

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *JOYFULL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD INPRES ANDI
TONRO KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**



Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**NUR RAHMAH MAULIDIA
NIM 10540927014**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2018



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **NUR RAHMAH MAULIDIA**
NIM : 10540 9270 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

NUR RAHMAH MAULIDIA



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **NUR RAHMAH MAULIDIA**

Stambuk : 10540 927014

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

NUR RAHMAH MAULIDIA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

إِنَّمَا الْعُسْرُ بِسُرٍّ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu, ada kemudahan (QS. Al-Insyrah: 6)”

**HIDUP ADALAH Mencari arti akan jati diri
BILA Ia tak selaras dengan mimpi
MAKA BIARLAH AKU BERDIRI, BUKAN BERHENTI
KARENA HIDUP ITU TAK KENAL KOMPROMI**

Kupersembahkan karya ini kepada keluarga tercinta.

Sebagai tanda baktiku kepada Ayahanda dan Ibunda

Sebagai penghargaan untuk saudaraku

ABSTRAK

Nur Rahmah Maulidia. 2018. “*Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh. Pembimbing I Hj. Syahribulan K, dan Pembimbing II Syarifah Aeni Rahman.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan jenis *one group pre-test post test design*. Desain ini menggunakan dua kali pengukuran terhadap pemahaman siswa tentang materi yang akan dijadikan sampel. Pengukuran pertama (*pre test*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu tingkat pemahaman siswa kelas III sebelum diterapkan strategi *Joyfull Learning* dan pengukuran kedua (*post test*) dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas III setelah diterapkan strategi *Joyfull Learning* oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro sebanyak 23 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Joyfull Learning* pada hasil belajar IPS siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar berpengaruh. Hal ini tampak pada tingkat kemampuan siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran yaitu hanya rata-ratanya hanya mencapai 61,7. Selanjutnya, setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 88,5 hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *t* diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 12,81. Derajat kebebasan (dk) = $23-1 = 22$ dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{Tabel} = 2,07$. Jadi $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $12,81 > 2,07$ maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Strategi pembelajaran *Joyfull Learning*.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumwarahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi maha Penyang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan di pundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan teladanterbaik manusiadalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini.melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi iini berjudul **Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar** yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Rahmat Ahmad dan ibunda Ana Kuddus yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Serta keluarga besarku atas segala keikhlasannya

memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan kepada Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd pembimbing pertama dan Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar, serta guru kelas III B serta staf guru-guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian di SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada murid-

murid kelas III B yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

Teristimewa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sahabat-sahabatku Ukhty GG (Rara, rahma, cunnu, cikma, ani, wana, makmi, dian, dan ainum) serta rekan seperjuangan 14 H, dan seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2014, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas segala cinta, ruang dan waktu, kebersamaan dalam suka dan duka sebagai ukiran kenangan yang tak terhapuskan, kehangatan kasih dan kebaikan kalian adalah motivator untuk penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Juni 2018

P e n u l i s,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Strategi Pembelajaran <i>Joyfull Learning</i>	6
2. Belajar dan Hasil Belajar	16
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	17
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Pikir	20
D. Hipotesis	21

BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Desain Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel	23
D. Definisi Operasional Variabel	24
E. Instrument Penelitian	24
F. Teknik Pengumpulan Data	25
G. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN- LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

3.1 Subjek populasi siswa SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar	23
3.2 Subjek sampel siswa SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar	24
4.1Tingkat hasil belajar <i>pretest</i>	31
4.2Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPS	32
4.3Tingkat hasil belajar <i>posttest</i>	33
4.4Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPS	34
4.5Data tingkat presentase kegiatan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi <i>Joyfull Learning</i>	34
4.6Analisis skor <i>pretest</i> dan <i>post test</i>	37

DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Pikir Strategi <i>Joyfull Learning</i>	21
3.3Desain Penelitian <i>one grup pretest-posttest</i>	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran B Soal *Pretest*, *Posttest*, Kunci Jawaban dan Lembar Observasi

Lampiran C Daftar nilai *Pretest*, *Posttest*, dan t tabel

Lampiran D Dokumentasi

Lampiran E Persuratan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik.

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang tumbuh dan berkembang serta berkeinginan untuk mencapai suatu kehidupan yang optimal. Selama proses peningkatan dan pengembangan pengetahuan kepribadian maupun keterampilannya, manusia perlu membangun hubungan sosial satu sama lain. Sektor pendidikan memiliki peranan penting dalam hal ini. Dimana tujuan pendidikan mengarahkan kita ke arah yang lebih baik.

UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 (2009:343), menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan formal dalam pengetahuan sosial di Indonesia dikenal dengan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan salah satu mata pelajaran

wajib di persekolahan. Lingkungan sosial budaya dengan perkembangan yang pesat seiring perubahan zaman menjadi tantangan mendasar dalam pembelajaran IPS. Kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasiannya siswa sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pengajaran, sementara rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar yakni agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi agar lebih peka terhadap berbagai masalah sosial serta mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan dilingkungannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 September 2017 di SD Inpres Andi Tonro ditemukan informasi dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Dari penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 jumlah siswa kelas III B sebanyak 23 siswa, terdapat 15 siswa yang tidak mencapai ketuntasan minimal dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah atau hanya 56,67% dan yang mencapai KKM sebanyak 8 siswa atau hanya 43,33% siswa yang memenuhi KKM. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari perilaku pasif siswa di kelas yang mengantuk dan kurang berkonsentrasi, bercerita dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kondisi ini tentu akan berdampak pada penerimaan materi yang diajarkan. Sementara guru juga kurang memperhatikan siswanya, guru tidak memiliki suara yang lantang dan kurangnya kreatifitas guru

dalam melakukan strategi pembelajaran sehingga siswa yang duduk di bangku belakang akan cepat bosan dan jenuh terhadap pembelajaran karena merasa guru yang mengajarnya tidak memperhatikannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan menyatakan bahwa belum mengenal dan menerapkan *Joyfull Learning* hal inilah yang mendasari peneliti ingin mengadakan penelitian dengan maksud untuk berbagi pengetahuan mengenai penggunaan strategi *Joyfull Learning* dalam pembelajaran dengan guru yang ada di sekolah tersebut di samping itu melalui penelitian tersebut juga diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran yang lebih bermakna.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya yakni dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran. *Joyfull Learning* digunakan agar anak bersemangat dan gembira dalam belajar dan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar.

Pembelajaran IPS dengan strategi *Joyfull Learning* selain dapat digunakan dalam metode diskusi, dan metode tanya jawab dalam satu kali pembelajaran, kita juga dapat melakukan kegiatan lain salah satunya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa *Brain Gym* (Senam otak), tepuk tangan (yel-yel) serta Humor (Video, Cerita Lucu dan Tebak-tebakan) yang dapat diselipkan di sela-sela proses belajar mengajar. Diharapkan agar pembelajaran lebih efektif, dan bermakna bagi siswa sehingga belajar tidak lagi menjadi momok bagi siswa tetapi

menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki siswa. Dengan begitu maka secara tidak langsung akan memaksa peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Andi Tonro?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Andi Tonro”.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu pendidikan jurusan pendidikan guru sekolah dasar dan perkembangan mengenai pengaruh penggunaan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

Bagi guru aktifitas strategi *Joyfull Learning* ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas, agar siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa aktifitas strategi *Joyfull Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan dapat menerima pelajaran di sekolah supaya tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan mampu memberikan tambahan referensi mengenai pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Andi Tonro. Selain itu sebagai media latihan penulisan karya ilmiah selanjutnya bagi peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum kegiatan antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dengan kata lain, strategi pembelajaran di dalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Kozma(Sanjaya 2007:7), mengemukakan bahwa “Strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu”.

