

**PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN TEKNIK
PERMAINAN POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MENULIS PARAGRAF SISWA KELAS II
SEMESTER I SDIT IBNU SINA KECAMATAN JATISRONO
KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2018/ 2019**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Bahasa



Disusun oleh:

**WARNI
NIM 1781100016**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2019**

PERSETUJUAN

PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN TEKNIK PERMAINAN POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENULIS PARAGRAF SISWA KELAS II SEMESTER I SDIT IBNU SINA KECAMATAN JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2018/ 2019

Disusun oleh

Warni

NIM 1781100016

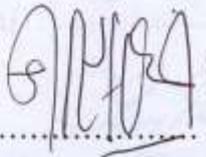
Telah disetujui oleh Pembimbing

Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

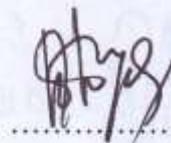
Dr. Hersulastuti, M.Hum
NIP 19640421 198703 2 002



26/05/2019

Pembimbing II

Dr. Th. Kriswianti N., M.Si
NIP 19590929 198803 2 005



26/5/2019

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. D.B. Purni Setiyadi, M.Hum
NIP 19600412 198901 1 001

PENGESAHAN

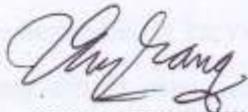
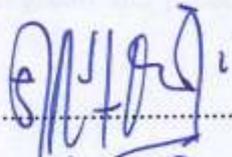
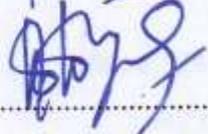
PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN TEKNIK PERMAINAN POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENULIS PARAGRAF SISWA KELAS II SEMESTER I SDIT IBNU SINA KECAMATAN JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2018/ 2019

Disusun oleh

Warni

NIM 1781100016

Telah disyahkan oleh Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. D. B. Putut Setiyadi, M.Hum (Ketua) NIP 19600412 198901 1 001			29/08/2019
Dr. Endang Eko Dati S. NIK 690 886 103	(Sekretaris)		29/08/2019
Dr. Hersulastuti, M.Hum NIP 19640421 198703 2 002	(Penguji I)		29/08/2019
Dr. Th. Kriswianti N., M.Si NIP 19590929 198803 2 005	(Penguji II)		29/08/2019

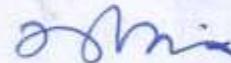
Mengetahui



Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Herman J. Waluyo, M.Pd
NIK 690 115 345

Ketua Program Studi



Dr. D.B. Putut Setiyadi, M.Hum
NIP 19600412 198901 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Warni

NIM : 1781100016

Jurusan : Pascasarjana Bahasa

Fakultas :

Judul : Pendekatan *Joyful Learning* Dengan Teknik Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf Siswa Kelas II Semester I SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun 2018/ 2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Klaten, 24 Juli 2019

Yang menyatakan,



Warni

NIM. 1781100016

MOTTO

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

(Thomas Alva Edison)

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”

(Confusius)

“Mengejar kesuksesan sama seperti mengejar cinta, teruslah berusaha sampai kau mendapatkannya karena kesuksesan tidak akan pernah datang dengan sendirinya.

Bukan sukses yang menjemput kita tapi kita yang mengejar sukses”

(N R K)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. **(Q.S Al-Insyirah 6-7)**

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan pada ALLAH yang maha kuasa, berkat dan rahamat detak jantung, denyut nadi, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan tesis ku pada orang-orang tersayang:

Sahabat seperjuanganku yang selalu memberi semangat dan dukungan serta canda tawa yang sangat mengesankan selama masa perkuliahan, susah senang dirasakan bersama dan sahabat-sahabat seperjuanganku yang lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih buat kalian semua.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan taufik, rahmat, inayah, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga kita selalu dalam lindungan dan bimbingan-Nya. Amiin.

Tesis berjudul “Pendekatan *Joyful Learning* Dengan Teknik Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf Siswa Kelas II Semester I SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun 2018/ 2019” ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten, Jawa Tengah.

Rintangan, kendala, ataupun kesulitan banyak menimpa penulis. Berkat tuntunan, dorongan, saran, dan bantuan dari beberapa pihak, maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Untuk itu, sudah sepantasnya apabila dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Triyono, M.Pd Rektor Universitas Widya Dharma sebagai penanggung jawab universitas secara umum.
2. Prof. Dr. Herman J. Waluyo Direktur Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Dr. D.B. Putut Setiyadi, M.Hum Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten.

