

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Slameto, adalah perjuangan seseorang untuk mencapai modifikasi perilaku baru secara holistik, karena pengalamannya sendiri yang terjadi dalam interaksi lingkungan.¹ Belajar artinya setiap perubahan cukup tetap pada tingkah laku menjadi suatu akibat dari pengalaman serta latihan. Sedangkan Ernest R. Hilgard dan Gordon H. Bower mendefinisikan belajar dengan “*Laerning is the process by which an activity originates or is changed through reacting to an encountered situation*”. Belajar adalah proses memulai suatu kegiatan berkembang atau berubah sebagai akibat dari respon terhadap suatu keadaan. Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya belajar merupakan suatu proses dimana seseorang mencapai suatu perubahan perilaku yang sama sekali baru, yang dibuktikan dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, bakat, pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan, di mana perubahan itu harus berlangsung lama.²

Pembelajaran menurut Ratna Dahar adalah komponen penting dari pertumbuhan. Pembelajaran adalah proses kumulatif yang mengarah pada perkembangan. Pembelajaran adalah proses yang melibatkan inisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar mandiri siswa.³ Individu menurut piaget, membentuk pengetahuan. Karena orang tersebut selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Fungsi kecerdasan individu tumbuh sebagai hasil dari keterlibatan.⁴

¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) Hlm.2.

² Ernest R. Hilgard dan Gordon H. Bower, *Theories of Learning*, (New York : Meredith Publishing Company, 1966), Hlm.2.

³ Ratna Dahar, *Teori-Teori Belajar*, (Jakarta : Erlangga, 1989) Hlm.141.

⁴ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), Hlm.14.

Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses yang mengorganisasi dan mengatur interaksi yang ada di sekitar mereka untuk membantu mereka berkembang dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Karena praktik setiap perilaku adalah produk pembelajaran, pembelajaran merupakan seperangkat kegiatan belajar-mengajar yang berujung pada modifikasi perilaku.⁵ Urutan langkah sebuah kegiatan pembelajaran menurut Dilla Febriana adalah standart proses dimulai Setelah pelaksanaan pembelajaran yaitu pelaksanaan RPP yang terdiri dari kegiatan pembukaan, tengah, dan penutup adalah RPP yang berkaitan dengan standar isi. Setelah itu, kegiatan pemantauan, pelaporan, dan tindak lanjut digunakan untuk melacak proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam memahami suatu mata pelajaran.⁶ Jika metode yang benar dipilih untuk konten yang diajarkan, akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dalam arti yang lebih luas, belajar pada dasarnya adalah upaya yang disengaja oleh seseorang pendidik untuk mendidik siswa, guna dapat mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan.⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka belajar dapat disimpulkan, suatu susunan kegiatan guru yang terencana dan memungkinkan terjadinya kontak antara guru dan siswa dan mempunyai pengaruh positif terhadap perubahan perilaku siswa. Belajar dan pembelajaran merupakan dua pengertian yang saling terkait. Belajar dan pembelajaran adalah suatu proses mengubah perilaku siswa sebagai akibat dari kontak dengan guru. Ketika terlibat dengan lingkungan proses modifikasi perilaku melibatkan upaya yang disengaja berdasarkan pengalaman. Pola perilaku dapat dikenali atau diperhatikan dalam bentuk perilaku mental, fisik, emosi, serta sikap.

⁵ Moedjino, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), Hlm. 157.

⁶ Dilla Febriana, *Studi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses Di SMA Negeri 7 Padang*, Jurnal Buana Vol.2 No.1 Thn.2018, Hlm.340

⁷ Amna Emda, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Di SMA Negeri 12 Banda Aceh*, Lantanida Jounal, Vol.1 No.1, 2014.

2. Pembelajaran *Joyfull Learning*

a. Pengertian Pembelajaran *Joyfull Learning*

Salah satu model pembelajaran dalam strategi pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan merupakan pembelajaran yang menyenangkan atau bias disebut juga dengan *Joyfull Learning*. Menurut Muhammad Afandi istilah *Joyfull Learning* berasal dari kata “*joyfull*” dan “*learning*” yang berarti “menikmati sambil belajar”. Yang di mana belajar merupakan suatu proses kegiatan yang harus menimbulkan rasa senang dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga suatu prosedur atau pengalaman belajar yang membantu siswa menyukai situasi belajar atau proses belajar dikenal dengan istilah *Joyfull Learning*.⁸

Menurut Bobbi De Porter⁹ istilah “belajar yang menyenangkan” mengacu pada proses pembelajaran di mana guru dan siswa bekerja sama secara harmonis tanpa merasa dipaksa atau tertekan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan lebih mungkin untuk bertindak, mencoba hal-hal baru, mengajukan pertanyaan, mengeksperikan dan mempertahankan sudut pandang mereka. Guru perlu memahami bahwa otak bukanlah mesin yang dapat diprogram untuk berpikir tanpa henti, sehingga perlu istirahat selama proses pembelajaran berlangsung. Sangat penting menyediakan suasana yang sangat memungkinkan semua siswa untuk menikmati, merasa aman, dan nyaman untuk menyiapkan proses belajar yang menyenangkan.

