

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 33 KALUMBUK
KOTA PADANG**

Yuna Helpika¹, Yoga Suhendra²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Adzkia

¹yunahelpika@adzkia.ac.id, ²yogasuhendra@adzkia.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal Social Studies (IPS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 33 Kalumbuk, Padang City, due to a classroom learning process that tended to be monotonous and teacher-centered. This study aimed to determine the effect of the Joyful Learning strategy on Social Studies learning outcomes regarding the topic of needs and wants. A quantitative experimental approach was employed, specifically a quasi-experimental design. The research population involved all fourth-grade students, while the research sample was selected using a total sampling technique consisting of Class IVA as the experimental group (implementing Joyful Learning) and Class IVB as the control group (implementing conventional instruction). Data collection instruments included a 25 item multiple choice test (post-test) that had undergone validity and reliability testing, supplemented by observation sheets to record students' learning activities. The results showed that Social Studies learning outcomes were higher in the experimental group, with an average post-test score of 85.4, compared to 74.6 in the control group. Furthermore, the affective domain activity (enthusiasm) of the experimental group reached 87.50% and the psychomotor domain (physical activity) reached 84.38%, significantly outperforming the control group's achievements. Based on hypothesis testing using the Independent Samples t-test formula assisted by the SPSS 27 computer application program, a t-calculated value of 8.113 and a t-table value of 2.013 at a significance level of 0.05. Since $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ ($8.113 > 2.013$), the statistical decision taken was to reject H_0 and accept H_1 . In conclusion, the Joyful Learning strategy has a significant effect on the Social Studies learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 33 Kalumbuk, Padang City.

Keywords: Joyful Learning, Learning Outcomes, Social Studies, Elementary School Quantitative.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang karena proses pembelajaran di kelas yang cenderung berjalan monoton serta berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* terhadap hasil belajar IPS pada materi kebutuhan dan keinginan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV, sedangkan sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh yang terdiri dari kelas IVA sebagai kelas eksperimen (menerapkan Joyful

Learning) dan kelas IVB sebagai kelas kontrol (menerapkan pembelajaran konvensional). Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda (*posttest*) sebanyak 25 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh lembar observasi untuk merekam aktivitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,4, sedangkan kelas kontrol sebesar 74,6. Selain itu, aktivitas ranah afektif (antusiasme) kelas eksperimen mencapai persentase sebesar 87,50% dan ranah psikomotorik (keaktifan fisik) sebesar 84,38%, yang terbukti jauh mengungguli capaian kelas kontrol. Berdasarkan pengujian uji hipotesis menggunakan rumus Independent Samples *t*-test melalui bantuan program aplikasi komputer SPSS 27, diperoleh t_{Hitung} sebesar 8,113 dan t_{Tabel} sebesar 2,013 pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($8,113 > 2,013$), maka keputusan statistik yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya, strategi pembelajaran *Joyful Learning* memberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar, Kuantitatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan menyenangkan agar peserta didik terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suharta dkk., 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berperan dalam mengembangkan pengetahuan,

sikap, dan keterampilan sosial peserta didik. Pembelajaran IPS membantu peserta didik memahami kehidupan masyarakat, lingkungan sekitar, serta berbagai aktivitas sosial dan ekonomi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dilaksanakan secara bermakna dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk strategi pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan suasana belajar di kelas. Pembelajaran yang monoton dan

berpusat pada guru dapat membatasi kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk, Kota Padang, pada 4 Desember 2025 dan 15 Agustus 2026, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih cenderung berpusat pada guru dan kurang bervariasi. Peserta didik terlihat kurang antusias, mudah kehilangan fokus, mengantuk, dan mengobrol ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 80. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar.

Data awal hasil Penilaian Harian (PH) IPS menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik kelas IVA, hanya 7 orang (29%) yang mencapai KKTP,

sedangkan 17 orang (71%) belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, dari 24 peserta didik kelas IVB, sebanyak 9 orang (38%) mencapai KKTP dan 15 orang (62%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas IVA sebesar 74,7, sedangkan kelas IVB sebesar 75,6. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kedua kelas belum mencapai KKTP. Oleh sebab itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui strategi yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Joyful Learning*. Strategi ini menekankan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan peserta didik. Penerapannya dapat dilakukan melalui kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan aktivitas penyegar yang relevan dengan materi pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme, perhatian, dan partisipasi peserta didik sehingga membantu mereka memahami materi IPS

dengan lebih baik (Sidi & Yuniarta, 2018).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Quasi Experimental Design*, yaitu *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 33 Kalumbuk, Kota Padang, pada 5–8 September 2026, semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 48 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, terdiri atas kelas IVA sebanyak 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebanyak 24 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa strategi pembelajaran *Joyful Learning* pada mata pelajaran IPS dengan materi kebutuhan dan keinginan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes pilihan ganda (*posttest*) yang diberikan setelah pembelajaran. Instrumen tes awalnya terdiri atas 40 butir soal yang diuji validitas, tingkat kesukaran, daya

pembeda, dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil analisis validitas, diperoleh 25 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Selain tes, lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik pada ranah afektif, berupa antusiasme belajar, dan ranah psikomotorik, berupa keaktifan selama pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok, sedangkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai signifikansi masing-masing uji lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) apabila persyaratan uji parametrik terpenuhi. H_0 ditolak apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, data

observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menggambarkan antusiasme dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 sampai dengan 8 September 2026 di kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah disusun sesuai dengan perlakuan pada masing-masing kelas. Kedua kelas memperoleh materi dan alokasi waktu yang sama, yaitu materi kebutuhan dan keinginan pada mata pelajaran IPS. Perbedaan perlakuan terletak pada strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu strategi *Joyful Learning* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan masing-masing. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara statistik.

