

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode *Joyfull learning***

###### **a. Pengertian Metode**

Metode pembelajaran adalah cara yang sistematis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Iskandar Wassid dan Sunendar yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan.

Sementara itu, Sutikno berpendapat bahwa pengertian “metode” secara harfiah berarti “cara”, metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif

mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik.

Dalam Islam metode pembelajaran dan mengajar tidak terlepas dari sumber pokok ajaran yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat telah memberikan garis-garis besar mengenai pendidikan terutama tentang metode pembelajaran dan metode mengajar.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu sendi dalam beragama. Ajaran Islam bisa bertahan sampai saat ini salah satunya karena ada proses pendidikan disamping dakwah tentunya. Islam berkembang dan hidup mencapai masa keemasan (Islam Kalsik) karena ada tradisi ilmiah, tradisi intelektual dengan semangat mengamban amanat suci menyebarkan ajaran Islam ke penjuru dunia. Para da'i yang menyebar ke seluruh penjuru dunia tersebut menggunakan Al-Qur'an sebagai pedoman baik dari segi orientasi, tujuan, cara atau metode penyampaian, media dan alat bahkan materi yang terkandung dalam penyampaiannya pun diambil dari Al-Quran.

---

<sup>1</sup> Alfauzan Amin. 2015. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, hal.4

b. Metode *Joyfull Learning*

Menurut E. Mulyasa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Hal ini dimungkinkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi tidak memungkinkan lagi guru untuk mendapatkan informasi lebih cepat dari siswanya.<sup>2</sup>

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya

---

<sup>2</sup>Septiawan, Hendika. "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga." PhD diss., Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW (2012).

waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

Pembelajaran menyenangkan berarti sesuai pembelajaran yang tidak membosankan. Jika siswa terlibat langsung sebagai subjek belajar, mereka selalu senang dalam belajar.

Jadi yang dimaksud pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) dalam penelitian ini sebenarnya merupakan metode, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak.

Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan. Dengan demikian

keaktifan dimaksudkan agar peserta didik bisa memperoleh informasi dengan pengalaman langsung melalui model pembelajaran *joyful learning*. Jika peserta didik aktif maka akan semakin mudah menerima segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Semakin meningkatkan keaktifan dan semakin meningkat aktivitasnya akan berdampak positif pula pada hasil belajarnya. Indikator Keaktifan model pembelajaran *joyful learning* peserta didik dapat dilihat dalam hal:

- 1) Perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru.
- 2) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 3) Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok.
- 4) Bertanya pada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang di hadapi.
- 5) Berusaha mencari berbagai informasi yang di perlukan untuk pemecahan masalah.
- 6) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

- 7) Memberikan kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok.
- 8) Mendengarkan dengan baik ketika teman sedang berpendapat.
- 9) Memberi gagasan.
- 10) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi.

c. Prinsip *Joyfull Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya merupakan metode, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (*meaningful learning*) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang

sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang berkembang dimasyarakat.

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah apabila siswa senang dalam belajar dia akan tau untuk apa dia belajar. Menurut Gordon Dryden bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. *Joyfull Learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Ruang harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin.

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.

Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar. Suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam belajar.

Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar siswa dan terus bertambah. Dengan demikian efektivitas belajar akan berjalan dengan baik. Proses ini mensyaratkan guru sudah mengetahui secara persis liku-liku materi pembelajaran yang akan dipelajari. Siswa bersikap dewasa, terbuka, dan memiliki komitmen tinggi untuk belajar. Suasana akan terbangun secara demokratis dan siswa sendiri akan merasa senang karena keinginan, keberadaan, dan otonominya sebagai siswa diakomodasi oleh guru. Perasaan senang dapat



hadir seiring dengan tujuan pendidikan yang dapat diserap dengan baik dan mudah.

Hal tersebut dapat terjadi karena seseorang yang berada dalam kondisi yang menyenangkan tahan dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan. Sebaliknya, seseorang yang sulit mengendalikan emosi akan mengalami “*Emosional Hijacking*” (Pembajakan Emosi), berarti orang tersebut akan terlanda “*Nervous*” (Kegugupan) dan mudah keliru dalam mengambil keputusan atau menggunakan “IQ-nya”. Guna mengetahui berhasil tidaknya mendidik seorang siswa, dapat diketahui melalui tiga faktor penting : Pertama, adalah “*Improvement*” (Pertumbuhan). Indikasinya adalah perubahan sikap ke arah yang lebih baik.

