

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Strategi *Joyfull Learning*

a. Pengertian Strategi *Joyfull Learning*

Joyfull learning berasal dari kata "*joyfull*" yang berarti menyenangkan dan "*learning*" yang berarti pembelajaran. Menurut Sufiani dan Marzuki dalam jurnal fauziah menyatakan strategi *joyfull learning* merupakan suatu strategi dan konsep pembelajaran yang merupakan perpaduan dari pembelajaran bermakna, kontekstual, terstruktur, aktif dan psikologis (Fauziah, 2023).

Dalam Nurhasanah dkk, Paulo Fraire berpendapat bahwa *joyfull learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya akan mengerdilkan pikiran peserta didik, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*Learning Climate*) yang kondusif (Rezeki & Lutfi, 2024).

Dalam Darmansyah Bobbi De Porter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi (Miatin, 2022).

Menurut Prinotama dkk, *joyfull learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik

dimana penciptaan lingkungan pembelajaran yang dibuat menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar dengan suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan sehingga membawa kegembiraan pula dalam belajar. Peserta didik berani mencoba atau berbuat, bertanya dan berani mengemukakan pendapat sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dalam pembelajaran, dengan begitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Rezeki & Lutfi, 2024).

Joyfull learning merupakan suatu sistem proses pembelajaran secara menyenangkan. *Joyfull learning* merupakan pembelajaran yang dalam prosesnya tidak menerapkan tekanan baik dari segi psikologis maupun fisik, dalam pelaksanaannya diciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif dan penuh dengan kegembiraan. Pembelajaran menyenangkan bukan berarti mengajak peserta didik untuk tertawa terbahak-bahak, bersenang-senang dan bermain terus-menerus. Dengan perasaan nyaman dan menyenangkan maka siswa akan lebih mudah menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru (Primaidola, 2024).

Mulyasa dalam jurnal Istiqomah menyebutkan bahwa *joyfull learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan. Selanjutnya Suparman dan Hartono mengemukakan bahwa banyak bentuk pembelajaran menyenangkan

yang dapat dikembangkan, beberapa diantaranya penggunaan variasi gaya mengajar, bernyanyi sambil belajar, dan variasi ruang belajar (Essa et al., 2024).

Proses pembelajaran menyenangkan akan menciptakan lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat peserta didik ragu untuk mencoba, memunculkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran, selain itu akan muncul situasi belajar yang menantang dan metode yang relevan.

Menurut Wahono dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai usaha untuk membangkitkan minat peserta didik agar mereka terlibat secara penuh dalam pelaksanaan pembelajaran dalam upaya penanaman makna, pemahaman nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Pemahaman nilai yang membahagiakan bisa terjalin karena pembelajaran yang di dalamnya tidak ada tekanan, baik tekanan fisik maupun psikis sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Lebih lanjut, Wahono mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan berarti pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta

didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya (Miatin, 2022).

Strategi pembelajaran *joyfull learning* pula berarti suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sajida et al., 2024).

Efni Cerya Menyatakan pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar dikelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya tingkat curah perhatian tersebut akan meningkatkan hasil belajar (Cerya, 2016).

Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan akan ditandai dengan besarnya perhatian siswa terhadap tugas, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Selain itu, dalam jangka panjang siswa diharapkan menjadi senang belajar untuk menciptakan sikap belajar mandiri sepanjang hayat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *joyfull learning* merupakan strategi untuk membangkitkan minat dan semangat, memacu kreativitas peserta didik yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.

b. Tujuan Strategi *Joyfull Learning*

Tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* dikemukakan oleh Rusman dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, yakni agar peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik baik secara fisik maupun psikis (Situmorang, 2024).

Selain daripada itu, Uno mengemukakan bahwa tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* adalah agar pendidik dapat memunculkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat mengembalikan fungsi proses pembelajaran ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi peserta didik melalui transfer ilmu pengetahuan yang tidak bersifat indoktriner dengan pendidik sebagai fasilitatornya. Untuk mencapai tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning*, ahli pendidikan yakni Mulyasa menekankan beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu sebagai berikut (Rika Widianita, 2023):

