

**PENGARUH PENDEKATAN *JOYFULL LEARNING* BERBANTUAN
PICTURE CARDS TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR IPS
PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN 2 SUKARAJA
KECAMATAN PALAS KABUPATEN
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh
WINDIYAS TIANI
NPM : 1911100438

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGARUH PENDEKATAN *JOYFULL LEARNING* BERBANTUAN
PICTURE CARDS TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR IPS
PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN 2 SUKARAJA
KECAMATAN PALAS KABUPATEN
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan



Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan pembelajaran yang sudah bervariasi akan tetapi belum mampu memaksimalkan untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Dengan melihat kenyataan tersebut perlu diterapkan pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan yang *friendly* kepada yaitu pendekatan pembelajaran *joyfull learning*. Pendekatan pembelajaran *joyfull learning* akan sangat efektif dan menyenangkan jika dikombinasikan dengan media *picture cards* sebagai pendekatan pembelajaran kepada dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran *joyfull learning* ini mampu meningkatkan kemampuan daya ingat serta interaksi komunikasi dan media *picture cards* juga mampu membantu untuk mengembalikan konsentrasi saat belajar sehingga berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap Partisipasi Belajar IPS Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif menggunakan jenis *quasy experimental design* dengan desain *posttest only group design*. Penelitian ini bersifat kuantitatif eksperimen, dengan memberikan kuesioner setelah pembelajaran dilakukan kepada peserta didik. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen tersebut adalah kelas V A dan untuk kelas kontrol adalah kelas V B. Dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner.

Berdasarkan pengelolaan data dari hasil uji normalitas dan homogenitas dihitung dengan menggunakan SPSS versi 25 *for windows*, diperoleh bahwa data hasil kuesioner dari kedua sampel tersebut normal dan homogen. Untuk pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* dalam perhitungan uji-t, didapatkan nilai sig $0,021 < 0,05$. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh terkait pendekatan pembelajaran *Joyfull learning* berbantuan *picture cards*

terhadap partisipasi belajar IPS kelas V SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

Kata Kunci : Pendekatan *Joyfull Learning*, Partisipasi Belajar



ABSTRACT

Based on research conducted at SDN 2 Sukaraja, Palas District, South Lampung Regency, the problem behind this research is the use of varied learning approaches but has not been able to maximize students' ability to participate in learning, especially in social studies learning. By looking at this reality, it is necessary to apply a learning approach using a friendly approach to students, namely a joyful learning approach. The joyful learning approach will be very effective and fun if combined with picture cards as a learning approach for students in the learning process. This joyful learning approach is able to improve students' memory skills as well as students' communication interactions and picture cards media are also able to help students to restore concentration when studying so that students participate in the learning process.

This research aims to determine the effect of the Joyfull Learning Approach assisted by Picture Cards on Class 5 Social Studies Learning Participation at SDN 2 Sukaraja, Palas District, South Lampung Regency. This research uses a quantitative research method using a quasi experimental design with a posttest only group design. This research is a quantitative experiment, by giving questionnaires to students after learning. The sampling in this study consisted of two class groups, namely the experimental class and the control class. Where the experimental class is class V A and the control class is class V B. The data collection technique uses a questionnaire.

Based on data management from the normality and homogeneity test results calculated using SPSS version 25 for Windows, it was found that the questionnaire data from the two samples were normal and homogeneous. Hypothesis testing is carried out using the t-test. Based on the t-test results of the Joyfull Learning approach assisted by Picture Cards in t-test calculations, a sig value of $0.021 < 0.05$ was obtained. If the Sig value. (2-tailed) < 0.05 , then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the hypothesis H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is an influence related to the Joyfull learning approach assisted by picture cards on social studies learning participation for class V at SDN 2 Sukaraja, Palas District, South Lampung Regency.

Keywords : Joyful Learning Approach, Learning Participation

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Windiyas Tiani
NPM : 1911100438
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* Berbantuan *Picture Cards* Terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan”** adalah merupakan benar-benar hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun karya orang lain kecuali ada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung,
Penulis,

Maret 2024



Windiyas Tiani
1911100438



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH PENDEKATAN JOYFULL
LEARNING BERBANTUAN PICTURE CARDS
TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR IPS
PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN 2
SUKARAJA KECAMATAN PALAS
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Nama : Windiyas Tiani
NPM : 1911100438
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH PENDEKATAN JOYFULL LEARNING BERBANTUAN PICTURE CARDS TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN 2 SUKARAJA KECAMATAN PALAS KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**, disusun oleh: **WINDIYAS TIANI, NPM: 1911100438**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah dimunaqsyahkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: **Rabu, 27 Maret 2024 pukul 13.00-15.00 WIB.**

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Anton Trihasnanto, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Ahmad Sodik, M.Ag

Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis,” maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(QS. Al-Mujadilah (58): 11)



PERSEMBAHAN

Tiada kata lain yang terucap kepada-Mu ya Rabbi, selain kata syukur dan terimakasih atas rahmat, karunia dan kesempatan yang telah Engkau berikan kepadaku untuk mempersembahkan sesuatu kepada orang yang sangat kucintai. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, yaitu Bapak Sunaryo dan Ibu Indawiyah yang telah berjuang memberikan dukungan moral dan materi, selalu memotivasi dan mendoakan keberhasilan anak-anaknya. Bimbingan dan nasihat yang begitu luar biasa untuk kebaikan hidup saya. Terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terimakasih, sudah menjadi tempat saya untuk pulang ketika saya mulai kehilangan arah. Doa tulus yang selalu saya persembahkan untuk kedua orang tua saya atas ketulusan, jasa, pengorbanan yang telah mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang sampai saat ini.
2. Windiyas Tiani atas semangat dan perjuangannya sampai sejauh ini. Selalu kuat dan bisa mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan yang hampir membuat diri ini menyerah. Selalu berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik, dan sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini mampu diselesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
3. Kedua kakak saya tersayang Angga Aprianto dan Heni Purnama Sari serta adik saya Aji Nizar Alvino yang selalu memberikan doa dan semangat untuk saya.
4. Riski Aprianto, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik waktu, tenaga maupun materi. Terimakasih telah menjadi pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur, mendengar keluh kesah, serta memberikan semangat. Terimakasih selalu mengajak saya untuk berkeliling kota ketika saya mulai kehilangan arah.

5. Para pendidik yang telah memberikan ilmu dengan penuh keikhlasan.
6. Almamater tercinta Universitas Islma Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama Windiyas Tiani dilahirkan di Sukaraja, Kecamatan Palas kabupaten Lampung Selatan pada hari kamis 26 juli 2001. Anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Sunaryo dan Ibu Indawiyah.

Jenjang pendidikan formal pertama ditempuh di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sukabakti Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan (2006-2007), dilanjutkan ke tingkat sekolah dasar di SDN 1 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan (2007-2013), pada tahun itu juga peneliti melanjutkan sekolah di MTs N 2 Lampung Selatan (2013-2016). Kemudian pada tahun yang sama peneliti melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA N 1 Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan (2016-2019). Setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas pada tahun 2019, penulis kemudian melanjutkan studi ke perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung dan resmi terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Semasa kuliah penulis pernah melakukan pengabdian masyarakat (KKN) sebagai salah satu syarat kuliah, penulis menjalani kuliah kerja nyata atau KKN yang berada di desa Sumur Kumbang Kecamatan Kalianda Lampung selatan, kemudian penulis juga menjalani PPL di Bandar Lampung sebagai salah satu syarat kuliah, penulis ditempatkan di MIN 1 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Maret 2024
Penulis,

Windiyas Tiani
1911100438

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan kasih sayang dan karunia-Nya, sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan para pengikutnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam menyusun skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan nasehat, saran, motivasi dan bimbingan, serta informasi-informasi dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak bisa terukur baik secara materi dan moril. Tidak dapat dipungkiri semua pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan secara nyata adalah jendela kehidupan bagi penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sekaligus selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, motivasi dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I, selaku pembimbing II yang sudah bersedia membimbing dan banyak memberikan arahan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini selesai. Semoga barokah atas ilmu yang diberikan selama ini.

5. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang sudah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa kepada penulis.
7. Bapak Suprpto, S.Pd selaku kepala sekolah SD N 2 Sukaraja kecamatan Palas kabupaten Lampung Selatan, terimakasih telah membantu penulis dalam mengumpulkan data-data sekolah yang konkrit dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.
8. Ibu Dewi Safitri, S.Pd selaku wali kelas V A dan Ibu Siti Aisyah, S.Pd selaku Kelas V B SD N 2 Sukaraja kecamatan Palas kabupaten Lampung Selatan yang selalu membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di kelas V A dan V B.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut dalam membantu penulis untuk penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, kekeliruan disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu, kepada para pembaca dapat memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikman dan karunia-Nya bagi kita semua, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya, Aamiin.

Bandar Lampung,
Penulis,

Maret 2024

Windyas Tiani
1911100438

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
H. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pendekatan <i>Joyfull Learning</i>	15
1. Pengertian <i>Joyfull Learning</i>	15
2. Tujuan Pembelajaran <i>Joyfull Learning</i>	18
3. Langkah-langkah Penerapan <i>Joyfull Learning</i>	19
4. Teknik Model Belajar <i>Joyfull Learning</i>	19
5. Ciri-ciri Pendekatan <i>Joyfull Learning</i>	22
B. Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	23
1. Pengertian Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	23
2. Ciri-ciri Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	24
3. Langkah-langkah Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i>	25
4. Kelebihan Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	25

5. Kekurangan Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	26
C. Media Pembelajaran	27
D. Partisipasi Belajar	31
E. Mata Pelajaran IPS	34
1. Pengertian IPS	34
2. Tujuan Pembelajaran IPS	36
3. Karakteristik Pembelajaran IPS	37
4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	39
F. Kerangka Berfikir	41
G. Pengajuan Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	45
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Definisi Operasional Variabel	48
F. Instrumen Penelitian	48
G. Uji Validitas dan Reabilitas Data	50
H. Uji Prasyarat Analisis	53
I. Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Instrumen Penelitian	57
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
C. Uji Prasyarat Analisis	62
D. Uji Hipotesis	64
E. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir	42
Tabel 3.1 Daftar Kelas Populasi	46
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Menurut Skala Likert	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket	50
Tabel 3.4 Eksplanasi Indeks Kaitan “r” Product Moment	51
Tabel 3.5 Kriteria Uji Reliabilitas	52
Tabel 3.6 Ketentuan Uji Normalitas	53
Tabel 3.7 Ketentuan Uji Homogenitas	54
Tabel 3.8 Ketentuan Uji <i>Independent t-test</i>	55
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Partisipasi Belajar	58
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Partisipasi Belajar	59
Tabel 4.4 Deskripsi Data kelas Eksperimen	61
Tabel 4.5 Deskripsi Kelas Kontrol	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Independent t-test</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Dengan Guru	81
Lampiran 2 Lembar Observasi	88
Lampiran 3 Daftar Nama Kelas V A	93
Lampiran 4 Daftar Nama Kelas V B	94
Lampiran 5 Kuesioner Sebelum Di Uji Validitas	95
Lampiran 6 Kuesioner Setelah Di Uji Validitas	97
Lampiran 7 Silabus Kelas V Pembelajaran IPS	99
Lampiran 8 RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
Lampiran 9 Uji Validitas Angket	109
Lampiran 10 Uji Reliabilitas Angket	110
Lampiran 11 Deskriptif Data	111
Lampiran 12 Uji Normalitas	112
Lampiran 13 Uji Homogenitas	113
Lampiran 14 Uji Independent Samples Test	114
Lampiran 15 Surat Izin Pra Penelitian	115
Lampiran 16 Surat Balasan Pra Penelitian	116
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian	117
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian	118
Lampiran 19 Dokumentasi	119
Lampiran 20 Surat Keterangan Turnitin	125

BAB I

PENDAHULUAH

A. Penegasan Judul

Sebagai acuan awal untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami skripsi ini, perlu adanya pembahasan yang menegaskan arti dan maksud dari beberapa istilah yang terkait dengan skripsi ini. Adanya penegasan ini diharapkan tidak akan terjadi kesalah pahaman terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan. Adapun judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* Berbantuan *Picture Cards* Terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan”**.

Adapun judul skripsi tersebut diperlukan penjelasan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain:

1. Pendekatan

Pendekatan adalah petunjuk atau cara umum memandang permasalahan atau objek kajian. Pendekatan juga dapat dikatakan sebagai cara pandang seseorang dalam menyikapi sesuatu. Dengan kata lain, Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan mengenai terjadinya suatu proses yang bersifat sangat umum serta didalamnya mewadahi mengilhami, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.¹

2. *Joyfull Learning*

Joyfull Learning adalah “sistem pembelajaran yang berupaya meningkatkan minat dan melibatkan peserta didik secara penuh dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta

¹Fitriani Nur Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: PT. Nas Media Pustaka, 2022), 10.

didik”.² Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa *joyfull Learning* merupakan salah satu rancangan upaya pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara penuh dan menciptakan suasana pembelajaran yang membahagiakan sehingga menjadi lebih betah belajar didalam kelas.

3. *Picture Cards*

Picture Cards adalah media visual yang berupa kartu yang didalamnya berisi gambar-gambar dan konsep-konsep yang terkait dengan materi pembelajaran. *Picture Cards* membantu dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret.³

4. Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar adalah suatu proses keterlibatan yang dilakukan peserta didik, mencakup fisik maupun mental melalui pengaktifan panca indera pada serangkaian kegiatan belajar yang meliputi aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas motorik, emosional dan bahasa tubuh serta berbuat sesuai ketentuan dalam struktur partisipasi belajarnya, sebagai upaya memenuhi rasa ingin tahu akan suatu keterampilan atau materi pelajaran, yang akan memberi pengaruh pada peningkatan kualitas peserta didik.⁴

5. IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu pengetahuan sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi politik hukum dan budaya.⁵ Ruang

²Das Salirawati, *Smart Theaching Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 94.

³Siti Arafat and Agustina Pali, ‘Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Era New Normal’, *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9 (2021) <<https://doi.org/prefix.10.23887/jjgsd>>.

⁴Herwina Dewi Librianty and M Syarif, ‘Peningkatan Partisipasi Belajar Melalui Metode Bercakap-Cakap Pada Pembelajaran Bahasa Inggris’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 8 (2014) <<https://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/mohamad.syarif.sumantri/32.pdf>>.

⁵Syofnidah Ifrianti, ‘Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik

lingkup mata pelajaran IPS SD/MI melalui aspek-aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu berkelanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan budaya. IPS diharapkan memberi bekal peserta didik untuk dapat hidup bersama untuk masyarakat terbuka yaitu memiliki sikap yang penuh toleransi tanpa mengorbankan prinsip sebagai bangsa yang beragama dan berbudaya luhur.⁶

6. Peserta Didik

Peserta Didik adalah setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.⁷

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu komponen dalam kehidupan manusia yang sangat penting, perannya sangat signifikan bagi kehidupan dalam mempengaruhi sikap dan perbuatan manusia sehari-hari. Dengan pendidikan manusia akan mencapai segala sesuatu yang menjadi tujuan hidupnya, karena sejak manusia dilahirkan berada pada keadaan tidak berdaya dan berdiri sendiri, maka diperlukan bantuan orang lain untuk membantu manusia mencapai segala keinginannya.

Pendidikan hakikatnya harus mampu membawa manusia dalam upaya memenuhi segala sesuatu yang menjadi kebutuhan dan menjadi tantangan setiap perubahan sosial hidup bagi peserta didik dimasa depan. Salah satu tantangan di masa depan yang erat kaitannya dengan perubahan sosial yang semakin berkembang

Kelas 3 MIN 10 Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2016), h. 7 <<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1186>>.

⁶Syofnidah Ifrianti, 'Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), h. 151 <<https://adoc.pub/implementasi-metode-bermain-dalam-meningkatkan-hasil-belajar.html>>.

⁷Universitas Islam and Negeri Ar-raniry Banda, 'Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam', *MUDARRISUNA*, 11.1 (2021), 165–80 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/9333>>.

yakni tantangan yang berhubungan dengan terkikisnya nilai moral dalam kehidupan masyarakat.⁸ Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang diperoleh dari hasil interaksi antara individu manusia dengan lingkungan sosial dan fisik, yang dimulai semenjak manusia lahir sampai sepanjang hidupnya. Lingkungan masyarakat merupakan bagian dari aspek sosial yang dimanfaatkan oleh manusia sebagai sarana untuk berkembang dengan baik dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan prilaku dalam suatu masyarakat dimana dia hidup dan tindakan atau proses menanamkan, memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk pendewasaan dana hidup, tindakan atau proses dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu, sebagai sebuah profesi.⁹ Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan juga sebagai tempat mengasah kemampuan berfikir setiap manusia, meningkatkan kemampuan manusia untuk bekal hidup di dunia dan akhirat. Melalui pendidikan akal pikiran manusia dapat diasah sehingga manusia dapat menjalani kehidupan di bumi ini dengan sebaik-baiknya sebagaimana mestinya. Allah memberikan perintah kepada manusia untuk selalu belajar mengenai kehidupan di dunia dengan mempergunakan akal pikiran yang telah Allah kharuniakan dan beribadah sesuai ilmu yang benar, untuk bekal hidup diakhirat nantinya. Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5 menjelaskan tentang seruan untuk belajar

⁸Moh Fahmi Nugraha and Dkk, *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Tasikmalaya, Jawa Barat: EDU Publisher, 2020), 1.

