk didiskusikan. Diusahakan dengan menggunakan media pembelajaran.
- 5) Guru menunjuk kelompok untuk bisa mempresentasikan dan membacakan jawaban hasil diskusi mereka didepan atau dengan permainan tersebut.
- 6) Guru dapat memberikan penguatan dari jawaban yang telah disampaikan masing-masing kelompok
- 7) Guru harus kreatif mengajak siswa untuk bermain dengan permainan atau sejenisnya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.
- 8) Terakhir, guru bisa memberikan *reward* atau hadiah kepada kelompok yang baik dan yang memperoleh poin terbanyak.⁸

Sedangkan menurut Sholikhah juga mengemukakan pendapatnya mengenai langkah-langkah dalam pembelajaran *Joyful Learning* melalui beberapa tahap diantaranya:

- 1) Tahap persiapan.

Guru dapat mengajak siswa keluar dari keadaan dan suasana yang menegangkan, pasif kepada suasana

⁷ Sufiani dan Marzuki, *Joyful Learning: “Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan”*, *Jurnal Pemikiran Islam* 07 no. 1 (2021) : 127-130

⁸ Sufiani dan Marzuki, *Joyful Learning : “Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan”*, *Jurnal Pemikiran Islam* 07 no. 1 (2021) : 132

yang dapat membangkitkan dan merangsang semangat, minat dan rasa ingin tau siswa. Guru juga dapat memberikan perasaan dan hal yang positif kepada siswa dalam mempelajari dan menguasai pembelajaran sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif, termotivasi dan tergugah untuk berfikir kritis dan kreatif terhadap pembelajaran.

2) Tahap penyampaian.

Tahap ini adalah tahap untuk mempertemukan antara proses pembelajaran dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan hal nyata dan disesuaikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat oleh siswa sebelumnya.

3) Tahap pelatihan.

Pada tahap ini guru meminta siswa untuk dapat mempraktekan secara berulang suatu keterampilan yang mereka miliki dan dapat memberikan umpan balik. Guru dapat memberikan membuat kuis, pertanyaan lucu, humor dalam proses pembelajaran supaya mereka merasa seolah-olah sedang bermain dan untuk meningkatkan aktivitas siswa.

4) Tahap penutup.

Tahap ini guru dapat memberikan penguatan pada materi yang telah dijelaskan dan diterima siswa dengan memusatkan perhatiannya. Dalam penguatan ini siswa dapat membuat kesimpulan berupa kata-kata, gambar, lagu ataupun sejenisnya.⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut mengenai langkah-langkah dalam menerapkan *Joyful Learning*, dapat disimpulkan bahwa guru harus memulai dengan tahap persiapan yaitu dengan mengawali pembelajaran dalam kondisi dan suasana semangat dan menyenangkan. Selanjutnya dengan tahap penyampaian, tahap latihan dan ditutup dengan memberikan *reward* serta kesimpulan

f. Keunggulan dan Kelemahan *Joyful Learning*

Ada beberapa keunggulan dari pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) jika di terapkan di dalam kelas diantaranya:

⁹ Sufiani, *Joyful Learning : “Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan”*, *Jurnal Pemikiran Islam* 07 no. 1 (2021) :133

- 1) Dengan pembelajaran yang menyenangkan, variatif dan menarik dapat menghilangkan siswa dari rasa jenuh, pembelajaran tidak lagi monoton sehingga akan menciptakan iklim atau suasana pembelajaran lebih nyaman, aman dan menyenangkan.
- 2) Dapat membantu mengembangkan kemampuan berfikir, membangun konsep materi dengan sendirinya dan kemampuan merumuskan kesimpulan dalam keadaan menyenangkan.
- 3) Dapat mengembangkan ketrampilan dan pemahaman siswa dengan penekanan terhadap belajar sambil melakukan (*learning by doing*).
- 4) Dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena mereka menganggap proses belajar disusun lebih dinamis dan menyenangkan.¹⁰

