

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI *JOYFULL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS III
SD INPRES MANGGA TIGA KOTA MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2019**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama SRI RAHAYU PUTRI P., NIM 10540 9640 15 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan atas keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 131/Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H/21 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H
31 Agustus 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Ujian : H. Abdul Wahidan Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dra. Hj. Siti Fatimah Tola, M.Si. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dra. Hj. Nursatiani, M.Si. (.....)
2. Dra. H. M. Basri, M.Si. (.....)
3. Dra. Hj. Siti Fatimah Tola, M.Si. (.....)
4. Rubianto, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh
Dekan F.K.I.P. Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **SRI RAHAYU PUTRI P.**
NIM : 10540 9640 15
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Denyutan Judul : **Penerapan Strategi Joyfull Learning
terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres
Makassar Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan ditinjau ulang, Skripsi ini telah diajukan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Makassar, Agustus 2019

Pembimbing I


Dr. H. M. Baeri, M.S.

Pembimbing II


Rubianto, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Makassar


Erlan Akhli, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NEM: 860 034

Ketua Prodi PGSD


Altem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu Putri P

NIM : 10540 9640 15

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Strategi *Joyfull Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa :

Skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2019

Yang membuat pernyataan

Sri Rahayu Putri P



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu Putri P

NIM : 10540 9640 15

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya yang menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2019

Yang membuat perjanjian

Sri Rahayu Putri P

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

انَّمَا الْعُسْرُ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu, ada kemudahan
(QS. Alam Nasyrah: 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

Sri Rahayu Putri P. 2019. *“Efektivitas Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. M. Basri sebagai pembimbing I, dan Rubianto sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Efektivitas Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas III SD Inpres Mangga Tiga 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 Mangga Tiga sebanyak 30 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Joyfull Learning* pada hasil belajar IPS siswa kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar efektif. Hal ini tampak pada tingkat kemampuan siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran yaitu hanya rata-ratanya hanya mencapai 59. Selanjutnya, setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 86,8 hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,38. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30-1 = 29$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. 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* efektif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

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

KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan pengasih, demikian kata unuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. 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.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua Patta Ngahing dan Darmawati yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga khususnya saudara Arif, Niar, Eppo, Dilla, Ulfa dan Dadang yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr. H. M. Basri, M.Si., Pembimbing I dan Rubianto S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan selama melakukan penelitian.

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 dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. TinjauanPustaka	7
1. Penelitian yang Relevan	7
2. Konsep Efektivitas.....	8
3. Strategi Pembelajaran <i>Joyfull Learning</i>	11
4. Belajar dan Hasil Belajar	25
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26

B. Kerangak Pikir	28
C. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Definisi Operasional Variabel	32
E. Instrument Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Populasi -----	31
Tabel 3.2 : Keadaan sampel -----	32
Tabel 4.1 Data tingkat persentase partisipasi kegiatan belajar Murid -----	37
Tabel. 4.2 Tingkat hasil belajar <i>pretest</i> -----	40
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS -----	40
Tabel 4.4 Tingkat hasil belajar <i>post test</i> -----	42
Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS -----	42
Tabel 4.6 Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> -----	43



DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Pikir Strategi <i>Joyfull Learning</i>	29
3.1 Desain Penelitian <i>one grup pretest-posttest</i>	30



DAFTAR LAMPIRAN

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

Lampiran B Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran C Soal *Pretest*, *Posttest*, Kunci Jawaban

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. Tujuan pendidikan mengarahkan kita ke arah yang lebih baik. UU 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 murid sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pengajaran, sementara rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar yakni agar murid dapat mensistematisasikan bahan, informasi agar lebih peka terhadap berbagai masalah sosial serta mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungannya.

Berdasarkan observasi awal tanggal 30 Januari 2019 yang dilakukan peneliti di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar diperoleh informasi dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas dan hasil belajar murid masih rendah, dari penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 jumlah murid kelas III B sebanyak 30 murid, terdapat murid yang belum mencapai ketuntasan minimal dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar murid terlihat dari perilaku pasif murid 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 muridnya, guru tidak memiliki suara yang lantang dan kurangnya kreatifitas guru dalam melakukan strategi pembelajaran yakni startegi pembelajaran langsung dan menggunakan metode ceramah sehingga murid yang duduk di bangku belakang akan cepat bosan dan jenuh terhadap

pembelajaran karena merasa guru yang mengajarnya tidak memperhatikannya. Berdasarkan hal tersebut, guru di sekolah itu 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 murid memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan adanya pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) ini maka peserta didik tidak hanya dikurung di dalam ruang kelas belajar saja, tetapi juga belajar di luar ruang terbuka atau Auditorium dengan arena bermain *edukatif*. Menjadikan pelajaran yang selama ini abstrak menjadi konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

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 murid memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar. Menurut Paulo Fraire, *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran murid, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.