Joyfull Learning menurut Aprilia Intan P¹⁰ adalah suatu model pengajaran yang menempatkan fokus pada pembelajaran bekerja dan bermain sambil mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa. Pada umumnya siswa akan mudah menerima materi

⁸ Muhammad Afandi, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, UNNISULA PRESS Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Hlm.15.

⁹ Bobbi De Porter, *Quantum Learning*, (Bandung : Kaifa, 2000), Hlm.8

¹⁰ Aprilia Intan Permatasari, *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Koloid Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol.3 No.1, 2014.

pembelajaran jika memiliki tingkat keaktifan dan rasa ingin tau yang tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran *Joyfull Learning*

Tujuan pembelajaran *Joyfull Learning* menurut Rusman¹¹, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena akan dilakukan dengan cara menyenangkan dan melibatkan mereka baik secara fisik maupun psikologis. Dalam hal ini, guru harus merancang lingkungan belajar yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa. Tujuan pembelajaran yang menyenangkan adalah untuk membangkitkan sepenuhnya potensi belajar siswa sekaligus berkontribusi pada kebahagiaan, kompetensi, kecerdasan, dan prestasi akademik mereka.

Tujuan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar adalah supaya guru mampu mengeluarkan potensi secara maksimal. Akibatnya guru dapat mengembalikan pengajaran ke tujuan semula, yaitu mengembangkan potensi siswa melalui transfer ilmu pengetahuan yang tidak mendoktrin atau mendikte, dengan menggunakan guru sebagai instrument atau fasilitator.¹²

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan untuk meningkatkan pengetahuan serta minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan dapat meninggalkan jejak abadi, berkat penguatan dan umpan balik dari guru.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Joyfull Learning*

Sholikhah memaparkan tahapan-tahapan teknik pembelajaran *joyfull learning* sebagai berikut :¹³

¹¹ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol.7 No.1 Tahun 2021, Hlm.126.

¹² Suparman S, *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Peserta Didik*, (Yogyakarta : Pinus Book Publisher, 1010), Hlm. 25.

¹³ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol.7 No.1 Tahun 2021, Hlm.133.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan kesiapan belajar siswa. Tahap ini, murid akan lesu dan akhirnya bisa menyerah. Berikut ini adalah tujuan dari perencanaan mental yang pasif.

- a) Untuk memberikan ruang pada siswa agar tidak terjebak dalam keadaan mental yang pasif
- b) Menumbuhkan rasa kritis dan minat siswa

Dalam tahap ini dapat memberikan motivasi berupa kata-kata yang membangun.

2) Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dari siklus pembelajaran dirancang untuk menyatukan materi pembelajaran dan belajar dengan cara yang positif dan menarik untuk memulai proses pembelajaran. Pada titik ini, guru menyediakan materi pembelajaran yang relevan dengan situasi kehidupan nyata yang mungkin dihadapi siswa.

3) Tahap pelatihan

Pada titik inilah pembelajaran yang sebenarnya dimulai. Pembelajaran diciptakan oleh apa yang siswa pikirkan, katakan dan lakukan, bukan oleh apa yang dipikirkan, dikatakan, dilakukan oleh guru. Hal ini dapat dilakukan pada tahap pelatihan dengan meminta siswa mempraktikkan keterampilan, mempresentasikan, atau berdiskusi.

4) Tahap Penutup

Guru melakukan penguatan pada materi yang sudah diberikan. Guru hendaknya memotivasi tumbuhnya harga diri siswa dengan menghargai kontribusi, ide, dan gagasannya, serta memberikan rasa aman di lingkungan belajar, diawali dengan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran *joyfull learning*. Akibatnya, siswa akan menikmati keterlibatan fisik dan mental dalam proses pembelajaran, dan mereka akan dapat menginspirasi dan berkontribusi sepenuhnya untuk membangun

kecerdasan, kompetensi, dan kepuasan mereka sebagai siswa.¹⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Joyfull Learning*

Menurut Suparman S, memaparkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan pembelajaran *Joyfull Learning*. Kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :¹⁵

- 1) Kelebihan *Joyfull Learning*, antara lain guru tidak membuat siswa:
 - a) Takut salah
 - b) Takut ditertawakan
 - c) Takut dianggap sepele

Pembelajaran inovatif membutuhkan penggunaan pembelajaran yang menyenangkan. Jika siswa telah menanamkan ini diotak mereka, tidak akan ada lagi siswa yang pasif dikelas, merasa tertekan dengan tugas, resiko kegagalan, pilihan terbatas, dan tentu saja kebosanan.

- 2) Kekurangan dalam penerapan pembelajaran *Joyfull Learning*

Pada dasarnya tidak ada kekurangan penerapan pembelajaran ini, siswa secara alami akan meningkatkan kreativitas mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa potensi anak-anak dikembangkan dengan hati-hati dan tidak terkesan dipaksakan. Kelemahan ini hanya disebabkan oleh guru, jika guru tidak aktif atau tidak pandai memilih model yang tepat dengan mengintegrasikan model, metode dalam pembelajaran, siswa tidak akan memahami dan bingung. Kombinasi ini dimaksudkan agar siswa tidak bosan saat belajar. Akibatnya, jika guru kurang menguasai model atau metode dan pendekatan dalam mengendalikan pembelajaran.