⁹*ibid*, 4.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha pemurah, yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. Al-Alaq [96] : 1-5)

Ayat di atas memaparkan bahwa pendidikan adalah suatu hal yang wajib dilakukan sebagaimana telah diperintahkan oleh Allah SWT sejak zaman Rosulullah SAW. Pada saat itu Allah SWT memerintahkan Rasulullah SAW untuk membaca. Membaca merupakan yang pertama kali diperintahkan Allah SWT kepada Rasulullah SAW. Setelah dapat membaca manusia dapat melangkah keproses mengetahui hal-hal baru mengenai pengetahuan yang belum diketahuinya. Proses pendidikan sendiri berjalan secara bertahap sesuai dengan tingkat berfikir manusia seperti halnya penjelasan dari Al-Qur’an Surah Al-Alaq ayat 1-5 bahwa proses mendapatkan pengetahuan dimulai dengan membaca kemudian menulis dan setelah itu dapat melangkah ke proses selanjutnya.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dan saling berpengaruh satu sama lain. Pendidikan yang berkualitas juga dipengaruhi oleh profesionalisme guru pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik memerlukan pendidik sebagai sumber dan bahan untuk belajar. Untuk menjadi pendidik profesional mereka harus mampu menemukan jati diri dan mengaktualisasi diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah pendidik profesional. Jadi pendidik merupakan salah satu faktor penentu baik tidaknya kualitas pendidikan. Sebelum pendidik menyampaikan isi materi pembelajarannya kepada peserta didik, harus lebih dahulu memikirkan, memilih dan memutuskan untuk

menentukan pendekatan, strategi maupun model pembelajaran seperti apa yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung didalam kelas.

Peserta didik pada usia madrasah Ibtidaiyah perkembangan kognitifnya berada pada tahap operasional kongkrit, yaitu mereka masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikisnya. Untuk memberikan pengetahuan baru akan lebih mudah dipahaminya jika menggunakan sesuatu yang kongkrit pula. Dalam melaksanakan pembelajaran seseorang guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas agar mampu menciptakan media yang kreatif, variatif dan kontekstual serta sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik.¹⁰ Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas adalah sebuah kebutuhan yang tidak dapat dinaifkan. Karena menginvasikan model pembelajaran saat proses belajar mengajar akan memperkaya proses belajar mengajar.¹¹

Hasil pra penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan, dimana peneliti telah melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan Pendidik kelas V yaitu ibu Dewi Safitri,S.Pd dan ibu Siti Aisyah, S.Pd selaku wali kelas VA dan VB. Peneliti menanyakan pendekatan pembelajaran apa yang digunakan pada saat pembelajaran, pendidik menyatakan bahwa sudah variatif dalam menggunakan pendekatan pembelajaran seperti pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), namun pendekatan pembelajaran tersebut belum mampu memaksimalkan peserta didik ikut berpartisipasi dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat peserta didik masih banyak yang kebingungan saat pelajaran IPS berlangsung. Pendidik juga hanya berdasarkan media cetak yang berupa buku pelajaran. Hal ini menyebabkan

¹⁰Nurul Hidayah, Santi Afriana, and Yuli Yanti, 'Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menanamkan Nilai Karakter Pada Peserta Didik Kelas 1 SD/MI', *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, (1) 2022, 465–478 (h. 466).

¹¹Yuli Yanti, Sifa Fauziah, and Nurul Hidayah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas 3', *AR:RIAYAH:Urnal Pendidikan Dasar*, 6 (2022) <<https://doi.org/DOI:10.29240/jpd.v6i2.5516>> p. 167- 182>.

peserta didik merasa jenuh dan bosan. Kurangnya sarana dan prasarana juga menjadi salah satu kendala yang pendidik hadapi saat melangsungkan materi pembelajaran IPS. Hal tersebut mempengaruhi kegiatan belajar mengajar pada peserta didik sehingga peserta didik kurang dalam pemahaman materi, serta kurangnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS.¹²

Hasil Observasi yang peneliti lakukan di SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 26 Juli 2023, peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas V A dan V B untuk melihat dan mengamati partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Diketahui bahwa Peserta didik memperhatikan dan menyimak penjelasan pendidik dengan baik, ketika pendidik memberikan pertanyaan peserta didik sudah ada yang memberi respon dengan baik. Setelah peserta didik diberi tugas sebagian dari peserta didik sudah mengerjakan tugas. Akan tetapi, beberapa dari peserta didik mengerjakan pekerjaan rumah disekolah. Ketika kelas dalam keadaan berdiskusi hanya sebagian dari peserta didik yang ikut serta dalam diskusi. Diakhir pembelajaran peserta didik sudah mampu untuk menyimpulkan materi setelah pembelajaran berakhir.¹³

Timbul sebagai suatu masalah yang harus ditemukan solusinya guna terciptanya pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil yang maksimal. Peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi terhadap pemilihan pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan yang *friendly* kepada peserta didik. Maka dengan itu peneliti yakin bahwasanya pemilihan pendekatan pembelajaran *joyfull learning* akan sangat efektif dan menyenangkan jika dikombinasikan dengan media *picture cards* sebagai pendekatan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

¹²Dewi Safitri dan Siti Aisyah, *Wawancara dengan peneliti*, (Lampung selatan : 2023), SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan, 26 Juli 2023, pukul 09.00 WIB.

¹³Windyas Tiani, *Observasi*, (Lampung selatan : 2023), SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan, 23 Juli 2023, pukul 09.30 WIB.

Pembelajaran *Joyfull Learning* ini merupakan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan merasa senang.¹⁴ Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa *joyfull Learning* merupakan salah satu rancangan upaya pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara penuh dan menciptakan suasana pembelajaran yang membahagiakan sehingga menjadi lebih berpartisipasi belajar didalam kelas. *Picture Cards* adalah media visual yang berupa kartu yang didalamnya berisi gambar-gambar dan konsep-konsep yang terkait dengan materi pembelajaran. *Picture Cards* membantu dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret.¹⁵

Alasan lain digunakannya pendekatan *joyfull learning* ini dilihat dari penerapan *joyfull learning* dimana dapat dilakukan dengan memotivasi tumbuhnya harga diri yang positif kepada peserta didik dan memberikan lingkungan serta kondisi yang tepat untuk semua peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik merasakan bahwa mereka aman dalam lingkungan belajar sehingga mampu mengekspresikan pendapatnya serta sukses dalam belajarnya. Dimana kondisi tersebut masuk kedalam indikator partisipasi belajar yaitu kesungguhan peserta didik dalam memberikan jawaban.

Pandangan teori tentang model pembelajaran *joyfull learning* penelitian yang dilakukan oleh Siti Arafat dan Agustina Pali berjudul “*Joyful Learning* Berbasis *Picture Cards* Meningkatkan Minat Belajar siswa Pada Pembelajaran IPS di Era New Normal” berkesimpulan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 52,63% dan pada siklus II sebesar 68,42%. Perolehan nilai rata-rata peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 84,21 dan nilai rata-rata peningkatan minat belajar siswa pada siklus II sebesar 91.

¹⁴Priyono and Yulia Enshanty, *Resonasi Pemikiran Ke-11* (Jawa Tengah: Muhammadiyah Unuversity Press, 2021), 118.

¹⁵Siti Arafat and Agustina Pali, ‘*Joyful Learning* Berbasis *Picture Cards* Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Era New Normal’, *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9 (2021) <<https://doi.org/prefix.10.23887/jjgsd>>.