4. Dr. Hersulastuti, M.Hum, Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana, Universitas Widya Dharma Klaten sekaligus sebagai pembimbing/konsultan pertama yang dengan sabar dan teliti mencermati tesis ini.
5. Dr. Th. Kriswianti N., M.Si sebagai pembimbing/konsultan kedua, yang mempermudah dan memperlancar pembuatan tesis ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Pascasarjan yang telah ikut andil memberi bekal ilmu kepada diri penulis.
7. Guru dan siswa SDIT Ibnu Sina, kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah banyak menolong penulis, yang tidak sempat penulis sebutkan satu-persatu.

Mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, tiada gading yang tak retak, maka penulis mengharapkan kritik dan saran bersifat membangun demi lebih sempurnanya karya ini, sangat penulis harapkan.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah disebutkan di atas, atas bantuan moral, mental dan kritiknya.

Wonogiri, 4 Pebruari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Joyful Learning.....	10
a. Model Pembelajaran dan Pendekatan Joyful Learning.....	10
b. Manfaat Pendekatan Joyful Learning.....	14
c. Penggunaan teknik Permainan Pohon pintar.....	15
e. Efektifitas penggunaan pendekatan joyful learning.....	16
2. Hasil Belajar.....	19
a. Pengertian Hasil Belajar.....	22
b. Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar.....	34
3. Ciri-ciri Perkembangan Siswa SD.....	37
	42

B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	
D. Hipotesis Tindakan	
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Setting Penelitian	46
B. Subjek Penelitian	47
C. Teknik dan Alat Pengumpul Data	50
D. Metode Analisis Data	51
E. Analisis Data	51
F. Validasi Data	52
G. Indikator Kinerja	52
H. Prosedur Kerja Penelitian	63
BABIV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Kondisi Awal.....	67
Deskripsi Tiap Siklus	67
1. Siklus 1.....	78
2. Siklus 2.....	88
B. Rekapitulasi hasil tiap Siklus.....	88
1. Kondisi Awal.....	89
2. Siklus 1.....	96
3. Siklus 2.....	101
C. Pembahasan Hasil penelitian.....	111
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	111
A. Simpulan.....	111
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	112
C. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	118

ABSTRAK

WARNI, 1781100016: Pendekatan *Joyful Learning* Dengan Teknik Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf Siswa Kelas II Semester I SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun 2018/ 2019

Tujuan dari penelitian ini adalah : untuk meningkatkan hasil belajar menulis paragraf melalui penerapan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar bagi siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019.

Model penelitian yang digunakan adalah direncanakan menggunakan tindakan daur ulang seperti yang dikembangkan oleh Kenmis dan Taggart dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan subyek dan setting penelitian kelas II Semester I tahun pelajaran 2018/2019 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri

Berdasarkan analisis hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam 2 siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa : penerapan pendekatan *joyful learning* dengan menggunakan teknik pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar menulis paragraf. Hal ini terbukti bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus 1 adalah 66,5 dengan ketuntasan 60%. Pada siklus 2 diperoleh rata – rata menulis paragraf 76,9 dengan ketuntasan 100%. Hal ini berarti manfaat pendekatan *joyful learning* dalam belajar menulis paragraf sangat tinggi .Dari keterangan di atas berarti penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik pohon pintar dapat meningkatkan hasil prestasi belajar menulis paragraf siswa kelas II SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun 2018/2019.

Kata kunci : Pendekatan *joyful learning*, hasil belajar, menulis paragraf

ABSTRACT

WARNI, 1781100016: Joyful Learning Approach with Smart Tree Game Techniques to Improve Learning Outcomes of Writing Paragraphs for Class II Students in Semester I SDIT Ibnu Sina Jatisrono District Wonogiri Regency 2018/2019.

The purpose of this study is: to improve the learning outcomes of paragraph writing through the application of a joyful learning approach with smart tree play techniques for Grade II students in Semester I SDIT Ibnu Sina Jatisrono District Wonogiri Regency 2018/2019 Academic Year.