Menurut bambang yulianto: Joyfull Learning yaitu membuat kelas jadi menyenangkan, jangan monoton. Sedangkan menurut yanu armanto; Joyfull Learning yaitu pendekatan yang dapat membuat murid memiliki motivasi untuk terus mencari tahu, untuk terus 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 *Brayn Gym* (Senam otak), tepuk tangan (yel-yel) serta Humor (Video, Cerita Lucu dan Tebak-tebakan) yang dapat diselipkan di selang-seling proses belajar mengajar. Diharapkan agar pembelajaran lebih efektif, dan bermakna bagi murid sehingga belajar tidak lagi menjadi momok bagi murid tetapi menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki murid. 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 efektivitas penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar IPS murid kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan strategi *Joyfull Learning* efektif terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar ?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui keefektifan penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar”.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

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

b. Bagi Murid

Bagi murid aktifitas strategi *Joyfull Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid 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 efektivitas penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Manga Tiga. Selain itu sebagai media latihan penulisan karya ilmiah selanjutnya bagi peneliti.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Darniati (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Joyfull learning* Terhadap Hasil Belajar PKn Murid 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, murid yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Joyfull learning* 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 murid kelas IV SD Negeri Mangasa I Somba Opu Kabupaten Gowa.
- b. Penelitian yang dilakukan pula oleh Rahmatan (2016) dengan judul “Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Panca Indra pada Manusia pada Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Telah meneliti dan menyatakan bahwa strategi *Joyfull Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Hendika Septiawan (2012) dengan judul penelitian yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Murid Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar murid 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 murid.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2011) dengan judul penelitian yaitu “Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Pada Murid Kelas V SDN Kleco 2 Surakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode berbasis *joyfull learning*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi murid sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti keefektifan penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar murid kelas III. Adapun sebagai subjek penelitian ini adalah murid kelas III SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

2. Konsep Efektivitas

a. Pengertian efektifitas

Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas, dan waktu, sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Ada juga yang menjelaskan arti efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang atau organisasi dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kata lain, semakin banyak rencana yang berhasil dicapai maka suatu kegiatan dianggap semakin efektif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas adalah daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Raviyanto (2014:11), pengertian efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif.

Menurut Gibson (Bungkaes 2013:46), pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan (standar), maka mereka dinilai semakin efektif.

Menurut Prasetyo Budi Saksono, pengertian efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan antara keluaran (*output*) yang dicapai dengan keluaran yang diharapkan dari jumlah masukan (*input*) dalam suatu perusahaan atau seseorang.

Menurut Sondang, pengertian efektivitas adalah suatu pemanfaatan sarana prasarana, sumber daya dalam jumlah tertentu yang sebelumnya telah ditetapkan untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang akan dijalankan oleh seseorang atau suatu perusahaan.

Menurut Schemerhon John R. Jr, arti efektivitas adalah pencapaian target keluaran (*output*) yang akan diukur dengan cara membandingkan *output* anggaran atau OA (seharusnya) dengan *output* realisasi atau OS (sesungguhnya). Jika $OA > OS$ maka akan dinilai efektif.

b. Kriteria efektivitas

Suatu kegiatan atau aktivitas dapat dikatakan efektif bila memenuhi beberapa kriteria tertentu. Efektivitas sangat berhubungan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, serta adanya usaha atau partisipasi aktif dari pelaksana tugas tersebut.

Secara umum, beberapa tolak ukur atau kriteria efektivitas adalah sebagai berikut:

1) Ketuntasan Belajar

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan murid dalam belajar atau dengan kata lain ketuntasan belajar murid di ukur dengan tes hasil belajar.

2) Aktivitas Murid Dalam Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas belajar adalah proses komunikasi antara murid dan guru dalam lingkungan kelas baik proses akibat dari hasil interaksi murid dan guru atau murid dengan murid sehingga menghasilkan perubahan akademik,

sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian guru, kesungguhan murid, kedisiplinan murid, keterampilan murid dalam bertanya/ menjawab.

- 3) Proses pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaannya berjalan dengan baik. Dimana guru mampu menciptakan suasana belajar dengan baik, proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian murid sehingga murid pun dapat menyerap pembelajaran dengan baik pula.

3. Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum kegiatan antara guru dan murid 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. Menurut 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 murid 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 di atas, 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 murid 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 murid terhadap tugas, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu, dalam jangka panjang murid 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 murid 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 murid 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 murid.

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 murid untuk belajar. Tanpa itu murid akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja.

Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk :

- a) Mengajak murid keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b) Menyingkirkan rintangan belajar
- c) Merangsang minat dan rasa ingin tahu murid.
- d) Memberi murid perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.

- e) Menjadikan murid aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- f) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.

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 murid keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadi tujuan yang ia inginkan.

Adapun komponen persiapan pembelajaran antara lain

- (1) Sugesti positif Guru harus peka terhadap sugesti negatif yang mungkin akan murid masukkan ke dalam lingkungan belajar dan menggantikannya dengan sugesti positif. Perasaan takut, terlalu banyak materi, serta perasaan bosan dan lain sebagainya itu merupakan sugesti negatif, dengan adanya sugesti negatif ini maka guru harus mampu mengubahnya menjadi sugesti yang positif dengan meyakinkan murid bahwa mereka akan mampu dan bisa serta siap menghadapinya dengan rasa gembira. Selain itu guru harus mampu membuat pembelajaran tergugah, terbuka, dan siap untuk belajar.
- (2) Lingkungan fisik positif. Sugesti, baik positif maupun negatif akan sangat dipengaruhi juga lingkungan. Apabila lingkungan dibuat terkesan menyenangkan dengan sendirinya murid akan tersugesti untuk belajar dengan menyenangkan. Sebaiknya guru memahami kaitan antarpandangan

sekeliling dan otak itu penting untuk mengorkestrasikan lingkungan belajar yang mendukung. Untuk itu persiapan pembelajaran sebaiknya ditata sedemikian rupa agar dalam kelas bisa mengasyikkan dalam belajar. Misalnya dengan memasang poster afirmasi pada dinding dengan kata ” Saya mampu mempelajarinya” dengan menggunakan warna yang menarik, menggunakan alat bantu benda yang dapat mewakili suatu gagasan, mengatur bangku (seperti membentuk bangku setengah lingkaran, bangku berhadap-hadapan).