Signifikan peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II 6,79 dan dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* berbasis *Picture Cards* dapat dijadikan metode alternatif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁶

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang belum maksimal dalam pembelajaran IPS
2. Sarana dan prasarana yang belum memadai
3. Penggunaan media belajar yang belum kreatif
4. Rendahnya partisipasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran IPS

Berdasarkan identifikasi masalah, agar permasalahan yang diuji terarah dan pembahasan tidak meluas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture*

¹⁶*Ibid.*

Cards terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPS, terutama pada peningkatan partisipasi belajar aktif IPS peserta didik kelas 5 SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Meningkatkan partisipasi belajar khususnya mata pelajaran IPS, sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SD dengan menggunakan Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards*.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan model pembelajaran khususnya Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* dalam mata pelajaran IPS.

d. Bagi penulis

Mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* dan mengetahui kelebihan serta kekurangan dari model pembelajaran ini.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Arafat dan Agustina Pali berjudul “*Joyful Learning* Berbasis *Picture Cards* Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Era New Normal” berkesimpulan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 52,63% dan pada siklus II sebesar 68,42%. Perolehan nilai rata-rata peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 84,21 dan nilai rata-rata peningkatan minat belajar siswa pada siklus II sebesar 91. Signifikan peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II 6,79 dan dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* berbasis *Picture Cards* dapat dijadikan metode alternatif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hermawan, Made Putra dan Ni Wayan Suniasih yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* Berbasis multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Pada siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *joyfull learning* berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Joyfull Learning* berbasis multimedia dengan pendekatan pembelajaran konvensional dengan $t_{Hitung} = 3,648 > t_{Tabel} (\alpha = 0,05, 78) = 2,00$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis multimedia *joyely* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD

¹⁷Siti Arafat and Agustina Pali, ‘Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Era New Normal’, *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9 (2021) <<https://doi.org/prefix 10.23887/jjggsd>>.

Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan tahun ajaran 2013/2014.¹⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Intan yang berjudul “Penerapan *Joyfull Learning* Untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada siswa Kelas V Di Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menggunakan *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik baik kognitif maupun afektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* dan peningkatan hasil belajar siswa kelas V terhadap pembelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan di SDN Kecamatan Sukasari Bandung berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan yakni tes evaluasi serta wawancara, lembar observasi, dokumentasi, lembar catatan lapangan, dan angket. Pelaksanaan *joyful learning*, pada tahap penyelesaian tantangan secara berhasil, tahap pencarian feedback tentang kesalahannya, dan tahap penyajian media mengalami peningkatan terhadap dampak emotif peserta didik tetapi pada tahap penyajian hiburan mengalami penurunan. Pada kognitif, didapatkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 62% menjadi 100%. Maka, penerapan *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar.¹⁹

Persamaan dan Perbedaan pada penelitian-penelitian yang telah dikemukakan diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai “Pendekatan *Joyfull Learning*” akan tetapi penelitian tersebut ada yang benar-benar sama dalam penggunaan media yaitu media *picture cards*.

¹⁸Dwi Hermawan, Made Putra, and Ni Wayan Suniasih, ‘Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan’, *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.2014 (2014) <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.2470>>.

¹⁹Intan, ‘Penerapan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar’, *PGSD*, 2017 <http://repository.upi.edu/30255/2/S_PGSD_1306178_Abstract.pdf>.

Adapun mengenai perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian-penelitian yang sudah dilakukan terdapat dari segi subjek penelitian, objek penelitian dan lokasi penelitian serta penelitian-penelitian yang sebelumnya berfokus pada minat dan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini berfokus pada partisipasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* Berbantuan *Picture Cards* Terhadap Partisipasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan” dapat dilakukan karena berbeda dari penelitian-penelitian yang sebelumnya.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian, maka penulisannya terbagi dalam V bab secara berurutan dan saling berkaitan hubungannya ditambah dengan daftar pustaka serta beberapa lampiran, agar dapat memberikan gambaran secara utuh mengenai hasil penelitian secara rinci, yaitu sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, dan sistematika Penulisan.

2) BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Bab ini berisikan tentang Teori yang dikembangkan dan Pengajuan Hipotesis.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang Waktu dan Tempat Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data, Definisi Operasional Variabel, Instrumen Penelitian, Uji Validitas dan Reliabilitas Data, Uji Prasyarat Analisis, serta Uji Hipotesis.

4) BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan berisikan tentang Deskripsi Data, Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis.

5) BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang Simpulan dan Rekomendasi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendekatan *Joyfull Learning*

1. Pengertian *Joyfull Learning*

Pengertian *Joyfull Learning* berasal dari kata *Joyfull* yang berarti menyenangkan dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Pendapat Armanto *Joyfull Learning* yaitu pendekatan yang dapat membuat peserta didik memiliki motivasi untuk terus mencari tahu, untuk terus belajar. Maka *Joyfull Learning* adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru untuk membuat peserta didik lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang.²⁰

Joyfull Learning menurut Paulo Fraire adalah pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan fisik maupun psikologis. Sebab seperti apa pun bentuk dari tekanan yang dimunculkan pendidik, hanya akan membuat kerdil pikiran peserta didik. Namun sebaliknya jika kebebasan bertanggung jawab dengan memperhatikan beberapa aspek psikologis justru akan mendorong iklim pembelajaran yang menyenangkan.²¹

Menurut Hermansyah pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang

²⁰Akif Khilmiah, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 229-230.

²¹Sri Haryanti, *27 Prinsip Dan Gagasan Menjadi Guru Menyenangkan* (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 62.

mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Yang ada hanyalah komunikasi yang saling mendukung. *Joyfull Learning* pada dasarnya adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar untuk membuat peserta didik lebih dapat menerima materi yang disampaikan dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan.²²

Joyfull Learning adalah merupakan pendekatan belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Untuk mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga peserta didik 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.²³

Joyfull Learning adalah sistem belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Mengingat pada kenyataan masa sekarang, sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa belajar merupakan suatu hal yang sangat berat dirasakan. Hal itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang sangat monoton dan membosankan, sehingga tidak menimbulkan adanya sebuah tantangan. Hal ini tidak boleh dibiarkan terus menerus karena bias mengakibatkan terbunuhnya daya kreativitas para peserta didik secara perlahan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dengan pola permainan biasa saja menjadi salah satu solusi alternatif untuk mengatasi kendala tersebut diatas.

Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak dapat mempercepat

²²Saifuddin, *Pengelola Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 109.

²³Dini kristianty Wardany, *Kontribusi Kepemimpinan Kepala Madrasah, Profesionalitas Guru, Dan Media Pembelajaran Terhadap Sikap Siswa Pada Guru* (Jawa Barat: CV Confident, 2018), 229.

pembelajaran, namun permainan yang dilaksanakan dengan tepat dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Sehingga mereka tidak beranggapan bahwa belajar itu semuanya memberatkan tetapi bias juga menyenangkan. Gordon dan Jeanette Vos mengungkapkan “belajar akan efektif jika anda dalam keadaan *fun*”. Banyak jenis permainan yang permainan yang bias dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang disajikan bisa merancang sendiri atau mengadopsi salah satu program permainan acara televisi misalnya. Dipercaya atau tidak hal ini bias mencuatkan kreativitas peserta didik. Permainan mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan tertentu untuk materi pembelajaran. Secara otomatis daya kreativitas mereka akan terasah dengan baik.

Jika proses pembelajaran dilakukan dengan seuhan kreativitas yang tinggi maka dipastikan hasilnya akan sangat baik dan optimal. Selain itu proses yang dijalankan akan terasa sangat menyenangkan tanpa ada beban dalam benak para peserta didik. Dengan demikian proses yang dilalui oleh mereka menjadi sebuah proses yang sangat menyenangkan, kini tidak adalagi anggapan proses belajar itu sangat membebani. Permainan dalam sebuah proses pembelajaran jangan diartikan bermain dalam belajar karena keduanya memiliki perbedaan yang sangat jelas.²⁴

Proses pembelajaran *Joyfull learning* dapat dilakukan secara berkelompok dengan jumlah peserta didik empat orang dan dibentuk beberapa kelompok. Tugas yang diberikan dapat diselesaikan oleh setiap anggota dengan bekerja sama dan saling membantu. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat membiasakan peserta didik saling berinteraksi dengan peserta didik lain. Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang didalamnya

²⁴Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa* (Guepedia Publisher, 2019), 3–6.

terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa merasa terpaksa atau tertekan. Dengan demikian, dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran karena menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran tersebut.²⁵

2. Tujuan Pembelajaran *Joyfull Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia. Proses pembelajaran yang menyenangkan disini bisa dilakukan dengan:

- a. Dengan menata ruangan yang apik menarik yaitu dengan memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi serta memenuhi unsur keindahan dengan dipasang karya peserta didik.
- b. Melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber pembelajaran yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan ini maka tidak hanya dikurung dalam ruang kelas belajar saja, tetapi juga belajar diluar ruang terbuka atau Auditorium dengan arena bermain *edukatif*. Menjadikan pelajaran yang selama ini abstrak menjadi konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.²⁶

²⁵Wilda Susanti, Yeka Hendriyani, and Dkk, *Bunga Rampai Pengantar Strategi Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), 53.

