

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya / kekuatan dalam pembelajaran.¹

Strategi pembelajaran menurut para tokoh yaitu sebagai berikut.

- 1) Menurut Kemp, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.²
- 2) Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.³
- 3) Sedangkan menurut Hamzah B. Uno, strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan kegiatan belajar tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴

Upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2006), 126.

² .Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 126.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 126.

⁴ Asis Saefuddin, *Pembelajaran Efektif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), 41.

yang dinamakan dengan metode. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode.⁵

Berdasarkan dari beberapa pengertian Strategi Pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien yang direalisasikan atau dilaksanakan dengan menggunakan metode.

Guru harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Oleh sebab itu guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut.⁶

1) Berorientasi pada tujuan

Tujuan merupakan komponen yang utama dalam sistem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan siswa, seluruhnya mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini sangat penting, sebab mengajar adalah proses yang bertujuan. Keberhasilan suatu strategi pembelajaran ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat penting bagi guru melakukan Tanya jawab untuk memeriksa tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Hal ini sering dilupakan guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi penyampain, seakan-akan dia berpikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan strategi yang demikian. Hal ini tentu saja keliru. Apabila diinginkan siswa terampil menggunakan alat tertentu katakanlah terampil menggunakan *thermometer* sebagai alat pengukur suhu badan, tidak mungkin menggunakan strategi penyampaian (bertutur). Untuk mencapai tujuan yang demikian, siswa harus mempraktekkan secara

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 126.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 131-135.

langsung. Demikian juga halnya apabila kita menginginkan agar siswa dapat menyebutkan hari dan tanggal proklamasi kemerdekaan suatu negara, tidak akan efektif kalau menggunakan strategi pemecahan masalah (diskusi). Guru harus menggunakan strategi bertutur (ceramah) atau pengajaran secara langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat agar memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang tertipu oleh sikap yang pura-pura aktif padahal sebenarnya tidak.

3) Individualitas

Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun kita mengajar pada sekelompok siswa, namun pada hakekatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku siswa. Misalnya, sama seperti seorang dokter. Dikatakan seorang dokter yang jitu dan professional manakala ia menangani 50 orang pasien, seluruhnya sembuh dan dikatakan dokter yang tidak baik apabila ia menangani 50 pasien, 49 sakitnya bertambah parah atau malah meninggal. Demikian halnya dengan guru, dikatakan guru yang baik dan professional manakala ia menangani 50 orang siswa seluruhnya berhasil mencapai tujuan dan sebaliknya dikatakan guru yang tidak baik atau tidak berhasil apabila ia menangani 50 orang siswa, 49 siswa tidak berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dilihat dari segi jumlah siswa sebaiknya standar keberhasilan guru ditentukan setinggi-tingginya. Semakin tinggi standar keberhasilan ditentukan, maka semakin berkualitas proses pembelajaran.⁷

⁷ Asis Saefuddin, *Pembelajaran Efektif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), 41.

Sesuai dengan isi peraturan pemerintah diatas, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran sebagai berikut.⁸

1) Interaktif

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa,akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.

2) Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Berbagi informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajara bukan harga mati, yang bersifat mutlak, akan tetapi merupakan hipotesis yang merangsang siswa untuk mau mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu, guru mesti membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan siswa. Membiarkan siswa berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subyektif, dan bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.

3) Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*).

4) Menantang

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu dapat merangsa kerja otak

⁸ Asis Saefuddin, *Pembelajaran Efektif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), 41

secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan melakukan, memikirkan secara intuitif atau bereksplorasi. Apapun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat memotivasi siswa untuk berpikir (*learning how to learn*) dan melakukan (*learning how to do*). Apabila guru akan memberikan informasi, hendaknya tidak memberikan informasi yang sudah jadi yang siap ditelan siswa, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan siswa untuk mau mengunyahnya, untuk memikirkan sebelum mengambil kesimpulan, untuk itu dalam hal-hal tertentu sebaiknya guru memberikan informasi yang bersifat meragukan, kemudian karena keraguan itulah siswa termotivasi untuk membuktikannya.

5) Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri siswa apabila siswa merasa membutuhkan informasi. Siswa yang membutuhkan informasi akan mencari dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

b. Pengertian Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*). *Joyful learning*

merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pembelajaran menyenangkan atau juga diistilahkan dengan *joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak.⁹ *Joyful Learning* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir, membangun sendiri konsep materi pelajaran serta kemampuan merumuskan kesimpulan pada siswa dan menghadapkan siswa kepada suatu keadaan yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih dinamis, menekankan hal-hal visual, dan menyenangkan. *Joyful Learning* berpengaruh besar pada prestasi siswa, prestasi siswa akan meningkat dengan digunakannya *Joyful Learning*.¹⁰

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan pertama, dengan menata ruang yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi dan sebagainya, serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya siswa yang tertata, pas bunga dan lain sebagainya. Kedua, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yaitu dengan menggunakan pola dan model pembelajaran yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.¹¹ Strategi pembelajaran *joyful learning* merupakan strategi pembelajaran yang didesain untuk membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif dan merasa senang selama proses

⁹ Zulvia Trinova, *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*, Jurnal Al-Ta'lim Jilid 1 Nomor 3 Tahun 2012, IAIN Imam Bonjol Padang (2012) : 212.

¹⁰ Aprilia Intan Permatasari, *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pemberian Tugas terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 SIMO Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 3 No. 1 Tahun 2014, Prodi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret (2014) : 119.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2006), 134.

pembelajaran sehingga siswa dengan kesadaran sendiri berminat dan termotivasi untuk lebih giat belajar.¹²

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) menurut para tokoh, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menurut Bobbi Deporter, strategi pembelajaran *joyful learning* (menyenangkan) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar.¹³
- 2) Sedangkan menurut Berk, strategi pembelajaran *joyful learning* (menyenangkan) adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.¹⁴
- 3) Suryono dan Hariyanto mengartikan pembelajaran menyenangkan yaitu jika suasana pembelajaran dapat menciptakan gairah belajar, menggembarakan hati siswa, membuat siswa nyaman di kelas atau di tempat belajar yang lain, sehingga siswa fokus secara penuh dalam pembelajaran.¹⁵
- 4) Deporter, Reardon dan Singer mengartikan strategi pembelajaran *joyful learning* (menyenangkan) adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya

¹² Mujiarto, *Efektivitas Model Pembelajaran Joyful Learning dan Konvensional Pada Kompetensi Dasar Sistem Transmisi Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Ma'arif 5 Gombang*, Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Muhammadiyah Purworejo Vol.08 No.02 (2016) : 150.

¹³ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor* (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 21.

¹⁴ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, 21.

¹⁵ Dwi Hermawan, DKK., "Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan", Jurnal Mimbar PGSD (Vol: 2 No. 1 Tahun 2014), Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (2014).

dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, dimana emosi dihargai.¹⁶

- 5) Menurut Rusman, Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswanya.¹⁷
- 6) Salirawati mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (joyful learning) adalah pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya dan mengemukakan pendapat/gagasan dan mempertanyakan gagasan orang lain.¹⁸

Berdasarkan pengertian menurut tokoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *joyful learning* (menyenangkan) adalah strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan.

Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Hal ini dimungkinkan, karena pesatnya perkembangan teknologi informasi tidak memungkinkan lagi guru untuk mendapatkan informasi lebih cepat dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis, dan tidak ada beban baik bagi guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.¹⁹

¹⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor* (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 22.

¹⁷ Sri Wedayanti, *Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbasis Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur, Universitas Pendidikan Ganesha* (2013) : 4.

¹⁸ Nurul Fajri dkk, *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Talking Stick dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, Vol. 1 No. 1 (2016) : 103*

¹⁹ Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), 194.

c. Ciri-Ciri Strategi Pembelajaran *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan)

Rose and Nocholl mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stres (*rileks*), yaitu lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun dengan harapan akan mendapatkan kesuksesan yang lebih tinggi.
- 2) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan.
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif. Pada umumnya, hal tersebut dapat terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, kuis, waktu rehat dan jeda yang teratur, serta dukungan antusias.
- 4) Melibatkan secara sadar semua indra dan otak kiri maupun otak kanan.
- 5) Menantang siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari, dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.²⁰

d. Landasan Hukum Pembelajaran Menyenangkan

1) UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003

a) Pasal 4

Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

b) Pasal 40

Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

2) PP No. 19 Tahun 2005, Pasal 19

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa

²⁰ Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), 84-85.

untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.²¹

e. Prinsip Pelaksanaan Strategi Pembelajaran *joyful learning* (menyenangkan)

Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*), ada empat komponen atau prinsip yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1) Mengalami

Dalam hal mengalami, siswa belajar banyak melalui berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra.