Melihat diantara beberapa keunggulan dari *Joyful Learning* ternyata tidak hanya dapat menghilangkan suasana yang membosankan tetapi juga membantu siswa meningkatkan pemahaman dan mengembangkan ketrampilan berfikir mereka.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan daripada pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) diantara lain:

- 1) Guru harus memiliki kreativitas yang lebih tinggi supaya siswa tidak merasa membosankan pada pelajaran.
- 2) Guru dituntut untuk menguasai banyak metode pembelajaran yang lebih bervariasi karena dalam pembelajaran menyenangkan harus menerapkan metode pendukung pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswanya¹¹

Dengan demikian, setiap penerapan pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan. Dari kekurangan tersebut, guru harus bisa belajar mencari solusi alternatif dan

¹⁰ Dadang Kahmat, Abdul Mu'thi dkk, *Beragama dan Pendidikan yang Mencerahkan: Perspektif Multidisiplin dalam Orientasi Harishun*, (Jakarta: UPT Uhamka Press, 2019), 112-113.

¹¹ Rindiani Repo Sidi, Tri Nova Hasti Yunianta, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika :Maju* 05 no. 01 2018, 43

mempersiapkan terlebih dahulu secara matang sebelum menerapkan agar hasilnya akan lebih optimal.

2. *Mind Mapping*

a. *Pengertian Mind Mapping*

Mind mapping berasal dari dua kata yaitu *mind* yang artinya pikiran dan *map* yang berarti peta atau biasa disebut dengan peta pemikiran. Menurut Tony Buzan *mind map* adalah suatu cara atau teknik mencatat yang menekankan sisi kreativitas sehingga efektif dalam memetakan pikiran.¹² *Mind Mapping* juga dapat diartikan sebagai suatu proses pemetaan otak. Cara kerja teknik mencatat pada *Mind Mapping* adalah menyelaraskan atau menyesuaikan otak kanan dan otak kiri saat menerima informasi baru. Maksud dari menyelaraskan adalah memasukan informasi ke dalam otak dan mengambil kembali informasi dari dalam otak.¹³ Karena menurut Tony Buzan, menggabungkan otak kanan dan otak kiri dapat meningkatkan daya ingat hingga 78 persen.¹⁴

Dengan demikian *Mind Mapping* dapat memudahkan siswa dalam mengingat informasi dan lebih tepat ketika diaplikasikan dalam proses pembelajaran ketimbang menggunakan teknik pencatatan yang konvensional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara mencatat dengan *Mind Mapping* adalah cara yang kreatif dan menyenangkan.

Selanjutnya Tony Buzan juga mengartikan *Mind Mapping* sebagai proses memetakan pikiran yang menggabungkan konsep-konsep dari permasalahan tertentu yang berasal dari cabang-cabang sel saraf dengan membentuk suatu koneksi konsep ke arah suatu pemahaman kemudian hasilnya dituangkan ke kertas

¹² Nining Mariyaningsih, Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa (Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*, (Surakarta: Oase Group, 2018):86

¹³ Arum Putri Rahayu, "Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Paradigma* 11 no. 01 2021, 67

¹⁴ Nining Mariyaningsih, Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa (Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*:87

dengan bentuk *keyword*, simbol, animasi, gambar yang disukai dan mudah dimengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkan tersebut merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi yang ada di otak. Konsep *Mind Mapping* ini didasari pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak. Kemudian terdiri dari beberapa bagian, seperti bagian pusat dan bagian cabang lain yang menyalurkan ke segala arah. Sehingga pencabangan ini tampak seperti pohon dengan berbagai ranting di sekelilingnya.¹⁵

b. *Mind Mapping* Dalam Pandangan Islam

Dalam Alquran juga telah menekankan agar manusia mampu memanfaatkan dan menggunakan akalunya. Sebagaimana dalam firman Allah Q.S. Al-Baqarah:219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ
وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا قُلْ وَيَسْأَلُونَكَ
مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ
لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Mereka menanyakan kepada Muhammad tentang khamar dan judi. Katakanlah: "pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berfikir” (Q.S. Al-Baqarah:219).