¹⁴ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol.7 No.1 Tahun 2021, Hlm.133.

¹⁵ Suparman S, *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Peserta Didik*, (Yogyakarta : Pinus Book Publisher, 2010) Hlm. 31.

Maka akan menjadi kekurangan dalam pembelajaran yang menyenangkan.

3. Media *Puzzle Game*

a. Pengertian Media *Puzzle Game*

Puzzle game menurut Mega dan Eva adalah alat peraga yang sering disebut permainan teka-teki atau permainan bongkar pasang yang memiliki beberapa jenis bentuk dan dapat dimainkan individu maupun dengan kelompok, *Puzzle Game* diciptakan untuk membantu/mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa.¹⁶ Kemudian Devi Ayu Anjani menjelaskan bahwasanya media *puzzle game* adalah jenis permainan edukatif yang memudahkan anak-anak untuk secara bertahap meningkatkan keterampilan memecahkan masalah mereka, serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat, melatih kesabaran dan ketekukan siswa sehingga pembangkit untuk siswa dalam menemukan hal-hal baru.¹⁷ Menurut Nola Nari *Puzzle* adalah suatu gambar atau tulisan yang dibagi menjadi potongan-potongan yang menyesuaikan tingkat kesulitan siswa, bertujuan untuk mengembangkan kecakapan intelektual, kesabaran, dan pemahaman tentang bagaimana berbagi.¹⁸ Mahardika M. Asrori menambahkan, permainan *puzzle* juga bisa disebut sebagai permainan edukatif karena tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga membantu mengembangkan pemikiran yang cepat dan tangan yang

¹⁶ Mega Yuni Ariyanti, Eva Luthfi Fakhru Ahsani, *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV*, Jurnal Pendidikan dasar Vol.6 No.2 Thn.2022, Hlm.62

¹⁷ Devi Ayu Anjani, *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Vol.7 No.2 Tahun 2014, Hlm.188.

¹⁸ Nola Nari, Dbby Yulia Akmay, Dewi Sasmita, *Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang*, Jurnal Pembangunan dan Pendidikan Vol.7 No.1 Tahun 2019, Hlm.46.

cekatan, sehingga dapat merangsang minat siswa sekaligus mampu mengembangkan potensi siswa.¹⁹

Dengan media *puzzle game* ini, siswa dilatih untuk menggabungkan potongan-potongan *puzzle* tersebut. Menurut Siti Nur Aftika, *Puzzle* dibagi menjadi beberapa bentuk diantaranya :²⁰

- 1) *Puzzle* konstruksi, merupakan potongan-potongan terdiri dari sejumlah komponen berbeda yang dapat disatukan kembali untuk membuat berbagai model.
- 2) *Puzzle* batang, merupakan permainan teka-teki langsung yang menguji keterampilan berpikir kritis dan biarkan kami menyesuaikan teka-teki sesuai yang diinginkan.
- 3) *Puzzle* lantai, yaitu terbuat dari bahan *sponge* (busa) sehingga sangat cocok untuk alas bermain anak di lantai
- 4) *Puzzle* logika, merupakan gambar atau lisis yang mengajarkan anak bagaimana memecahkan kesulitan dengan cara yang menghasilkan gambar atau kalimat yang lengkap.

Manfaat penggunaan media permainan *puzzle* di dalam kelas antara lain meningkatkan kemampuan kognitif, mengasah kemampuan penalaran dan daya ingat, melatih kesabaran, meningkatkan pengetahuan, mengasah kemampuan bersosialisasi, dan membangkitkan semangat siswa pada materi pelajaran.

b. Langkah-Langkah Penerapan Media *Puzzle Game*

Kegiatan menghibur dapat secara aktif meningkatkan aktivitas sel otak. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dimanfaatkan sebagai alat atau media pembelajaran sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, misalnya dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Berikut langkah-langkah penerapan

¹⁹ Mahardika M Asrori, *Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah*, Progam Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Untan, Hlm.3.

²⁰ Siti Nur Aftika, *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012*, Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020, Hlm. 43.

puzzle game dalam proses pembelajaran menurut Yuliani Yani:²¹

- 1) Setelah memberikan informasi kepada siswa, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan menugaskan mereka untuk memainkan permainan kooperatif.
- 2) Setelah itu, guru memberikan masing-masing kelompok satu potongan *puzzle* dari amplop tersebut.
- 3) Guru memberi isyarat kepada setiap kelompok untuk mulai menyusun potongan *puzzle* segera setelah mereka menerima bagian *puzzlenya*. Anggota kelompok harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.
- 4) Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan hasil menyusun potongan-potongan *puzzle* yang ada
- 5) Kegiatan berlanjut sampai semua kelompok selesai menyusun potongan *puzzle*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle Game*

Ela Latifatul Fajriyah mengatakan bahwa *puzzle game* yang diterapkan pada proses pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kelemahan.²² Kelebihan *puzzle game* sebagai berikut :

- 1) Melatih psikomotorik
- 2) Meningkatkan daya ingat
- 3) Permainan *puzzle* dan kegiatan pembelajaran menarik bagi siswa
- 4) Suasana kelas menjadi menyenangkan dan terjadi interaksi siswa.
- 5) Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok.