- (3) Tujuan yang jelas dan bermakna. Pembelajaran memerlukan gambaran yang jelas tentang tujuan suatu pembelajaran dan apa yang akan dapat mereka lakukan sebagai hasilnya. Guru dapat menjelaskan tujuan materi dengan kata-kata, gambar, contoh, demo, atau apa saja yang membuat tujuan itu tampak nyata dan konkrit bagi murid. Dan akan sangat bermanfaat apabila disampaikan dengan bahasa yang menyentuh hati dan pikiran murid.
- (4) Manfaat bagi murid. Ada yang menghubungkan antara tujuan dan manfaat, tetapi tujuan cenderung dikaitkan dengan ”apa”, sedangkan manfaat dikaitkan dengan ”mengapa”. Murid dapat belajar paling baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan dapat menghargai bahwa pembelajaran mereka punya relevansi dan nilai bagi diri mereka sendiri.
- (5) Sarana persiapan murid sebelum pembelajaran. Persiapan pembelajaran dapat dimulai sebelum dimulainya program belajar. Jika dapat diusahakan, pembelajaran diberi sarana persiapan sebelum belajar yang diisi aneka pilihan peralatan untuk membantu mereka agar siap untuk belajar. Sarana

itudapat membantu menyingkirkan rasa takut, menentukan tujuan, menjelaskan manfaat, meningkatkan rasa ingin tahu dan minat, serta menciptakan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang.

- (6) Lingkungan sosial yang positif. Kerja sama membantu murid mengurangi stres dan lebih banyak memanfaatkan energi kejiwaan untuk belajar (dan bukannya untuk bersaing atau melindungi diri). Kerja sama antara murid untuk menciptakan sinergi manusiawi yang memungkinkan berbagai wawasan, gagasan dan informasi mengalir bebas. Selain itu dengan kerja sama dalam belajar akan memungkinkan setiap murid tidak akan terabaikan, sulit pula bagi murid untuk sembunyi dan tidak aktif. Oleh sebab itu sebaiknya sebelum pelajaran melangkah lebih lanjut dibuat kelompok sebagai mitra belajar. Cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kegiatan belajar adalah dengan membagi kelas menjadi pasangan dan membentuk kemitraan belajar.
- (7) Keterlibatan penuh pembelajaran. Belajar bukanlah aktivitas yang hanya bisa ditonton, melainkan sangat membutuhkan peran serta semua pihak. Belajar bukan hanya menyerap informasi secara pasif, melainkan aktif menciptakan pengetahuan dan ketrampilan. Upaya belajar benar-benar bergantung pada murid dan bukan merupakan tanggung jawab perencana atau guru. Guru hanya sebagai fasilitator yang berkewajiban menata meja dengan makanan yang merangsang selera dan bergizi, sedangkan kewajiban murid untuk

memakannya sendiri. Maka murid diupayakan agar mampu berkreasi dan mandiri.

(8) Rangsangan rasa ingin tahu. Merangsang rasa ingin tahu murid sangat membuat upaya mendorong murid agar terbuka dan siap belajar. Pembelajaran (dan kehidupan itu sendiri) akan mandek jika tidak ada sesuatu yang bisa menimbulkan rasa ingin tahu. Guru dapat menggugah rasa ingin tahu murid adalah dengan cara: memberi masalah untuk dipecahkan secara kelompok, menyuruh murid berpasang-pasangan dalam menjalankan tugas pencarian fakta, memainkan permainan tanya jawab, menyuruh murid menyusun pertanyaan.

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 murid dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat murid sebelumnya.

3) Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan muridlah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta murid berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (andaipun tidak berhasil pada mulanya),

mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah murid membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apalagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah murid 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 murid 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 murid diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi murid yang aktif dalam pembelajaran. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselengi dengan humor yang dapat membuat murid 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 murid dengan memusatkan perhatian.

Pada tahap ini guru bersama murid menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/lagu yang menyenangkan bagi murid. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga

guru memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana *refreshing* bagi murid.

d. Kelebihan dan Kekurangan 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”.

1. Kelebihan strategi *Joyfull Learning*

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

a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.

Melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid 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.

2. Kekurangan strategi *Joyful Learning*

Kekurangan pembelajaran *Joyful Learning* diantara lain :

- a) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah di kendalikan.
- b) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
- c) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada model pembelajaran *joyful learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

(Catur, 2012: 2-4)

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 murid untuk membangkitkan semangat atau membuat murid terkonsentrasikan kembali ketika guru sedang mengajar. Kegiatan jenis ini biasanya digunakan di awal pembelajaran, untuk melihat kesiapan mental murid 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 *Brayn 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 murid 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 murid 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 murid cepat jenuh, karena murid 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 murid. Karena, pembelajaran yang berlangsung akan menarik bagi murid. 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 murid.

4. 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 murid dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai murid 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 mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar murid 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 murid baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran.

5. 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 murid 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 murid 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”.