¹⁵ Arum Putri Rahayu, “Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Paradigma* 11 no. 01 2021, 70

Berdasarkan yang bergaris bawah diatas dapat dipahami bahwa dengan berfikir dan memanfaatkan akalunya, akan memunculkan ide yang kreatif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan *Mind Mapping* karena manfaat *Mind Mapping* sendiri adalah meningkatkan cara berfikir, membantu akal untuk mengingat, memicu akal menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan seperti ini di percaya lebih ampuh untuk memahami maupun menghafal suatu materi¹⁶

Oleh karena itu *Mind Mapping* dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa. siswa akan menjadi lebih aktif karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dengan catatan konvensional tetapi menjelajahi pemahaman mereka dengan menciptakan peta pemikiran (*Mind Mapping*).¹⁷ Jadi *Mind Mapping* juga dianggap cara yang paling mudah, efektif efisien, kreatif dan menarik dalam membuat catatan karena tidak hanya dilakukan dengan mencatat seperti biasanya tetapi dilakukan dengan cara memetakan pikiran yaitu bisa disertai gambar, pewarnaan, dan sebagainya.

c. Tujuan Penerapan *Mind Mapping*

Adapun tujuan penerapan *mind mapping* (peta pemikiran) dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan *Mind Mapping* bertujuan untuk membuat dan menjadikan materi pelajaran lebih terpolad dan terstruktur secara grafis dan visual, sehingga membantu siswa untuk merekam, memperkuat dan mengingat kembali informasi yang didapat sebelumnya.
- 2) Mempersingkat waktu bagi siswa dalam mereview ulang materi pelajaran yang sudah dipelajari sehingga waktu belajar siswa akan lebih singkat, efektif dan kreatif.
- 3) *Mind Mapping* adalah salah satu teknik atau metode mencatat dengan mengembangkan gaya belajar visual

¹⁶ Juwendi Jufri, Kiat Sukses Pelajar dalam Belajar di Era 4.0, (Makasar: Jariah Publishing Intermedia, 2020): 103

¹⁷ Wahyu Rikha Rofikhatul Ula dkk, "The Implementation of Problem Based Learning with Mind Mapping to Improve The Student's Understanding of Concept", *Journal of Primary Education* 07 no. 02 2018, 165.

dan menyelaraskan potensi kerja otak siswa yang seimbang. Dengan begitu akan memudahkan siswa untuk mengingat dan mengatur segala bentuk informasi baik secara tertulis maupun verbal.

- 4) Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk, garis dan sejenisnya dalam pembuatan *Mind Mapping* mampu memudahkan otak dalam mempermudah penyerapan materi yang diterima.¹⁸

Namun *Mind Mapping* tidak akan berjalan baik jika suasana kelas tidak menyenangkan. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

d. Cara Membuat *Mind Mapping*

Tahap awal yang harus dipersiapkan untuk membuat peta konsep harus menggunakan pulpen berwarna dan memulai dari bagian tengah kertas. Gunakan kertas secara melebar untuk menghasilkan tempat lebih banyak. Kemudian diikuti dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Tulislah gagasan atau topik utama di tengah-tengah kertas dan bisa juga dilingkupi dengan lingkaran, persegi dan sejenisnya.
- 2) Tambahkan cabang yang menjulur dan keluar dari pusatnya untuk setiap poin. Pembuatan cabang bisa seperti akar atau pancaran cahaya. Garis cabang utama lebih tebal dan seterusnya. Jumlah cabang dapat bervariasi tergantung jumlah gagasan. Ketika membuat masing-masing cabang gunakan warna yang berbeda.
- 3) Tulis kata kunci (*keyword*) atau frase pada masing-masing cabang yang dikembangkan dengan detail. Kata kunci (*keyword*) berisi penyampaian inti dari sebuah gagasan dengan memicu ingatan seseorang. Pemilihan kata kunci bisa menggunakan huruf kapital.
- 4) Dapat menambahkan simbol, singkatan, ilustrasi gambar dan sebagainya pada keseluruhan *Mind Mapping* untuk menghasilkan ingatan baik. Jika menggunakan singkatan, simbol dan sejenisnya usahakan paham dan mengenalnya, ini untuk