Dick dan Carey (Sanjaya 2007:7), mengemukakan bahwa “Strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

b. Pengertian *Joyfull Learning*

Joyfull Learning berasal dari kata *Joyfull* yang berarti menyenangkan sedangkan *learning* adalah pembelajaran. *Joyfull Learning*(pembelajaran menyenangkan) adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang

membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran.

Mulyasa (2006:191-194), mengemukakan bahwa:

Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Djamarah (2010:377), mengemukakan bahwa “Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan”.

Ngalimun (2017:35), mengemukakan bahwa “Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik, yang dimana seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala mereka terbebas dari rasa takut dan menegangkan”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Joyfull Learning* (pembelajaran menyenangkan) adalah suatu proses pembelajaran yang membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran, tidak membosankan dan membuat pembelajaran itu lebih bermakna.

Pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan mengajak peserta didik untuk aktif serta tidak jenuh atau membosankan dalam belajar. Sambil bermain mereka aktif belajar dan sambil belajar mereka aktif bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan

hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan *refreshing* agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang terus-menerus. Tidak ada strategi standar untuk pembelajaran yang menyenangkan ini. Setiap guru sesuai dengan konteks kelas dan perkembangan usia mental peserta didik dapat memilah dan memilih strategi yang sesuai atau bahkan strategi yang diciptakannya sendiri dalam rangka menciptakan pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan strategi yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan pembelajaran yang disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka strategi ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan metode diskusi, metode ceramah, dan metode tanya jawab dalam satu kali pembelajaran. Dengan begitu maka secara tidak langsung akan memaksa peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah apabila siswa senang dan belajar tahu untuk apa dia belajar. Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) bukan semata-mata pelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan, yang ada hanyalah komunikasi yang saling mendukung. Pembelajaran yang menyenangkan akan ditandai dengan besarnya perhatian siswa terhadap tugas, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Selain itu, dalam jangka panjang siswa diharapkan menjadi senang belajar untuk menciptakan sikap belajar mandiri sepanjang hayat (*life long lear*). *Joyfull Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik.

Mereka dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan diciptakannya sendiri. Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar.

c. Langkah-langkah pembelajaran *Joyfull Learning*

Joyfull learning menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui *Brayn Gym* (senam otak),

yel-yel dan jenis humor. *Joyfull learning* menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang tak pelak lagi sangat dibutuhkan untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan belajar yang hari demi hari dialami siswa.

Mulyasa (2006:202) mengemukakan bahwa “ada 4 tahapan pembelajaran *Joyfull Learning* yaitu: 1. Tahapan persiapan, 2. Tahap penyampaian, 3. Tahap Pelatihan, dan 4. Tahap Penutup”. Berikut ini penjelasan 4 tahapan pembelajaran sebagai berikut :

1) Tahapan Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja.

Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk :

- a) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b) Menyingkirkan rintangan belajar
- c) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- d) Memberi siswa perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topic pelajaran.
- e) Menjadikan siswa aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- f) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.

Dengan hal tersebut akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadi tujuan yang ia inginkan. Pada tahap ini guru

memberikan motivasi berupa kata-kata dan lagu-lagu/ nyanyian yang dapat membantu siswa keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik.

Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya.

3) Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswalah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (andaipun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah siswa membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apalagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan strategi *Brain Gym* (senam otak), yel-yel, dan jenis humor atau dapat juga dengan strategi yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-

gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dalam pembelajaran. Khususnya strategi *Brain Gym* (senam otak), yel-yel, dan jenis humor saat pembelajaran. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselengi dengan humor yang dapat membuat siswa lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

4) Tahap Penutup

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan ini, malah tidak akan efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam *Joyfull Learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh siswa dengan memusatkan perhatian.

Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/lagu yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana *refreshing* bagi siswa.

d. Kelebihan Strategi *Joyfull Learning*

Mulyasa (2006:215), mengemukakan bahwa “Kelebihan Strategi *Joyfull Learning* ada 4 yaitu : 1. Suasana belajar rileks dan menyenangkan, 2. Banyak strategi yang bisa diterapkan, 3. Merangsang kreativitas dan aktivitas dan 4. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran”.

Berikut penjelasan dari 4 kelebihan strategi *Joyfull Learning* yaitu:

a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.

Melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar siswa lebih ringan dan menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami stress dalam belajarnya.

b) Banyak strategi yang bisa diterapkan.

Ada tiga jenis strategi yaitu yel-yel, *Brayn Gym* (senam otak), dan humor yang ada di *Joyfull Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara strategi yang satu dengan strategi yang lainnya misalnya strategi pembelajaran langsung dimana strategi ini diarahkan langsung oleh guru sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis strategi mana yang diterapkan.

c) Merangsang kreativitas dan aktivitas.

Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak kita dan mengkombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga kita menggunakan strategi *Joyfull Learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memory kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.

d) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

e. Jenis kegiatan dalam pembelajaran *Joyfull Learning*

Rudiana (2012:110), mengemukakan bahwa “jenis kegiatan dalam pembelajaran *Joyfull Learning* ada 3 yaitu: 1.jenis Yel-yel, 2. Jenis *Brayn Gym* (senam otak) dan 3. Jenis Humor”.

Berikut di bawah ini penjelasan dari jenis kegiatan pembelajaran *Joyfull Learning*:

1) Jenis yel-yel

Kegiatan jenis yel-yel dalam *Joyfull Learning* adalah kalimat atau kata-kata yang sengaja dibuat sesuai kesepakatan guru dengan siswa untuk membangkitkan semangat atau membuat siswa terkonsentrasikan kembali ketika guru sedang mengajar. Kegiatan jenis ini biasanya digunakan di awal pembelajaran, untuk melihat kesiapan mental siswa pada saat mengawali suatu pembelajaran. Kegiatan jenis ini termasuk kategori yang mudah dilakukan. Contoh sederhananya adalah pada saat memulai proses pembelajaran anak diajak untuk kompak dan menghadirkan suasana kebersamaan dalam kelas. Dengan nyanyian dan gerakan sederhana, “kalau kau suka hati tepuk tangan, kalau kau suka hati mari kita belajar kalau kau suka belajar ayo siap-siap” dengan suara yang kompak dan nyaring.

2) Jenis *Brayn Gym* (Senam otak)

Joyfull Learning jenis *Brayn Gym* (senam otak) adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Menurut ahli senam otak dari lembaga *educational Kinesiology* Amerika Serikat Paul E. Denisson (Yanuarita, 2013: 77) mengatakan bahwa “walaupun sederhana, *Brayn Gym* mampu memudahkan

kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”. Selanjutnya Dryden dan Vos (Rudiana, 2012) menjelaskan mengkondisikan otak kanan dan otak kiri dalam keadaan rileks dapat dilakukan dengan mengadakan permainan atau *Brain Gym* (senam otak), sehingga bisa merangsang komunikasi antara otak kanan dan otak kiri.