1. Kebermaknaan, yakni pendidik memberikan makna yang berkesan bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang perlu digali melalui pengalaman peserta didik sendiri sehingga pembelajaran dapat meninggalkan kesan yang bermakna bagi peserta didik untuk membantu pemahamannya.
2. Penguatan, yakni dilakukan melalui pengulangan oleh pendidik maupun latihan peserta didik. Dengan penguatan memori peserta didik melalui pengulangan dan latihan maka dapat menanggulangi proses lupa. Dalam pembelajaran *joyfull learning*, penguatan merupakan hal penting yang perlu dilakukan.
3. Umpan balik, yakni kegiatan pembelajaran untuk membuka wawasan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kontruksi ulang bila terjadi kesalahan pemahaman atau adanya pemahaman yang kurang tepat.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi pembelajaran *joyfull learning* yakni agar peserta didik memiliki minat yang kuat dalam pembelajaran karena pembelajaran dilaksanakan dengan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan memiliki kesan yang bermakna, dengan penguatan dan umpan balik yang dilakukan oleh pendidik.

c. Aspek Strategi *Joyfull Learning*

Beberapa aspek dalam pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sebagai berikut (Rohmah, 2024):

1. Tetap Berorientasi Pada Tujuan Pembelajaran

Inti dari suatu proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran, tidak ada batasan cara atau metode yang musti diterapkan pendidik. Melainkan pendidik diberi keleluasaan untuk berkreasi menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Terkadang tujuan pembelajaran bisa tercapai namun tidak terlalu mementingkan prosesnya maka alangkah baiknya jika proses dan hasil pembelajaran menjadi fokus untuk dimaksimalkan.

2. Memancing Keterlibatan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat secara aktif tidak hanya pendidik saja yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus diberi banyak peran dalam proses pembelajaran agar kemampuannya bisa tereksplorasi.

3. Menyeimbangkan Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik

Hal yang terkadang tidak disadari oleh seorang pendidik adalah mereka hanya lebih fokus menilai peserta didik dalam aspek kognitif (kecerdasan) namun cenderung mengabaikan aspek psikomotorik dan afektif. Padahal ketiga aspek ini seharusnya diseimbangkan dalam penilaian maupun dalam pembelajaran karena

kecerdasan sendiri terbagi menjadi 3 yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

4. Bersifat Student Center (Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik)

Dalam pembelajaran yang bersifat student center pendidik memposisikan diri sebagai motivator, katalisator, mediator dan peserta didik diberi keleluasaan untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar. Pendidik hanya mengarahkan, memberi penjelasan ketika ada hal yang benar-benar tidak dipahami peserta didik.

5. Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang membuat siswa sangat terkesan dan materi pelajaran yang ia pelajari tertancap kuat dalam pikiran.

6. Membuat Peserta Didik Selalu Bersemangat Dan Termotivasi Untuk Mengikuti Pelajaran

Hal yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran tak lain adalah cara pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pelajaran sehingga peserta didik selalu bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

7. Metode, Model, Strategi, Teknik dan Pendekatan Pembelajaran yang Bervariatif

Penerapan metode, model, strategi, teknik dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi akan membuat peserta didik tidak

merasa jenuh dan bosan untuk belajar karena mereka merasa selalu menemukan hal baru dengan penerapan metode, model, strategi, teknik dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi.

8. Pendidik Yang Komunikatif

Seorang pendidik yang komunikatif akan dengan cepat memahami keinginan dari peserta didiknya sehingga bisa membuat proses pembelajaran berjalan lancar.

d. Teknik Strategi *Joyfull Learning*

Strategi pembelajaran *joyfull learning* diplikasikan dalam beberapa teknik oleh seorang pendidik yang professional. Dalam jurnal Sulfiani dan Marzuki, Utami mengemukakan beberapa teknik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai berikut (Marzuki, 2021) :

1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan hal-hal yang menyenangkan.

Pendidik menciptakan suasana riang gembira dalam mengawali kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Sikap riang gembira dari pendidik akan berpengaruh besar dalam meningkatkan minat peserta didik. Seorang pendidik yang kreatif tentu dapat menciptakan kondisi (ice breaking) yang tepat dalam suasana pembelajaran ataupun mampu mengkondisikan kembali suasana pembelajaran yang mulai membosankan dan melelahkan sehingga kembali kepada suasana yang penuh semangat.

2. Menguasai keterampilan dasar mengajar

Hal tersebut sangat penting karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, maka pendidik harus membimbingnya dengan berbagai macam keterampilan mengajar.

3. Menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dan pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

4. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Dalam kegiatan pembelajaran, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran karena metode menjadi sarana yang memberi makna bagi materi yang tersusun dalam kurikulum pendidikan sedemikian rupa, sehingga dapat dipahami atau diserap oleh peserta didik.

5. Belajar sambil melakukan (*learning by doing*).

Pada hakikatnya peserta didik senang apabila belajar sambil bekerja atau melakukan aktivitas. Untuk itu, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan otot dan pikirannya, sehingga mereka belajar bagaimana cara belajar menemukan, mencari dan menyelesaikan permasalahan.

e. Langkah - Langkah Strategi *Joyfull Learning*

Dalam Siti Nurhasanah dkk langkah-langkah strategi *joyfull learning* yang diterapkan di sekolah dapat dibagi ke dalam empat bagian yaitu sebagai berikut (Rohmah, 2024) :

- 1) Tahap persiapan, yaitu mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik, memberi peserta didik perasaan positif untuk menguasai pembelajaran, menjadikan peserta didik aktif, tergugah untuk berfikir dan mengajak peserta didik keluar dari keterasingan dan masuk dalam komunitas belajar.
- 2) Tahap penyampaian, yaitu siklus untuk mempertemukan proses pembelajaran dengan materi pembelajaran secara positif dan menarik. Pada tahap ini pendidik dapat menggunakan strategi *joyfull learning*, yaitu menarik minat peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengajak peserta didik bernyanyi tentang lapisan bumi, ice breaking ketika peserta didik sudah mulai bosan memperhatikan pembelajaran, dan pendidik juga bisa menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik senang untuk mengerjakannya seperti membuat *pop-up book* sederhana.
- 3) Tahap pelatihan, yaitu meminta peserta didik berulang-ulang mempraktikan suatu keterampilan dan memberikan umpan balik. Pembelajaran dapat dibuat seolah-olah peserta didik sedang bermain sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- 4) Tahap penutup, yaitu pendidik memberikan penguatan pada materi yang telah diterima peserta didik dengan memusatkan perhatiannya. Penguatan dalam tahap ini dilakukan dengan meminta peserta didik membuat kesimpulan berupa kata-kata, lagu ataupun pantun.

f. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Joyfull learning*

Menurut Darmansyah kelebihan dari strategi *joyfull learning* adalah sebagai berikut (Wulandari, 2024):

- 1) Suasana belajar menjadi lebih rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami stress dalam proses belajar.
- 2) Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *joyfull learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan yang metode lainnya.
- 3) Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak dan mengkombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah.
- 4) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi pendidik dapat mendesain suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar peserta didik mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Adapun kekurangan dari strategi *joyfull learning* menurut Darmansyah adalah sebagai berikut:

1. Jika pendidik tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.

2. Pendidik harus memiliki kreativitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
3. Pendidik harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada strategi pembelajaran *joyfull learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

2. Kemampuan Literasi Sains

a. Pengertian Kemampuan Literasi Sains

Literasi sains berasal dari kata "*litory*" yang artinya melek huruf, sementara sains berasal dari kata "*science*" yang berarti ilmu pengetahuan. Dari gabungan dua kata diatas, literasi sains berarti suatu ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan proses sains yang memungkinkan seseorang untuk membuat suatu keputusan dengan pengetahuan yang dimilikinya sehingga literasi sains akan mampu berperan aktif dalam segala segi kehidupan terutama pada bidang ilmu (Ulfa et al., 2017).

Menurut Afriana literasi sains merupakan suatu keterampilan yang dapat diaplikasikan untuk mendefinisikan fenomena secara sains atau ilmiah. Literasi sains berarah pada bagaimana peserta didik menggunakan pengetahuan mereka untuk menciptakan sebuah ide baru, konsep baru terhadap sebuah permasalahan secara ilmiah. Literasi sains mendukung peserta didik untuk menciptakan prosedur sendiri berdasarkan penyelidikan yang mereka lakukan (Sari, 2021). Menurut NSES, "*Scientific literacy is knowledge and understanding of scientific*

concepts and processes required for personal decision making, participation in civic and cultural affairs, and economic productivity“.

Artinya, literasi sains adalah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan proses ilmiah yang diperlukan untuk pengambilan keputusan pribadi, partisipasi dalam urusan sipil dan budaya, dan produktivitas ekonomi.

