

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada satuan pendidikan disusun secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, siswa harus dipandang sebagai objek sekaligus subjek ketika belajar. Dalam skenario ini, siswa harus berperan sebagai individu yang dinamis, aktif, dan kreatif. Akibatnya, setiap sesi harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa menemukan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Untuk mencapai pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang maksimal, maka proses pembelajaran harus efisien dan efektif.¹

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal diperlukan pembelajaran yang efektif dan efisien di setiap kelas, termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar.² Bagian terpenting dari belajar sains adalah agar anak-anak memahami kesenjangan pengetahuan mereka, memicu keinginan mereka untuk belajar lebih banyak, dan kemudian dapat menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata tergantung pada apa yang telah diajarkan oleh instruktur mereka. Dalam dunia pendidikan, peran guru memiliki arti yang sangat penting. Tugas dan tanggung jawab untuk mendidik anak-anak mereka adalah yang paling penting.³

Guru yang tanggung jawab utamanya adalah untuk mengajar, membimbing, mengarahkan, mengevaluasi, memprioritaskan, dan memberikan pembelajaran berkualitas tinggi. Fungsi guru sangat menentukan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berbudi pekerti luhur

¹ Bhaswika Amirotul Fadhilah, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4*, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2019), Hlm 2.

² Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, Tyasmiarni Citrawati, *Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah*, (Jurnal Pendidikan MIPA Vol.10 No.1 Tahun 2020) Hlm.23-24.

³ Mujakir, *Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Lantanida Journal, Vol.3 No.1 Tahun 2015), Hlm 83.

guna ikut mencerdaskan generasi muda bangsa.⁴ Potensi siswa dari minat belajar, kegairahan belajar, penerimaan informasi, dan akan memunculkan hasil dari ilmu yang diperolehnya juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar. Meskipun siswa telah diajarkan topik yang sama berkali-kali, mereka akan kesulitan memahaminya karena mereka mengantuk, kurang bersemangat, dan guru tidak terlalu kreatif dalam metode pengajarannya.⁵ Sehingga, untuk membantu siswa pada akhirnya dapat memecahkan tantangan yang mereka alami di sekolah dan di masyarakat, pengajar harus memunculkan ide-ide segar agar materi pembelajaran yang ditawarkan siswa mudah dipahami dan menjadi mata pelajaran yang disukai.

Guru diharapkan untuk mempunyai kreativitas dalam mengaitkan materi dengan model atau metode pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah model pembelajaran *joyfull learning*. Model pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keingintahuan siswa terhadap sesuatu, hal demikian yang membuat siswa merasakan manfaat dan pengetahuan yang siswa peroleh dan siswa akan menjadi aktif, inovatif, dan kreatif di dalam kelas akan tercipta suasana pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.⁶ Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu jenis pembelajaran yang menjadikan siswa membuat tujuan belajar mereka sendiri yang epik namun capaian belajar utama dari tujuan kegiatan pembelajaran tetap lingkungan belajar dengan konsep menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam rana kognitif dan menjadi cara belajar yang efektif.

Minat merupakan preferensi dan keterikatan pada hal atau aktivitas tertentu, tanpa diminta. Minat juga dapat

⁴ Bambang Dalyono dan Dwi Ampuni Agustina, *Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu*, (Majalah Bangun Rekaprima), Hlm. 13.

⁵ Siti Aisyah dan Siti Marwiyah, *Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Potensi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran PAI*, (Journal Of Islamic Education Vol.1 No.1 Tahun 2018), Hlm.72.