Senam otak berguna untuk melatih otak, dan juga sangat praktis karena bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Senam otak di dalam penelitian ini diperuntukkan untuk siswa dan dapat dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran, pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan aktivitas belajar juga dapat dilakukan pada saat jeda pembelajaran untuk kembali mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang *alpha* yang mana pada gelombang ini kondisi otak siap untuk kembali menerima informasi.

3) Jenis Humor

Humor adalah kebutuhan asasi manusia. Buzan (Rudiana, 2012:123) mengatakan bahwa “humor pada dasarnya adalah imajinasi dan kemampuan otak untuk menemukan asosiasi baru yang menakjubkan”. Humor dapat dibuat sendiri, mulai dari yang aneh sampai yang tidak masuk akal seperti yang dikemukakan Darmansyah (Rudiana, 2012) humor adalah suatu yang bersifat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa, apakah itu karena keanehannya, ketidak masuk akalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya dan lain-lain. Hal ini selaras dengan penelitian tentang humor oleh Lee Bark, seorang ilmuwan dari Loma Linda

University, yang menunjukkan bahwa tertawa atau sifat humoris bisa dilatih dan dilakukan setiap hari.

Humor dapat mengangkat siswa dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan, dan memberikan sesuatu yang baru. Sukadi (Rudiana,2012) menjelaskan bahwa pembelajaran tanpa sesekali diselingi humor akan membuat siswa cepat jenuh, karena siswa tidak menyukai guru yang pembelajarannya monoton. Penggunaan humor yang mendidik (edukatif), dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

Humor sudah pasti akan dapat membangkitkan gairah dan semangat belajar siswa. Karena, pembelajaran yang berlangsung akan menarik bagi siswa. Sebuah humor akan sangat bermanfaat dan membantu tenaga pendidik dalam mentransfer ilmu apabila sebuah materi disampaikan dalam bentuk humor ataupun demonstrasi yang memang sengaja dirancang agar ada unsur humoris yang di dalamnya bertujuan untuk menarik minat siswa.

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukan. Belajar secara tradisional diartikan sebagai upaya menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan.

Gagne (Susanto, 2013:1), mengemukakan bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Hamalik (2016:39), mengemukakan bahwa “belajar

adalah perubahan tingkah laku yang relative mantap berkat latihan dan pengalaman”.

Gagne (Suprijono, 2013:2), mengemukakan bahwa “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses yang dimiliki setiap individu melalui pengalaman dan berbagai latihan melalui aktivitasnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dijadikan indikator untuk mengetahui tingkat kemampuan, kesanggupan, penguasaan tentang materi belajar.

Suprijono (2013:7), mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

Nawawi (Susanto,2013:5), mengemukakan bahwa :

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dimiliki oleh siswa baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada hakikatnya, Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, problem sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan dalam konteks ke SD an.

Banks (Susanto, 2013:141), mengemukakan bahwa:

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan murid supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, Negara, dan bahkan di dunia.

Ardi (2011: 182), mengemukakan bahwa:

Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, dan ideologi Negara yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bagian dari kurikulum sekolah yang siswa diarahkan,

dibimbing, dan dibantu untuk dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya dalam bermasyarakat maupun bernegara.

b. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan umum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Hasan (Susanto, 2014:30), mengemukakan bahwa:

Tujuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual murid, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri peserta didik sebagai individu.

Sementara itu, Sumaatmaja (2006:37) mengemukakan bahwa “Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membuat peserta didik mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam dirinya agar dapat peka dan peduli terhadap apa yang terjadi pada dirinya maupun pada masyarakat disekitarnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Darniati (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Joyfull learning* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD

Negeri Mangasa I Somba Opu Kabupaten Gowa”. Jenis penelitian adalah penelitian pra eksperimen di kelas IV SD Negeri Mangasa I Somba Opu Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil analisis data, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung nilai rata-ratanya 23,17. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} (4,38) > t_{tabel} (2,021)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Mangasa I Somba Opu Kabupaten Gowa.

2. Penelitian yang dilakukan pula oleh Rahmatan (2016) dengan judul “Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Panca Indra pada Manusia pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Telah meneliti dan menyatakan bahwa strategi *Joyfull Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hendika Septiawan (2012) dengan judul penelitian yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *joyfull learning*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode

berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang berdampak pada prestasi siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III. Adapun sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Makassar.

C. Kerangka Pikir

Guru dituntut untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat siswa merasa jenuh atau bosan dalam mempelajarinya, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional, sehingga guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan. Sementara pembelajaran dengan strategi *Joyfull Learning* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih variatif, kreatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra- eksperimen yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok control (pembanding) . penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one grup pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :

O₁ X O₂

Gambar 3.1 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest Design
(Sugiyono, 2016:111)

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O₂ = Tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuan diberikan.

X= Perlakuan, yaitu dengan penggunaan strategi *Joyfull Learning*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2011:117) Mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini berarti populasi penelitian meliputi semua objek/wisata yang mempunyai karakteristik tertentu yang ingin diteliti guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Andi Tonro tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 368 siswa. Untuk lebih jelasnya dalam tabel sebagai berikut .

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I A	15	17	32
I B	21	11	32
II A	18	12	30
II B	14	15	29
III A	19	10	29
III B	15	8	23
IV A	23	9	32
IV B	20	12	32
V A	13	17	30
V B	20	10	30
VI A	23	14	37
VI B	21	11	32
Jumlah Keseluruhan	222	146	368

Tabel 3.1 : Keadaan populasi

2. Sampel

Sugiyono (2011:118) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas III B yang ditentukan dengan menggunakan teknik

“*Simple Random Sampling*”. *Simple random sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Melalui proses pengacakan kelas dengan asumsi bahwa seluruh kelas adalah homogen yang berjumlah 23 orang.

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III B	15	8	23

Tabel 3.2 : Keadaan sampel

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk lebih memperjelas pemahaman dan menyamakan persepsi sehingga tidak terjadi perbedaan dalam memahami variabel penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasional adalah:

1. Strategi *Joyfull Learning* adalah strategi yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dimana strategi ini akan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Hasil belajar adalah akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan diukur.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau media untuk mengukur sebagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Untuk memperoleh informasi dari hasil belajar, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran,

keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran, maka perlu mengembangkan instrument.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar IPS. Tes hasil belajar IPS dengan materi ajar ditentukan sendiri oleh peneliti dalam bentuk pilihan ganda

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Jenis tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian sebelum dan sesudah mempelajari materi pembelajaran IPS sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah memberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan hasil belajar.

2. Observasi

Lembar observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan serta reaksi dari siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* secara langsung terhadap subyek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berbentuk gambar. Misalnya foto-foto siswa dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan strategi *Joyfull Learning* yang telah diterapkan, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis t-test.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kurangnya hasil dan antusias, semangat belajar pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan strategi *Joyfull Learning*, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu :

a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Di mana :

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek (sampel)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

T-test dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan latihan strategi *Joyfull Learning* pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro.

Data yang terkumpul akan diolah dengan menggunakan data statistic yang sesuai, yaitu menggunakan rumus statistic uji-t menurut Arikunto (2006:279) adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah- langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel.

c. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

e. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada

siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$.