²⁶Akif Khilmiyah, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 230.

3. Langkah-langkah Penerapan *Joyfull Learning*

Pembelajaran adalah membangun pengalaman belajar peserta didik dengan berbagai keterampilan proses sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Adapun pembelajaran menyenangkan ialah guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan harapan hasil pembelajaran peserta didik dapat maksimal.

Berikut adalah langkah-langkah penerapan *Joyfull Learning*:

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media *Picture Cards*.
- b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan untuk diselesaikan pada saat itu juga.
- c. Setelah selesai mengerjakan soal, peserta didik diminta untuk mendemostrasikannya didepan kelas.
- d. Guru dapat memilih peserta didik yang akan maju ke depan kelas secara acak menggunakan sebuah permainan.
- e. Peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari.
- f. Guru menyempurnakan kesimpulan yang telah diperoleh dari peserta didik dan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berani mendemostrasikan jawabannya didepan kelas.²⁷

4. Teknik Model Belajar *Joyfull Learning* Di Sekolah

Teknik *Joyfull Learning* yang diterapkan dalam sekolah dapat dipilih 4 macam yaitu:

a. Teknik Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan peserta didik untuk belajar. Tanpa itu peserta didik akan lambat

²⁷Asep Maulana, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jawa Timur: PT Bumi Aksara, 2023), 148.

dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah:

- 1) Mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif.
- 2) Menyingkirkan rintangan belajar.
- 3) Merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik.
- 4) Memberi peserta didik perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
- 5) Menjadikan peserta didik aktif yang terdugah untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan tumbuh.
- 6) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.

b. Teknik Penyampaian Berbantuan *Picture Cards*

Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Adapun cara mengajak peserta didik terlibat penuh dalam proses belajar ialah Presentasi guru.

c. Presentasi Guru atau Peserta Didik

Sebelum presentasi, mintalah setiap peserta didik memilih mitra. Katakan bahwa mereka harus menyusun soal ujian lisan berisi pertanyaan-pertanyaan untuk teman mereka berdasarkan presentasi yang akan mereka dengar. Pada akhir presentasi, mereka harus menyerahkan soal ujian lisan tersebut pada teman mitranya dan menilai apakah pasangan mereka mampu atau tidak menangkap materi pelajaran yang baru saja diberikan. Sementara itu, saat presentasi, mitra mereka akan menyiapkan soal ujian lisan pertanyaan-pertanyaan untuk mereka.

d. Presentasi Peserta Didik dan Berlatih Menemukan

Guru membagi peserta didik dalam beberapa tim. Minta setiap tim meneliti berkas bahan pelajaran yang mereka hadapi dan buatlah presentasi untuk kelompok. Bekali setiap tim dengan materi untuk membuat pendukung atau bantuan presentasi yang dapat membantu mereka menyampaikan poin-poin mereka. Karena peserta didik lebih banyak mengingat dengan diasosiasikan dengan sesuatu yang telah atau pernah dilakukan. Seperti yang dikatakan oleh Harry Lorayne dan Jerry Lucas yaitu "anda bisa mengingat sepotong informasi jika diasosiasikan dengan sesuatu yang telah anda ketahui atau ingat sebelumnya".

e. Teknik Pelatihan

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan peserta didiklah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta peserta didik berulang-ulang mempraktikkan suatu ketrampilan, mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan ketrampilan itu lagi. Mintalah peserta didik membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apa lagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

f. 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 joyful learning hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh peserta didik dengan memusatkan perhatian, hal itu

peluang ada cara mengingat yang kuat akan apa yang terjadi. Seperti yang telah dikatakan oleh Lynn Stern, penulis *improving your memory*" alasan utama mengapa kita lupa adalah karena kita tidak benar-benar memusatkan perhatian".²⁸

5. Ciri-ciri Pendekatan *Joyfull Learning*

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stres lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi.
- b. Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan penjelasan guru sesuai dengan kenyataan yang sekiranya peserta didik pernah melihat atau mengalaminya, sehingga tidak terlalu jauh antara pelajaran dengan bayangan peserta didik.
- c. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif karena pada umumnya ketika belajar dilakukan bersama guru, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu jeda teratur, dan dukungan antusias.
- d. Melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan. Karena jika indra bergerak tidak bersamaan dengan kerja otak maka pembelajaran tidak bisa efektif.
- e. Menantang otak peserta didik untuk dapat berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subjek pelajaran.
- f. Mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode waspada yang relaks.²⁹

²⁸Akif Khilmayah, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 231–236.

²⁹*Ibid*, 230–238.

B. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

1. Pengertian Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendapat Arsa menyebutkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* adalah pendekatan yang menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi mengasyikkan dan bermakna. Pendekatan kontekstual membantu peserta didik untuk memberikan contoh mudah dalam materi di kelas dengan kehidupannya berdasarkan pengalaman yang pernah dialami, sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat digambarkan secara konkret oleh atas dasar pengalamanyang dialaminya.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* menurut Sagala adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.³⁰

Contextual Teaching and Learning merupakan konsep belajar yang memandang bahwa anak akan belajar lebih baik dan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya”. Menurut Sanjaya menjelaskan bahwa *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Sehingga mendorong peserta didik untyk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

³⁰Andi Sulistio, *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension* (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 10.

Pendapat lain dikemukakan oleh Johnson yang mengatakan bahwa CTL merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka. Meliputi konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Ada delapan komponen berikut yang sangat penting didalamnya, diantaranya: membuat keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerjasama, berfikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa CTL merupakan konsep belajar yang melibatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan konsep yang dipelajarinya dan mengaitkannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.³¹

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran yang demikian dapat memotivasi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dikelas dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, anggota masyarakat, dan sebagai tenaga kerja. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi .

2. Ciri-ciri Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Ciri-ciri CTL menurut Blancard sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menekankan pada pentingnya pemecahan masalah,

³¹Bayu Jajang Kelana and Savira Duhita Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), 5–6.

- b. Pembelajaran dilakukan dalam berbagai konteks seperti rumah, masyarakat, dan tempat kerja,
- c. Pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri,
- d. Pembelajaran yang menekankan pada konteks kehidupan yang berbeda-beda,
- e. Pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar dari sesama teman dan belajar bersama dalam kelompok,
- f. Pembelajaran yang menggunakan penilaian autentik.³²

3. Langkah-langkah Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Langkah-langkah *Contextual Teaching and Learning* dalam kelas adalah sebagai berikut:

- a. Kembangkan pemikiran peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya,
- b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik,
- c. Kembangkan sifat ingin tahu dengan bertanya,
- d. Ciptakan masyarakat belajar atau belajar dalam bentuk kelompok-kelompok,
- e. Hadirkan pendekatan sebagai contoh pembelajaran,
- f. Lakukan refleksi diakhir pembelajaran,
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

4. Kelebihan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

- a. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan *real*. Artinya, peserta didik dituntut untuk dapat menangkap hubungan

³²Zulfadli Nasution, *Selayang Pandang Ilmu Pendidikan* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022), 71–73.

antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi peserta didik materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang akan dipelajarainya akan tertanam erat dalam memori peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan,

- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik karena metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menganut aliran konstruktivisme, di mana seorang peserta didik dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme, peserta didik diharapkan belajar melalui "mengamati" bukan "menghafal".

5. Kekurangan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

- a. Dalam pembelajaran kontekstual dibutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran pada umumnya. Hal ini dikarenakan peserta didik dikelompokkan dalam sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi mereka. Selain itu, peserta didik dipandang sebagai individu yang sedang berkembang karena itulah perlu waktu untuk peserta didik dapat beradaptasi dengan kelompoknya,
- b. Guru hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak peserta didik agar menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun, dalam konteks ini, tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan ekstra terhadap

peserta didik agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.³³

C. Media Pembelajaran

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media, baikan kita simak dulu pengertiannya. Kata media “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.³⁴

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁵

Pendapat Martin dan Briggs media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan

³³Andi Sulistio, *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension* (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 16–19.