Adapun kelemahannya, sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa untuk bersenang-senang
- 2) Kondisi kelas yang menyenangkan, menjadi tidak kondusif

²¹ Yuliani Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta : Laskar Askara, 2008), Hlm.43

²² Ela Latifatul Fajriyah, *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah*, Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017, Hlm.9

Akan tetapi beberapa kelemahan tersebut, dapat dipastikan bahwa proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dengan bantuan guru untuk dapat memegang kendali dari situasi di dalam kelas.

4. Metode Eksperimen

a. Pengertian Metode Eksperimen

Menurut Ninditya memaparkan bahawa metode *eksperimen* adalah suatu cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan pengamatan/percobaan dengan mempelajari sesuatu melalui pengajaran dan mengalaminya sendiri. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen sendiri, menyelesaikan tugas sendiri, mengikuti prosedur, dan melihat objek, keadaan, atau proses.²³ Menurut Rismawati, metode *eksperimen* adalah suatu cara pemberian kesempatan kepada siswa secara individu atau kelompok untuk dilatih dalam melakukan suatu prosedur atau percobaan yang sengaja dibuat atau dipersiapkan untuk menunjukkan kebenaran suatu teori secara metodis dan terorganisir.²⁴ Dewi Mayangsari menegaskan bahwa metode pembelajaran eksperimen adalah suatu teknik pengajaran yang memungkinkan siswa melakukan percobaan untuk memverifikasi secara mandiri suatu klaim atau hipotesis.²⁵

Dengan menggunakan beberapa kriteria di atas, dapat dikatakan bahwa metode *eksperimen* adalah suatu teknik karena memberikan kesempatan kepada siswa secara individu atau kelompok untuk mendapatkan pelatihan sehingga mereka dapat melakukan percobaan

²³ Ninditya Enngawati Hayuningtyas, Arfilia Wijayanti, dan Muhajir, *Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.20 No.2 Tahun 2017, Hlm.153.

²⁴ Rismawati, Ratman, dan Andi Imrah Dewi, *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN No.1 Balukung 2*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.4 No.1 Tahun 2017, Hlm.200.

²⁵ Dewi Mayangsari, Nuriman, dan Agustiniingsih, *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Konduktor Dan Isolator SDN Semboro Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Edukasi Unej Vol.1 No.1 2014, Hlm 28.

atau prosedur. Oleh karena itu siswa harus melakukan percobaan atau prosedur sendiri, mencari kebenaran atau mencari hukum atau proposisi, dan mampu menarik kesimpulan dari pengalaman mereka.

b. Langkah-Langkah Penerapan Metode Eksperimen

Langkah-langkah metodologi *eksperimen* Ramyusli adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Dijelaskan dengan jelas langkah-langkah yang harus dilakukan selama pengamatan/percobaan
- 2) Melakukan uji coba untuk mengidentifikasi cara-cara pokok dalam pembentukan siswa.
- 3) Guru harus memutuskan peralatan yang diperlukan, prosedur yang harus diikuti, rincian yang harus didokumentasikan, dan variabel mana yang perlu dikontrol sebelum eksperimen dilakukan.
- 4) Setelah pengamatan/percobaan selesai, guru harus memutuskan langkah selanjutnya, seperti mengumpulkan laporan tentang percobaan, mengadakan tanya jawab tentang prosedur, dan mengadakan penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.

Sesuai dengan justifikasi yang diberikan, Roestiyah mengusulkan prosedur eksperimen yaitu:²⁷

- 1) Siswa harus diberitahu tentang tujuan percobaan dan masalah yang akan ditunjukkan melalui percobaan.
- 2) Jelaskan kepada siswa urutan percobaan, alat dan bahan yang diperlukan, dan pengelolaannya yang cermat.
- 3) Selama percobaan, instruktur harus mengawasi kegiatan siswa.
- 4) Setelah melakukan percobaan, guru wajib menyusun hasil belajar siswa, memimpin diskusi di kelas, dan menilai dengan menggunakan format tes atau tanya jawab.

²⁶ Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati, “Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Vol.13 No.1 Tahun 2017, Hlm.17.

²⁷ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bina Aksara Tahun 1988)

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Eksperimen*

Dalam proses pembelajaran bisa dikatakan tidak ada yang namanya metode yang *perfect* atau sempurna. Masing-masing metode punya kelebihan dan kekurangan, seperti halnya yang di ungkapkan oleh Eka Patmawati bahwa metode *eksperimen* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya :²⁸

Kelebihan metode *eksperimen* :

- 1) Dapat mendorong siswa untuk lebih mempercayai percobaan dan kesimpulan mereka sendiri daripada pengucapan guru dan buku.
- 2) Siswa berpartisipasi aktif dalam mengumpulkan fakta, informasi, atau data melalui percobaan yang dilaksanakannya.
- 3) Mampu menggunakan dan melaksanakan prosedur ilmiah dan berpikir secara ilmiah
- 4) Pengalaman objektif, realistik, dan bebas verbalisme ditambahkan untuk memperkaya pengalaman belajar.
- 5) Siswa yang telah lama menjalin hubungan satu sama lain merasa memiliki hasil belajar.