2) Interaksi

Interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru perlu untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, kesalahan makna berpeluang terkoreksi, makna yang terbangun semakin mantap, dan kualitas hasil belajar meningkat.

3) Komunikasi

Komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Prinsip komunikasi ini dapat juga dijadikan sebagai ajang untuk mengetahui sejauh mana pendalaman dan pengayaan materi seorang siswa.

4) Refleksi

Refleksi berarti memikirkan kembali apa yang diperbuat/dipikirkan. Melalui refleksi kita dapat mengetahui efektivitas pembelajaran yang sudah berlangsung.²²

²¹ Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), 91.

²² Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, 123-125.

f. Manfaat Pelaksanaan Strategi *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan)

Strategi *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan) dapat dirasakan manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran apabila guru memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1) Memahami sifat yang dimiliki Anak

Guru harus mengetahui latar belakang siswanya, dengan begitu guru bisa memilih teknik pembelajaran yang sesuai untuk semua siswanya.

2) Mengenal anak secara perseorangan

Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dengan mengenal kemampuan anak, seorang guru dapat membantunya sehingga belajar anak tersebut menjadi optimal.

3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar

Sebagai makhluk sosial, secara alami anak akan bermain secara berpasangan atau berkelompok. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat melakukannya secara berpasangan atau dalam kelompok.

4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah

Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Kedua jenis berpikir tersebut, berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi, yang keduanya ada pada diri anak sejak lahir. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkannya. Salah satu cara untuk mengembangkannya adalah dengan sering memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan secara terbuka.

5) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik

Hasil pekerjaan yang dipajang untuk memenuhi ruang kelas, baik hasil perorangan maupun kelompok tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik. Ruang kelas yang penuh

dengan pajangan hasil pekerjaan siswa dan ditata dengan baik, dapat membantu guru dalam pembelajaran karena dapat dijadikan rujukan ketika membahas suatu masalah.

6) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar

Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan, seperti mengamati (dengan seluruh indra), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasikan, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram.

7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar

Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa tersebut.

8) Membedakan aktif fisik dan aktif mental

Aktif mental lebih diinginkan daripada aktif fisik. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif mental. Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut, baik takut ditertawakan, takut disepelkan, atau takut dimarahi jika salah. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya.²³

g. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

- 1) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.
- 2) Banyak strategi yang bisa diterapkan.
- 3) Merangsang kreativitas dan aktivitas.
- 4) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

h. Kekurangan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

Adapun kekurangan yang terdapat didalam strategi pembelajaran joyful learning diantaranya:

²³ Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), .99-105.

- 1) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.
- 2) Guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi agar siswa tidak bosan.
- 3) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada strategi pembelajaran joyful learning harus menerapkan banyak metode pembelajaran.²⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku.²⁵

Sanjaya mengemukakan bahwa hasil belajar dirumuskan dalam bentuk tingkah laku atau kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*).²⁶ Sudijono mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai nilai atau sikap (*affective domain*) dan juga aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu siswa.²⁷

²⁴ Nurina, *Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di SMAN 1 Baitussalam Aceh Besar*, Fakultas Tarbiyah UIN Ar Raniry Darussalam Aceh, 28-29.

²⁵ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), 2.19.

²⁶ Muhamad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang : Unissula, 2013), 4.