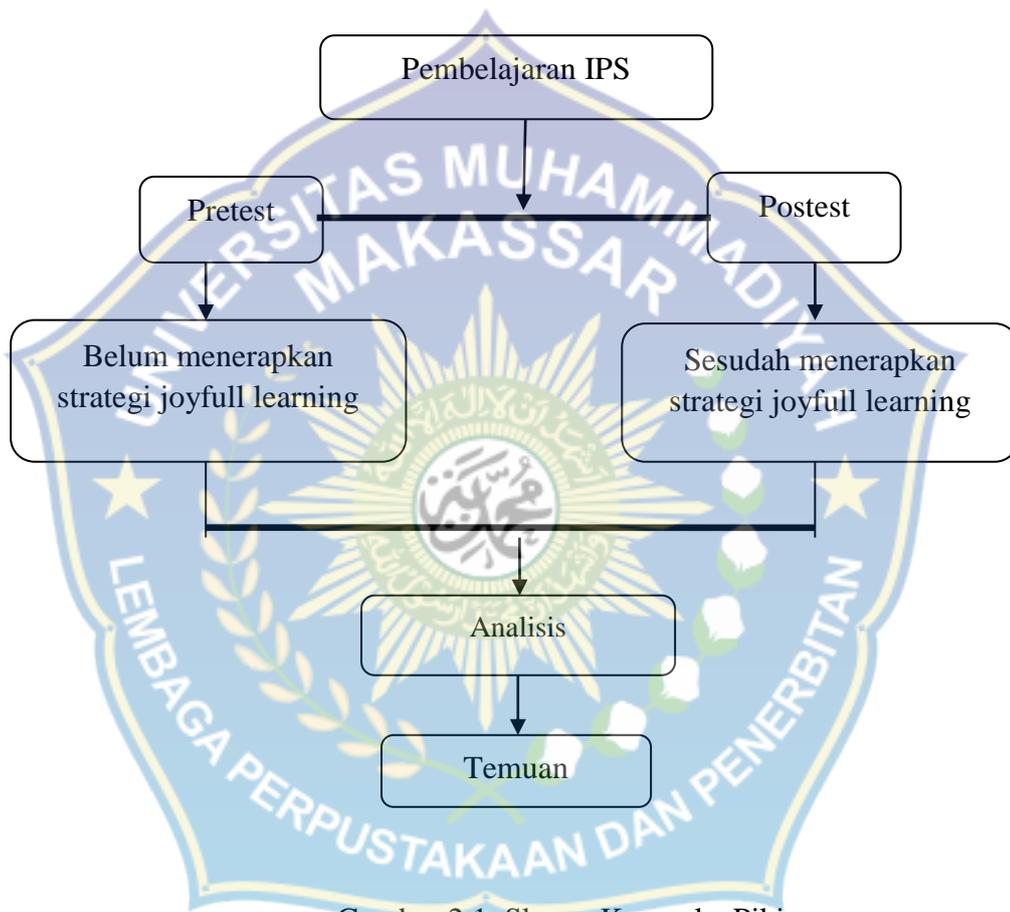
Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membuat peserta didik mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam dirinya agar dapat peka dan peduli terhadap apa yang terjadi pada dirinya maupun pada masyarakat disekitarnya.

B. Kerangka Pikir

Guru dituntut untuk dapat melibatkan murid secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan murid dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat murid 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 murid 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

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah :

H0 = Hipotesis nol : penerapan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* tidak efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

H1 = Hipotesis alternatif : penerapan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.



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 (pembeding) . Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap hasil belajar murid 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 :



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

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O_2 = 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 murid SD Inpres Mangga Tiga tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 409 murid. Untuk lebih jelasnya dalam tabel sebagai berikut .

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I A	16	19	35
I B	14	20	34
II A	15	18	33
II B	14	18	32
III A	18	17	35
III B	14	16	30
IV A	20	12	32
IV B	19	11	30
V A	18	15	33
V B	23	13	36
VI A	22	19	41
VI B	21	17	38
Jumlah Keseluruhan	214	198	409

Tabel 3.1 : 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 mengambil anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Melalui proses pengacakan kelas dengan asumsi bahwa seluruh kelas, yang menjadi sampel penelitian yaitu berjumlah 30 orang.

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III B	14	16	30

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 sistem pembelajaran yang efektif berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri murid.
2. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh murid berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau media untuk mengukur sebagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Untuk memperoleh informasi dari hasil belajar, aktivitas murid dalam proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon murid terhadap pembelajaran, maka perlu mengembangkan instrumen.

1. Tes hasil belajar siswa
2. Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

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

2. 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 murid antara sebelum dan sesudah memberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan hasil belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berbentuk gambar. Misalnya foto-foto murid 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 murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga 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-tes dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan latihan strategi *Joyfull Learning* pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga.

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

ΣX²d = 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*

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- b. Mencari harga “ΣX²d” dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

ΣX²d = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

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

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

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

$\sum X^2 d$ = 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* efektif terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

e. Jika $t_{hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan strategi *Joyfull Learning* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III B SD Inpres Mangga Tiga 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* efektif terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar. pada Murid kelas III. Di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar merupakan salah satu sekolah Dasar yang berlokasi di Mangga Tiga Permai, RT/RW 2/11, Dsn. paccerakkang, Ds./Kel , Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan telah resmi berdiri sejak 32 desember 1995. Lokasi sekolah sangat strategis, sehingga dapat diakses dari manapun.

2. Deskriptif Aktivitas Belajar

Hasil pengamatan aktivitas belajar Murid SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar sebelum dan sesudah di terapkannya strategi *Joyfull Learning* ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 Data tingkat persentase partisipasi kegiatan belajar murid

Item	Strategi <i>Joyfull Learning</i>	
	Sebelum perlakuan	Sesudah perlakuan
1. Kehadiran Murid	100 %	100 %
2. Perhatian murid terhadap penjelasan yang diberikan	86,7 %	93,33 %
3. Merasa senang mengikuti pembelajaran	83,33 %	93,33 %
4. Melaksanakan setiap instruksi yang diberikan	86,7 %	96,7 %
5. Berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran	90 %	93,33 %

5. Menjawab pertanyaan	86,7 %	100 %
6. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan	90 %	93,33 %
7. Antusias mengikuti jenis kegiatan	90 %	96,7 %
8. Mampu menilai kegiatan yang dilakukan	83,33 %	86,7 %

Sumber : Hasil Observasi kegiatan belajar Murid.