Tabel 1. Hasil Posttest

<i>Kelas Sampel</i>	<i>N</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>KKT P</i>	<i>Tuntas</i>	<i>Persentase Ketuntasan</i>
Eksperimen	24	85,40	80	19	79,2%
Kontrol	24	74,60	80	10	41,7%

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Joyful Learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,40, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,60. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 10,80 poin. Dari aspek ketuntasan, sebanyak 19 peserta didik kelas eksperimen (79,2%) mencapai KKT, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 10 peserta didik (41,7%) mencapai ketuntasan. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.182	24	.038	.942	24	.181
Kontrol	.115	24	.200	.952	24	.297

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen sebesar 0,181 dan kelas kontrol sebesar 0,297. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	2.970	1	46	.092
	Based on Median	2.853	1	46	.098
	Based on Median and with adjusted df	2.853	1	40.931	.088
	Based on trimmed mean	3.037	1	46	.088

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,092. Nilai

tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Karena data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* dengan asumsi varians sama.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* untuk mengetahui pengaruh metode observasi lapangan terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	t	df	Sig. (2 tailed)	Keputusan
Hasil Belajar (Equal variances assumed)	8.113	25	<.001	H_0 ditolak, H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 4, taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,013. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 8,113. Apabila dibandingkan, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($8,113 > 2,013$), sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi

pembelajaran *Joyful Learning* terhadap Hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Joyful Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang pada materi kebutuhan dan keinginan. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 85,40, sedangkan kelas kontrol sebesar 74,60. Hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai t hitung sebesar 8,113 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh persentase antusiasme sebesar 87,50% dengan kategori sangat tinggi dan keaktifan sebesar 84,38% dengan kategori sangat aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Joyful Learning* dapat

menjadi alternatif pembelajaran untuk mendukung hasil belajar, antusiasme, dan keaktifan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. (2020). *Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Strategi Pembelajaran Menyenangkan*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(2), 115-128.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Dwi, A., dkk. (2024). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar: Tantangan dan Implementasi Praktis*. Jurnal Cakrawala Kependidikan, 16(1), 45-56.
- Fadillah, M. (2022). *Desain Pembelajaran Joyful Learning di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fiona, R. (2021). *Penerapan Penataan Kelas dan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar, 5(2), 112-125.
- Fitri, A., dkk. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Paradigma Baru Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Kurikulum, 19(2), 241-255.

- Fitria, A., & Handayani, T. (2022). *Efektivitas Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS, 6(2), 112-124.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofi, Concept, dan Aplikasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hasbullah. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, A. (2020). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, T., dkk. (2025). *Pengaruh Strategi Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 45-58.
- Jamaludin, U. (2021). *Strategi Dan Tahapan Pembelajaran Bermakna di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Latief, A. (2015). *Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, P. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Active Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 11(2), 145-158.
- Meier, D. (2000). *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing Instructional Programs*. New York: McGraw-Hill.
- Mulyasa, E. (2020). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Edukatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mushlihatin Ni'mah. (2023). *Pengaruh Strategi Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Nilai Penilaian Harian Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 6(1), 45-56.
- Mutiani, M. (2021). *Strategi Dan Nilai-Nilai Sosial dalam Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nurhayati. (2021). *Pengaruh Strategi Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(3), 201-215.
- Nurjanah, S. (2020). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Perhatian dan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(3), 210-222.
- Pratama, A., & Sari, D. P. (2025). *Pengaruh Penerapan Joyful Learning pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Cakrawala Pendidik, 14(2), 89-102.
- Pratama, R., dkk. (2022). *Tantangan dan Ragam Variasi Metode Mengajar Guru pada Lembaga Pendidikan Formal Tingkat Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendidik, 15(1), 78-89.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putri, L. A., & Kurniawan, H. (2024). *Implementasi Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*

- Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas Dan Pembelajaran*, 7(1), 34-46.
- Ramadhani, S. (2023). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyful Learning terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Teori Dan Praktik Pendidikan*, 5(2), 142-155.
- Rohani, dkk. (2022). *Pengaruh Strategi Joyful Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 8(3), 175-188.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2020). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, B. (2025). *Dampak Strategi Pembelajaran Ramah Otak terhadap Hasil Belajar Akademis Siswa*. *Jurnal Riset Dan Teori Pendidikan*, 9(1), 34-47.
- Sapriya. (2019). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sidi, P., & Yuniarta, T. N. H. (2018). *Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan Melalui Variasi Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 201-214.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sufiani, & Marzuki. (2021). *Penerapan Strategi Joyful Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Kependidikan*, 4(1), 56-69.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharta, I. W., dkk. (2022). *Landasan dan Dinamika Pendidikan Global Di Era Transformasi Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanti, M., dkk. (2025). *Dasar Pembelajaran IPS SD: Menyiapkan Guru Masa Depan yang Profesional*. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Susanto, A. (2020). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. Sutrisno. (2024). *Inovasi Strategi Pembelajaran Menyenangkan pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(2), 145-159.
- Wahidmurni. (2010). *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi di Sekolah/Madrasah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Wahyuni, S., dkk. (2024). *Pengaruh Strategi Joyful Learning terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 120-133.