Pendidikan dikatakan berhasil, apabila guru tahu cara membantu muridnya agar menjadi dewasa yang mencintai dan memanfaatkan kehidupan secara maksimal dan mengerti cara memecahkan masalah ataupun mengilhami orang lain untuk meningkatkan peran dalam kehidupannya. Kedua adalah “*Development*” (Pengembangan). Pengembangan yang dimaksud adalah bagaimana seseorang dapat sukses dalam pendidikan dan

mampu melakukan sebuah aktivitas, yang dibarengi dengan menjadikan orang lain menjadi sukses.

d. Langkah-langkah *Joyfull Learning*

Sampai kira-kira anak berusia remaja, pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan mengajak siswa untuk aktif. 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 metode standar untuk pembelajaran yang menyenangkan ini. Setiap guru sesuai dengan konteks kelas dan perkembangan usia mental siswa dapat memilah dan memilih metode yang sesuai atau bahkan metode yang diciptakannya sendiri.

*Joyfull learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz, dan aktivitas-aktivitas fisik lain. *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 di alami siswa.

Pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* diterapkan dan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi para siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. Selain itu Catarina catur berpendapat bahwa *joyfull learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur lamanya kita duduk di belakang meja belajar, tetapi ditentukan oleh kualitas cara belajar kita.<sup>3</sup>

Tahapan pembelajaran *joyfull learning* yaitu :

---

<sup>3</sup> Marwah, Mutiara. 2016. *Makalah Metode Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses senin, 23 juli 2018 pukul 21.01 di <http://mutiarabelajar.blogspot.com/2016/10/makalah-metode-permainan-dalam.html>

## 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk:

- a) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.
- b) Menyingkirkan rintangan belajar.
- c) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- d) Memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
- e) Menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan tumbuh.
- f) Mengajak murid keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar. Dengan hal tersebut akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadi tujuan yang ia inginkan.

Pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata dan lagu-lagu / nyanyian yang dapat membuat siswa keluar dari rasa tertekan

dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

## 2. Tahap Penyampaian

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

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

## 3. Tahap Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswalah yang menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (andai pun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah siswa membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apa lagi

yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dengan pembelajaran. Khususnya metode kuis, saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselengi dengan humor yang dapat membuat siswa lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### 4. Teknik Penutup

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya

selesai. Namun dengan ini, malah akan tidak efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam *joyfull learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh siswa dengan memusatkan perhatian, hal itu peluang ada cara mengingat yang kuat akan apa yang terjadi.

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

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>4</sup>

Tujuan pengadaan penilaian antara lain adalah sejauh mana siswa itu telah dapat menguasai bahan yang telah disajikannya. Hasil penguasaan anak tersebut dilakukan lewat penilaian-penilaian baik dalam bentuk angka maupun pernyataan lainnya. Angka-angka yang diberikan oleh guru

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar* (Jakarta:kencana Prenada Media Group, 2013) h.5



merupakan gambaran dari hasil belajar siswa. Hasil yang demikian bisa disebut dengan prestasi belajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat prabelajar.<sup>5</sup> Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup> Dengan kata lain, hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajarannya. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>7</sup>

Hasil belajar dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan secara garis

---

<sup>5</sup> Dimiyanti dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2010) h.12

<sup>6</sup> Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara.2012) h. 29

<sup>7</sup> Asep Jihad, Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo.2013)

besar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima aspek kemampuan yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, namun ranah kognitiflah yang lebih dominan daripada ranah afektif dan psikomotik. Hal tersebut dikarenakan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun, hasil belajar psikomotorik dan afektif juga menjadi bagian dari hasil penilaian di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi, hasil belajar merupakan salah satu ukuran penguasaan siswa mendapatkan pelajaran di sekolah. Untuk mengukur kemampuan siswa tersebut dilakukan evaluasi. Evaluasi hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pengumpulan data mengenai kemampuan belajar siswa untuk menentukan apakah kompetensi dasar dan indikator hasil belajar tercapai seperti apa yang diharapkan.<sup>8</sup>