⁶ Muqtakdir Nurfalaq Syarif dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Dan Meningkatkan Hasil Belajar IPA*, (Jurnal Biotek Vol.10 No.1 Tahun 2022), Hlm.104-105.

digambarkan sebagai kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan mengambil tindakan dalam menanggapi hal, orang, atau keadaan yang menarik perhatian seseorang dan membuatnya menyenangkan. Berfokus pada suatu topik dan berusaha untuk mengeksplorasi, mengetahui, memiliki, menguasai, dan menghubungkannya adalah karakteristik minat. Minat siswa memainkan peran penting dalam kehidupan mereka dan memiliki dampak signifikan pada sikap dan perilaku mereka.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada guru kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus, mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penjelasan materi dari guru terutama dalam pembelajaran IPA, karena siswa lebih paham ketika belajar langsung dengan media yang lebih konkrit. siswa tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh terhadap penjelasan materi ajar yang disampaikan oleh guru dengan penggunaan metode pembelajaran yang bisa dibilang umum seperti ceramah, sehingga menimbulkan siswa kurang mengerti tentang apa yang sudah dipelajari. Mengakibatkan siswa masih mengalami kesulitan dan minat belajar yang kurang terhadap pembelajaran IPA yang dianggap pembelajaran rumit dan membosankan. minat belajar siswa yang kurang terhadap pembelajaran IPA.⁸

Akibat dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA supaya tidak membosankan bagi siswa dan minat belajar menjadi lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dikomunikasikan secara efektif. Perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan cara memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen*. Pembelajaran *joyfull learning* merupakan pembelajaran menyenangkan dengan menerapkan proses pembelajaran dan media yang sangat bervariasi. Sedangkan *puzzle game* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang yang dimainkan diatas nampan atau bingkai (alas untuk memainkan kepingan *puzzle*) yang telah disiapkan di atas meja. Potongan-potongan *puzzle* yang nantinya akan disusun oleh siswa berisi materi-materi pembelajaran IPA

⁷ Arvi Riwahyudin, *Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau*, (Jurnal Pendidikan Dasar Vol.6 No.1 Tahun 2015), Hlm 15.

⁸ Hasil Wawancara dengan Ustadzah Dwi Marliana Noor, Guru Kelas IV B Pada 7 November 2022, Jam 11.27 WIB.

yang akan diajarkan. Melalui pembelajaran dengan *puzzle game* ini siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih mengingat materi dan akan memperhatikan materi yang diajarkan dengan sungguh-sungguh.⁹ Dan *metode eksperimen* sendiri adalah *metode eksperimen* adalah teknik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan fakta berdasarkan temuan percobaan yang telah dilaksanakan. *metode eksperimen* mengajarkan siswa untuk mencari hal baru yang belum mereka peroleh sebelumnya.¹⁰ Upaya yang dapat dilakukan dengan penelitian ini yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran serta memberikan inovasi baru kepada guru dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan terhadap pembelajaran sebelumnya, dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian Sufiani, dengan judul penelitian “*Joyfull Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*”. Menyatakan bahwa *joyfull learning* strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. Penerapan teknik pembelajaran *joyfull learning* yaitu suatu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif baik dengan guru maupun dengan sesama siswa. Selain itu penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar, seperti perubahan perilaku siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai indikator kompetensi.¹¹ Penelitian Esti, dengan judul penelitian “*Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang*”. Menyatakan bahwa peningkatan minat belajar dengan bantuan media Puzzle yang ditunjukkan dengan persentase siswa yang menunjukkan minat belajar sambil belajar, pada indikator perhatian siswa terhadap KBM, dari 21

⁹ Chamidah, *Penerapan MediaPuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas 1 Di SD N Sidotopo III/50 Surabaya*, (JPGSD Vol.2 No.1 Tahun 2014), Hlm.2.

¹⁰ Gustiman, Tahmid Sabri, Hary Kresnadi, *Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, (Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak), Hlm.2.

