

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Model Pembelajaran

“Model pembelajaran adalah suatu diskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar melalui program komputer. Sebab model-model ini menyediakan alat-alat belajar yang diperlukan bagi siswa”. (Joyce dan Weil 2000 : 13 dalam Syaiful Sagala).

Sedangkan menurut Komarudin (2000:152 dalam Syaiful Sagala)” adalah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai : (1) suatu tipe atau desain ; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati ; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Jadi model pembelajaran adalah suatu desain yang dirancang oleh pengajar sedemikian menariknya dan paling simpel dalam menyajikan materi pelajaran agar siswa dalam proses pelajaran dapat menerima dengan mudah dan dapat diingat dan dipahami materi yang telah disampaikan.

## **B. *Joyfull Learning***

### **1. Pengertian Pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*)**

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikan dan bermakna, Mengasyikan berarti pelajaran tersebut dapat dinikmati oleh siswa dan tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dapat bermanfaat bagi kehidupannya (Elaine B, Johnson, 2006:4). Sedangkan menurut Chatarinacatur (2008:2), pembelajaran menyenangkan atau joyfull learning adalah proses belajar mengajar yang mengedepankan kegembiraan dan kegairahan anak.

”Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar, sehingga waktu curah perhatiannya *time on task* tinggi (Depdiknas, 2004:3, 3-8). Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa (Depdiknas, 2004:3, 3-8).

Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu bagian dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Wahyu Firmansyah

(2008) dalam <http://wahyufirmansyah.blogspot.com/> menyebutkan bahwa terdapat

4 ciri-ciri atau karakteristik PAIKEM, diantaranya adalah:

1. Pembelajarannya mengaktifkan peserta didik
2. Mendorong kreatifitas peserta didik dan guru
3. Pembelajaran yang efektif
4. Pembelajarannya menyenangkan utamanya bagi peserta didik.

PAIKEM juga memiliki beberapa prinsip dalam pelaksanaannya , diantaranya adalah :

1. Mengalami : peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional
2. Komunikasi : kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik
3. Interaksi : kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya multi arah
4. Refleksi : kegiatan pembelajarannya memungkinkan peserta didik memikirkan kembali apa yang telah dilakukan.

Menurut Zuroidah (2005:36) pembelajaran menyenangkan berarti sesuai pembelajaran yang tidak membosankan. Jika siswa terlibat langsung sebagai subjek belajar, mereka akan selalu senang dalam belajar.

Jadi yang dimaksud pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dalam penelitian ini sebenarnya metode, konsep dan praktek pembelajaran yang bermakna dan pembelajaran yang membuat suasana ruang belajar yang menyenangkan yang disajikan sedemikian rupa agar siswa tidak menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan dan siswa dituntut untuk aktif dalam mengungkapkan pendapatnya.

## **2. Prinsip *Joyfull Learning***

Menurut Gordon Dryden (2000 : 22) “bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan”. Pendapat lain mengungkapkan “Guna mendukung proses *joyfull learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa

merasa penting, aman dan nyaman. Ini dimulai dengan keadaan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin". (Bobbi De Porter, 2000:8).

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah apabila siswa senang dalam belajar dan mudah mengerti apa yang diajarkan oleh pengajar.

Mereka dapat belajar dari lingkungannya baik dalam lingkungan fisik maupun dari lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (*teori konstruktivisme*) sesuai ciri" perkembangan fisiologi dan psikologinya. Hal demikian pada saatnya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan yang diciptakannya sendiri. Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar. Suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam belajar (Prof. Dr. Mukhlas Samni, M.pd, 2000 : 1).