The research model used is planned to use recycling measures such as those developed by Kenmis and Taggart using the following steps: planning, implementation, observation and reflection. The data analysis technique used is quantitative descriptive. This class action research uses subjects and class II research settings Semester I academic year 2018/2019 SDIT Ibnu Sina Jatisrono District Wonogiri Regency

Based on the analysis of observations and assessments conducted by researchers and collaborators in 2 action cycles, it can be concluded that: the application of a joyful learning approach using smart tree techniques can improve learning outcomes of paragraph writing. This is evident that the average learning outcomes in cycle 1 is 66,4 with 60% completeness. In cycle 2 an average of 76,9 was obtained with 100% completeness. This means that the benefits of the joyful learning approach in learning to write paragraphs are very high. From the information above, it means that the use of the joyful learning approach with smart tree techniques can improve the learning achievement results of paragraph II grade students of SDIT Ibnu Sina, Jatisrono District, Wonogiri District 2018/2019.

Keywords: Joyful learning approach, learning outcomes, paragraph writing

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan dunia pendidikan memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan, baik fisik maupun mental. Adaptasi dan antisipasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibina secara sistematis dan berkesinambungan. Dengan demikian untuk memecahkan masalah harus dimulai dengan peningkatan kualitas tenaga pengajar di pendidikan dasar.

Pendidikan merupakan wahana pokok bagi pengembangan kualitas sumberdaya manusia. Karena itu upaya peningkatan mutu pendidikan dasar perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Lebih-lebih sekolah dasar yang merupakan pondasi bagi seluruh jenjang pendidikan, di sekolah itulah tempat berlangsungnya berbagai macam pembelajaran dari berbagai mata pelajaran.

Di dalam masyarakat modern seperti sekarang ini dikenal dua macam cara berkomunikasi, yaitu komunikasi secara langsung dan komunikasi secara tidak langsung. Kegiatan berbicara dan mendengarkan (menyimak) merupakan komunikasi secara langsung, sedangkan kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi secara tidak langsung. Dalam berkomunikasi guru menggunakan keterampilan berbahasa yang telah dimiliki. Komunikasi akan berlangsung lancar atau tidak tergantung dari tingkat

dan kualitas keterampilan berbahasa. Komunikasi tersebut dapat berlangsung secara lisan dan tulisan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Keterampilan menulis sebagai salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah. Keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*) yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Keterampilan menulis mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia.

Menulis dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuan. Slamet (2007: 96) mengungkapkan bahwa “menulis bukan hanya melahirkan pikiran atau perasaan saja, melainkan juga merupakan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis, oleh karena itu menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru dikuasai”. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menyatakan bahwa siswa hendaknya mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuannya secara tertulis dan memiliki kegemaran menulis. Dalam belajar bahasa Indonesia meskipun sebagai bahasa ibu, para siswa mempunyai banyak kesulitan khususnya pada keterampilan menulis. Dikatakan bahwa menulis merupakan hal yang sulit karena menulis memerlukan penguasaan beberapa keterampilan, seperti tata bahasa yang

tepat dan dapat diterima, sehingga hubungan antara kata-kata memerlukan mekanisme tanda baca, penulisan huruf besar, dan pemilihan kosa kata yang tepat sesuai dengan tema yang diajarkan serta sesuai dengan tingkat kesesuaian dalam menulis.

Kenyataan dalam proses pembelajaran menulis paragraf di kelas II SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono kabupaten Wonogiri Jawa Tengah, siswa cenderung pasif, diam, dan kurang mempunyai inisiatif dalam menerima bahan ajar melalui catatan kreatif, siswa tidak berani mengemukakan maupun mengajukan pertanyaan kepada guru, siswa tidak berani tunjuk jari menjawab pertanyaan guru, dan siswa kurang mampu merespon bahan ajar yang disampaikan guru dalam bentuk catatan kreatif. Hal ini berakibat hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis paragraf rendah. Dengan KKM 70 hasil ulangan harian menulis paragraf menunjukkan nilai rata-rata 54,40 dari 10 siswa yang tuntas hanya 3 dan yang belum tuntas 7 siswa.