¹⁸ Arum Putri Rahayu, "Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Paradigma* 11 no. 01 2021, 74-76

memudahkan dan mengingat selama sehari-hari bahkan berminggu-minggu.¹⁹

- 5) Buat dan kembangkan bentuk peta pemikiran dengan sekreatif dan semenarik mungkin.

e. Manfaat *Mind Mapping*

Dalam menerapkan *Mind Mapping* tentunya ada beberapa manfaat yang dapat diambil terutama didalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Topik utama yang sedang dipelajari akan lebih mudah didefinisikan secara singkat karena berada pada tengah-tengah.
- 2) Tingkat keutamaan dan kepentingan informasi akan terdektesi dengan lebih baik. Informasi yang mempunyai tingkat terpenting lebih akan diletakkan berdekatan dengan ide pokok/ ide utama.
- 3) hubungan masing-masing informasi akan lebih mudah untuk dikenali, dipahami dan diingat siswa.
- 4) informasi yang baru diperoleh dapat digabungkan tanpa menghilangkan keseluruhan struktur *Mind Mapping* yang sudah dibuat. Sehingga proses mengingat akan lebih mudah.
- 5) mempercepat dan mempermudah proses mencatat karena hanya menggunakan kata kunci.²⁰

Selain itu, ada juga yang mengatakan dalam penerapan *Mind Mapping* dianggap sebagai pembelajaran yang sangat efektif karena sangat membantu siswa dan guru menyerap informasi atau materi yang sudah ditulis dan dirancang dalam *Mind Mapping*. Diantara manfaat *Mind Mapping* khususnya bagi siswa: 1.) siswa dimudahkan dalam menerima informasi dari guru, 2.) memudahkan dalam mengingat dan menghafal suatu materi, 3.) menghemat buku catetan karena tidak terlalu banyak mencatat, 4.) memudahkan menemukan materi yang akan dicari, 5.) menstimulus kreativitas siswa dan menyeimbangkan otak

¹⁹ Agus Pahrudin, *Penerapan Model Pembelajaran Terpadu: Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berfikir dan Pemahaman Konsep dalam Pendidikan Agama Islam dan Sains*, (Lampung: Pustaka Ali Imron, 2014), 41-42

²⁰ Arum Putri Rahayu, “Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Paradigma* 11 no. 01 2021, 72-74.

kanan dan otak kiri, dan 6.) mempresentasikan konsep dengan mudah.

Sedangkan manfaat *Mind Mapping* bagi guru sebagai berikut: 1.) mempermudah dalam penyampaian hal atau konsep yang detail yang akan disampaikan pada siswa, 2.) mempermudah dalam dokumentasi, 3.) mengefektifkan komunikasi, 4.) menghemat waktu dan 5.) mengorganisasikan informasi yang kompleks, cepat dan efektif.²¹ Jadi manfaat *Mind Mapping* baik bagi siswa maupun bagi guru adalah memudahkan dalam memahami dan mengingat materi atau informasi serta mampu menginformasikan dan mengkomunikasikan kembali.

f. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode *Mind Mapping*

Dalam menerapkan metode atau strategi pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Diantara keunggulan atau kelebihan dari *Mind Mapping* antara lain:

- 1) Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa karena memaksimalkan peran otak kiri dan otak kanan
- 2) Mengkomunikasikan berbagai sudut pandang terhadap informasi yang diterima siswa
- 3) Meningkatkan dan memudahkan daya ingat
- 4) Memusatkan seluruh perhatian siswa sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kelebihan dari metode *Mind Mapping* bahwa secara garis besar dapat meningkatkan kreativitas siswa, memudahkan siswa dalam mengingat materi. Hal ini didukung bahwa metode *Mind Mapping* lebih berpusat pada siswa. siswa akan bebas berkreasi sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