Suatu proses belajar mengajar yang telah dirancang sedemikian rupa dan disesuaikan dengan keadaan lingkungan dengan mempertimbangkan potensi yang dimiliki siswa dan menyiapkan suasana menyenangkan sesuai dengan mendorong keinginan siswa untuk belajar maka proses inilah yang diinginkan dan dinantikan

siswa dalam proses belajar mengajar yang akan diterapkan dalam pembelajaran tetapi tidak menyampingkan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Hal tersebut dapat terjadi karena seseorang yang berada dalam kondisi yang menyengkan akan tahan dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan dan sebaliknya seseorang yang sulit mengendalikan emosi akan mengalami *emosional Hijacking* yaitu pembajakan emosi dan itu berarti orang tersebut akan terlanda kegugupan dan mudah keliru dalam mengambil keputusan atau menggunakan pemikirannya. Dalam mengetahui berhasil atau tidaknya mendidik seorang siswa dapat diketahui tiga faktor penting yaitu, yang pertama adalah *Improvement* (pertumbuhan), indikasinya ialah perubahan sikap kearah yang lebih baik.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila guru dapat dan tahu cara membantu muridnya menjadi lebih dewasa dalam memecahkan masalah dalam pembembelajaran dan mencintai dan memanfaatkan kehidupan secara maksimal dan mengerti dalam menghadapi masalah dan dapat mengilhami orang lain untuk meningkatkan peran dalam hidupnya. Kedua adalah *Development* (Pengembangan), yang dimaksud adalah dimana seseorang dapat sukses dalam pendidikannya dan mampu melakukan sebuah aktifitas yang akhirnya akan menjadikan orang lain sukses. Dan yang ketiga adalah *Empowerment* (Pemberdayaan), ini berkaitan dengan perberdayaan maka yang menjadi fokus adalah “keunikan” yang dimana setiap anak memiliki kecakapan yang beragam karena setiap manusi mempunyai keunikan yang berbeda-beda.

### 3. Pengertian Drama

Menurut Hacourt (1968:349) drama adalah sebuah cerita yang dipertunjukkan didepan penonton. Ada tiga aspek drama yaitu cerita, pertunjukan dan penonton adalah belemen terpenting dalam drama. Ketika penggunaan drama didalam kelas diterapkan , pelajar selaku actor harus dapat memahami cerita atau naskah sebelum dipentaskan didepan penonton (guru dan murid). Dengan bermain drama pelajar dapat mengekspresikan pendapat , perasaan, karena dapat mempengaruhi cara komunikasi siswa secara langsung dengan lebih tepat. Melalui kolaborasi pelajar satu sama lain mereka dapat meningkatkan percaya diri mereka untuk berfikir kreatif yang bersumber dari diri mereka sendiri. Sedangkan menurut Davis (1977:757) menjelaskan ada lima alur dalam drama yaitu eksposisi, komplikasi, klimaks, interval dan resolusi.

- a. Eksposisi adalah sebuah latar belakang cerita sebelum drama dimulai dan menjelaskan bagian cerita yang akan terjadi disebuah pertunjukan.
- b. Komplikasi adalah bagian cerita yang memunculkan titik masalah dalam sebuah situasi
- c. Klimaks adalah bagian puncak konflik cerita
- d. Interval adalah sebuah cerita yang akan mengarah kepada penyelesaian masalah didalam cerita
- e. Resolusi adalah cerita akhir dalam sebuah pertunjukan

Jadi melalui drama dalam pembelajaran yang akan diterapkan dalam sebuah pertunjukan akan lebih dapat dipahami dan dapat ditanamkan langsung kepada siswa yang terlibat dalam pemeranan tersebut, sehingga materi yang akan disampaikan lebih dapat cepat diterima dan ditangkap oleh siswa.

#### 4. Langkah-langkah *Joyfull Learning*

*Joyfull learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan metode pendekatan riang melalui game, quis dan aktifitas-aktifitas fisik lainnya yang mendukung siswa untuk bergerak. *Joyfull learning* juga juga menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan yang menarik minat yang dapat menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang mendorong siswa tidak akan mengalami kebosanan dalam pembelajaran yang dialami siswa sebelumnya.

Pembelajaran menyenangkan diterapkan dan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi para siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa (Rahmawati, 2008:1). Sedangkan Cataricnactur (2008:1) berpendapat bahwa *Joyfull learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat mudah, sederhana, simpel tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak diukur dalam lamanya kita didalam susatu ruangan dan lamanya kita duduk untuk mendengarkan materi tetapi ditentukan oleh kualitas hasil kita belajar.