Berdasarkan pengamatan, hal ini disebabkan pembelajaran masih bersifat *tekstual* yang menempatkan guru sebagai “*centre*” dalam PBM. Di samping itu pengembangan “*performance*” siswa kurang karena PBM didominasi oleh guru. Guru kurang memberi kesempatan berkreasi kepada siswa. Akibatnya siswa kelas II kurang termotivasi dan capaian hasil belajar yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Guru berharap hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dalam kegiatan belajar mengajar di SDIT Ibnu Sina Jatisrono, guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan suatu model pembelajaran khusus. Guru belum memanfaatkan pendekatan *Joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar, dengan penerapan pendekatan *Joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan mencapai KKM. Dengan meningkatnya hasil belajar dalam memahami kompetensi bahan ajar menulis paragraf. Standar Kompetensi Menulis 4. Menulis permulaan melalui kegiatan melengkapi cerita dan dikte. Serta Kompetensi Dasar 4. 1 Melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami bahan ajar sehingga hasil belajar pada standar kompetensi tersebut lebih maksimal. Peneliti juga berharap setelah menerapkan pendekatan *Joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar pembelajaran dapat meningkat dan juga berharap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan pendekatan *Joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar diharapkan siswa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Pembelajaran yang telah lakukan selama ini belum memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Peneliti mencari tahu penyebab yang paling berperan dalam kegagalan pembelajaran ini. Untuk menggali informasi penyebab ketidakberhasilan ini, guru melakukan berbagai kegiatan, yaitu: (a) wawancara dengan siswa yang peneliti format dalam kegiatan non-formal dan (b) menyebar angket kepada siswa.

Hasil dari wawancara dan pengumpulan angket tersebut dilakukan analisis dan ternyata merujuk pada cara mengajar yang membosankan. Artinya, menurut anak-anak secara umum KBM di kelas selama ini terkesan tidak menarik sehingga anak-anak menjadi tidak tertarik dengan pelajaran menulis paragraf.

Kenyataan yang demikian peneliti harus mengakui dan harus melakukan perubahan dalam pembelajaran. Dari buku-buku yang pernah dibaca dan pengalaman mengikuti kegiatan-kegiatan pelatihan serta KKG, peneliti pernah mengenal CTL (*Contextual Teaching and Learning*), *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif), Pendekatan *Joyful Learning* dsb.

Berbagai pendekatan dan model pembelajaran tersebut peneliti memiliki keyakinan akan dapat mengembangkan kompetensi pembelajaran kepada siswa-siswa, pendekatan pembelajaran *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar merupakan alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat peneliti aplikasikan di kelas. Peneliti yakin dapat menerapkan metode pembelajaran ini karena pernah mendalami melalui buku yang dibaca dan pernah menjadi model untuk mempraktikkan pembelajaran *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar ini dalam kegiatan KKG dan menurut penilai teman-taman yang mengamati kegiatan tersebut peneliti berhasil mengaplikasikan metode *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar dalam pembelajaran .

Pendekatan *Joyful Learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana / tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Keberhasilan belajar kita tidak ditentukan/ diukur lamanya kita duduk di belakang meja belajar, tetapi ditentukan oleh kualitas cara belajar kita. Untuk apa kita harus menghabiskan waktu dua jam, jika dapat diselesaikan dengan waktu satu jam?

Pendekatan *Joyful Learning* dengan teknik permainan pohon pintar merupakan cara belajar dengan bermain sambil belajar, mencari jawaban, bermain peran serta mengungkapkan ide dalam memahami sebuah gambar dan memecahkan masalah dari sebuah soal yang diberikan oleh guru dalam kerangka memahami materi ajar.

Teknik permainan pohon pintar adalah teknik yang menggunakan pohon sebagai media tempat guru menyimpan beberapa soal dan kunci jawaban yang harus didiskusikan dalam kelompok pada kotak permainan maupun kotak pajangan. Masing –masing kelompok mencari amplop yang di sembunyikan guru di pohon- pohon dekat sekolah. Amplop tersebut berisi soal sebagai media permainan dan kuis. Media ini termasuk kelompok media yang tidak di proyeksikan. Soal berbentuk teka- teki dan matrik memiliki sifat universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Pembelajaran ini menurut peneliti sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran menulis paragraf.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong peneliti untuk mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian dengan judul “Pendekatan *Joyful Learning* Dengan Teknik Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf Siswa Kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019.”