- f. Membuat kesimpulan apakah strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Belajar (*pretest*) IPS siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Andi Tonro mulai tanggal 28 Mei 2018 sampai 09 Juni 2018, peneliti melakukan 3 kali kegiatan mengajar dimana dalam kegiatan ini peneliti memberikan materi kegiatan jual beli yang dimana diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas III B SD Inpres Andi Tonro.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 3 orang dengan nilai 0-40, rendah sebanyak 4 orang dengan nilai 41-48, sedang 7 orang dengan nilai 59-67, tinggi 8 orang dengan nilai 68-76 dan sangat tinggi 1 orang dengan nilai 77-85. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan strategi *Joyfull Learning* tergolong rendah.

Mencari rata-rata nilai *pretest* dari murid kelas III B SD Inpres Andi Tonro dapat diketahui dari data bahwa nilai dari $\sum fx = 1.420$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fxi}{n} \\ &= \frac{1.420}{23} \\ &= 61,7\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebelum penerapan strategi *Joyfull Learning* yaitu 61,7.

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-40	3	13,04	Sangat rendah
2.	41-49	1	4,34	Rendah
3.	50-58	3	13,04	Rendah
4.	59-67	7	30,43	Sedang
5.	68-76	8	34,8	Tinggi
6.	77-85	1	4,34	Sangat tinggi
	Jumlah	23	100	

4.1 Tingkat hasil belajar *pretest*

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 13,04 %, rendah 4,34 % dan 13,04 %, sedang 30.43 %, tinggi 34,8 % dan sangat tinggi pada persentase 4,34 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diterapkan strategi *Joyfull Learning*.

Kategorisasi	Frekuensi	%
Tidak Tuntas	14	60,9
Tuntas	9	39,1
Jumlah	23	100

Tabel 4.2. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Apabila tabel 4.2 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya 39,1.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) IPS siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan dalam kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument tes diaktegorikan sangat tinggi sebanyak 12 orang dengan nilai 94-100, tinggi sebanyak 1 orang dengan nilai 87-93, sedang 9 orang dengan nilai 66-86, rendah 1 orang dengan nilai 0-65. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* tergolong tinggi.

Untuk mencari rata-rata nilai *posttest* dari siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro dapat diketahui dari data bahwa nilai dari $\sum fx = 2.035$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fxi}{n} \\ &= \frac{2.035}{23} \\ &= 88,5\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro setelah penerapan strategi *Joyfull Learning* adalah 88,5.

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-65	1	4,34	Rendah
2.	66-72	3	13,04	Sedang
3.	73-79	3	13,04	Sedang
4.	80-86	3	13,04	Sedang
5.	87-93	1	4,34	Tinggi
6.	94-100	12	52,17	Sangat tinggi
	Jumlah	23	100	

4.3 Tingkat hasil belajar *post test*

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post test* dengan menggunakan instrument test dikategorikan rendah yaitu 4,34 %, sedang 13,04 %, tinggi 4,34 % dan sangat tinggi berada pada persentase 52,17 %. Melihat dari persentase yang

ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi *Joyfull Learning*.

Kategorisasi	Frekuensi	%
Tidak Tuntas	1	4,34
Tuntas	22	95,65
Jumlah	23	100

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah 95,65 %.

3. Deskriptif Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa SD Inpres Andi Tonro kecamatan Tamalate Kota Makassar sebelum dan sesudah di terapkannya strategi *Joyfull Learning* ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Data tingkat persentase partisipasi kegiatan belajar siswa sebelum penerapan model dan saat penerapan strategi *Joyfull Learning* berdasarkan hasil analisis persentase dalam persen (%)

Item	Strategi <i>Joyfull Learning</i>	
	Sebelum perlakuan	Sesudah perlakuan
1. Kehadiran siswa	100 %	100
2. Perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan	82,6 %	100 %

3. Merasa senang mengikuti pembelajaran	85,21 %	96,9 %
4. Melaksanakan setiap instruksi yang diberikan	86,95 %	98,6 %
5. Berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran	83,9 %	100 %
6. Menjawab pertanyaan	82,60 %	96,9 %
7. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan	86,9 %	100 %
8. Antusias mengikuti jenis kegiatan	85,21 %	96,9 %
9. Mampu menilai kegiatan yang dilakukan	82,60 %	95,6 %

Sumber : Hasil Observasi kegiatan belajar siswa.

Tabel di atas menunjukkan bahwa kehadiran siswa 100 % baik pada saat sebelum perlakuan dan saat penerapan strategi *Joyfull Learning*. 82,6 % perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan sebelum perlakuan dan 100 % saat perlakuan diterapkan. 85,21 % merasa senang mengikuti pembelajaran sebelum perlakuan dan 96,9 % saat diberikan perlakuan. 86,95 % yang melaksanakan setiap instruksi yang diberikan dan 98,6 % pada saat perlakuan. 83,9 % yang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sebelum perlakuan diterapkan dan saat perlakuan sebanyak 100 %. 82,60% yang menjawab pertanyaan sebelum perlakuan dan saat perlakuan yaitu 96,9 %. 86,9 % yang berpartisipasi aktif sebelum kegiatan berlangsung dan pada saat perlakuan dengan kegiatan sebanyak 100%. 85,21 % yang antusias mengikuti jenis kegiatan yang diberikan sebelum perlakuan dan saat perlakuan 96,9 %. Selanjutnya 82,60 % yang mampu menilai kegiatan yang dilakukan sebelum perlakuan dan 95,6 % setelah perlakuan strategi *Joyfull Learning* diterapkan.

4. Pengaruh Penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”.

Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

No.	X_1 (<i>Pre-test</i>)	X_2 (<i>Post-test</i>)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1.	40	80	40	1.600
2.	45	75	30	900
3.	60	90	30	900
4.	55	75	20	400
5.	75	100	25	625
6.	75	100	25	625
7.	40	70	30	900
8.	50	70	20	400
9.	80	100	20	400
10.	60	100	40	1.600
11.	55	100	45	2.025
12.	60	95	25	625
13.	60	100	40	1.600

14.	60	70	10	100
15.	60	100	40	1.600
16.	40	65	25	625
17.	75	100	25	625
18.	75	80	5	25
19.	70	100	30	900
20.	65	85	20	400
21.	75	100	25	625
22.	70	85	15	225
23.	75	100	25	625
Jumlah	1.420	2.030	610	18.350

Tabel 4.6 Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{610}{23}$$

$$= 26,52$$

Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 18.350 - \frac{(610)^2}{23}$$

$$= 18.350 - \frac{372.100}{23}$$

$$= 18.350 - 16.178,3$$

$$= 2.171,7$$

2. Menghitung harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{26,52}{\sqrt{\frac{2.171,1}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{26,52}{\sqrt{\frac{2.171,1}{506}}}$$

$$t = \frac{26,52}{\sqrt{4,29}}$$

$$t = \frac{26,52}{2,07}$$

$$t = 12,81$$

3. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 23-1=22$ maka diperoleh $t_{0,05}= 2,07$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 12,81$ dan $t_{Tabel}= 2,07$ maka diperoleh $t_{Hitung}>t_{Tabel}$ atau $12,81 > 2,07$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

B. Pembahasan

Setelah melakukan interview dengan guru kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar ternyata hasil belajar IPS belum mencapai standar yang ditetapkan sekolah. Terutama pada materi kegiatan jual

beli. Hasil belajar siswa rata-rata hanya mencapai nilai 61,7 sementara standar yang ditetapkan adalah 70.