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa kehadiran Murid 100 % baik pada saat sebelum perlakuan dan saat penerapan strategi *Joyfull Learning*. 86,7 % perhatian Murid terhadap penjelasan yang diberikan sebelum perlakuan dan 93,33 % saat perlakuan diterapkan. 83,33 % merasa senang mengikuti pembelajaran sebelum perlakuan dan 93,33 % saat diberikan perlakuan. 86,7 % yang melaksanakan setiap instruksi yang diberikan dan 96,7 % pada saat perlakuan. 90 % yang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sebelum perlakuan diterapkan dan saat perlakuan sebanyak 93,33 %. 86,7 % yang menjawab pertanyaan sebelum perlakuan dan saat perlakuan yaitu 100 %. 90 % yang berpartisipasi aktif sebelum kegiatan berlangsung dan pada saat perlakuan dengan kegiatan sebanyak 93,33 %. 90 % yang antusias mengikuti jenis kegiatan yang diberikan sebelum perlakuan dan saat perlakuan 96,7 %. Selanjutnya 83,33 % yang mampu menilai kegiatan yang dilakukan sebelum perlakuan dan 86,7 % setelah perlakuan strategi *Joyfull Learning* diterapkan.

3. Deskripsi Hasil (*Pretest*)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar mulai tanggal 17 Juni, peneliti melakukan tiga kali kegiatan mengajar, 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 Mangga Tiga Kota Makassar.

Data yang diperoleh setelah melakukan *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 12 orang dengan rentang nilai 0-59, rendah sebanyak 9 orang dengan nilai 60-69, sedang 8 orang dengan nilai 70-79, tinggi 1 orang pada rentang nilai 80-89 dan sangat tinggi tidak ada dengan nilai 90-100. 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 Mangga Tiga Kota Makassar dapat diketahui dari data bahwa nilai dari $\Sigma fx = 1.770$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1770}{30} \\ &= 59\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar penerapan strategi *Joyfull Learning* yaitu 59.

Tabel. 4.2 Tingkat hasil belajar *pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	12	40	Sangat rendah
2.	60-69	9	30	Rendah
3.	70-79	8	26,7	Sedang
4.	80-89	1	3,3	Tinggi
5.	90-100	0	0	Sangat tinggi
	Jumlah	30	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar. Murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 40 %, rendah 30 % , sedang 26,7%, tinggi 3,3% dan sangat tinggi pada persentase 0 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan strategi *Joyfull Learning*.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

C	Frekuensi	%
Tidak Tuntas	21	70
Tuntas	9	30
Jumlah	30	100

Apabila tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 30%.

4. Deskripsi Hasil *Posttest*

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

Data yang diperoleh setelah melakukan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument tes diartikategorikan sangat tinggi sebanyak 14 orang dengan nilai 90-100, tinggi sebanyak 8 orang dengan nilai 80-89, sedang 5 orang dengan nilai 70-79, rendah 3 orang dengan nilai 60-69, dan sangat rendah tidak ada dengan nilai 0-59. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan strategi *Joyfull Learning* tergolong tinggi.

Untuk mencari rata-rata nilai *posttest* dari murid kelas III B SD Inpres mangga Tiga Kota Makassar dapat diketahui dari data bahwa nilai dari $\sum fx = 2.605$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

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

$$= \frac{2605}{30}$$

$$= 86,8$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar setelah penerapan strategi *Joyfull Learning* adalah 86,8.

Tabel 4.4 Tingkat hasil belajar *post test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	0	0	Sangat rendah
2.	60-69	3	10	Rendah
3.	70-79	5	16,7	Sedang
5.	80-89	8	26,7	Tinggi
6.	90-100	14	46,6	Sangat tinggi
	Jumlah	30	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post test* dengan menggunakan instrument test dengan kategori rendah yaitu 10 %, sedang 16,7 %, tinggi 26,7 % dan sangat tinggi berada pada persentase 46,6 %. Melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid setelah diterapkan strategi *Joyfull Learning*.

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Kategorisasi	Frekuensi	%
Tidak Tuntas	3	10
Tuntas	27	90
Jumlah	30	100

Apabila Tabel 4.5 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 90 %.

5. Efektivitas Penerapan strategi *Joyfull Learning*

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “dalam menerapkan strategi *Joyfull Learning efektif* terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar”.

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

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

No.	X_1 (<i>Pre-Test</i>)	X_2 (<i>Post-Test</i>)	$D = X_2 - X_1$	D^2
1.	45	85	40	1600
2.	40	85	45	2025
3.	45	90	45	2025
4.	60	85	25	625
5.	55	75	20	400
6.	45	75	30	900
7.	60	80	20	400
8.	40	80	40	1600
9.	45	75	30	900
10.	60	90	30	900
11.	55	75	20	400
12.	75	100	25	625
13.	75	100	25	625
14.	40	70	30	900

15.	50	65	15	225
16.	80	100	20	400
17.	60	100	40	1600
18.	55	100	45	2025
19.	60	95	25	625
20.	60	100	40	1600
21.	60	65	5	25
22.	60	100	40	1600
23.	40	65	25	625
24.	75	100	25	625
25.	75	80	5	25
26.	70	100	30	900
27.	65	85	20	400
28.	75	100	25	625
29.	70	85	15	225
30.	75	100	25	625
Jumlah	1770	2605	820	26075