B. Identifikasi masalah

Dari beberapa permasalahan diatas kemungkinan yang menyebabkan kurangnya motivasi dan hasil belajar menulis paragraf di kelas II ini rendah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar menulis paragraf ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran tersebut.
2. Sarana yang digunakan kurang mendukung pembelajaran,
3. Guru hanya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.
4. Guru dalam pembelajaran belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menarik siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa kelas II SDIT Ibnu Sina selama pembelajaran. Dan penerapan pendekatan *Joyful Learning* dengan tehnik permainan pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa yang kurang dari KKM. Masih banyaknya siswa yang nilainya jauh di bawah KKM juga merupakan indikator rendahnya hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Di dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar menulis paragraf siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019 ?
2. Seberapa banyak peningkatan hasil belajar menulis paragraf setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dengan tehnik permainan pohon pintar pada siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019 ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan:

1. Penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar menulis paragraf siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019.
2. Peningkatan hasil belajar menulis paragraf setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dengan tehnik permainan pohon pintar pada siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu

Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

1. Manfaat bagi Siswa

Siswa dapat belajar dalam kondisi yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

2. Manfaat bagi Guru

Guru dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan harapan siswa sehingga KBM yang diselenggarakan menjadi menarik, menyenangkan dan memperoleh pengalaman baru dengan menggunakan model-model pembelajaran inovatif.

3. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat memiliki banyak referensi model pembelajaran yang dicobakan di sekolah ini dan mengembangkan model-model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di kelas lain oleh guru-guru yang ada di sekolah ini.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Dengan hasil analisis data sebagaimana dipaparkan pada bab IV di atas dapat disimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Dengan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar menulis paragraf siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019 dari rata-rata kondisi awal 59,5,, meningkat di siklus I menjadi 66,4, siklus II meningkat 76,9.
2. Peningkatan hasil belajar menulis paragraf setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar pada siswa kelas II Semester 1 SDIT Ibnu Sina Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/ 2019 dari rata-rata kondisi awal 59,5 dengan ketuntasan klasikal 20%, siklus I menjadi rata-rata 66,4 ketuntasan klasikal 60%, siklus II meningkat menjadi rata-rata 76,9 ketuntasan klasikal 100%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi

Penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar sangat memberikan

pengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar karena mempermudah siswa untuk memahami materi dalam proses pembelajaran. Sehingga implikasi dari penelitian ini dalam penggunaan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar perlu dikembangkan dan dipraktekkan. Mengkodisikan siswa untuk dapat menghasilkan sendiri pengetahuannya bersama dengan teman-temannya.

2.Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini sebagai masukan guru dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sebagai pembelajaran bagi semua guru menggunakan *joyful learning* membimbing siswa untuk dapat menghasilkan pengetahuannya sendiri.

C. Saran

Sehubungan dengan hasil positif pada kajian-kajian di dalam penelitian tindakan ini agar terselenggara pembelajaran yang tidak membosankan di kelas-kelas berikut ini diajukan beberapa saran.

1. Untuk Peserta Didik

- a. Dengan pendekatan *joyful learning* dengan teknik permainan pohon pintar siswa hendaknya lebih aktif dan berinisiatif sehingga hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih baik.
- b. Apabila mengalami kesulitan atau permasalahan terhadap materi pelajaran segeralah mencari tahu, diskusikan dengan teman atau bertanya kepada guru.
- c. Setiap siswa memiliki potensi untuk maju maka jangan pernah takut untuk mencoba terutama untuk bercerita di hadapan teman-temanmu.

2. Untuk Guru

- a. Sudah saatnya para guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran agar paradigma lama yang memunculkan makna guru sebagai pengajar beralih pada guru sebagai fasilitator. Untuk itu, penggunaan pendekatan pembelajaran *Joyful Learning* dengan permainan pohon pintar dapat menjadi alternatif pilihan dalam pembelajaran di kelas.
- b. Semestinya guru mampu memberikan dan membangkitkan motivasi belajar yang lebih tinggi kepada peserta didik agar hasil belajarnya menjadi lebih optimal dan cara yang paling tepat adalah dengan melakukan inovasi.
- c. Tanggap terhadap permasalahan dan segera melakukan analisis terhadap berbagai permasalahan yang terjadi sehingga dapat segera dicarikan solusinya.