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Selanjutnya Sudjana menyatakan hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu, Sedangkan hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotoris.<sup>9</sup>

Secara psikologi belajar merupakan salah satu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan

---

<sup>8</sup> Slameto. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h.76

<sup>9</sup> Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosdikarya.2006) h.26

hidup. Hasil belajar adalah kemampuan yang sudah dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dari suatu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang di alami siswa.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindakan belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindakan guru, pencapaian pengajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa". Kesimpulan Dari kutipan-kutipan di atas, bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.<sup>10</sup> Umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka ranah-ranah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Ranah kognitif, adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual

---

<sup>10</sup> Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta, Multi Pressindo.2008) h.118

atau berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari 6 tingkat yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>11</sup>

b) Ranah afektif, berkenaan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Ada 5 tingkat dalam ranah afektif yaitu penerimaan, merespons, menghargai, organisasi, dan pola hidup.<sup>12</sup>

c) Ranah psikomotor, berkenaan dengan tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Ada 5 tingkatan dalam ranah ini, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.<sup>13</sup>

Hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi atau belum. Penilaian kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru

---

<sup>11</sup> Menurut Dimiyati dan Mujiono dalam buku Slameto. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h. 91

<sup>12</sup> Slameto. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h.76

<sup>13</sup> Slameto. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya.2008) h.76

yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dan pencapaian kompetensi dasar setelah mengikuti pembelajaran.<sup>14</sup>

Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting kegiatan belajar mengajar. Dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru.<sup>15</sup>

b. Macam-macam Hasil Belajar

Bentuk-bentuk hasil belajar dapat dilihat dari beberapa pemahaman konsep berikut ini:

1) Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca. Untuk mengukur suatu hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep guru dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan menggunakan

---

<sup>14</sup> Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Multi Pressindo, 2008) h. 117

<sup>15</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta Rajawali Pers, 2015), h. 61-62

berbagai macam tes, baik secara lisan maupun secara tertulis. Dalam pembelajaran sekolah pada umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2) Keterampilan proses (aspek psikomotor)

Dalam melatih keterampilan proses secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3) Sikap (aspek efektif)

Sikap merujuk pada perbuatan perilaku atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa sehingga kegiatan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu

dengan cara efektif dan efisien.<sup>16</sup> Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Gilstrap dan Martin juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.<sup>17</sup>

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk

---

<sup>16</sup>Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI" *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 2, no. 1, 2018 STAIN Curup – Bengkulu| p ISSN 2580-362X; e ISSN 2580-3611 <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>

<sup>17</sup> Pratiwi, Yuni dkk. *Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2007), h.36



meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan kurikulum bahwa kompetensi pembelajar bahasa diarahkan ke dalam empat subaspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan. Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu.

Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf atau paraton, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.<sup>18</sup>

Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Bahasa adalah alat komunikasi yang di gunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga di katakan sebagai satuan ujaran yang di hasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang

---

<sup>18</sup> Maykes, Tedjosaputra S. *Bermain Mainan dan Permainan* (Jakarta : Grasindo.2001), h.293

bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Interaksi itu sendiri adalah berkomunikasi komunikasi dapat di lakukan dengan cara lisan dan tulisan.<sup>19</sup>

Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran ini di anggap penting untuk di ajarkan di sekolah BSNP menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa indonesia di arahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia indonesia (BSNP).<sup>20</sup>

Pembelajaran adalah proses belajar dimana didalamnya terdapat interaksi, bahan dan penilaian. Sedangkan tentang pengertian belajar banyak para

---

<sup>19</sup> Dalman. *Keterampilan menulis*. (jakarta : Rajagrafindo Persada, 2015), h.1

<sup>20</sup> Sufanti, Main. *Strategi pengajaran bahasa sastra indonesia*. (surakarta: Yuma Fustaka, 2010), h.12

ahli pendidikan berbeda-beda dalam memberikan definisi belajar tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan dalam mengidentifikasi fakta serta perbedaan dalam menginterpretasikannya. Perbedaan istilah yang digunakan serta konotasi masing-masing istilah, juga perbedaan dalam penekanan aspek tertentu menyebabkan definisi yang berbeda tentang belajar.<sup>21</sup>