¹¹ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*”, *Jurnal Pemikiran Islam* Vol.7 No.1 Tahun 2021.

siswa menunjukkan minat 18 siswa, sedangkan minat belajar partisipasi siswa pada KBM, dari 21 siswa adalah 20 siswa aktif pada pembelajaran, dan pada indikator minat KBM, dari 21 siswa, 20 siswa menunjukkan minat IPS menggunakan media puzzle.¹²

Berdasarkan fenomena di atas Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Penerapan Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus.**”

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian berbasis kualitatif. Pada penelitian kualitatif ini masalah terdapat pada suatu fokus penelitian dimana dengan menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* berbasis *Eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPA Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara melakukan kegiatan belajar menggunakan *Puzzle Game* berbasis *eksperimen* pada pelajaran IPA. Fokus penelitian ini penting untuk mempersempit topik yang sedang dipertimbangkan dan mencegah peneliti menjadi kewalahan oleh banyaknya data lapangan dan agar sasaran penelitian tidak terlalu jauh dari pembahasan. Fokus penelitian ini meliputi pelaku, tempat, kegiatan atau masalah yang akan diteliti.¹³

Berdasarkan pernyataan di atas, supaya pembahasan penelitian tidak terlalu jauh dari pembahasan, maka peneliti menetapkan fokus penelitian pada pelaku, tempat, kegiatan yang diteliti pada penelitian ini. Pelaku dalam penelitian ini adalah Kelas IV B MI Muhammadiyah 2 Kudus. Tempat dalam penelitian ini adalah MI Muhammadiyah 2 Kudus. Kegiatan dalam penelitian adalah pembelajaran *Joyfull Learning* dengan

¹² Esti Tambaru, Asti Yunita Benu, Heryon Bernard Mbuik, *Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang*, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar Vol.2 No.1 Tahun 2021.

¹³ Adam Syuja Nugraha, *Mengenal Metode Kualitatif Dan Penelitian Pendidikan Islam*, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2020), Hlm.4.

Puzzle Game Berbasis *Eksperimen* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena atau latar belakang masalah, serta fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, meliputi :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 2 Kudus?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV B dengan menggunakan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* di MI Muhammadiyah 2 Kudus?
3. Bagaimana Faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan Pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 2 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan di atas, tujuan dari penelitian ini, Meliputi :

1. Mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran *joyfull leaning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 2 Kudus
2. Mendeskripsikan bagaimana peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV B dengan menggunakan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* di MI Muhammadiyah 2 Kudus
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat Penerapan Pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* dalam meningkatkan minat belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 2 Kudus

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Untuk memberikan wawasan keilmuan tentang pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis

eksperimen Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas IV B MI Muhammadiyah 2 Kudus. Selain itu, guru sekolah dasar/madrasah dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk kemajuan ilmiah di kelas agar pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan menyenangkan bagi siswanya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, dukungan kepada pihak Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Kudus, supaya menjadi madrasah yang unggul dan penuh dengan prestasi-prestasi.

b. Bagi Guru

penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang strategi pengajaran yang lebih efektif dan efisien serta inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam bagaimana mereka melibatkan siswa dalam pelajaran IPA dengan menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa diharapkan untuk menikmati kelas IPA dan tidak menganggapnya sulit atau membosankan sebagai hasil dari penelitian ini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman berharga dan pengetahuan di bidang pendidikan sehingga dapat menjadi pedoman dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk masa yang akan datang.

F. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Dalam bagian awal penelitian ini meliputi : pengesahan penguji, surat pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel

2. Bab I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini terdapat bagian awal dalam skripsi yang berisi “latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan”.

3. **Bab II KAJIAN PUSTAKA**

BAB II ini membahas tentang : 1) Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game* meliputi: pengertian, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan dan metode, 2) Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA, 3) Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan *Puzzle Game*, 4) Penelitian Terdahulu, yang berisi tentang penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang angkat dan dibahas oleh penulis, 5) Kerangka Berfikir, adalah bagian yang menjelaskan skema permasalahan dalam penelitian ini.

4. **Bab III METODE PENELITIAN**

BAB III berisi tentang bagaimana suatu penelitian akan dilakukan, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisa data.

5. **Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan. Berupa gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian.

6. **Bagian Akhir**

Pada bagian ini berisikan Simpulan dan saran, daftar pustaka, serta lampiran-lampiran