Kekurangan metode *eksperimen* :

- 1) Membutuhkan peralatan percobaan yang lengkap
- 2) Berpotensi memperlambat pembelajaran pada penelitian yang berkepanjangan.
- 3) Membuat hal-hal menantang bagi pendidik dan siswa yang kurang pengalaman penelitian
- 4) Kegagalan dan kesalahan dalam percobaan akan menyebabkan kesalahan dalam menarik kesimpulan.

5. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa, minat pada hakekatnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri sendiri. Kartini Kartono mendefinisikan minat sebagai suatu momen dan

²⁸ Eka Patmawati, *Peningkatan hasil belajar Siswa menggunakan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*, Universitas Tanjungpura Pontianak, Tahun 2014, Hlm.3

kecenderungan secara intens ke satu arah terhadap suatu objek yang dianggap penting.²⁹ Menurut Ana Laila Soufia dan Zuchdi, menjelaskan Minat merupakan faktor pendorong yang mendorong seseorang untuk memperhatikan individu lain dalam kegiatan atau objek.³⁰ Demi menarik minat para siswa dalam proses pembelajaran, tentunya diperlukan beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai sarana dan prasarana untuk menarik minat belajar tersebut. seperti dalam firman Allah SWT pada QS. An-Nahl:125 yang berbunyi sebagai berikut :³¹

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ .

Artinya : “serulah manusia kepada Tuhanmu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik dan berbantahlah dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Dari ayat di atas, memberikan ruang diskusi untuk saling berargumentasi, akan tetapi jika terjadi debat atau perselisihan, maka hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan Bahasa yang ramah, dan halus. Dengan demikian pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik dan terjadi dalam suasana yang kondusif.

²⁹ Cut Venny Luciana, *Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*, Jurnal Bunga Rampai Usia Emas Vol.1 No.1 Tahun 2015, Hlm.37

³⁰ M Rosyid Alfazani, Dinda Khoirunisa A, *Faktor Pengembangan Potensi Diri Minat Kegemaran Lingkungan Dan Self Disclosure (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial)*, Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial Vol.2 No.2 Tahun 2021, Hlm.589

³¹ Al-Qur'an An-Nahl ayat 125. Al-Qur'an dan terjemahannya (Kudus, Menara Kudus 2006)

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan seseorang yang dibedakan oleh suatu sensasi kesenangan atau ketertarikan terhadap suatu objek tertentu, disertai dengan pemusatan perhatian pada objek tersebut dan keinginan untuk melakukan kegiatan tertentu. aktivitas objek.

Minat siswa yang tinggi dalam belajar akan mendorongnya untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik.

Karena minat mereka dalam belajar, siswa akan lebih termotivasi untuk mempunyai keinginan yang tinggi pada pembelajaran. Siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi dapat mempelajari hal-hal baru dan mengembangkan perspektif baru.³²

b. Indikator dan Kriteria Minat Belajar

Menurut Siti Komariah, ada beberapa indikator minat yang diketahui atau dapat dilihat melalui proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut.³³

1) Ketertarikan untuk membaca buku

Siswa akan merasa termotivasi untuk mempelajari suatu pelajaran jika mereka tertarik terhadapnya. Siswa yang tertarik dengan studi pendidikan sains atau sains umum akan merasa termotivasi untuk mengejanya, mereka akan bekerja keras untuk mempelajari semua yang mereka bisa tentangnya, dan mereka akan menghadiri kelas dengan antusias dan tidak memaksakan diri.

³²Lusi Marleni, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang*, Jurnal Pendidikan Matematika Vol.1 No.1 2016, Hlm.150-151

³³ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifat, dan Gaguk Resbiantoro, *Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa*, Sosiohumaniora Vol.4 No.1 Tahun 2018, Hlm.3-4

- 2) Perhatian dalam belajar
 Perhatian adalah pemusatan atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pemahaman atau yang lain dengan mengesampingkan hal-hal lain. Jadi, siswa akan memiliki perhatian dalam belajar, pikiran dan jiwa mereka terfokus pada apa yang mereka pelajari
- 3) Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA
 Seseorang dapat mengungkapkan minat tidak melalui kata-kata tetapi melalui tindakan atau tindakan, berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan tertentu. Jadi jika seorang siswa memiliki minat terhadap pelajaran IPA, maka siswa tersebut akan berperan aktif ketika belajar IPA.
- 4) Pengetahuan
 Selain emosi senang dan prihatin, seseorang dapat menentukan tingkat minat siswa terhadap suatu pelajaran dengan melihat pengetahuan yang dimilikinya. Siswa yang tertarik pada suatu topik akan sangat berpengetahuan tentang hal itu dan bagaimana belajar dapat bermanfaat bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Yulia Pratami Putri dan Alpha Galih Adirakasiwi, terdapat kriteria minat yang dapat dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu, sebagai berikut :³⁴