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari “Md” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{820}{30} \\
 &= 27,3
 \end{aligned}$$

Mencari harga " $\Sigma X^2 d$ " dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\Sigma X^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 26075 - \frac{(820)^2}{30} \\ &= 26075 - \frac{672.400}{30} \\ &= 26075 - 22413,3 \\ &= 3661,7\end{aligned}$$

2. Menghitung harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{30(30-1)}}} \\ t &= \frac{27,3}{\sqrt{\frac{3661,7}{30(30-1)}}} \\ t &= \frac{27,3}{\sqrt{\frac{3661,7}{870}}} \\ t &= \frac{27,3}{\sqrt{4,20}} \\ t &= \frac{27,3}{2,04} \\ t &= 13,38\end{aligned}$$

3. Menentukan t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 30-1=29$ maka diperoleh $t_{0,05}= 1,699$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 13,38$ dan $t_{\text{Tabel}}= 1,699$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $13,38 > 1,699$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa dalam penerapan strategi *Joyfull Learning*

efektif terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.

B. Pembahasan

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar ternyata hasil belajar IPS belum mencapai standar yang ditetapkan sekolah. Terutama pada materi kegiatan jual beli. Hasil belajar Murid rata-rata hanya mencapai nilai 59 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

Pembelajaran berlangsung secara klasikal, sehingga murid mengalami kesulitan mengidentifikasi semua tempat jual beli di daerahnya. Hasil pekerjaan murid belum langsung diberi nilai sehingga murid tidak mengetahui hasil pekerjaannya yang mengakibatkan Murid menjadi jenuh mengikuti pelajaran.

Guru hanya menugasi murid membaca buku sumber kemudian menjawab soal dari buku tersebut murid 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. 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

Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar murid 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 murid akan semakin menurun bahkan murid 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 murid secara aktif, sehingga murid 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 murid 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 murid 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 murid akan bekerjasama dengan Murid 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 murid 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. Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* adalah melibatkan kerja otak kiri dan kanan yang akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajar. Menambah kreativitas dan aktivitas murid 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 murid 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; Suasana belajar rileks dan menyenangkan, banyak strategi yang bisa diterapkan oleh guru, merangsang

kreativitas dan aktifitas murid, guru lebih bervariasi dalam menyampikan materi pembelajaran.

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* di Kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar adalah *Pra-Experimen* dengan rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Posttest*”. Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap pembelajaran IPS.

Pelaksanaan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* (pembelajaran menyenangkan), berbagai aktivitas belajar telah dilakukan oleh para murid. Namun tidak semua aktivitas itu bisa terpantau satu persatu. Beberapa aktivitas yang diperlihatkan oleh murid berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) dianggap cukup mewakili keaktifan murid 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 Murid dapat memecahkan suatu pokok permasalahan serta membuat suasana menjadi rileks, penuh keceriaan, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 59 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 40 %, rendah 30 % , sedang 26,7%, tinggi 3,3% dan sangat tinggi pada persentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Joyfull Learning* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 86,8 . 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 sangat rendah berada pada presentase 0%, rendah 10 %, sedang 16,7 %, tinggi 26,7 % dan sangat tinggi berada pada persentase 46,6 %.

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Murid 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 13,38. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30-1 = 29$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. 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 *Joyfull*

Learning efektif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Murid 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.

Jadi, hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* memiliki pengaruh sangat signifikan dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat penerapan strategi *Joyfull Learning* efektif terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar. Hal ini dilihat dari hasil nilai *post-test* kelas III B .

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* efektif 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 penerapan strategi *Joyfull Learning* efektif terhadap hasil belajar IPS Murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar diterima.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Murid kelas III B SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk para guru khususnya di SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar, disarankan menerapkan strategi *Joyfull Learning* untuk membangkitkan antusias dan motivasi murid untuk belajar serta hasil belajar pada murid.
2. Untuk 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 .
- Bungkaes, H. R., Posumah, J. H., & Kiyai, B. (2013). Hubungan Efektivitas Pengelolaan Program Raskin dengan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat di Desa Mamahan Kecamatan Gemeh Kabupaten Kepulauan Talaud. Journal “Acta Diurna”.
- Darniati. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar PKN murid 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 murid 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 murid 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.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.

Wahyuni, Sri. 2011. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Pada Murid kelas V SDN Kleco Surakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Yanuarita, Franc Andri. 2013. *Memaksimalkan Otak melalui Senam Otak (Brayn Gym)*. Yogyakarta: TeranovaBooks.