Tahapan-tahapan dalam pembelajaran *Joyfull learning (drama)* adalah :

- a. Tahap Persiapan
  1. Guru membuka pelajaran dan mengecek daftar hadir siswa

2. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan mengenai pelajaran yang akan disampaikan, dalam hal ini siswa diberikan beberapa pertanyaan mengenai pengalaman mereka selama belajar sejarah, apakah ada kesulitan dalam proses pembelajaran sebelumnya.
- b. Tahap inti
1. Guru membagi kelompok
  2. Guru membagi scenario yang akan diperankan kepada siswa
  3. Guru menjelaskan latar belakang dalam pertunjukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
  4. Guru menjelaskan materi yang akan dilakukan dalam pemeranan yaitu tentang “Upaya Mempertahankan Kemerdekaan”
  5. Guru menjelaskan 5 alur didalam pemeranan yaitu eksposisi, komplikasi, klimaks, interval dan resolusi dalam materi yang akan diperankan.
  6. Guru memberi waktu kepada siswa-siswa untuk membaca dan menghafal materi yang sudah berbentuk naskah selama kurun yang ditentukan.
  7. Guru menyarankan kepada siswa untuk memulai peranan yang akan dilakukan.
  8. Guru mengarahkan kepada siswa yang tidak ikut serta aktif dalam pemeranan untuk menilai pertunjukan tersebut (penyampaian materi upaya mempertahankan kemerdekaan tersebut)



c. Tahap Penutup

1. Guru memberikan komentar kepada pertunjukan siswa-siswi yang telah dilakukan didalam kelas khususnya dalam penyampaian upaya mempertahankan kemerdekaan.
2. Guru bertanya kesulitan apa yang diperoleh dalam proses pembelajaran ini.
3. Guru berdiskusi dengan siswa-siswi untuk mengatasi masalah-masalah yang diperoleh dalam pembelajaran yang dilakukan tersebut.
4. Guru memberikan kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan.

### **C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademik dari ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah, pedagogis dan psikologis untuk tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Somantri, 2001:103).

Mortella (dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2007:145) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep.

Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep, mengembangkan, serta melatih sikap, moral, nilai dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu terkait (Puskur Balitbang Depdiknas,2006:167).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari manusia dalam lingkungan social dan lingkungan fisiknya, dalam hubungan dengan kodratnya bahwa manusia hidup dalam kelompok membentuk lingkungan social. Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diidentifikasi sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan ilmu Politik, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan sebagainya.

Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial:

Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP / MTS menurut Puskur (2006:6) antara lain sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewaraganearaan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah social yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilyahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, poses dan masalah social serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena social serta manusia secara keseluruhan.

#### **D. Hasil Belajar**

“Hasil belajar adalah hasil yang yang dicapai dari suatu usaha. Dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari pada nilai setiap kali mengikuti tes”. (Ahmadi, 1984:35)

“Hasil belajar dapat dipahami sebagai sebuah pengalaman yang diperoleh seseorang untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya setelah mengalami proses belajar yang berkesinambungan. Hasil belajar adalah ukurtan kemampuan seorang setelah mengikuti pelajaran” (Nasution, 1999:4).

“Hasil belajar dapat diketahui setelah diadakan evaluasi, jadi memalui evaluasi dapat diketahui sejauh mana pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa. Menurut Ibrahim, untuk dapat mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran serta kualitas proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan perlu dilakukan suatu usaha penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar siswa” ( Ibrahim,1996:86).

Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah didapat oleh siswa dalam suatu pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang diperoleh dari hasil pelajaran yang telah dinilai dan meningkat dari hasil sebelumnya.

#### **E. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang

dilakukan oleh Hendika Septiawan (2012) dengan judul penelitian yaitu **Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Joyfull Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *joyfull learning*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang berdampak pada prestasi siswa.