Tabel 2. 1 Tabel Kriteria Minat Belajar Siswa

| |
|-------------------|
| Kriteria |
| Sangat Tidak Baik |
| Tidak Baik |
| Cukup baik |
| Baik |
| Sangat Baik |

³⁴ Yulia Pratami Putri dan Alpha Galih Adirakasiwi, Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah Pada Materi SLPTV Dengan Metode Pembelajaran Daring, Jurnal Pendidikan Matematika Vol.5 No.1 Thn.2021, Hlm.2937.

c. Jenis-Jenis Minat Belajar

Menurut Yugi Prayuga Dua macam minat belajar adalah sebagai berikut: *pertama*, minat belajar yang berkembang secara alami dalam diri siswa dan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan bakat bawaan siswa. *Kedua*, karena kegiatan yang terpola dipengaruhi oleh lingkungan, guru, dukungan orang tua, dan kebiasaan, maka minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar kendali siswa.³⁵

Yugi Prayuga, juga memaparkan bahwa minat dibagi menjadi 10 jenis, sebagai berikut :

- 1) Ketertarikan pada alam, khususnya minat pada pekerjaan yang melibatkan tumbuhan, hewan, dan lingkungan.
- 2) Minat mekanis, yaitu ketertarikan pada pekerjaan mekanis, khususnya tenaga kerja yang melibatkan mesin.
- 3) Ketertarikan pada matematika, khususnya minat pada pekerjaan yang membutuhkan matematika
- 4) Ketertarikan pada sains, khususnya keinginan untuk mempelajari informasi baru dan menemukan solusi untuk masalah
- 5) Minat persuasive, yaitu khususnya keinginan dalam pekerjaan yang melibatkan mempengaruhi orang lain
- 6) Minat seni, yaitu minat yang khusus seni untuk kerajinan tangan dan usaha artistik.
- 7) Minat leterer, yaitu minat yang khusus membaca dan menulis esai yang bervariasi
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap musik, khususnya kecintaan terhadap aktivitas yang berhubungan dengan musik seperti menghadiri konser dan memainkan alat musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu Ketertarikan pada pelayanan sosial, khususnya ketertarikan pada tenaga kerja yang bermanfaat bagi orang lain

³⁵ Yugi Prayuga dan Agung Prasetyo Abadi, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*, Journal Homepage (Sosiomadika Tahun 2019), Hlm.1054

10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif³⁶

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Lina Dwi Muliani dan berpendapat bahwa ada dua *variabel* yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu *faktor internal* dan pengaruh *eksternal*. *Faktor internal* meliputi sifat-sifat seperti sikap, kemampuan, dan bakat yang dimiliki siswa. Sedangkan *faktor eksternal* adalah hal-hal yang berdampak pada diri anak didik dari luar dirinya, meliputi perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, bimbingan orang tua terhadap kebutuhan dan sarana belajar di rumah, serta faktor lingkungan sekitar yang mempengaruhi. salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sekolah merupakan salah satu yang masuk kedalam *faktor eksternal* yang dapat memengaruhi proses belajar siswa. Di dalam proses belajar guru merupakan peran penting untuk membantu dan meningkatkan minat belajar siswa di sekolah. Kemudian lingkungan keluarga merupakan salah satu *faktor eksternal* yang dapat memengaruhi proses belajar siswa seperti, memberikan fasilitas belajar saat anaknya membutuhkan guna untuk memudahkan anak untuk belajar dan menambah semangat anak dalam belajar. Kemudian dukungan dan motivasi dari orang tua sangat berpengaruh terhadap semangat dan minat belajar anak sehingga anak dapat timbul sikap kreativitas dalam dirinya.³⁷

6. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Menurut Surahman Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah topik sekolah dasar (SD). IPA adalah konsep pembelajaran alam dengan berbagai aplikasi dalam kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat penting

³⁶ Yugi Prayuga dan Agung Prasetyo Abadi, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*, Journal Homepage (Sosiomadika Tahun 2019), Hlm.1054

³⁷ Lina Dwi Muliani dan Arusman, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*, Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat Vol.2 No.2 Tahun 2022, Hlm.138.

untuk kemajuan teknologi dan sistem pendidikan. Siswa didorong untuk menggunakan pendidikan sains untuk belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, lingkungan mereka, dan bagaimana menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Iskandar mengklaim bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau *Sciense*, juga dikenal sebagai IPA, dikenal sebagai ilmu alam, ilmu yang menyelidiki kejadian alam, dan mengeksplorasi fenomena alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pengamatan dan eksperimen manusia.³⁹ Darmojo mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang beralasan dan tidak memihak tentang kosmos dan segala isinya.⁴⁰ Rora Dkk mengatakann bahwa IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang berasal dari fenomena alam dan benda-benda melalui pengamatan/*eksperimen* para ilmuwan dengan menggunakan metode ilmiah.⁴¹

Dari segi istilah, Ilmu alam adalah kata yang mengacu pada studi tentang alam. Pengetahuan alam tidak salah lagi adalah pemahaman tentang alam semesta dan segala sesuatu di dalamnya. Dalam Usman, Nash mendefinisikan IPA sebagai pendekatan yang analitis, teliti, tepat, dan cermat untuk melihat alam yang

³⁸ Surahman, Ritma Ishak Paudi, Dewi Tureni, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Mhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towere*, Jurnal Kreatif Tadulko Online Vol.3 No.4 Tahun 2020, Hlm..92-93.