Adapun kekurangan dari *Mind Mapping* adalah:

- 1) Memerlukan banyak alat tulis
- 2) Kalau belum terbiasa akan memerlukan waktu yang relatif lama
- 3) Dalam membuat *Mind Mapping* diperlukan latihan khusus untuk menjadikan siswa menjadi mahir
- 4) Diperlukan keahlian untuk menghubungkan kata kunci sebagai penguat, jika belum terbiasa akan membuang

²¹ Niken Sertianingtyas, *Pembelajaran Sains*, (klaten: Lakeisha, 2021), 62-63.

waktu untuk menuliskan kata yang tidak berhubungan dengan ingatan.²²

Dengan demikian, salah satu kekurangan *Mind Mapping* adalah membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu ketika guru menerapkan metode ini guru harus melihat dan menyesuaikan dengan kondisi yang ada.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah suatu upaya yang direncanakan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengatur dan menciptakan lingkungan belajar dengan menggunakan metode tertentu sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Sedangkan pendidikan agama Islam merupakan pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya sesudah selesai dari pendidikan tersebut mereka dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang diyakininya secara holistik serta menjadikan ajaran agama Islam sebagai suatu pandangan dan pegangan untuk keselamatan dan kesejahteraan hidupnya di dunia maupun di akhirat.²³

b. Fungsi dan Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam untuk sekolah berfungsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah, yang pada dasarnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan.
- 2) Penanaman nilai, yaitu sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

²² Nining Mariyaningsih, Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa (Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*, (Surakarta: Oase Group, 2018): 88-89

²³ Sulastri, "Efektivitas Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran PAI di SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017", (Skripsi, IAIN Raden Intan Lampung, 2017), 20.

- 3) Penyesuaian mental yaitu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.
- 4) Perbaikan, yaitu memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman dalam kehidupan.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal yang negatif dari lingkungannya seperti budaya luar dan sebagainya.
- 6) Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsional
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat anak-anak khusus dibidang agama Islam sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya maupun orang lain.²⁴

Pembelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhan terliput dalam lingkup Alquran dan Hadis, keimanan, akhlak, fikih/ibadah, dan sejarah. Sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan dengan Allah, diri sendiri, sesama manusia dan makhluk lain atau lingkungannya.²⁵

4. Pembelajaran Pasca Daring

a. Pembelajaran Daring

Pada tanggal 12 Februari 2020 Badan Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan adanya *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang berasal dari China sebagai *Public Health Emergency of Internasional Concern* (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia. Melihat adanya kasus kematian yang semakin bertambah World Health Organization (WHO) kemudian menetapkan virus corona ini sebagai pandemi yang sedang menimpa hampir seluruh dunia termasuk Indonesia.²⁶

²⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), 15-16.

²⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), 13.

²⁶ Siti Maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: 3M Media Karya Serang, 2020):1

Pandemi Covid-19 di Indonesia memberikan dampak yang sangat besar ke semua sektor termasuk sektor pendidikan. Pada bulan Maret 2020 pemerintah Indonesia mengeluarkan Surat Edaran yang menyatakan semua kegiatan di semua sektor ditunda untuk sementara waktu dan semua aktivitas dilakukan di dalam rumah (*Work From Home*) guna mencegah penyebaran virus corona. Di sektor pendidikan, kemendikbud kemudian juga mengeluarkan surat edaran no. 4 tahun 2020 tentang adanya peraturan belajar di rumah sementara waktu untuk mencegah penyebaran virus corona.²⁷ Peraturan ini awalnya hanya 14 hari namun melihat kasus yang terpapar virus ini semakin banyak kemudian diperpanjang lagi dan mengharuskan untuk melakukan pembelajaran secara online atau daring.