²⁷ Valiant Lukad Perdana Sutrisno, Budi Tri Siswanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*,

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tindakan untuk mengungkap aspek berpikir siswa, aspek kejiwaan siswa yang meliputi aspek sikap dan aspek keterampilan siswa yang diperoleh dari suatu kegiatan belajar-mengajar dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Hasil belajar yang diukur oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, terdiri atas enam aspek. Berikut ini merupakan dimensi proses kognitif Taksonomi Bloom Revisi, antara lain:²⁸

1) Menghafal (*Remember*)

Menghafal merupakan upaya mengambil pengetahuan dari suatu memori dalam diri kita, tahapan ini sering dikenal dengan menghafal. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*Recognizing*) dan mengingat (*Recalling*).

2) Memahami (*Understand*)

Memahami merupakan membangun makna dari materi pembelajaran, baik yang bersumber pada ucapan, tulisan, gambar maupun grafik. Kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif, diantaranya menafsirkan (*Interpreting*), Mencontohkan (*Exemplifying*), Mengklasifikasikan (*Classifying*), Merangkum (*Summarising*), Menyimpulkan (*Inferring*), Membandingkan (*Comparing*), Menjelaskan (*Explaining*).

3) Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan merupakan penggunaan suatu kaidah/ prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah/ tugas. Mengaplikasikan juga berkaitan dengan penggunaan suatu rumus dalam kasus tertentu. Kategori

Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6. No. 1, Februari 2016(111-120) p-ISSN : 2088-286,e-ISSN :2476-9401, Yogyakarta: ADGVI (2016) : 114.

²⁸ Didi Nur Jamaludun, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran (Edisi Kajian Kurikulum 2013 dan Taksonomi Bloom Revisi)*, (Kudus : IAIN, 2018), 32-37.

ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan (*Executing*) dan mengimplementasikan (*Implementing*).

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis merupakan upaya menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur penyusunnya dan menentukan hubungan antar unsur-unsur tersebut secara keseluruhan. Menganalisis merupakan jenjang Taksonomi Bloom yang lebih tinggi dibandingkan dengan memahami dan mengaplikasikan. Seringkali ada kemiripan antara menganalisis dengan mengaplikasikan dan memahami. Oleh karena itu poin utama jika menganalisis itu berkaitan dengan berbagai analisis komponen yang lebih luas dan menghubungkan berbagai macam komponen. Ada tiga macam proses kognitif yang tercakup dalam menganalisis, diantaranya menguraikan (*Differentiating*), mengorganisasi (*Organizing*), dan menemukan pesan tersirat (*attributing*).

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan kriteria/ standar yang ditentukan. Proses kognitif mengevaluasi terdiri dari dua macam yakni memeriksa (*Checking*) dan mengkritik (*Critiquing*).

6) Membuat (*Create*)

Membuat merupakan memadukan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan dan membuat suatu produk yang orisinal. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu merumuskan (*Generating*), merencanakan (*Planning*), dan memproduksi (*Producing*).

Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Pada penelitian ini, hasil belajar hanya dilihat dari dua aspek utama yaitu. pengetahuan atau ingatan, pemahaman dikarenakan siswa dalam tingkat kelas rendah yaitu kelas III.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

b) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, saran dan fasilitas, dan guru.²⁹

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi

²⁹ Indah Khomsiyah, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Teras, 2012), 90-97.

Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.³⁰ Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan himaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah. Adapun sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi, dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial. Pelajaran IPS di SD/MI mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk Social Studies di Amerika.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

1) Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan

Karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah kepada pemberdayaan intelektual siswa, maka

³⁰ Fifi Nofiaturrahmah, *Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI yang Menyenangkan*, Jurnal Elementary Vol. 3 No. 2 (2015) : 217.

dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, dimana salah satunya adalah dengan komponen-komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya.

Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu:³¹

a) Pengembangan kemampuan berpikir siswa

Pengembangan kemampuan berpikir dalam bidang studi pendidikan IPS yang paling penting adalah menumbuhkan berpikir kreatif dan inovatif. Kreatif dan Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru (produk), baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b) Pengembangan nilai dan etika sosial

Etika adalah ilmu tentang tingkah laku manusia yang berkenaan dengan ketentuan tentang kewajiban (kebenaran, kesalahan, kepatuhan) dan ketentuan tentang nilai (kebaikan dan keburukan).. Etika adalah segala bentuk cara berpikir mengenai perilaku manusia dibawah pangkal tolak pandangan-pandangan baik dan buruk, dari norma-norma dan nilai-nilai pertanggungjaban, dan pilihan.

c) Pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

³¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), 10-22.

2) Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Jika ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
- b) Menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis.
- c) Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.
- d) Mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak.
- e) Mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

3) Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran.

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Bidang studi IPS sejak mulai kurikulum tahun 1975 dan 1984 menggunakan pendekatan integratif.³²

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.³³

4. Materi memelihara lingkungan alam dan buatan di Lingkungan rumah dan sekolah

³² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), 10-22.

³³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, 31.

a. Memelihara Lingkungan Alam

Manusia hidupnya bergantung pada alam. Manusia tidak bisa lepas dari alam. Alam memberikan apa yang dibutuhkan manusia. Kondisi lingkungan alam dapat berubah. Lingkungan alam dapat mengalami kerusakan. Penyebabnya ada dua faktor. *Pertama* karena faktor alam. Faktor ini disebabkan perubahan alam secara alamiah. Misalnya terjadinya bencana alam. Akibat bencana alam, maka permukaan bumi mengalami perubahan. Begitu pula dengan kondisi lingkungan alamnya. Contohnya antara lain adanya gunung meletus, gempa bumi, angin ribut, tsunami, dan kekeringan. Masing-masing perubahan tersebut memiliki dampak tersendiri.

Faktor *kedua* adalah faktor manusia. Faktor ini disebabkan oleh ulah manusia. Manusia selalu mengeksploitasi alam. Eksploitasi tersebut tidak mempertimbangkan lingkungan sekitar. Akhirnya lingkungan alam menjadi rusak. Jika lingkungan rusak, maka timbulah bencana. Beberapa bencana yang terjadi misalnya banjir, longsor, dan kebakaran hutan. Bencana tersebut akibat ulah manusia itu sendiri. Akibatnya, manusia banyak mengalami kerugian. Kehidupan manusia pun menjadi terganggu. Untuk itulah perlu diadakan pemelihara lingkungan. Tujuannya untuk mengurangi menjaga kelestarian alam. Selain itu, untuk menghambat tingkat kerusakan alam.

Ada beberapa cara untuk memelihara lingkungan alam. Cara - cara tersebut sebagai berikut.

1) Melakukan Reboisasi

Manusia banyak mengambil kayu dari hutan. Akibatnya hutan menjadi gundul. Tanahnya menjadi kritis. Untuk menghidupkan kembali hutan perlu dilakukan reboisasi. Reboisasi adalah penanaman lahan hutan yang gundul. Pohon yang ditanam adalah jenis kayu-kayuan. Jika hutan gundul, maka akan timbul bencana. Bencana tersebut antara lain: hilangnya sumber air, tanah menjadi gersang dan labil, timbulnya banjir dan longsor, suhu udara menjadi lebih panas, punahnya hewan dan tumbuhan.

2) Membuat Terasiring

Lereng gunung atau bukit bisa sangat berbahaya. Apalagi lereng tersebut gundul. Oleh karena itu, perlu dibuatkan sengkedan. Sengkedan tersebut disebut pula terasiring. Terasiring dimaksudkan untuk melandaikan permukaan lereng. Dengan demikian, tanah longsor dapat kita hindarkan. Lereng curam kemudian dibuat berundak-undak. Setelah jadi, barulah ditanami dengan pohon. Terutama pohon yang mampu menahan hujan.

3) Melestarikan Sumber air

Air sangat dibutuhkan oleh makhluk hidup. Air merupakan sumber kehidupan. Tanpa air makhluk hidup tidak bisa hidup. Manusia pun sangat membutuhkan air. Walaupun begitu sumber air di darat jumlahnya terbatas.