Melihat fenomena ini, peneliti mengadakan interview lebih lanjut mengenai proses belajar mengajar materi kegiatan jual beli. Dari hasil interview tersebut diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran kegiatan jual beli

1. Pembelajaran berlangsung secara klasikal, sehingga siswa mengalami kesulitan mengidentifikasi semua tempat jual beli di daerahnya
2. Guru tidak melakukan kegiatan pembelajaran yang merilekskan murid sehingga merangsang otak murid untuk belajar dengan kondisi yang tenang dan menyenangkan membuka pengetahuan yang dapat mengungkapkan kesulitan yang dialami
3. Hasil pekerjaan siswa belum langsung diberi nilai sehingga siswa tidak mengetahui hasil pekerjaannya yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh mengikuti pelajaran
4. Guru hanya menugasi siswa membaca buku sumber kemudian menjawab soal dari buku tersebut siswa mengalami kesulitan memahami dan menyelesaikan soal yang diberikan tanpa menjelaskan materi kegiatan jual beli dan mengkondisikan murid dalam situasi yang rileks sehingga dapat mencairkan kondisi otak mereka yang tegang dan suasana belajar pun juga ikut menjadi santai dan menikmati setiap proses pembelajaran.

Keempat hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa pada kegiatan jual beli masih sangat rendah atau belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Jika hal tersebut dibiarkan begitu saja, bukan suatu hal yang mustahil

hasil belajar siswa akan semakin menurun bahkan siswa tidak dapat mengidentifikasi tempat jual beli dan tidak dapat menjelaskan bagaimana cara melakukan jual beli tersebut.

Mengatasi hal tersebut diperlukan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan enjoy dalam belajar, dapat mengungkapkan kesulitannya, dan bekerjasama dengan teman lainnya. Hal ini sejalan dengan (Ngalimun, 2017) dijelaskan bahwa “dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru hendaknya menerapkan prinsip belajar aktif, yakni pembelajaran yang melibatkan siswa secara fisik, mental, serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak”. Sehingga dengan begitu akan memacu motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS dikenal beragam teknik pendekatan, strategi pembelajaran, dan model pembelajaran yang tepat sasaran, berdaya guna dan berhasil guna yang dapat diterapkan secara aplikatif kepada siswa di kelas. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap peneliti mampu meningkatkan keaktifan dan kerjasama dalam pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah strategi pembelajaran *Joyfull Learning*. Melalui penerapan strategi ini siswa akan bekerjasama dengan siswa lainnya memecahkan suatu pokok permasalahan serta membuat suasana menjadi rileks, penuh keceriaan dan menyenangkan .

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* sering dikenal dengan pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan membuat peserta didik

untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan bukan semata-mata pelajaran yang mengharuskan anak tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan, yang ada hanyalah komunikasi yang saling mendukung. Strategi ini dirancang agar dapat membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran, tidak membosankan dan membuat pembelajaran itu lebih bermakna.

Salah satu kebaikan dari strategi pembelajaran *Joyfull Learning* adalah melibatkan kerja otak kiri dan kanan yang akan menjadikan belajar siswa lebih ringan dan menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami stress dalam belajar. Menambah kreativitas dan aktivitas siswa sehingga kita dapat menghubungkan informasi yang sudah ada di memorinya untuk dikombinasikan dan dipadukan informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.

Strategi ini mendasarkan pada suatu ide yang mengkondisikan siswa dalam belajar merasa rileks dan menyenangkan yang dimana pada proses pembelajaran akan seiring dengan bermain, dalam bermain mereka mendapatkan hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan *refreshing* agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang terus-menerus. Melalui strategi pembelajaran ini;

1. Suasana belajar rileks dan menyenangkan
2. Banyak strategi yang bisa diterapkan oleh guru
3. Merangsang kreativitas dan aktifitas siswa

4. Guru lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* di Kelas IIIB SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar adalah *Pra-Experimen* dengan rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Postest*”. Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap pembelajaran IPS.

Pada pelaksanaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* (pembelajaran menyenangkan), berbagai aktivitas belajar telah dilakukan oleh para siswa. Namun tidak semua aktivitas itu bisa terpantau satu persatu. Beberapa aktivitas yang diperlihatkan oleh siswa berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) dianggap cukup mewakili keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar telah diamati baik oleh observer maupun dokumentasi kamera.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Djamarah (2010:377), mengemukakan bahwa “Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan”. Strategi ini digunakan agar siswa dapat memecahkan suatu pokok permasalahan serta membuat suasana menjadi rileks, penuh keceriaan, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 61,7 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 13,04%, rendah 4,34%, sedang 30,43%, tinggi

34,8% dan sangat tinggi berada pada presentase 4,34%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 88,5. Jadi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan strategi pembelajaran *Joyfull Learning*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 52,17%, tinggi 4,34 %, sedang 13,04 %, rendah 4,34 %, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diperoleh pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan pada *pretest*. Tingginya hasil belajar IPS murid pada *posttest* disebabkan karena adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* pada proses pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,81. Dengan frekuensi (dk) sebesar $23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,07$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penerapan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa baik sebelum maupun setelah diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning*. Hal ini memberikan indikasi bahwa strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS karena strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan suatu strategi yang dapat melibatkan suasana pembelajaran menjadi rileks, penuh keceriaan dan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IIIB SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hal ini dilihat dari hasil nilai *pre-test* kelas III B .

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji t, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh penggunaan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar diterima.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III B SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para guru khususnya di SD Inpres Andi Tonro, disarankan menerapkan strategi *Joyfull Learning* untuk membangkitkan antusias dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar pada siswa.

2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan strategi *Joyfull Learning* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan strategi pembelajaran ini demi tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi. 2011. *Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pustaka Group.
- Arikunto,S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara .
- Darniati. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1*. Skripsi tidak diterbitkan.Makassar: Unismuh Makassar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009.*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Raneka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar* .Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, Enco. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Rahmatan. 2016. *Penerapan Strategi Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar IPA konsep indra pada manusia siswa kelas V SD Inpres Bontomanai*. Skripsi tidak diterbitkan.Makassar: Unismuh Makassar.
- Rudiana. 2012. *Genius Teaching : 9 karakter Guru Menyenangkan Berbasis Ramah Otak* .Bandung: Smiles's Indonesia Institute.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*.Jakarta: Kalam Mulia.
- Septiawan, Hendika. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga*. Skripsi tidak diterbitkan.Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumaatmadja,Nursid. 2006. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: yuridisbook.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- . 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Yanuarita, Franc Andri. 2013. *Memaksimalkan Otak melalui Senam Otak (Brayn Gym)*. Yogyakarta: TeranovaBooks.
- Herijanto, Budi. 2012. *Pengertian CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam, (Online)*, Jilid 1 No. 2, (Http://Journal.unnes.ac.id/sju.index.php/jess/, diakses 12 Februari 2018).

LAMPIRAN A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Andi Tonro
Kelas / Semester : III / 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

C. Indikator

1. Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah
2. Menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan sekolah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskanciri-ciri jual beli di lingkungan rumah
2. Siswa dapat menyebutkan 4 tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah melalui pengamatan.
3. Siswa dapat menjelaskancirri-ciri jual beli di lingkungan sekolah.
4. Siswa dapat menyebutkan 2 tempat kegiatan jual beli di lingkungan sekolah melalui pengamatan.