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan fisik atau badaniah, hasil belajar yang dicapainya adalah perubahan dalam fisik sedangkan para ahli pendidikan modern merumuskan belajar sebagai suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri individu yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang baru, berkat adanya pengalaman, latihan tingkah laku yang timbul sebagai pengaruh atau akibat belajar misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, perubahan dalam sikap dan kebiasaan-kebiasaan, perubahan alam, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap-sikap dan sifatsifat sosial, emosional dan perkembangan

---

<sup>21</sup> adan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.32

jasmani. Secara psikologi belajar merupakan salah satu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup.<sup>22</sup>

Dalam pembelajaran di kelas guru mengajarkan Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan. Salah satu fungsi pengajar adalah penggerak terjadinya proses belajar mengajar. Sebagai penggerak, pengajar harus memenuhi beberapa kriteria yang menyatu dalam diri pengajar agar dapat menunjukkan profesionalitasnya dalam membuat rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai pada kualitas penilaiannya.<sup>23</sup>

Menurut peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa seorang pendidik harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran, yakni:

- 1) Kompetensi pedagogik
- 2) Kompetensi social
- 3) Kompetensi kepribadian, dan

---

<sup>22</sup> Dadan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.36

<sup>23</sup> Dananjaya, Utomo. *Media pembelajaran aktif*. (Bandung: Nuansa.2011) h.148

4) Kompetensi profesional.<sup>24</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, menurut Basiran adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Sementara itu, dalam kurikulum 2004 untuk semua jenjang pendidikan, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia secara umum meliputi :

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara,
- 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi,serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan,
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan

---

<sup>24</sup> Dadan, Djuanda. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Menyenangkan*. (Jakarta : Depdiknasdikti.2006) h.37

- kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial,
- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis),
  - 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
  - 6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra.<sup>25</sup>

Salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum. Hadirnya Kurikulum 2013 membawa pembaharuan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah membawa perubahan mendasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada KTSP, pembelajaran bahasa Indonesia lebih mengedepankan pada keterampilan berbahasa, sedangkan dalam Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar dengan menjadikan bahasa

---

<sup>25</sup> Karsidi, dkk. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Depdiknas.2007), h.101

sebagai ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks.

Adanya perubahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut diiringi dengan kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran bahasa dengan paradigma baru yaitu pembelajaran berbasis teks. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, dengan demikian tujuan utamanya adalah dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan dan Bahasa Negara, dalam memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks, dengan kata lain belajar bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang

sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya. Sejalan dengan pembelajaran bahasa indonesia tidak lepas dari penggunaan kurikulum yang berlaku, karena secara langsung keduanya saling berkaitan.

Pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran di Kurikulum 2013 pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi aspek-aspek:

- 1) Mendengarkan,
- 2) Berbicara,
- 3) Membaca, dan



#### 4) Menulis.

Komponen kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dengan memanfaatkan empat aspek berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis nonsastra. Komponen kemampuan bersastra adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk kegiatan apresiasi dan ekspresi dengan materi sastra yang meliputi kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis karya sastra.<sup>26</sup>

#### d. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Para ahli memandang pendekatan (*approach*) dalam proses pembelajaran bahasa sebagai seperangkat asumsi yang paling berkaitan, yang bersangkutan dengan hakikat bahasa, hakikat mengajar, dan hakikat belajar bahasa. Lebih lanjut, pendekatan bisa diartikan sebagai cara pandang filosofis terhadap sebuah objek tertentu yang di percayai dan di yakini kebenarannya tanpa harus di buktikan kebenarannya. Berdasarkan pengertian ini, pendekatan itu bersifat aksiomatis artinya tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya yang fungsi

---

<sup>26</sup> Sufanti, Main. *Strategi pengajaran bahasa sastra Indonesia*. (Surakarta: Yuma Fustaka, 2010) h.13-14

utamanya adalah mendeskripsikan hakikat apa yang di ajarkan.<sup>27</sup>

Pada umumnya approach di artikan pendekatan. dalam dunia pengajaran lebih tepat kita di artikan *a way approach of beginning something*, yang kalau kita terjemahkan ialah “cara memulai sesuatu”. Jadi dalam pembelajaran bahasa dapat di artikan sebagai cara memulai pengajaran bahasa. Lebih luas lagi, (*approach*) dapat di artikan sebagai seperangkat asumsi tentang hakikat bahasa, pengajaran bahasa, dan belajar bahasa.<sup>28</sup>

e. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD/MI

Menurut peneliti, bahasa indonesia sangatlah penting di pelajari anak-anak sekolah dasar karena:

- 1) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan,
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak,
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak,

---

<sup>27</sup> Abidin, Yunus. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. (Bandung :Refika Aditama, 2012) h.19-20

<sup>28</sup> Menurut Hidayat, Burhan dan Misdan mengutip dari buku Abidin, Yunus. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. (Bandung :Refika Aditama, 2012) h.20

4) Sebagai dasar untuk mempelajari ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

f. Materi Bahasa Indonesia Tematik Kelas 2 Semester 2 di SD/MI

1) Tema 5 - Pengalamanku

Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan. Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

2) Tema 6 - Merawat Hewan Dan Tumbuhan

Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya. Menulis dengan tulisan

tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.

3) Tema 7 - Kebersamaan

Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

4) Tema 8 – Keselamatan Di Rumah Dan Perjalanan

Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar. Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.

## **B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Azmi (2016) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Berbasis Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sdn 27 Ampenan Tahun Ajaran 2015/2016”

Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah penerapan metode berbasis joyful learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 2 sdn 27 ampenan. Adapun cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan metode berbasis Joyful Learning untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan metode berbasis joyful learning dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 2.

Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian (Nurul Azmi) ini adalah penerapan metode joyfull learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini pengaruh metode joyfull learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alia Rohani (2021) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”

Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 060873 melalui penerapan metode Joyfull Learning dibuktikan dengan hasil pre test dan post test. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari pencapaian akhir penilaian hasil belajar siswa pada siklus II sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik serta memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penerapan metode *Joyfull Learning* dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa hasil post test lebih besar daripada pre test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Joyfull Learning* dalam muatan mata pelajaran IPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penerapan metode *Joyfull Learning* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Alia Rohani ini adalah pengaruh metode *joyfull learning* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial, sedangkan penelitian ini pengaruh metode *joyfull learning*

terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aini Sholikhah (2012) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di MI Muhammadiyah Basin”

Dengan adanya hasil belajar dan kualitas proses dalam kegiatan belajar mengajar, maka akan mengetahui seberapa berhasilkah metode Joyful learning dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Bila kualitas proses suatu pembelajaran itu baik maka akan tercipta suatu hasil belajar yang baik pula.

Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui adakah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar matematika melalui metode *Joyful Learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar matematika melalui metode *Joyful Learning*.

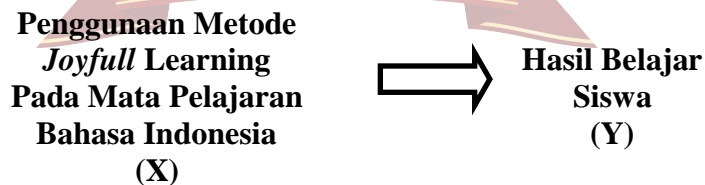
Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Nurul Aini Sholikhah ini adalah penerapan metode pembelajaran berbasis joyfull learning untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas

IV pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini pengaruh metode *joyfull learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

### C. Kerangka Berfikir

Sugiono mengatakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang terkait dengan faktor-faktor dalam penelitian. Menurutnya, suatu penelitian membutuhkan kerangka berpikir agar bisa menjelaskan secara teoritis, dan dapat menjelaskan alasan adanya hubungan antara variabel. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian korelasional yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka ini adalah



Keterangan:

Melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *joyfull learning* yang di lakukan pada mata pelajaran bahasa indonesia.

### D. Hipotesis Penelitian



Hipotesis adalah sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu di uji terlebih dahulu. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka dapat diajukan sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh Metode *Joyfull Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 140 Seluma

Ho : Tidak ada pengaruh Metode *Joyfull Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 140 Seluma.

Relevan dengan hipotesis diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ada pengaruh positif dan signifikan pada Metode *Joyfull Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 140 Seluma