Sebelumnya perlu diketahui, Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering digunakan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi internet atau dalam istilah lain daring merupakan terjemahan istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Jadi pembelajaran daring diartikan sebagai pembelajaran yang dilaksanakan secara online tanpa tatap muka dengan menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial yaitu melalui platform yang sudah tersedia. Segala bentuk komunikasi, interaksi sampai pada materi pembelajaran dan tes juga dilakukan secara online. Sistem pembelajaran daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet dan sejenisnya.²⁸

Dengan adanya penerapan pembelajaran daring sebagai salah satu solusi alternatif pembelajaran di era Covid-19, maka implementasi teknologi dan informasi menjadi alat terpenting di masa pandemi dan juga menjadi langkah untuk terus mengikuti perkembangan teknologi terkini.

²⁷ Wahyu Aji Fatmadewi, Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 02 no. 1 (2020), 56

²⁸ Hadion Wijoyo dkk, Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi, (Sumatra Barat: CV. Insan Cendekia Mandiri, 2021): 67-68

b. Pembelajaran Pasca Daring

Sudah dua tahun lebih Indonesia masih dihadapkan dengan Pandemi Covid-19, tidak mungkin pembelajaran daring dilakukan secara terus-menerus. Sebab tidak ada yang tahu kapan pandemi Covid-19 akan berakhir. Jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak pada proses pendidikan. Sebagaimana pendapat dari pakar pendidikan Universitas Brawijaya, Aulia Lukman Aziz bahwa selamanya profesi guru tidak akan bisa tergantikan oleh teknologi. Menurutnya pembelajaran yang dilakukan secara daring akhir-akhir ini banyak menimbulkan dampak yang kurang efektif saat proses pembelajaran dan mendapatkan banyak keluhan baik dari guru, siswa maupun orang tua.²⁹ Siswa menjadi kehilangan semangat dan motivasi dalam belajar, kurangnya kedisiplinan, lebih banyak bermain dan lebih parahnya lagi jika ada tugas sekolah yang mengerjakan adalah orang tua. Hal seperti ini akan menyulitkan guru dalam mengukur hasil belajar siswa.

Melihat dari permasalahan tersebut ternyata sangat berdampak bagi perkembangan siswa kedepannya. Kemudian pemerintah mengizinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM). Kemendikbud mengeluarkan kebijakan perihal mengenai pembelajaran tatap muka (PTM) tetapi dengan jam pelajaran yang dibatasi³⁰ dan memperhatikan zona di wilayah masing-masing.

Sebagaimana perlu diketahui bahwa pada awal tahun 2020 terjadi masa peralihan antara pembelajaran luring atau tatap muka menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Kemudian pada tahun ajaran 2021/2022 muncul adanya kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Setelah pembelajaran daring berlangsung kurang lebih satu tahun, kemudian dengan mempertimbangkan dari banyak hal yaitu salah

²⁹ Hadion Wijoyo dkk, *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*;: 73

³⁰ Iwan Ramdhan dkk, Proses Perubahan Pembelajaran Siswa dari Daring ke Luring pada Saat Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah, *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 no. 2 (2022), 1785.

satu isi kebijakannya adalah perlunya kebutuhan untuk pembelajaran tatap muka (PTM) karena mengingat siswa maupun guru banyak yang mengalami kendala saat melaksanakan pembelajaran daring. Namun pelaksanaan dari kebijakan tersebut tidak menjadi wajib untuk dilaksanakan oleh semua lembaga pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang dikatakan Menteri pendidikan dan kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim bahwa pembelajaran tatap muka sudah diperbolehkan untuk diterapkan dilembaga pendidikan tetapi harus memperhatikan zona wilayahnya dalam menentukan aktivitas pembelajaran. Jika wilayahnya berada pada level 1 dan 2 sudah dapat memulai pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas, namun sementara pada level 3 dan 4 masih harus melaksanakan pembelajaran secara daring.³¹