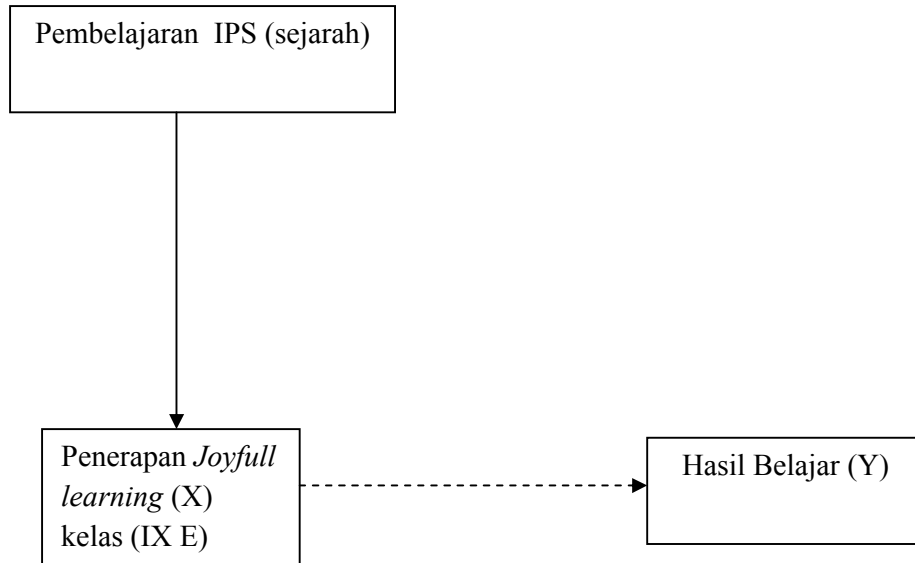
#### **F. Kerangka Pikir**

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas peneliti mengutamakan keterlibatan aktif, sehingga siswa secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena suasana yang menyenangkan. Pada pelaksanaannya siswa dibedakan menjadi dua kelas, yaitu kelas pertama diterapkan model *joyfull learning* dan kelas kedua tidak diterapkan model *joyfull learning*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *joyfull learning* (X) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa melalui model *joyfull learning* (Y).

Langkah awal dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan pada mata pelajaran IPS, guru dapat menentukan model dan media yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya tidak menerapkan metode yang biasa dilakukan seperti ceramah yang terus menerus dan guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan tetapi lebih bersifat sebagai fasilitator, penasehat dan innovator sehingga mengurangi keterbatasan siswa dalam

memahami mata pelajaran IPS. Penentuan model dan media dalam pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa karena dapat dilihat menarik atau tidaknya suatu pembelajaran.

Model pembelajaran *joyfull learning* berhubungan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Karena pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan suatu suasana yang mendukung dalam pembelajaran karena model ini adalah model yang dapat mudah dipahami oleh siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian efektifitas belajar akan berjalan dengan baik dan lancar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka ini akan berdampak langsung dengan hasil belajar siswa yang akan lebih baik dari sebelumnya dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan motivasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari gairah dan semangat dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan, dilihat dari keaktifan siswa dan berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat, ini dapat dilihat pada kelas yang diterapkan model dan tidak diterapkan model *joyfull learning* tersebut.

**G. Paradigma**

Keterangan :

—————▶ : Garis Kegiatan

-----▶ : Garis Pengaruh

## H. Hipotesis

Hipotesis menurut arikunto (2002 : 62) “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *joyfull learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

$H_1$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *joyfull learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Sedangkan untuk menguji hipotesis kedua adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tingkat taraf signifikan dari pengaruh model *joyfull learning* lebih rendah atau sama dengan terhadap hasil belajar siswa.

$H_1$  : Tingkat taraf signifikan dari pengaruh model *joyfull learning* lebih tinggi terhadap hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- Davis, J.K, and Broughton, P.R. 1977, *Literature*. The United State of America: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Eggen, P dan D, Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Penerjemah: Satrio wahono. Indeks Permata Puri Media. Jakarta.
- Harcout, B. 1968. *Adventures in Reading*. London: Classic Edition.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.  
Halaman 72
- Soemantri, dkk. 2001. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung. Halaman 172
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung. Halaman 76
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Purwanto, N. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung. Halaman 112
- Solihatin, Etin. 2007. *Kooperatif learning Analisa Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta. Halaman 127