Sumber air antara lain mata air, sungai, dan danau. Saat kemarau datang, sumber air banyak yang kering. Untuk itulah perlu ada upaya untuk menjaganya. Upaya tersebut ada dua cara. Pertama untuk bagian hulu. Upayanya terkait masalah reboisasi. Hutan gundul harus ditanami kembali. Daerah perbukitan jangan dijadikan kawasan pemukiman. Kedua untuk bagian hilir. Bagian hilir ini meliputi aliran sungai, danau, dan laut. Di daerah-daerah tersebut tidak boleh membuat kerusakan. Contohnya tidak membuang sampah ke sungai, danau atau laut. Baik berupa sampah biasa, maupun limbah beracun. Air pun dapat dibersihkan. Misalnya dengan pengolahan kembali air kotor. Contoh pengolahan air kotor dilakukan PDAM. PDAM mengolah air kotor menjadi bersih. Dengan demikian air tersebut dapat digunakan.

b. Memelihara Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan pun perlu kita pelihara. Lingkungan buatan pun bisa mengalami kerusakan. Kerusakan tersebut bisa karena faktor alam. Bisa pula karena kelalaian manusia. Berikut ini cara memelihara lingkungan buatan sekitar kita.

1) Memelihara lingkungan Rumah dan Sekolah

Lingkungan rumah dan sekolah perlu dipelihara. Supaya lingkungannya terasa nyaman dan asri. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan, antara lain: bangunannya dibersihkan setiap hari, bagian bangunan yang rusak diperbaiki, halaman sekitarnya dibersihkan dari sampah, lakukan penghijauan di sekitar rumah dan sekolah, Jangan biarkan bak sampah dipenuhi sampah, Angkut sampah yang ada ke tempat penampungan.

2) Memelihara Jalan Sekitar

Jalan merupakan sarana transportasi. Jalan merupakan sarana umum. Jalan harus kita jaga. Terutama kebersihan dan keutuhannya. Terkadang kita melihat jalanan yang kotor. Di tepiannya banyak sampah bertumpuk. Akhirnya sampah tersebut tumpah ruah ke jalan. Kondisi tersebut tentunya tidak menyehatkan. Warga di sekitar pun akan terkena penyakit. Begitu pula dengan jalan yang rusak. Jalan yang rusak cirinya berlubang dan hancur. Jalan yang rusak disebabkan oleh berbagai hal. Pertama akibat cuaca dan perubahan kondisi alam. Kedua akibat kelalaian manusia. Misalnya melintas di jalanan dengan kendaraan berat. Sementara daya tahan jalannya tidak sesuai. Jalanan yang rusak dapat menyebabkan kecelakaan. Terkadang menimbulkan korban jiwa. Oleh karena itu, jalan rusak harus diperbaiki. Caranya dengan memperbaiki fisik jalan. Misalnya di aspal ulang atau di cor dengan beton. Upaya pemeliharaan termudah adalah menjaga kebersihan jalan. Jangan biarkan jalanan di sekitar kotor. Oleh karena itu, bersihkan jalan sekitar lingkungan secara bersama. Bersihkan jalan dari sampah dan semak belukar. Dengan demikian, jalan terpelihara dan terjaga dengan baik.

3) Memelihara Taman

Taman merupakan tiruan lingkungan alam. Taman ditanami oleh tumbuhan dan pepohonan. Dengan demikian, taman menjadi rindang dan hijau. Taman pun memberikan rasa sejuk dan nyaman. Taman ada

yang dibuat disekitar rumah. Ada pula yang dibangun di tempat umum. Misalnya taman kota. Pepohonan di taman dapat menjadi penyaring udara. Taman harus dijaga keberadaannya. Ada beberapa cara memelihara taman, antara lain:

- a) tanaman di taman harus dirawat dan dipelihara. Caranya dengan menyiramnya secara rutin. Lalu dibersihkan dari hama atau tanaman pengganggu. Misalnya dibersihkan dari benalu.
- b) tanaman atau pohon di taman tidak boleh dirusak. Caranya dengan melindunginya dengan pagar.
- c) taman dibersihkan dari sampah dan kotoran
- d) taman yang rusak ditata lagi. Misalnya dengan memperbaiki bagian yang rusak. Kemudian dilakukan penanaman pohon ulang. Dengan demikian, taman menjadi rimbun. Merawat taman di rumah menjadi kewajiban penghuni rumah. Anggota keluarga harus merawat taman rumah. Sementara taman kota adalah tanggung jawab bersama.³⁴

B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian tentang kelebihan strategi pembelajaran *joyful learning*.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chrys Delina Seragih dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Listrik Dinamis Di Kelas X SMA Swasta Parulian I Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian yang dilakukan oleh Saudari Chrys Delina Seragih tersebut memiliki kesamaan dengan penulis dalam penggunaan variabel bebas yaitu penggunaan strategi joyful learning dan juga dalam penggunaan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu dalam pengambilan mata pelajaran, Chrys Delina Seragih mengambil pelajaran IPA sedangkan penulis mengambil mata pelajaran IPS.