Dengan demikian, adanya peralihan dari sistem pembelajaran daring ke pembelajaran luring atau tatap muka terbatas membutuhkan penyesuaian kembali mengingat kebanyakan pembelajaran daring masih bersifat pasif. Jika peralihan perubahan tersebut tidak dapat diatasi kembali akan menjadi permasalahan dan berdampak besar untuk kedepannya. Hal tersebut dikarenakan adanya perubahan yang sangat signifikan dari pembelajaran luring beralih ke daring kemudian dari pembelajaran daring beralih ke luring yang dirasakan siswa, guru maupun orang tua.

Salah satu contoh adanya perubahan yang ditemui pasca pembelajaran daring adalah ketidaktercapainya pendidikan selama daring yang cenderung guru hanya memberi dan siswa hanya menerima ilmu pengetahuan tanpa adanya pengawasan dari guru juga orang tua seperti tentang penanaman nilai karakter. Pada kenyataannya perubahan karakter siswa jauh berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka sebelum pandemi, hal tersebut dikarenakan ketika dalam pembelajaran secara daring, guru sulit untuk mengamati dan mengontrol emosional siswa dan keterampilan siswa secara langsung sehingga berdampak pada ketidaktercapainya upaya

³¹ Muhammad Agus Hardiansyah, "Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP", *Jurnal Basicedu* 05 no 06 (2021), 5841-5842.

pendidikan yang dilakukan.³² Oleh karena itu dalam pembelajaran luring pasca daring, diharapkan guru beserta pihak sekolah saling berusaha yang terbaik untuk menjalankan masa peralihan perubahan menuju pembelajaran secara luring kembali guna untuk mencapai tujuan Pendidikan.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dengan tema pembahasan, penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan di sejumlah tempat. Maka dari itu penulis menemukan adanya data kajian yang membahas pokok pembahasan yang sama sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh dalam skripsinya Rida Novianti yang berjudul “Penerapan Strategi *Joyful Learning* dengan Teknik *Mind Mapping* pada Pembelajaran Biologi kelas X SMAN 1 Pariangan tahun 2019. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Joyful Learning* dengan teknik *Mind Map* pada pembelajaran biologi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dengan menerapkan strategi *Joyful Learning* teknik *Mind Map* dengan memberikan medi karikatur dan mengadakan kuis lebih baik daripada menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan rata-rata penilaian *Mind Map* dari kelas eksperimen dengan kategori sangat baik (83,16%) dan kelas kontrol dengan kategori baik (73,00%).³³

Persamaan tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang penerapan *Joyful Learning* dengan *Mind Mapping*. Namun perbedaannya ada pada jenis penelitian. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *True Experimental* yang mana dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan strategi *Joyful Learning* dengan teknik *Mind Map* dengan media karikatur pada kelas eksperimen dan pembelajaran biasa

³² Muhammad Agus Hardiansyah, Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP, *Jurnal Basicedu* 05 no 06 (2021), 5842.

³³ Rida Novianti, “Penerapan Strategi *Joyful Learning* dengan Teknik *Mind Mapping* pada Pembelajaran Biologi kelas X SMAN 1 Pariangan”, (skripsi, IAIN Batu Sangkar, Tahun 2019).

(konvensional) pada kelas kontrol. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan penelitian kualitatif yaitu memfokuskan pada implementasi pembelajaran tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Novitasari dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Strategi *Joyful Learning* dengan *Mind Map* terhadap hasil belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 6 Bandar Lampung”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa yang disebabkan karena kurangnya pemahaman konsep, kemampuan kerjasama antar peserta didik yang kurang kondusif dan guru jarang menerapkan strategi yang bervariasi ketika memberikan materi sehingga nilai yang diperoleh siswa banyak yang tidak memuaskan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen yaitu untuk mencari pengaruh treatment tertentu. Hasil yang diperoleh adalah bahwa terdapat pengaruh kemampuan hasil belajar kognitif yang mendapatkan pengajaran dengan menggunakan strategi *joyful learning* dengan teknik *mind map* peserta didik kelas XI IPA SMAN 6 Bandar Lampung pada materi ekskresi.³⁴