³⁹ Binti Muakhirin, *Peningkatan hasil belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*, Jurnal Ilmiah Guru Vol.1 No.1 Tahun 2014, Hlm.52

⁴⁰ Hilda Oktri Yeni, Cilvia Angraini dan Fitria Meilina, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018*, jurnal Pendidikan MINDA Vol.1 No.2 Tahun 2020, Hlm.11

⁴¹ Rora Rizki Wandini Dkk, *Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol.4 No.3 Thn.2022

menghubungkan fenomena lain untuk menciptakan sudut pandang baru terhadap objek yang diamati.⁴²

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran IPA di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa diposisikan sebagai seseorang yang mencari, mengolah, dan menemukan sendiri bagaimana pengetahuan dihasilkan selama proses pembelajaran IPA. Siswa juga dilatih untuk dapat mengenali fakta, mengetahui perbedaan dan persamaan fakta, serta mencari hubungan antar fakta sehingga siswa dapat mencari sendiri pengetahuannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Cranton, tujuan pembelajaran merupakan harapan atas pengetahuan dan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran selesai.⁴³

Maslichah Asy'ari menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yaitu, diantaranya:⁴⁴

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- 2) Menumbuhkan minat pada sains, teknologi, dan masyarakat, serta pandangan positif. asah proses investigasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
- 3) Dapatkan mengembangkan pengetahuan praktis dan pemahaman prinsip-prinsip ilmiah yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Tursinawati adapun tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut :⁴⁵

⁴² Heryanto, Mastar Asran, Hery Kresnadi, *Peningkatan Hasil Belajar Murid Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Inkuiri Di Sekolah Dasar*, FKIP Untan Pontianak Tahun 2017, Hlm. 4

⁴³ Mohammad Asrori, *Pengertian Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran*, Jurnal Madrasah Vol.5 No.2 Tahun 2013, Hlm.166

⁴⁴ Kudusiah, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018*, Jurnal Ilmiah Mandala Education Vol.4 No.2, 2018 Hlm. 199.

- 1) Percaya kepada kebesaran Tuhan Yang Maha Esa dengan memperhatikan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang praktis dan dapat diterapkan
- 3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, berwawasan positif, dan kesadaran akan interaksi antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) memperoleh keterampilan proses untuk melihat ke dalam dunia, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran akan perlunya berkontribusi dalam pelestarian lingkungan
- 6) Menumbuhkan kesadaran akan nilai alam dan segala tatanannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Mendapatkan pengetahuan, gagasan, dan kemampuan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan sebagai landasan untuk menempuh pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA tersebut di atas, diharapkan siswa dapat memahami bagaimana memanfaatkan sumber daya alam tanpa merugikan makhluk hidup lain atau lingkungan secara keseluruhan. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran IPA seefektif mungkin, pembelajaran IPA diharapkan dapat berfungsi dengan baik.

7. Mata Pelajaran IPA MI/SD Pada Kurikulum 2013

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah⁴⁶, kurikulum 2013 bertujuan untuk membekali manusia Indonesia dengan keterampilan yang diperlukan untuk hidup beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan

⁴⁵ Tursinawati, *Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IP Di SDN kota Banda Aceh*, Jurnal Pionir Vol.1 No.1 Tahun 2013, Hlm.69

⁴⁶ Syamsudin, Luluk Safitri, Musdalifah, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran IPA Studi Kasus Di MI Roudlotul Ulum Surabaya*, Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol.3 No.2 Tahun 2019, Hlm.66

individu dan warga negara yang afektif yang dapat berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat dan negara. Siswa diharapkan berperan lebih aktif dalam mempelajari hal-hal baru dan menarik kesimpulan atas permasalahan yang dihadapinya sesuai dengan kurikulum IPA SD/MI tahun 2013.

Menurut Ida Fitriyati mengklaim bahwa kurikulum 2013 menerapkan metodologi ilmiah yang sejalan dengan pembelajaran sains untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah siswa. Salah satu hal yang mempengaruhi keberhasilan akademik dan pengambilan keputusan sehari-hari adalah kemampuan bernalar. Untuk melakukan penjelasan ilmiah yang sampai pada fakta mekanisme sebab akibat dari temuan pemeriksaan fenomena, diperlukan penalaran ilmiah.⁴⁷

Pembelajaran IPA SD/MI pada kelas IV mencakup materi yang berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar. Salah satunya adalah materi tentang daur hidup makhluk hidup yang dimana materi tersebut sangat berkaitan langsung dengan lingkungan alam sekitar siswa, yang mencakup daur hidup hewan yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga melibatkan siswa secara aktif untuk meneliti dan menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui. Berikut Kompetensi Dasar dan Indikator IPA (Daur Hidup Mkhhluk Hidup) :

Tabel 2. 2 KD dan Indikator IPA Kelas IV Tema 6 Subtema 1

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.2 Membandingkan berbagai macam daur hidup makhluk hidup dan menghubungkannya dengan upaya konservasi/ Pelestarian | 3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup |

⁴⁷ Ida Fitriyati, Arif Hidayat, Munzil, Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama, Jurnal Pembelajaran Sains Vol.1 No.1 Tahun 2017, Hlm.28

| | |
|---|--|
| <p>4.2 Membuat diagram yang menunjukkan banyak spesies makhluk hidup yang dapat ditemukan di area tersebut serta slogan untuk upaya konservasi.</p> | <p>4.2.1 Membuat tahapan pertumbuhan hewan</p> |
|---|--|

B. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang yang dijadikan rujukan oleh penulis sebagai berikut :

1. Sufiani (2021), dengan judul penelitian “*Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*”. Menyatakan bahwa *Joyfull Learning* Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. Penerapan teknik pembelajaran *joyfull learning* berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar siswa, demikian hasil temuan penelitian ini. Proses pembelajaran yang berkualitas tinggi jika dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan, 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 kopetensi.⁴⁸ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan pembelajaran *joyfull learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dengan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA, lokasi penelitian, materi pembelajaran, mata pelajaran
2. Bahar (2019), dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa”. Menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* yang diterapkan di kelas sangat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih antusias dalam

⁴⁸ Sufiani dan Marzuki, *Joyfull Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*”, Jurnal Pemikiran Islam Vol.7 No.1 Tahun 2021.

mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang lebih meningkat dalam mata pelajaran matematika dibandingkan sebelum diterapkannya media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori cukup baik dengan nilai rata-rata pada *pretest* yaitu 50,36 dan *posttest* yaitu 72,50. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol berada pada kategori cukup baik dengan hasil *pretest* yaitu 49,82 dan *posttest* yaitu 64,64.⁴⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan media *puzzle ame*. Sedangkan perbedaan terletak pada fokus penelitian dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen* pada mata pelajaran IPA meningkatkan minat belajar siswa Di MI Muhammadiyah 2 Kudus, mata pelajaran, kelas, lokasi penelitian

3. Kiki (2019), dengan judul penelitian “Metode *Eksperimen* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Energi Bunyi Di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo”. Menegaskan bahwa dengan mengadopsi metode eksperimen akan meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak bosan, tujuan pembelajaran tercapai, dan minat siswa dalam belajar IPA meningkat.⁵⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan *metode eksperimen* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mata pelajaran IPA, sedangkan perbedaan terletak pada lokasi penelitian yang bertempat di MI Muhammadiyah 2 Kudus, materi pembelajaran

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, bahwa penelitian tentang *Penerapan Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Kudus* memiliki fokus

⁴⁹ Bahar dan Risnawati, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa*, Jurnal Publikasi Pendidikan Vol.9 No.1 Tahun 2019.

⁵⁰ Kiki Yunis Fika, *Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Energi Bunyi Di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun 2019

penelitian yang berbeda, sekalipun sebagian memiliki kesamaan dengan penelitian tersebut. Letak perbedaannya yaitu meningkatkan minat belajar serta pada mata pelajaran IPA yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas IV B.

C. Kerangka Berfikir

Problem yang dialami guru kelas IV B MI Muhammadiyah 2 Kudus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, 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.

Solusi dari penulis adalah dengan penerapan pembelajaran *joyfull learning* dengan *puzzle game* berbasis *eksperimen*. *joyfull learning* mempunyai kelebihan, antara lain guru tidak membuat siswa: takut salah, takut ditertawakan, takut dianggap sepele.⁵¹ Dan juga kelebihan yang dimiliki oleh media *puzzle game* adalah, 1) Melatih psikomotorik, 2) Melatih daya ingat, 3) Siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dengan *puzzle game*, 4) Suasana kelas menjadi menyenangkan dan terjadinya interaksi antara siswa dan siswa lainnya, 5) Siswa mampu bekerjasama dengan kelompoknya⁵² Sedangkan kelebihan dari metode *eksperimen* adalah, 1) Dapat membuat siswa lebih percaya atas kebenaran, 2) Siswa aktif terlibat mengumpulkan fakta, 3) Memperkaya pengalaman dengan hal-hal baru, 4) Dapat menerapkan dan

⁵¹ Suparman S, *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Peserta Didik*, (Yogyakarta : Pinus Book Publisher, Tahun 2010), Hlm.31

⁵² Eka Latifatul Fajriyah, *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah*, Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri Metro, Tahun 2017, Hlm.9

melakukan metode ilmiah, 5) Dan kepemilikan siswa terhadap hasil belajar.⁵³

Dari penerapan solusi pembelajaran di atas dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berlangsung dengan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan ke siswa dengan baik serta melibatkan siswa secara aktif, minat belajar meningkat khususnya pada pembelajaran IPA dan tidak monoton di kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Dari *problem* yang ada dan solusi yang ditawarkan penulis ke pihak guru kelas, dapat diharapkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, asik, melibatkan siswa untuk aktif, serta meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berkesn di siswa maupun guru.



⁵³ Eka Patmawati, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*, Universitas Tanjungpura Pontianak, Tahun 2014, Hlm.3

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