3. Untuk Sekolah

- a. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, termasuk di dalamnya penggunaan pendekatan *Joyful Learning* dengan teknik permainan pohon pintar agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan kreativitas guru dan siswa meningkat.
- b. Sekolah dapat menganjurkan para guru agar selalu menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif seperti pendekatan pendekatan *Joyful Learning* dengan teknik permainan pohon pintar ini agar proses pembelajaran tidak membosankan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aghittara, Amanda O. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Melalui Metode Eksplorasi Membaca Siswa Kelas IV B di Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Asmani, J.M. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jogjakarta: Diva Press
- Astrian D. Hadisaputro, S. & Nurhayati. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan Media *Dox-Card* pada Materi Pokok Redoks. *Jurnal Chemistry In Education*. 2 (1) halaman: 1-7
- Chaplin. 2005. *Hakekat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Cahyani, Riya, Sarwinda Suwaji & Edy Suryanto. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fiksi Berdasarkan Novel Melalui Penerapan Model *Discovery Learning*. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 5 (1) halaman: 241-261
- Catharinacatur. 2008. *Joyfull Learning*. Online. Tersedia di <http://catharinacatur.wordpress.com/2008/10/15/joyful-learning/>, (diakses 10-04-2018).
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fajri, Nurul, Anwar Yusuf dan Muhammad Nur. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dengan Strategi *Joyful Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTSN Meuraxa Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. 1 (1) halaman 98-109
- Fatoni, Nur & Agus Nuryatin. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Pendekatan *Joyfull Learning* Melalui Media *Puzzle* Bermuatan Konservasi Alam Pada Siswa Kelas VII 4 SMP 1 Pegandon Kendal. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5 (1) halaman: 56-63

- Febriyanti, Anggie Lestantiya, Titik Harsiati & Taufik Dermawan (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Menulis Kreatif Cerita Fantasi untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan, Teori dan Pengembangan*.10 (2) halaman : 1399-1408
- Hue Lin, dkk. 2014. Blogging A Journal: Changing Student Writing Skills and Perspectives.*ELT Journal, Oxford University Press*. 68 (4)pp: 422-431
- Hamalik dan *Ensiklopedia of Educational Research*. 2004. *Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kapitan, Yanner. Harsiati, Titik. Basuki, Imam Agus. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII: *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 3 (1) halaman: 100-106
- Kumalasari, Ratih. Dawud dan Sunaryo. 2017. Wujud Kalimat Kompleks dalam Karangan Cerita Fantasi Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 8 (2) halaman 1097-1106
- Leong. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Maimunah, Siti Annijat. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Malang: UIN Maliki Press.
- Margono. 2004. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : Jurnal Penelitian.
- Panggabean. 2002. *Pengantar Manajemen Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Rahardjo. 2004. *Pengelolaan Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Permatasari, Aprilia Intan. Mulyani, Bakti. Nurhayati, Nanik D. 2014. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan Metode

Pemberian Tugas terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Simo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 3 (1) halaman: 117-122

Pramesthi, Hida Nida. 2015. Penerapan Pendekatan *Joyfull Learning* Dengan Metode *Guided Discovery* Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4 (1) halaman: 204-210

Rahadi. 2004. *Media Pembelajaran Bala-bala*. Semarang : Media Pendidikan.

Rosidi, Imron. 2009. *Menulis... Siapa Takut?*. Yogyakarta: PT Kanisius

Shyrijo. 2008. Penerapan *Joyfull Learning* pada Materi Perkalian Kelas II di MI Roudhotul Ikhsan Sukodono. *Jurnal Pendidikan*, 2 (1) halaman: 11-23

Smith, David Alan. 2015 Close To Home: Creating Meaningful Contexts For Student Writing Through Community-Based Problems. *English Journal*. 104 (5) pp: 66-72

Sudjana. 2005. *Pengantar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.

Sujana dan Rifa'i. 2002. *Manajemen Pembelajaran di Sekolah*. Bandung : Rosdakarya.

Sumadi. 2004. *Pengantar Media Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sunaryo. 2006. *Peranan Guru dalam Proses Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.

Temizkan, Mehmet. 2011. The Effect of Creative Writing Activities on The Story Writing Skill. *Educational Science: Theory and Practice*. 11 (1) pp : 933-939

Umami, M. Rizza. Utomo, Suryadi B., dan Ashadi. 2016. Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran *Joyfull Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 5 (3) halaman: 9-17

Usman. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Rosdakarya.