E. Materi Pokok

Kegiatan jual beli

F. Metode dan Strategi Pembelajaran

- Metode : Tanya jawab, ceramah, penugasan.
- Strategi : *Joyfull Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran dengan salam 2. Guru bertanya jawab mengenai keadaan siswa 3. Mengajak semua siswa berdoa menurut agamanya masing-masing 4. Guru melakukan absensi 5. Guru melakukan apersepsi 6. Menginformasikan materi yang akan diajarkan pada hari ini yaitu kegiatan jual beli 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk bermain yel-yel 2. Guru menjelaskan materi pembelajaran 3. Guru memberikan LKS 4. Sebelum tanya jawab guru mengajak siswa <i>bryan gym</i> (senam otak) untuk melatih konsentrasi mereka dengan menyanyikan lagu “Naik delman” disertai dengan gerakan tertentu. 5. Siswa dipandu oleh guru melakukan Tanya jawab mengenai materi pelajaran. 	45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan. 2. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi setelah itu guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah diajarkan. 3. Guru memberikan pesan-pesan moral 	15 menit

	<p>4. Guru mengajak semua siswa berdo'a</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	
--	--	--

H. Media dan Sumber Pembelajaran

- Sumber : Buku Kelas III SD Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media : Terlampir

I. Penilaian

1. Teknik penilaian : Penilaian kinerja dan produk berupa lisan dan tulisan
2. Bentuk Instrumen : Uraian
3. Alat penilaian :
 - Soal
 - Kunci jawaban

Makassar, 30 Mei 2018

Mengetahui,

Wali Kelas III B

Peneliti

Andriani, S. PdNur Rahmah Maulidia

Menyetujui,
Kepala Sekolah

Dra. Hj. Akhamah, M.M
NIP: 19670921 199106 2 001

MATERI AJAR

A. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

Tempat terjadinya kegiatan jual beli, antara lain di warung, toko-toko, dan pasar, baik pasar tradisional maupun pasar swalayan. Berikut adalah tempat-tempat kegiatan jual beli.

1. Warung

Warung adalah tempat untuk menjual dan membeli barang kebutuhan sehari-hari. Contohnya, beras, minyak, gula, kopi, teh, sayur-sayuran, sabun, pasta gigi, sampo, dan berbagai keperluan hidup lainnya. Warung biasanya terdapat di rumah-rumah.

2. Toko

Barang yang dijual di toko biasanya lebih banyak daripada di warung. Sekarang ada toko yang khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik, dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar.

3. Pasar

Pasar merupakan tempat berkumpulnya para penjual dan pembeli. Penjual merupakan orang yang menawarkan dagangan. Sedangkan pembeli merupakan orang yang membeli barang dagangan. Semua kebutuhan sehari-hari tersedia di pasar. Di pasar banyak terdapat kios-kios yang menjual berbagai macam barang. Ada kios yang khusus menjual sayuran, daging sapi, daging ayam, buah, sembako, dan masih banyak lagi barang-barang yang dijual di pasar.

4. Supermarket

Supermarket adalah toko yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli. Barang-barang di supermarket tidak bisa ditawar. Persediaan barang di supermarket lebih banyak dan lebih lengkap dibanding toko biasa. Setelah mengambil barang-barang yang dibutuhkan, pembeli membawanya ke kasir.

B.Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Sekolah

Kegiatan jual beli yang ada di sekolah, antara lain koperasi dan kantin sekolah.

1. Koperasi Sekolah

Di sekolah biasanya ada koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual berbagai keperluan dan perlengkapan sekolah seperti buku, pensil, penggaris, penghapus, dan lain-lain.

Harga barang yang dijual di koperasi biasanya lebih murah atau sama dengan harga di pasar. Kita bisa membeli perlengkapan sekolah yang kita perlukan di koperasi sekolah.

2. Kantin Sekolah

Selain koperasi, di sekolah juga ada kantin. Kantin ini menjual berbagai macam makanan. Bila istirahat tiba, kita bisa membeli makanan dan minuman di kantin. Jadi, kita tidak perlu membeli jajanan di luar sekolah.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Andi Tonro
Kelas / Semester : III / 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

C. Indikator

1. Mengetahui syarat terjadinya jual beli
2. Menyebutkan jenis-jenis pasar di sekitar lingkungan siswa

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan syarat terjadinya jual beli
2. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pasar di sekitar lingkungannya
3. Siswa dapat mendeskripsikan pasar tradisional
4. Siswa dapat mendeskripsikan pasar modern
5. Siswa dapat menyebutkan cirri-ciri pasar tradisional dan pasar modern

E. Materi Pokok

Kegiatan jual beli

F. Metode dan strategi Pembelajaran

- Metode : Tanya jawab, ceramah, penugasan.
- Strategi : *Joyfull Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Membuka pelajaran dengan salam	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru bertanya jawab mengenai keadaan siswa 3. Mengajak semua siswa berdoa menurut agamanya masing-masing 4. Guru melakukan absensi 5. Guru melakukan apersepsi. 6. Menginformasikan materi yang akan diajarkan pada hari ini yaitu kegiatan jual beli 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk bermain yel-yel 2. Guru menjelaskan materi pembelajaran 3. Guru memberikan LKS 4. Sebelum tanya jawab guru mengajak siswa <i>bryan gym</i> (senam otak) untuk melatih konsentrasi mereka dengan menyanyikan lagu "Naik delman" disertai dengan gerakan tertentu. 5. Siswa dipandu oleh guru melakukan Tanya jawab mengenai materi pelajaran. 	45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan. 2. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi setelah itu guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah diajarkan. 3. Guru memberikan pesan-pesan moral 4. Guru mengajak semua siswa berdoa'a 5. Guru menutup pembelajaran dengan salam 	16 Menit

H. Media dan Sumber Pembelajaran

- Sumber : Buku Kelas III SD Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media : Terlampir

I. Penilaian

1. Teknik penilaian : Penilaian kinerja dan produk berupa lisan dan tulisan
2. Bentuk Instrumen : Uraian
3. Alat penilaian :
 - Soal
 - Kunci jawaban

Makassar, 31 Mei 2018

Mengetahui,
Wali Kelas III B

Peneliti

Andriani, S. PdNur Rahmah Maulidia

Menyetujui,
Kepala Sekolah

Dra. Hj. Akhamah, M.M
NIP: 19670921 199106 2 001

MATERI AJAR

Jual beli adalah kegiatan menjual atau membeli barang dan jasa. Kegiatan jual beli terjadi karena ada syarat-syarat tertentu. Syarat terjadinya jual beli adalah terdapat penjual dan pembeli. Selain itu ada barang dagangan. Dalam kegiatan jual beli terdapat tawar-menawar. Harga barang dagangan dapat berkurang. Jual beli terjadi bila ada kesepakatan harga antara penjual dan pembeli. Apakah tawar-menawar berlaku untuk semua kegiatan jual beli? Tentu saja tidak. Harga semua barang di toko sudah ditetapkan. Barang sudah ditempel dengan label harga. Harga barang di toko tidak bisa ditawar.

Pasar merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli. Penjual merupakan orang yang menawarkan dagangan. Sedangkan pembeli merupakan orang yang membeli barang dagangan.