PISA mengungkapkan pengertian literasi sains sebagai, *“the capacity to use scientific knowledge, to identify questions and to draw evidence-based conclusions in order to understand and help make decisions about the natural world and the changes made to it through human activity”*.

Artinya, literasi sains merupakan kapasitas untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, untuk mengidentifikasi pertanyaan dan untuk menarik kesimpulan berdasarkan bukti untuk memahami dan membantu membuat keputusan tentang dunia alami dan perubahan yang dilakukan melalui aktivitas manusia.

Peserta didik yang memiliki kemampuan literasi sains dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, berpikir kreatif, memecahkan masalah, bersifat kritis, menguasai teknologi, adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman, serta melek sains. Oleh karena itu, untuk menjadi seseorang yang melek sains maka peserta didik perlu dibekali kemampuan literasi sains. Pentingnya literasi sains untuk dikuasai siswa dalam kaitannya dengan bagaimana siswa dapat memahami lingkungan

hidup, kesehatan, ekonomi, dan masalah - masalah lain yang dihadapi oleh masyarakat modern yang sangat tergantung pada teknologi serta perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam hal tersebut terdapat tujuan pendidikan sains, yaitu untuk meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai situasi (Fuadi et al., 2020).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa literasi sains adalah kemampuan atau pengetahuan seseorang dalam memahami ilmu sains, mengkomunikasikannya dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan masalah atau persoalan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pertimbangan ilmiah.

b. Hakikat kemampuan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPAS

Ada empat kompetensi utama yang harus dikuasai oleh seseorang (guru maupun siswa) pada abad 21 yakni literasi, berpikir inventif, komunikasi yang efektif dan produktivitas yang tinggi (Barus, 2022). Hal ini didukung hasil kajian *World Economic Forum* (2016) yang menyatakan bahwa seorang siswa memerlukan 16 keterampilan agar mampu bertahan di abad ini, yakni dasar literasi atau literasi dasar, kompetensi, dan karakter, literasi sains menjadi salah satu dari 16 keterampilan yang dimaksud.

Literasi sains dapat diartikan sebagai pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasar fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran

bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual, dan budaya, serta kemauan untuk terlibat dan peduli terhadap isu-isu yang terkait sains (Pratiwi et al., 2019).

literasi sains menjadi salah satu kunci dan solusi untuk menghadapi berbagai tantangan pada abad 21. Penguasaan serta memiliki konsep dasar sains dan teknologi akan sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan. Bukan berarti setiap orang harus menjadi pakar sains. Dengan memiliki dan menguasai konsep dasar sains memungkinkan manusia untuk berperan dalam membuat pilihan yang berdampak pada kehidupan. Pengembangan literasi sains dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada dasarnya merupakan menarik keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Proses belajar IPAS dilakukan dalam upaya memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

c. Ranah Penilaian Kemampuan Literasi Sains pada pembelajaran IPAS

Penilaian literasi sains yaitu menilai pemahaman peserta didik terhadap konten sains, proses sains, dan konteks aplikasi sains. Konten dalam literasi sains meliputi materi yang terdapat dalam kurikulum dan materi yang bersifat lintas kurikulum dengan penekanan pada pemahaman konsep dan kemampuan untuk menggunakannya dalam kehidupan. Proses sains merujuk pada proses mental yang terlibat ketika peserta didik memecahkan permasalahan (Apsari, 2021).

Sedangkan konteks adalah area aplikasi dari konsep-konsep sains. Sesuai dengan pandangan tersebut, penilaian literasi sains tidak semata-mata berupa pengukuran tingkat pemahaman terhadap pengetahuan sains tetapi juga pemahaman terhadap berbagai aspek proses sains serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan proses sains dalam situasi nyata yang dihadapi peserta didik, ini berarti bahwa penilaian literasi sains tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi sains akan tetapi juga pada penguasaan kecakapan hidup, kemampuan berpikir dan kemampuan dalam melakukan proses - proses sains pada kehidupan nyata peserta didik.

d. Indikator Literasi Sains

Indikator literasi sains merupakan tolak ukur pencapaian atau kemampuan siswa dalam literasi sains. Dibawah ini ada beberapa pendapat mengenai indikator literasi sains. Menurut PISA indikator literasi sains terbagi menjadi tiga yaitu (Putri, 2016) :