L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN A

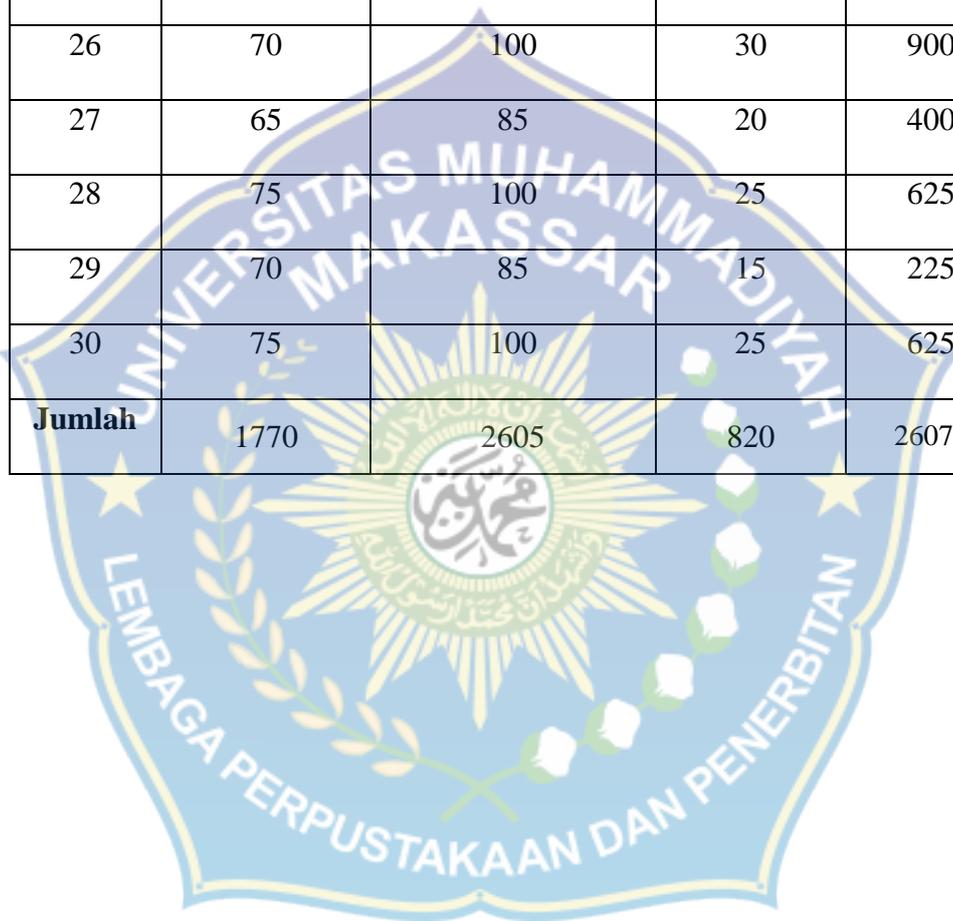
Daftar Nilai Pretest, Posttest, t tabel



Daftar Nilai Siswa

No.	X_1 (Pre-Test)	X_2 (Post-Test)	$D = X_2 - X_1$	D^2
1.	45	85	40	1600
2.	40	85	45	2025
3.	45	90	45	2025
4.	60	85	25	625
5.	55	75	20	400
6.	45	75	30	900
7.	60	80	20	400
8.	40	80	40	1600
9.	45	75	30	900
10.	60	90	30	900
11.	55	75	20	400
12.	75	100	25	625
13.	75	100	25	625
14.	40	70	30	900
15.	50	65	15	225
16.	80	100	20	400
17.	60	100	40	1600
18.	55	100	45	2025
19.	60	95	25	625
20.	60	100	40	1600

21.	60	65	5	25
22.	60	100	40	1600
23.	40	65	25	625
24	75	100	25	625
25	75	80	5	25
26	70	100	30	900
27	65	85	20	400
28	75	100	25	625
29	70	85	15	225
30	75	100	25	625
Jumlah	1770	2605	820	26075



Daftar Nilai Pretest

No	Nama Siswa	Nilai
1	Alfian Faiz Rezky	45
2	Amir Alamsyah	40
3	Andi Mandala Putra	45
4	Arya Pratama Umar S	60
5	Ibnu Sabil Warimin	55
6	M. Finsyah Parlino	45
7	M.Safran. J	60
8	Muh. Ammat Ramadhan	40
9	Muh. Alfian Ridwan	45
10	Muh. Teguh Ibrahim	60
11	Muh. Rehan Firdaus	55
12	Muh. At'aya Fikri Absari	75
13	Muhammad Fadel Firman	75
14	Nur Qalam	40
15	Eiliyah Azzahra. Z	50
16	Febri Wahyuningsi	80
17	Hafisah Hasbi	60
18	Khusnul Khatimah	55
19	Indira Rezky Meilany	60
20	Isratul Aduwiah	60
21	Nabila Putri Herman	60
22	Naura Syafira. M	60
23	Noer Zakiah Abady	40
24	Rasya Safa Ramadhani	75
25	Salsabila Khumairah	75
26	Sufiah Aminah	70
27	Zaskia Delvi Saputri	65
28	Yaumi	75
29	Adinda	70
30	Hairul Umum Jailani	75
Jumlah		1770

Daftar Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Nilai
1	Alfian Faiz Rezky	85
2	Amir Alamsyah	85
3	Andi Mandala Putra	90
4	Arya Pratama Umar S	85
5	Ibnu Sabil Warimin	75
6	M. Finsyah Parlino	75
7	M.Safran. J	80
8	Muh. Ammat Ramadhan	80
9	Muh. Alfian Ridwan	75
10	Muh. Teguh Ibrahim	90
11	Muh. Rehan Firdaus	75
12	Muh. At'aya Fikri Absari	100
13	Muhammad Fadel Firman	100
14	Nur Qalam	70
15	Eiliyah Azzahra. Z	65
16	Febri Wahyuningsi	100
17	Hafisah Hasbi	100
18	Khusnul Khatimah	100
19	Indira Rezky Meilany	95
20	Isratul Aduwiah	100
21	Nabila Putri Herman	65
22	Naura Syafira. M	100
23	Noer Zakiah Abady	65
24	Rasya Safa Ramadhani	100
25	Salsabila Khumairah	80
26	Sufiah Aminah	100
27	Zaskia Delvi Saputri	85
28	Yaumi	100
29	Adinda	85
30	Hairul Umum Jailani	100
Jumlah		2605

Tabel Distribusi T

α untuk uji dua pihak (two tail test)					
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)					
dk	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	3,078	6,314	12,71	31,821	63,657
2	1,886	2,92	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,86	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,821	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,16	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,12	2,583	2,921
17	1,333	1,74	2,11	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845

21	1,323	1,721	2,08	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,06	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,04	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,69	2,03	2,438	2,724

Sugiyono (2016 : 454)

LAMPIRAN B

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Mangga Tiga

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 salam2. Guru bertanya jawab mengenai	10 menit

	<p>keadaan siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 berdo'a 5. Guru menutup pembelajaran dengan 	15 menit

	salam	
--	-------	--

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

Mengetahui,
Wali Kelas III,

Rina Yulianti, S.Pd

Makassar, Juni 2019

Peneliti,

Sri Rahayu Putri P
NIM: 10540964015

Menyetujui,
Kepala Sekolah
SD Inpres Mangga Tiga

Sitti Halija, S.Pd
NIP: 197006121995012001

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.



LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

1. a.  b. 

c.  d. 

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.		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Mangga Tiga

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	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka pelajaran dengan salam2. Guru bertanya jawab mengenai keadaan	10 menit

	<p>siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 berdo'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, Juni 2019

Mengetahui,
Wali Kelas III,

Rina Yulianti, S.Pd

Peneliti,

Sri Rahayu Putri P
NIM: 10540964015

Menyetujui,
Kepala Sekolah
SD Inpres Mangga Tiga

Sitti Halija, S.Pd
NIP: 197006121995012001

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 :

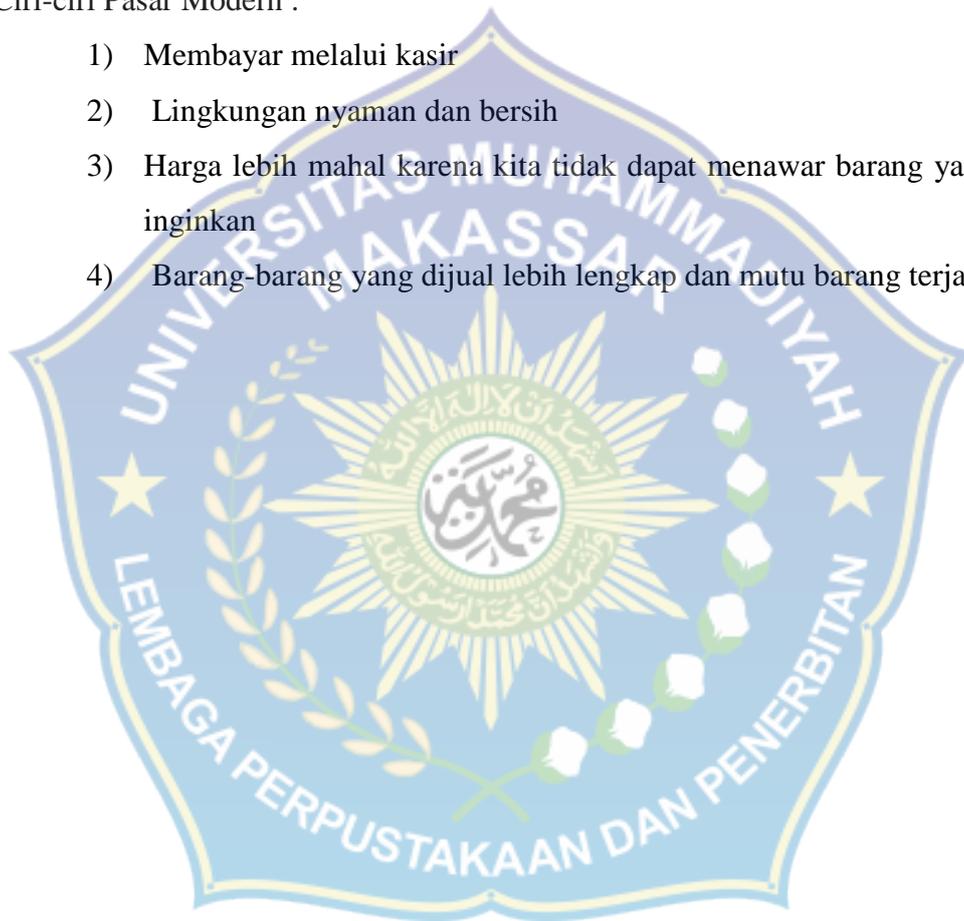
- 1) Terdiri dari banyak penjual
- 2) Terjadi tawar-menawar antara penjual dan pembeli
- 3) Harga yang ditetapkan berdasarkan kesepakatan
- 4) Langsung membayar kepada pedagang.

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 :

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.



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

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

LAMPIRAN C

Soal Pretest, Posttest, dan Kunci Jawaban



Soal Pretest

Satuan Pendidikan : SD Inpres Mangga Tiga
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. PInduk
 - 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 Mangga Tiga

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



LAMPIRAN D



Dokumentasi

Dokumentasi



Gambar 1 : Pemberian soal pretest



Gambar 2 : Proses Pembelajaran (perlakuan)



Gambar 3: Memberikan *Brayn Gym* (Senam otak)



Gambar 4: Memberikan yel – yel



Gambar 5 : Pada Saat memberikan *Post-test*

LAMPIRAN E



RIWAYAT HIDUP



SRI RAHAYU PUTRI P dilahirkan di Sinjai pada tanggal 18 Agustus 1997, Penulis merupakan anak kelima dari tujuh bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Ayahanda Patta Ngahing dengan Ibunda Andi Darmawati. Formal dimulai dari pendidikan di SDN 3 Balangnipa pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2009 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Sinjai dan tamat pada tahun 2012 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Sinjai dan tamat pada tahun 2015. 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.