Syarat-syarat terjadinya pasar:

1. Ada penjual
2. Ada pembeli
3. Ada barang yang diperjualbelikan
4. Ada transaksi jual beli
5. Ada tempat transaksi

a. Pasar Tradisional

Pasar tradisional terdiri dari banyak penjual. Biasanya pasar dibagi menjadi beberapa gang. Gang dalam pasar biasanya disebut dengan los. Ada los buah-buahan, pakaian, dan beras. Di pasar tradisional bisa terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli. Harga yang dibayarkan berdasarkan kesepakatan. Kita membayar langsung kepada pedagang. Kita juga dilayani langsung oleh pedagang.

Ciri Pasar Tradisional :

- 1) Terdiri dari banyak penjual
- 2) Terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli
- 3) Harga yang ditetapkan berdasarkan kesepakatan
- 4) Langsung membayar kepada pedagang.

b. Pasar Modern

Di pasar modern, tidak terjadi tawar menawar. Harga telah ditetapkan oleh penjual. Kita membayar melalui kasir. Kasir merupakan petugas khusus yang melayani pembayaran. Di pasar modern, kita bisa mengambil sendiri barang yang kita inginkan. Dengan kata lain adalah swalayan/supermarket. Belanja di pasar modern lebih nyaman. Namun biasanya harganya lebih mahal. Kita tidak bisa menawar barang yang kita inginkan.

Ciri-ciri Pasar Modern :

- 1) Membayar melalui kasir
- 2) Lingkungan nyaman dan bersih
- 3) Harga lebih mahal karena kita tidak dapat menawar barang yang kita inginkan
- 4) Barang-barang yang dijual lebih lengkap dan mutu barang terjamin

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :



Berdasarkan gambar di atas, manakah tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan di lingkungan sekolah, tuliskan !

2.

No.	Tempat kegiatan jual beli	Ciri-ciri
1.		1. 2. 3. 4.
2.		1. 2. 3. 4.

3. Tulislah perbedaan tempat kegiatan jual beli pada kolom di bawah ini !

No.	Di lingkungan rumah	Di lingkungan sekolah
1.		
2.		
3.		
4.		

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

1. Berdasarkan gambar di bawah ini manakah gambar pasar tradisional dan pasar modern!



A



B

- 2.

No.	Tempat kegiatan jual beli	Ciri-ciri
1.		1. 2. 3. 4.

2.		1. 2. 3. 4.
----	--	----------------------

4. Tulislah perbedaan tempat kegiatan jual beli pada kolom di bawah ini !

No.	Pasar tradisional	Pasar modern
1.		
2.		
3.		
4.		

LAMPIRAN B

1. SOAL *PRE-TEST* DAN KUNCI JAWABAN
2. SOAL *POST-TEST* DAN KUNCI JAWABAN
3. LEMBAR OBSERVASI

Soal Pretest

Satuan Pendidikan : SD Inpres Andi Tonro
Kelas / Semester : III / 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

Petunjuk pengerjaan soal !

1. Tulis nama dan kelas di lembar jawaban
2. Bacalah soal dengan teliti dan cermat
3. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar

Nama :

Kelas :

Soal !

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang dianggap paling benar !

1. Kegiatan yang berhubungan dengan jual beli barang disebut....
 - a. Pariwisata
 - b. Pertanian
 - c. Perdagangan
 - d. Penawaran
2. Tempat bertemunya penjual dan pembeli dinamakan
 - a. Pasar
 - b. Los
 - c. Terminal
 - d. Kantin
3. Kegiatan jual beli merupakan salah satu cara untuk...
 - a. Memenuhi kebutuhan
 - b. Memenuhi rumah
 - c. Mencari ketenaran

- d. Mencari uang
4. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli d lingkungan sekitar rumah, kecuali....
- a. Warung
 - b. Toko
 - c. Kantin
 - d. Swalayan
5. Ani biasanya membeli buku dan sepatu di....
- a. Warung
 - b. Kaki lima
 - c. Toko
 - d. Kantin
6. Pedagang yang menjual dagangannya di pinggir jalan disebut....
- a. Keliling
 - b. Kaki lima
 - c. Agen
 - d. Toko
7. Untuk membeli televisi pembeli harus ke toko....
- a. Meubel
 - b. Alat-alat rumah tangga
 - c. Elektronik
 - d. Sembako
8. Orang yang menawarkan dagangannya disebut....
- a. Penjual
 - b. Pembeli
 - c. Pemilik
 - d. Penawar
9. Sifat keinginan pembeli adalah...
- a. Barang kecil dan harga mahal
 - b. Barang bermutu dan murah
 - c. Barang murah dan bermutu

- d. Barang besar dan harga mahal
10. Contoh barang kebutuhan sehari- hari yang di jual di warung adalah....
- a. Beras, minyak ,gula
 - b. Beras, sepatu, pakaian
 - c. Daging, buah, sembako
 - d. Beras, gula, sepatu
11. Tujuan utama pedagang adalah...
- a. Memperoleh keuntungan
 - b. Barang cepat laku
 - c. Menjual barang dengan harga mahal
 - d. Bersaing dengan pedagang yang lain
12. Tempat menjual makanan dan minuman di sekolah disebut....
- a. Kantin
 - b. Pasar
 - c. Toko
 - d. Swalayan
13. Kegiatan jual beli terjadi apabila ...
- a. Harga barang murah
 - b. Barang tersedia
 - c. Terjadi transaksi jual beli
 - d. Harga barang mahal
14. Barang- barang bekas dapat dibeli di pasar...
- a. Swalayan
 - b. Loak
 - c. Induk
 - d. Kaki lima
15. Pedagang kaki lima adalah sebutan untuk....
- a. Pedagang yang memiliki 5 kaki
 - b. Pedagang yang berada di pasar
 - c. Pedagang yang berada di trotoar atau pinggir jalan
 - d. Pedagang yang berkeliling di pinggi jalan

KUNCI JAWABAN

1. c. Perdagangan
2. a. Pasar
3. a. Memenuhi Kebutuhan
4. c. Kantin
5. c. Toko
6. b. Kaki lima
7. c. Elektronik
8. a. Penjual
9. b. Barang bermutu dan murah
10. a. Beras, Minyak, Gula
11. a. Memperoleh keuntungan
12. a. Kantin
13. c. Terjadi transaksi jual beli
14. b. Loak
15. c. Pedagang yang berada di trotoar atau di pinggir jalan

Soal Posttest

Satuan Pendidikan : SD Inpres Andi Tonro
Kelas / Semester : III / 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

Petunjuk pengerjaan soal !

1. Tulis nama dan kelas di lembar jawaban
2. Bacalah soal dengan teliti dan cermat
3. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar

Nama :

Kelas :

Soal !

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang dianggap paling benar !

1. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli d lingkungan sekitar rumah, kecuali....
 - a. Warung
 - b. Toko
 - c. Kantin
 - d. Swalayan
2. Tempat bertemunya penjual dan pembeli dinamakan
 - a. Pasar
 - b. Los
 - c. Terminal
 - d. Kantin
3. Tujuan utama pedagang adalah...