³⁴Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2012), 9.

³⁵Septy Nurfadhillah and 4A PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 7–8.

komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. H.Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³⁶

Media adalah salah satu factor yang penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar akan meningkat jika kondisi proses pembelajaran itu menyenangkan, efektif dan lebih hidup.³⁷ Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada sasaran, sehingga mudah dimengerti oleh sasaran atau pihak yang dituju. Media menjadi alat komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pembaca dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerimaan pesan belajar.³⁸

Media pembelajaran yang akan dibahas tersebut akan mengikuti taksonomi Leshin, dan kawan kawan, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer.³⁹

1. *Picture Cards*

Media gambar menurut Arsyad adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

³⁶Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), 9–10.

³⁷ Akif Khilmiyah, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 238.

³⁸Siregar Putra Apriadi, *Promosi Kesehatan Lanjutan Dalam Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Prenadamedia, 2020), 27.

³⁹Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 34.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan lain-lain.

Pendapat Sadiman yang mengemukakan media gambar merupakan media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi.⁴⁰

Kartu bergambar (*picture cards*) adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Gambar yang digunakan dalam kartu bergambar adalah gambar bitmap dan gambar vektor. Gambar Bitmap adalah gambar yang terbentuk dari pixel, dengan setiap pikselnya mempunyai warna tertentu. Format gambar bitmap sering dipakai dalam foto dan gambar. Dua istilah yang perlu dipahami ketika bekerja dengan gambar bitmap adalah resolusi dan kedalaman warna. Gambar bitmap biasanya diperoleh dengan cara: *Scanner, Camera Digital, Video Capture*, dan lain-lain. Gambar Vektor dihasilkan dari perhitungan matematis dan tidak berdasarkan piksel. Jika gambar di perbesar atau diperkecil, kualitas gambar relatif tetap baik dan tidak berubah. Gambar vektor biasanya dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi gambar vektor misalkan: *Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Autocad*, dan lain-lain.⁴¹

a. Fungsi media gambar

- 1) Fungsi utama media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

⁴⁰Hamidulloh Ibd, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2019), 86.

⁴¹*Ibid*, 27.

dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

- 2) Fungsi kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.⁴²
- b. Kelebihan media gambar
- 1) Sifatnya konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
 - 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
 - 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
 - 4) Memperjelas masalah dalam bidang apasaja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
 - 5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.
- c. Kelemahan media gambar
- 1) Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok peserta didik.
 - 2) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
 - 3) Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.⁴³

2. Buku Teks

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau printing atau ofset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui

⁴²Suyanti, Khairunnisa, and Nurkholillah Lubis, *Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal Di MI/SD Dan PIAUD* (Medan: Program Studi Pgmi dan Program Studi Piaud Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), 854.

⁴³*Ibid*, 88.

huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Buku teks yaitu tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks disesuaikan dengan urutan dan ruang lingkup tiap bidang studi tertentu.⁴⁴

3. *Spin Game*

Media pembelajaran spin game adalah suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk roda berputar.

D. Partisipasi Belajar

Partisipasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*Participation*” yang artinya adalah pengambil bagian atau pengikutsertaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia partisipasi artinya sebagai “Hal berperan serta dalam kegiatan, keikutsertaan, peran serta”.

Pendapat dari Hasibuan dan Moedjiono partisipasi peserta didik merupakan kegiatan peserta didik pada suatu kegiatan yang ditunjukkan dalam perilaku peserta didik secara fisik dan psikisnya. Keaktifan peserta didik dalam belajar ditunjukkan dengan partisipasinya selama proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat dilihat dari beberapa perilaku, seperti: mendengarkan, mendiskusikan, membuat sesuatu, menulis laporan, dan sebagainya. Partisipasi ini diperlukan untuk menetapkan tujuan dan kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudikin berpendapat bahwa partisipasi artinya seseorang yang melibatkan dirinya dalam suatu kegiatan dengan mengorbankan pikiran dan tenaganya. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran yang terlihat

⁴⁴Junaidi, *Media Visual Sukse Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2023), 32.

dari aktivitas fisik dan psikis dengan mengorbankan pikiran serta tenaganya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterlibatan peserta didik baik secara mental maupun emosional.⁴⁵

Partisipasi peserta didik adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang nampak dari mencatat, mendengarkan, keberanian peserta didik bertanya, mengungkapkan, dan mempertahankan pendapatnya serta saling belajar dan membelajarkan. Partisipasi ini menggambarkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Sukidin mendefinisikan partisipasi adalah keterlibatan seseorang baik pikiran maupun tenaga untuk memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Pengertian Partisipasi peserta didik dalam belajar lebih diarahkan pada proses pembelajaran aktif dimana peserta didik ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran.⁴⁶

Menurut Taniredja partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi peserta didik dalam situasi kelompok yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan peserta didik bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Partisipasi dapat mendorong aktivitas peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk peserta didik untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan peserta didik juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar. Dengan meningkatnya partisipasi peserta didik prestasi belajar peserta didik juga akan semakin meningkat.⁴⁷

⁴⁵Hartini, Yustina Sri and Dkk, *Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan Sains Dan Teknologi Pasca Pandemi* (Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press, 2022), 505.

⁴⁶Ariswan Usman Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) Dan Team Games Tournament (TGT)* (CV Azka Pustaka, 2022), 30.

⁴⁷Efendi.Nofrizah and Dkk, *Pembelajaran Mikroteaching Disekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (Jawa Tengah: Sketsa Media, 2023), 203.

Malcolm menerangkan bahwa proses belajar mengajar harus dilakukan dengan melibatkan peran serta yang aktif dari para peserta didiknya. Menurut Sudaningrum mengelompokkan partisipasi menjadi 2 menurut cara keterlibatannya, ialah:

- a. Partisipasi langsung artinya keikutsertaan sewaktu seseorang ikut melaksanakan kegiatan tertentu. Partisipasi ini ada manakala seseorang memberikan gagasannya untuk menyelesaikan masalah atau menolak ide orang lain.
- b. Partisipasi yang secara tidak langsung adalah manakala seseorang mewakili hak dan atau kewajibannya kepada orang lain dalam berpartisipasi.

Dari uraian pengertian yang dijelaskan tersebut dapat ditarik simpulan bahwa partisipasi peserta didik adalah keikutsertaan peserta didik baik mental maupun emosi dan raga sewaktu memberikan tanggapan pada kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam rangka memberi dukungan serta bertanggung jawab dalam mencapai sebuah maksud yaitu terlaksananya hasil belajar yang menyenangkan.

Atas dasar uraian di atas dapat diketahui bahwa dalam peran serta atau partisipasi harus ada komponen seperti;

- a. Keikutsertaan peserta didik pada semua aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran.
- b. Adanya tekad peserta didik dalam menanggapi dan berkreasi pada kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

Beberapa Aspek yang diteliti dalam partisipasi belajar peserta didik adalah:

- 1) Partisipasi peserta didik dalam menanyakan yang belum dimengerti
- 2) Kesungguhan peserta didik dalam memberikan jawaban,
- 3) Kemauan dalam mengerjakan pekerjaan rumah,
- 4) Peran serta peserta didik dalam diskusi,
- 5) Memperhatikan dan menuliskan materi yang diterangkan guru,
- 6) Mengerjakan soal di kelas pada papan yang disediakan,

- 7) Menyelesaikan soal secara mandiri,
- 8) Merumuskan simpulan materi setelah pembelajaran berakhir.

Kesungguhan peserta didik dalam pembelajaran dibutuhkan sekali agar tercipta proses belajar mengajar yang aktif, menarik dan mengembirakan. Dengan kondisi yang begitu maka dapat mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin seperti yang sudah diprogramkan sebelumnya. Sudjana mengemukakan bahwa salah satu syarat dari kelas yang baik dan efektif adalah karena adanya keterlibatan, umpan balik dan tanggung jawab dari peserta didik.

Jadi partisipasi peserta didik yang peneliti maksud adalah keikutsertaan peserta didik yang secara aktif pada proses pembelajaran dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Didalam proses pembelajaran, partisipasi peserta didik dapat terlihat pada kemauan peserta didik untuk bertanya, keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, kemauan dalam mengerjakan pekerjaan rumah, peran serta peserta didik dalam diskusi, memperhatikan dan menuliskan materi yang diterangkan guru, mengerjakan soal di kelas pada papan yang sudah disediakan, menyelesaikan soal secara mandiri serta merumuskan simpulan materi setelah pembelajaran berakhir.⁴⁸

E. Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975.⁴⁹ Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah Ciri

⁴⁸Lis Rustinarsih, *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa* (Karanganyar, Jateng: YLGI, 2021), 8–11.