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama guru menerapkan pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) dengan *mind map*. Namun perbedaannya adalah kalau penelitian tersebut tujuannya ingin mencari tahu pengaruh dalam menerapkan strateginya sehingga menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen yang berkaitan dengan angka. Sedangkan tujuan penelitian disini adalah ingin mengetahui implementasi dari pembelajaran tersebut sehingga menggunakan jenis penelitian kualitatif yang berkaitan dengan fenomena yang muncul.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Nabiila Zufni, Junaidi dalam Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran dengan judul “Persepsi Guru Serta Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran Daring Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Mandau Duri”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif tipe studi kasus dengan teknik *purposive sampling*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mendeskripsikan persepsi guru serta siswa terhadap penggunaan google classroom dalam pembelajaran

³⁴ Yeni Novitasari, “Pengaruh Strategi *Joyful Learning* dengan *Mind Map* terhadap hasil belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 6 Bandar Lampung”, (skripsi, UIN Raden Intan Lampung, Tahun 2017).

daring sosiologi kelas X IPS di SMA Negeri 9 Mandau. Untuk hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi guru dan siswa dalam menggunakan google classroom dinilai mudah diaplikasikan dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam melakukannya. serta terlihat adanya konteks interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu google classroom juga bisa digunakan dalam penilaian seperti ulangan harian, membelajarkan sikap, keterampilan.³⁵

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam tujuan penelitian yaitu sama-sama mendeskripsikan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Namun perbedaannya penelitian tersebut lebih fokus membahas tentang penggunaan google classroom dalam pembelajaran daring, sedangkan penelitian ini membahas tentang menggunakan *joyful learning* dengan metode *mind mapping* pasca pembelajaran daring.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Saiful Aqil, Azhar Haq dan Indra Musthof dalam *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* yang berjudul “Implementasi *Joyful Learning* dengan Metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif untuk mendeskripsikan suatu gejala untuk menggambarkan fenomena yang terjadi. Sumber data penelitian ini meliputi guru, siswa, WAKA kurikulum dan dokumentasi yang terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengimplementasikan *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X TKI 5 SMKN 5 kota Malang membuat siswa tercipta iklim yang nyaman dan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

³⁵ Zulfa Nabiila Zufni, Junaidi “Persepsi Guru Serta Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran Daring Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Mandau Duri”, *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* vol. 2, No. 4, 2021

Adapun langkah-langkahnya dimulai dari tahap pembuka, inti dan penutup yang sebelumnya sudah dirancang dalam RPP.³⁶

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan fenomena yang terjadi yaitu membahas tentang pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) dengan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran PAI-BP yang dilakukan di SMK. Namun perbedaannya pada waktu. Penelitian tersebut dilakukan saat pembelajaran daring sedangkan penelitian ini dilakukan setelah pembelajaran daring.

C. Kerangka Berpikir

Adanya penerapan pembelajaran tatap muka setelah pembelajaran daring Covid-19 membutuhkan penyesuaian baru kembali bagi semua pihak terutama guru. Tidak sedikit siswa yang masih tidak semangat saat pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan semangat belajarnya menurun. Permasalahan tersebut dirasakan guru PAI dan siswa di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak. Salah satu solusi alternatif dari permasalahan tersebut adalah guru PAI menerapkan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) dengan metode *Mind Mapping*. Berangkat dari yang terjadi, kemudian peneliti ingin mengetahui sejauh mana implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PAI pasca daring yang dilakukan guru PAI di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak.

Dengan penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah-sekolah lain untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu salah satunya dengan metode *Mind Mapping*, dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

³⁶ Saiful Aqil dkk, “Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang”, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, vol 5 no. 6, 2020.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