1. Indikator pertama, mengidentifikasi pertanyaan atau isu-isu ilmiah, pertanyaan ilmiah merupakan suatu pertanyaan yang dalam menjawabnya harus dilandasi dengan bukti yang ilmiah. Indikator pertama ini, seseorang harus mampu mengenal dan memahami pertanyaan yang sedang diselidiki secara ilmiah dalam situasi yang diberikan, menemukan informasi sains dan mengidentifikasi kata kunci dalam menggali informasi sains, serta mengenal cara atau pola-pola dasar penyelidikan ilmiah, misalnya hal-hal apa saja yang ditanyakan, variabel apa saja yang harus diubah-ubah dan dikendalikan, data

tambahan apa yang diperlukan atau prosedur apa yang harus dilakukan agar data relevan dan dapat dikumpulkan.

2. Indikator kedua, menjelaskan fenomena secara ilmiah, yang perlu diperhatikan ialah kemampuan seseorang untuk menerapkan pengetahuan sains dalam situasi yang telah diberikan, mendeskripsikan peristiwa yang terjadi, memprediksi perubahan, dan mampu dalam mengidentifikasi informasi dan penjelasan yang relevan, serta menjelaskan dan memperkirakan hasil yang sesuai.
3. Indikator ketiga, menggunakan bukti ilmiah, indikator ini menuntut seseorang untuk mampu memaknai temuan ilmiah sebagai bukti dalam membuat suatu kesimpulan, dapat mengidentifikasi bukti, dan mengomunikasikan alasan dibalik kesimpulan tersebut, serta melakukan refleksi terhadap implikasi sosial yang timbul sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

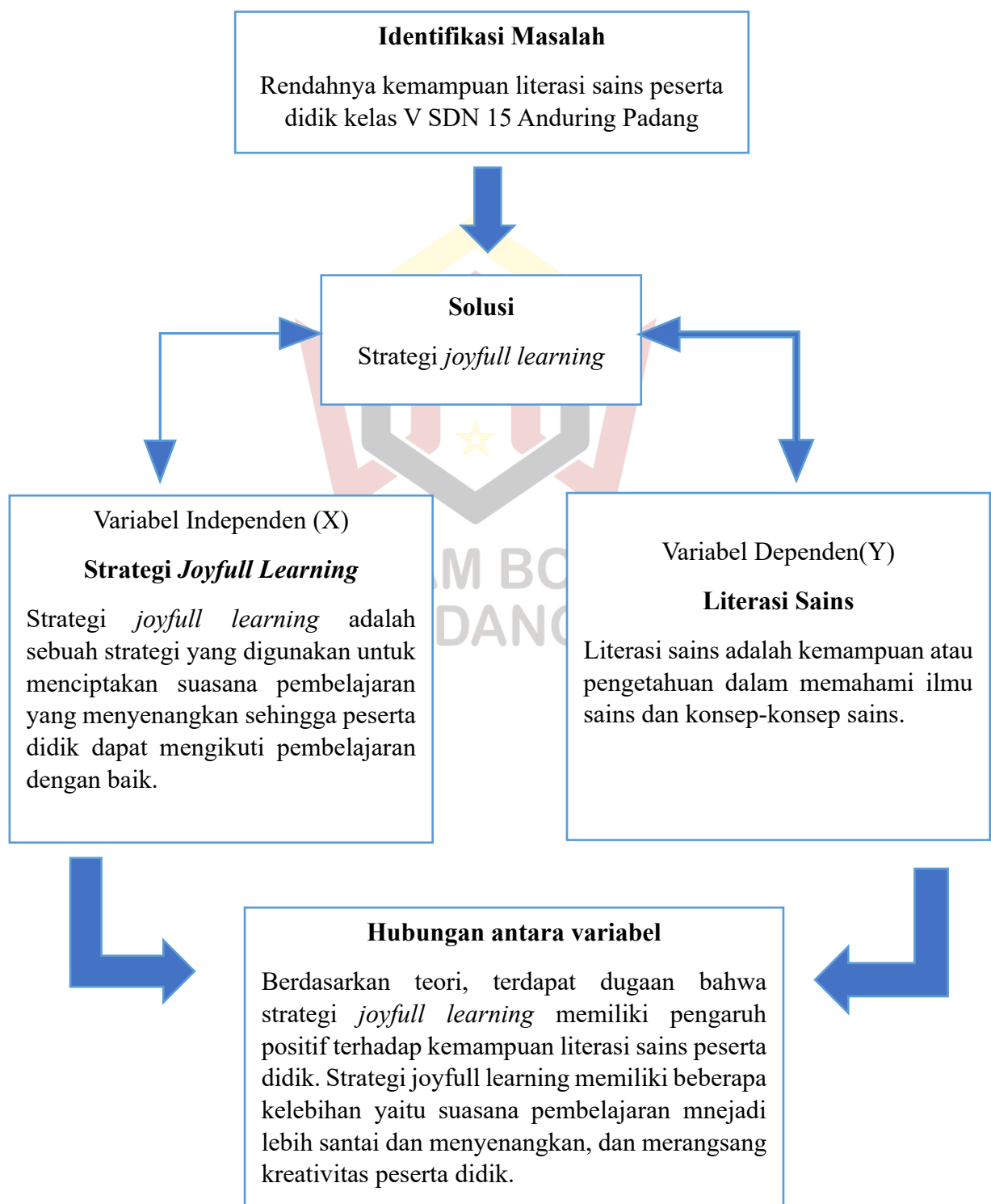
Dari pendapat di atas mengenai indikator literasi sains, jadi dapat disimpulkan bahwa indikator literasi sains terdiri dari kemampuan siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan secara ilmiah, kemudian menjelaskan fenomena yang terjadi secara ilmiah, dan membuat kesimpulan dengan menggunakan bukti-bukti data ilmiah.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam

kegiatan penelitian. Kerangka berpikir dapat dijelaskan atau digambarkan dalam bentuk susunan bagan yang saling terhubung atau bagan air.

Gambar 1
Kerangka Berpikir



Proses dan pengukuran

Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengukuran kemampuan literasi sains peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi *joyfull learning*. Perubahan yang terjadi pada kemampuan literasi sains peserta didik setelah strategi *joyfull learning* diterapkan akan dibandingkan untuk menguji pengaruhnya



Kesimpulan

Setelah data dianalisis, hasil akan menunjukkan apakah strategi *joyfull learning* terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik atau tidak.

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurbaiti Rizqo (2016) yang berjudul **“Penerapan Strategi *Joyfull learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 6 Jatimulyo Lampung”**. Penelitian ini mengungkapkan bahwa strategi Joyfull learning berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran, kelas dan sekolah yang diteliti, dan variabel dependen yaitu kemampuan literasi sains.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prada Putri Nilam Sari (2022) dengan judul **“Penerapan Strategi *Joyfull learning* dengan Menggunakan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Darul Huda Mojokerto”**. Penelitian ini menyatakan bahwa penerapan strategi Joyfull learning dengan

menggunakan media flash card dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tidak menggunakan metode kuantitatif eksperimen melainkan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Miatin (2023) dengan judul **”Pengaruh Strategi *Joyfull learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung”**. Penelitian ini menyatakan bahwa nilai rata-rata peserta didik yang menggunakan strategi Joyfull learning lebih tinggi dibandingkan dengan nilai peserta didik yang tidak menggunakan strategi joyfull learning. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat penelitian, dan Variabel Terikat yang dipilih.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ambrina, dkk (2024) dengan judul **”*Joyfull learning in Elementary School*”**. Penelitian ini menyatakan bahwa penerapan joyful learning dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap variabel Y pada penelitian terdahulu terutama pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian pustaka sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahma Maulidina (2018) dengan judul **”Pengaruh Penerapan Strategi *Joyfull learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”**. Penelitian ini mengungkapkan bahwa strategi *Joyfull learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas III. Perbedaan

dengan penelitian ini adalah mata pelajaran dan sekolah yang diteliti dan metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Hatmawati (2021) dengan **judul "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Joyfull learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Inpres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto"**. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kelas yang menggunakan strategi *joyfull learning* mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan strategi konvensional. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat penelitian, variabel Y dan kelas yang diteliti.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Pada rumusan masalah penelitian berbentuk pertanyaan, maka dalam hipotesis berupa jawaban sementara yang diambil berdasarkan teori yang relevan namun belum terdapat fakta- fakta terkait penelitian yang dilakukan (Luthfiyyah, 2020). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, diperoleh hipotesis sebagai berikut:

Ho : Strategi *joyfull learning* tidak signifikan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik kelas V SDN 15 Anduring Padang.

Ha : Strategi *joyfull learning* signifikan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik kelas V SDN 15 Anduring Padang.