⁴⁹Sapriya, *Pendidikan IPS : Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 7.

khas IPS sebagai mata pelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan untuk mengorganisasikan materi atau bahan pelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik untuk menghasilkan mata pelajaran ini lebih maksimal.

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) adalah penggabungan dari beberapa macam bidang ilmu sosial dan humaniora. Didalamnya berisi cabang ilmu, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik dan hukum budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dinyatakan berdasarkan oleh fakta realita dan gejala-gejala sosial dengan satu pendekatan interdisipliner dari ranah dan cabang sosial yang sudah disebutkan di atas. Dalam pelajaran IPS mengajarkan persepsi hakikat ilmu sosial untuk membentuk menjadi warga Negara yang baik atau good citizen.⁵⁰

Disekolah dasar, ada berbagai materi dasar yang digunakan untuk pembelajaran IPS, di setiap sekolah tidak selalu menggunakan ruang lingkup yang sama untuk pembelajaran IPS. Setiap daerah, atau bahkan satu Negara memiliki latar sosial yang berbeda, pembelajaran IPS disesuaikan dengan ciri sosial yang khas di masing-masing daerah. NCSS memberikan ruang lingkup dan tingkatan dalam pembelajaran IPS, semuanya dimulai dari tingkat kanak-kanak sampai tingkat ke-12. Pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi sangat penting saat kita melihat situs dan maraknya informasi tanpa batas perkembangan yang dalam bidang sosial tidak bisa kita bending untuk memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut.

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Definisi ini sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan Global reformers oleh Prof.

⁵⁰Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia, 2019), 6.

Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI yang sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPISI mendefinisikan IPS untuk sekolah dasar yaitu pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.⁵¹

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) bukanlah ilmu sosial tetapi lebih dekat dengan studi sosial. Pengajaran IPS di sekolah tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis dalam mempelajari, menelaah, dan mengkaji gejala dan masalah sosial. Walaupun harus tetap diakui bahwa induk dari IPS berasal dari rumpun ilmu-ilmu sosial yang banyak dikaji diperguruan tinggi secara spesifik.⁵²

Berdasarkan perspektif tentang pengertian IPS diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu- ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga Negara yang baik atau *good citizen*.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

⁵¹Sapriya, *Pendidikan IPS : Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 11.

⁵²Ahmad Yani, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 3.

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global

Berdasarkan terkait tujuan pembelajaran IPS diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga Negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial Kemudian, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS mempunyai karakteristik yang tidak sama dengan dengan mata pelajaran lainnya, sebab setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik sendiri. Menurut Soemantri mengemukakan bahwa karakteristik atau ciri-ciri IPS yang termuat secara rinci, sebagai berikut:

- a. Bahan pelajarannya memperhatikan minat para peserta didik , masalah social, keterampilan berpikir dan memanfaatkan lingkungan alam.
- b. Menggambarkan berbagai macam aktivitas manusia.
- c. Bagan kurikulum IPS sangat bermacam-macam dari susunan pola terpadu, berhubungan, dan terpisah.
- d. Sistematika bahan pembelajaran sangat bervariasi mulai dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanistik, dan structural.
- e. Laboratorium demokrasi dalam pembelajaran IPS yaitu kelas itu sendiri.
- f. Pada tahap akhir evaluasi tidak hanya ranah kognitif, afektif dan psikomotorik saja, namun akan mengembangkan kecerdasan demokrasi dan kecerdasan kewarganegaraan,
- g. Pembelajaran IPS dilengkapi dengan sosiologi dan pengetahuan social lainnya Dengan demikian maka akan terdapat unsur science teknologi, matematika, dan agama yang akan memperkaya bahan pelajaran IPS.⁵³

Adapun karkteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Karakteristik dilihat dari aspek tujuan

Adapun menurut Chapin dan Messick tujuan pembelajaran IPS dapat dikategorikan menjadi enam komponen, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan tentang kehidupan pengalaman manusia dimasa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.
- 2) Meningkatkan kemampuan mengolah dan mencari data informasi.

⁵³Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (yogyakarta: Garudhawaca, 2018), 14.

- 3) Mengembangkan sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
 - 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan dalam social masyarakat.
 - 5) Diberikan petunjuk tentang kemampuan berpikir kritis, kebebasan dalam melatih keterampilannya.
 - 6) Peserta didik akan diberikan petunjuk agar mampu memahami hal yang bersifat nyata, dan realistis dalam kehidupan social.
- b. Karakteristik dilihat dari aspek ruang lingkup materi
- Jika dilihat dari ruang lingkup materi, maka mata pelajaran IPS mempunyai karakteristik, sebagai berikut pendekatan lingkungan luas, pendekatan terpadu dengan mata pelajaran yang masih sama jenis, berisi materi yang terkonsep, memberikan motivasi kepada dan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir luas.
- c. Karakteristik dilihat dari aspek pendekatan pembelajaran
- Pendekatan dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek perilaku dan sikap serta nilai eksistensi .

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pada prinsipnya, hakikat yang dipelajari IPS adalah bagaimana mempelajari, menelaah mengkaji sistem kehidupan manusia dimuka bumi kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan luas, maka pembelajaran IPS dalam setiap jenjang pendidikan perlu diadakan pembatasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang masing masing. Misalnya ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah. Itu pun diutamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada dilingkungan peserta didik.

Radius ruang lingkup tersebut dikembangkan secara bertahap, sejalan dengan perkembangan tingkat kemaangan berfikir peserta didik. Pada tingkat lanjutan, ruang lingkup dan bobotnya diperluas pada masalah-masalah lingkungan, penerapan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan, transportasi, komunikasi, pengangguran, kelaparan, kemiskinan dan sumber daya. Dalam proses pembelajarannya, berbagai metode dan pendekatan digunakan. Kesadaran pada terhadap gejala dan masalah-masalah sosial harus tetap dipertajam, dan dikembangkan. Kemampuan menalar para peserta didik terus diasah. Dalam batas-batas masih mendasar, seharusnya mulai diterapkan teori, konsep, dan prinsip-prinsip keilmuan pada penalaran tersebut.

Pada dasarnya pembelajaran IPS sangat berhubungan dengan bagian kehidupan manusia IPS berhubungan bagaimana cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik berupa materi jiwa dan pemanfaatan alam serta untuk bertahan hidup. Menurut Muchtar secara garis besar bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, sebagai berikut:

- a. Aspek social dan budaya, yang terdiri dari individu, keluarga, masyarakat sosialisasi, pranata social kebudayaan, perubahan sosial budaya, interaksi sosial dan struktur sosial.
- b. Manusia, tempat dan lingkungannya, terdiri dari lingkungan dan wilayah, interaksi gejala fisik dan sosial, interaksi keuangan, sistem informasi dan geografi dan sebagainya.
- c. Tingkah laku ekonomi dan kesejahteraan, terdiri dari pembagian kerja, spesialisasi, ketergantungan, dan kewirausahaan serta mengolah keuangan.
- d. Waktu dan berkelanjutan dan perubahan yang terdiri dari dasar ilmu sejarah, fakta, fenomena, insiden serta proses.⁵⁴

⁵⁴*Ibid*, 20.