³⁴ Edi Hernawan dan Endang Hendayani, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kels 3* (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 31- 40.

Adapun hasil penelitian dari Chrys Delina Seragih yaitu setelah dilakukan perlakuan pada masing-masing kelas diperoleh rata-rata nilai postes siswa kelas eksperimen sebesar 61,70 dan kelas kontrol 50,03. Dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} 2,50$ dan $t_{tabel} 1,67$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$), hal ini berarti menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara strategi *joyful learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Listrik Dinamis di kelas X SMA swasta Parulian I Medan tahun pelajaran 2016/2017.

2. Penelitian Yang dilakukan oleh Yeni Novitasari dengan judul penelitian “*Pengaruh Strategi Joyful Learning dengan Teknik Mind Map terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung*” tahun 2017. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Novitasari tersebut memiliki kesamaan dengan penulis dalam penggunaan variabel bebas yaitu penerapan pembelajaran *joyful learning* dan juga dalam penggunaan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu dalam pengambilan mata pelajaran, Yeni Novitasari mengambil pelajaran IPA sedangkan penulis mengambil pelajaran IPS. Adapun hasil penelitian dari Yeni Novitasari yaitu perhitungan uji *t independent* dengan sampel tidak berkorelasi diperoleh bahwa $t_{hitung} = 3,625$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Hal ini berarti bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *joyful learning* dengan teknik *mind map* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 6 Bandar Lampung pada materi sistem ekresi setelah diberi perlakuan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rida Febriyanti Sholihah dengan judul penelitian “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Permainan Ular Tangga Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gerak Harmonik*” tahun 2016. Penelitian yang dilakukan oleh Rida Febriyanti Sholihah tersebut memiliki kesamaan dengan penulis dalam penggunaan variabel bebas yaitu penerapan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) dan juga dalam penggunaan variabel terikat yaitu hasil belajar. Selain persamaan tersebut, penulis juga memiliki perbedaan