- a. Memperoleh keuntungan
 - b. Barang cepat laku
 - c. Menjual barang dengan harga mahal
 - d. Bersaing dengan pedagang yang lain
4. Kegiatan jual beli merupakan salah satu cara untuk...
- a. Memenuhi kebutuhan
 - b. Memenuhi rumah
 - c. Mencari ketenaran
 - d. Mencari uang
5. Kegiatan yang berhubungan dengan jual beli barang disebut....
- a. Pariwisata
 - b. Pertanian
 - c. Perdagangan
 - d. Penawaran
6. Ani biasanya membeli buku dan sepatu di....
- a. Warung
 - b. Kaki lima
 - c. Toko
 - d. Kantin
7. Pedagang yang menjual dagangannya di pinggir jalan disebut....
- a. Keliling
 - b. Kaki lima
 - c. Agen
 - d. Toko
8. Sifat keinginan pembeli adalah...
- a. Barang kecil dan harga mahal
 - b. Barang bermutu dan murah
 - c. Barang murah dan bermutu
 - d. Barang besar dan harga mahal
9. Contoh barang kebutuhan sehari-hari yang di jual di warung adalah....
- a. Beras, minyak ,gula
 - b. Beras, sepatu, pakaian

- c. Daging, buah, sembako
 - d. Beras, gula, sepatu
10. Tempat menjual makanan dan minuman di sekolah disebut....
- a. Kantin
 - b. Pasar
 - c. Toko
 - d. Swalayan
11. Kegiatan jual beli terjadi apabila ...
- a. Harga barang murah
 - b. Barang tersedia
 - c. Terjadi transaksi jual beli
 - d. Harga barang mahal
12. Barang- barang bekas dapat dibeli di pasar...
- a. Swalayan
 - b. Loak
 - c. Induk
 - d. Kaki lima
13. Orang yang menawarkan dagangannya disebut....
- a. Penjual
 - b. Pembeli
 - c. Pemilik
 - d. Penawar
14. Pedagang kaki lima adalah sebutan untuk....
- a. Pedagang yang memiliki 5 kaki
 - b. Pedagang yang berada di pasar
 - c. Pedagang yang berada di trotoar atau pinggir jalan
 - d. Pedagang yang berkeliling di pinggi jalan
15. Untuk membeli televisi pembeli harus ke toko....
- a. Meubel
 - b. Alat-alat rumah tangga
 - c. Elektronik

d. Sembako

KUNCI JAWABAN

1. c. Kantin
2. a. Pasar
3. a. Memperoleh Keuntungan
4. a. Memenuhi kebutuhan
5. c. Perdagangan
6. c. Toko
7. b. Kaki lima
8. b. Barang bermutu dan murah
9. a. Beras, minyak, gula
10. a. Kantin
11. c. Terjadi transaksi jual beli
12. b. Loak
13. a. Penjual
14. c. Pedagang yang berada di trotoar atau pinggir jalan
15. c. Elektronik

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Proses
Pembelajaran Dengan Strategi *Joyfull Learning*

Nama Sekolah : SD Inpres Andi Tonro
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : III B
Pokok Bahasan : Kegiatan Jual Beli
Pengamat : Nur Rahmah Maulidia

Petunjuk pengisian

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Pengamat mengambil posisi di depan kelas untuk mengamati seluruh siswa.
2. Pengamatan dilakukan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran.
3. Kategori pengamatan ditulis secara berurutan sesuai dengan kejadian yang dilakukan siswa dan ditulis dalam kolom tersedia.

Kategori aktivitas siswa

NO	Komponen yang diamati	Pertemuan					Rata-rata	Presentase %
		I	II	III	IV	V		
1	Kehadiran	<i>P</i>				<i>P</i>		
2	Memperhatikan penjelasan yang diberikan	<i>R</i> <i>E</i> <i>T</i>				<i>O</i> <i>S</i> <i>T</i>		
3	Merasa senang mengikuti	<i>E</i> <i>S</i>				<i>E</i> <i>S</i>		

	pembelajaran	<i>T</i>				<i>T</i>		
4	Melakukan setiap instruksi yang diberikan							
5	Berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran							
6	Menjawab pertanyaan							
7	Berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung							
8	Antusias mengikuti jenis kegiatan yang diberikan							
9	Mampu menilai kegiatan yang dilakukan.							

Observer

Nur Rahmah Maulidia

LAMPIRAN C

1. DAFTAR NILAI *PRE-TEST*
2. DAFTAR NILAI *POST-TEST*
3. TABEL

DAFTAR NILAI *PRETEST*

No.	Nama	Nilai
1.	CHAIRUL ANWAR	40
2.	DIRGA	45
3.	MUH. AZIS SYAM	60
4.	MUH. AKBAR K	55
5.	MUH. AKBAR RAMADHAN	75
6.	MUH. AKSO RAMADHAN	75
7.	MUH. ARDIAN	40
8.	MUH. FAHRI ARDIANSYAH	50
9.	MUH. FATUR	80
10	MUZAKKIR SOFYAN	60
11	IBRAHIM	55
12	MUNARMAN G.	60
13	MUH. YUSDEKA PUTRA	60
14	MUH. REFAN SAPUTRA	60
15	REREN APRILianto	60
16	AFIQA NAURA CANTIKA	40
17	CITRA DEWI	75
18	DWI ARIYANTI	75
19	IMELDA	70

20	ELSA MELYANI	65
21	TENRI YULIANA	75
22	RISKY ARYANI	70
23	NURUL FATIMAH AZZAHRA	75
	Jumlah	1.420

DAFTAR NILAI *POSTTEST*

No.	Nama	Nilai
1.	CHAIRUL ANWAR	80
2.	DIRGA	75
3.	MUH. AZIS SYAM	90
4.	MUH. AKBAR K	75
5.	MUH. AKBAR RAMADHAN	100
6.	MUH. AKSO RAMADHAN	100
7.	MUH. ARDIAN	70
8.	MUH. FAHRI ARDIANSYAH	70
9.	MUH. FATUR	100
10	MUZAKKIR SOFYAN	100
11	IBRAHIM	100
12	MUNARMAN G.	95
13	MUH. YUSDEKA PUTRA	100
14	MUH. REFAN SAPUTRA	70
15	REREN APRILIANTO	100
16	AFIQAH NAURA CANTIKA	65
17	CITRA DEWI	100
18	DWI ARIYANTI	80
19	IMELDA	100

20	ELSA MELYANI	85
21	TENRI YULIANA	100
22	RISKY ARYANI	85
23	NURUL FATIMAH AZZAHRA	100
	Jumlah	2.035

T Tabel

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI



Gambar 1: Pada saat memberikan *Pretest*



Gambar 2 : Pada saat melakukan proses pembelajaran (Perlakuan)



Gambar 3 : Pada saat melakukan proses pembelajaran (perlakuan)



Gambar 4 : Memberikan *Brain Gym* (Senam otak)



Gambar 5 : Memberikan yel-yel



Gambar 6 : Pada Saat memberikan *Post-test*

RIWAYAT HIDUP



NUR RAHMAH MAULIDI dilahirkan di Majene pada tanggal 29 JULI 1997, Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Ayahanda Rahmat Ahmad dengan Ibunda Ana Kuddus formal dimulai dari pendidikan di SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Makassar pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2008 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 18 Makassar dan tamat pada tahun 2011 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 3 Makassar dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis diterima sebagai mahasiswa S1 (Strata satu) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Makassar.

Berkat Rahmat Tuhan yang Maha Kuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa dan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul **Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar.**