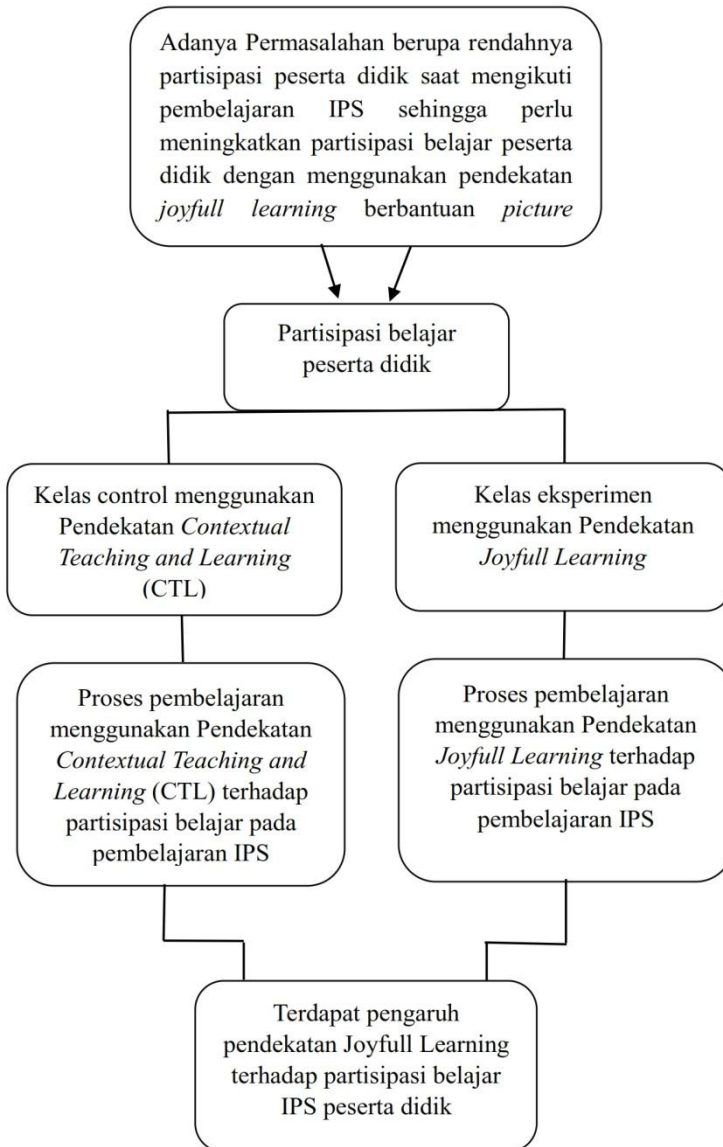
F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan, dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh Pendekatan *joyfull learning* berbantuan *picture cards* terhadap partisipasi belajar IPS peserta didik kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

Penelitian ini menggunakan dua sampel kelas, masing-masing kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda. Sampel pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Pendekatan *joyfull learning* berbantuan *picture cards* yang diharapkan dapat berpengaruh pada partisipasi belajar peserta didik. Sampel pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media cetak yang berupa buku pelajaran dan spin game.

Adapun hubungan variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas : Pendekatan *joyfull learning* berbantuan *picture cards*
- b. Variabel terikat : Partisipasi belajar peserta didik



Gambar 2.1
Bagan kerangka berfikir

G. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan oleh karena itu masih perlu diuji kebenarannya.⁵⁵ Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis sering kali dikatakan hasil penelitian sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empiric.

Pengertian hipotesis perlu dibedakan antara hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Pengertian dari hipotesis penelitian seperti yang telah dijelaskan diatas. Hipotesis statistik akan ada jika penelitian bekerja dengan sampel. Jika penelitian tidak menggunakan sampel maka tidak akan ada hipotesis statistik. Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja merupakan kalimat positif dan hipotesis nol merupakan kalimat negatif. Dalam hipotesis statistik juga terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis alternatif. Pada kegiatan penelitian yang diuji terlebih dahulu adalah hipotesis penelitian terutama hipotesis kerjanya. Jika penelitian akan membuktikan hasil pengujian hipotesis itu signifikan atau tidak, maka akan diperlukan adanya hipotesis statistik.⁵⁶

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap partisipasi belajar peserta didik.

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 99.

⁵⁶Hardani and Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 329–30.

H_1 = Ada pengaruh Pendekatan *Joyfull Learning* berbantuan *Picture Cards* terhadap partisipasi belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aje, Ariswan Usman, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) Dan Team Games Tournament (TGT)* (CV Azka Pustaka, 2022)
- Apriadi, Siregar Putra, *Promosi Kesehatan Lanjutan Dalam Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Prenadamedia, 2020)
- Arafat, Siti, and Agustina Pali, 'Joyful Learning Berbasis Picture Cards Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Era New Normal', *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9 (2021) <<https://doi.org/prefix 10.23887/jjpgsd>>
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)
- Dewi Librianty, Herwina, and M Syarif, 'PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR MELALUI METODE BERCAKAP-CAKAP PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 8 (2014) <<https://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/mohamad.syarif.sumantri/32.pdf>>
- Efendi.Nofriza, and Dkk, *Pembelajaran Mikroteaching Disekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (Jawa Tengah: Sketsa Media, 2023)
- Fahmi Nugraha, Moh, and Dkk, *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Tasikmalaya,Jawa Barat: EDU Publisher, 2020)
- Fitrah, Muh, and Luthfiah, *Metodologi Penelitian* (Jawa Barat: Jejak, 2017)
- Handayani, Suci, *Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019)
- Hardani, and Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020)
- Haryanti, Sri, *27 Prinsip Dan Gagasan Menjadi Guru Menyenangkan*

(Jawa Barat: CV Jejak, 2020)

Hasan, Misbahuddin Iqbal, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022)

Hermawan, Dwi, Made Putra, and Ni Wayan Suniasih, 'Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan', *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.2014 (2014)

<<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v2i1.2470>>

Hidayah, Nurul, Santi Afriana, and Yuli Yanti, 'Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menanamkan Nilai Karakter Pada Peserta Didik Kelas 1 SD/MI', *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2022, 465–78

Ibda, Hamidulloh, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2019)

Ifrianti, Syofnidah, 'Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015)

<<https://adoc.pub/implementasi-metode-bermain-dalam-meningkatkan-hasil-belajar.html>>

———, 'Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MIN 10 Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2016)

<<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1186>>

Intan, 'Penerapan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar', *PGSD*, 2017

<http://repository.upi.edu/30255/2/S_PGSD_1306178_Abstract.pdf>

Islam, Universitas, and Negeri Ar-raniry Banda, 'Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam', *MUDARRISUNA*, 11.1 (2021), 165–80

<<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/9333>>

- Junaidi, *Media Visual Sukse Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2023)
- Kelana, Bayu Jajang, and Savira Duhita Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021)
- Khilmiyah, Akif, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019)
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Kusumastuti, Adhi, and ahmad mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kuantitatif* (yogyakarta: Deepublish, 2020)
- Kusumawati, Putri, and Yeni Rusyani, *Metode Penelitian* (Jawa Tengah: Penerbit Lekeisha, 2023)
- Masita, Fitriani Nur, *Pengembangan Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: PT. Nas Media Pustaka, 2022)
- Maulana, Asep, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jawa Timur: PT Bumi Aksara, 2023)
- Mufarrikoh, Zainatul, *Statistik Pendidikan (Konsep Sampling Dan Uji Hipotesis)* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020)
- Nasution, Zulfadli, *Selayang Pandang Ilmu Pendidikan* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2022)
- Nurfadhillah, Septy, and 4A PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021)
- Nurjaman, Agus, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa* (Guepedia Publisher, 2019)
- Priyono, and Yulia Enshanty, *Resonasi Pemikiran Ke-11* (Jawa Tengah: Muhammadiyah Unuversity Press, 2021)

- Riyana, Cepy, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2012)
- Rustinarsih, Lis, *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa* (Karanganyar, Jateng: YLGI, 2021)
- Safitri, Dewi dan Siti Aisyah, *Wawancara dengan Peneliti*, (SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan, 2023)
- Saifuddin, *Pengelola Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Salirawati, Das, *Smart Theaching Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)
- Siska, Yulia, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (yogyakarta: Garudhawaca, 2018)
- Sri, Hartini, Yustina, and Dkk, *Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan Sains Dan Teknologi Pasca Pandemi* (Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press, 2022)
- Sudarto, Fery, and Dkk, *Metode Kuantitatif Mengukur Kepuasan Pengguna Web Kampus* (Jawa Tengah: Penerbit Lekeisha, 2019)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Sulistio, Andi, *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension* (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022)
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*

- (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017)
- Susanti, Wilda, Yeka Hendriyani, and Dkk, *Bunga Rampai Pengantar Strategi Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019)
- Susanto, Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia, 2019)
- Suyanti, Khairunnisa, and Nurkholillah Lubis, *Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal Di MI/SD Dan PIAUD* (Medan: Program Studi Pgmi dan Program Studi Piaud Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023)
- Tiani, Windiyas, *Observasi*, (SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan, 2023)
- Wardany, Dini kristianty, *Kontribusi Kepemimpinan Kepala Madrasah, Profesionalitas Guru, Dan Media Pembelajaran Terhadap Sikap Siswa Pada Guru* (Jawa Barat: CV Confident, 2018)
- Yani, Ahmad, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009)
- Yanti, Yuli, Sifa Fauziah, and Nurul Hidayah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas 3', *AR:RIAYAH:Urnal Pendidikan Dasar*, 6 (2022) <<https://doi.org/DOI:10.29240/jpd.v6i2.5516>> p. 167- 182>