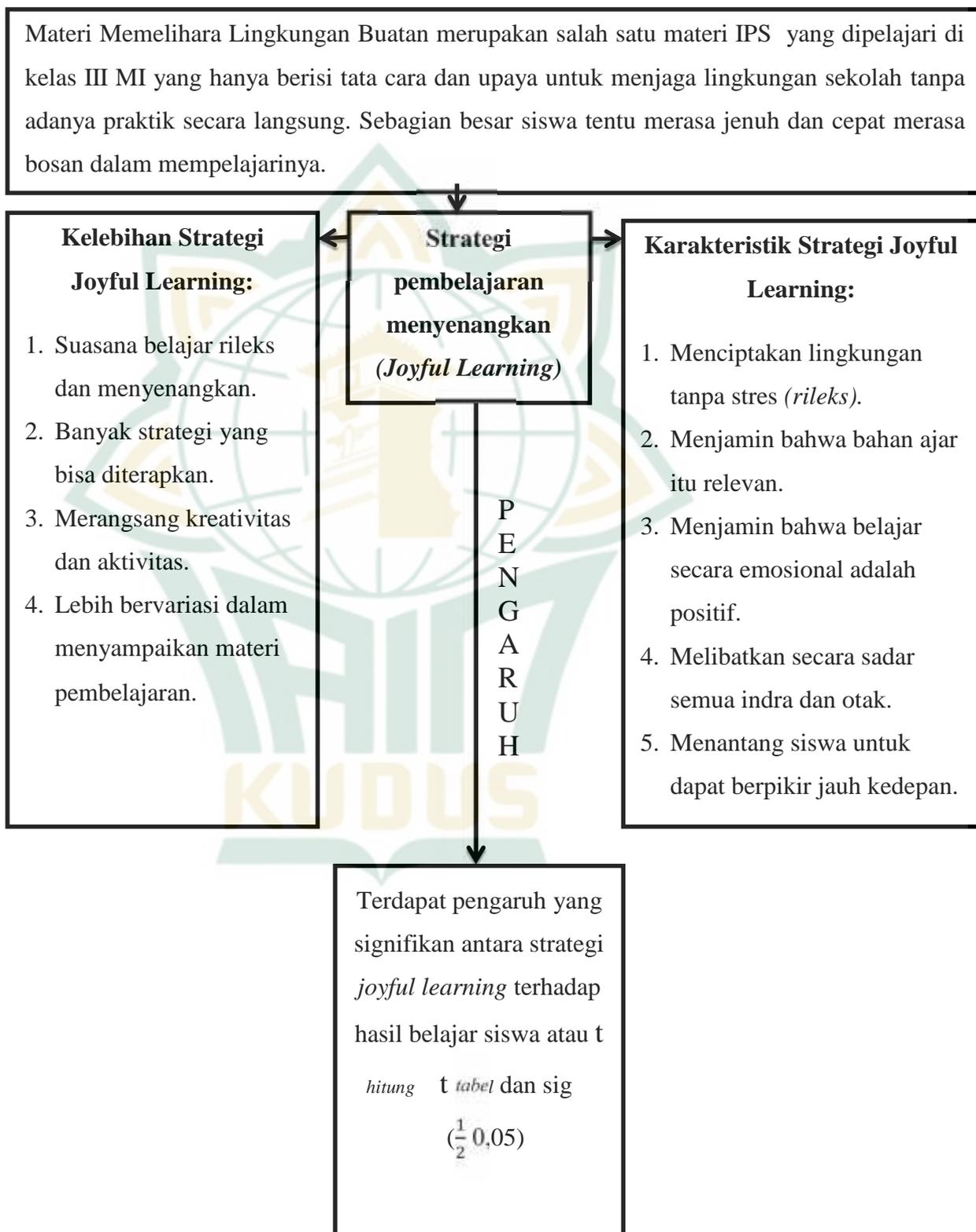
dengan skripsi tersebut, Adapun dalam penelitian Rida Febriyanti, beliau menggunakan media permainan ular tangga android sedangkan penulis menggunakan media alat-alat untuk merawat taman. Adapun hasil penelitian dari saudara Rida Febrianti Sholihah yaitu

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji mann-whitney dengan signifikasi : 0,05, diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,03 yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Strategi pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) melalui permainan ular tangga android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Presentase jenjang kognitif siswa kelas eksperimen meningkat lebih tinggi daripada kelas kontrol. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Strategi *Joyful Learning* sebagai variabel bebasnya, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan variabel terikat prestasi belajar dan pada penelitian milik saudara Rida Febriyanti Sholihah menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikatnya.

4. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Nurul Fajri dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Dengan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs.N Meuraxa Banda Aceh”, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Vol. 1 N0.1 Tahun 2016. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fajri dkk mempunyai persamaan dengan karya skripsi penulis yaitu dalam penggunaan strategi joyful learning sebagai variabel bebas dan IPS sebagai mata pelajaran yang diteliti. Akan tetapi perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam variabel terikatnya, Nurul Fajri dkk mengambil prestasi belajar sedangkan peneliti mengambil hasil belajar yang diukur. Hasil penelitian Jurnal ilmiah Nurul Fajri dkk yaitu prestasi siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat daripada kelas kontrol dengan ketuntasan sebanyak 92% pada kelas eksperimen dan 36% pada kelas kontrol dan dibuktikan dengan diperolehnya hasil dari uji hipotesis (uji-t) yaitu $t_{hitung} 23,72$ dan $t_{tabel} 1,67$. Dari hasil tersebut Model Pembelajaran Kooperatif tipe talking stick dengan strategi joyful learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.³⁵ Adapun hipotesis dari rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi,

Terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *joyful learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas III MI NU Attarbiyatul Islamiyah Jurang Gebog Kudus.



³⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung : Alfabeta, 2013), 84.