

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang sangat unik sebab memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Perbedaan bukanlah menjadi hidup acuh tak acuh tetapi dengan adanya perbedaan ini akan saling memerlukan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing yang sering disebut dengan interaksi sosial sehingga manusia merupakan makhluk sosial. Sehingga makhluk sosial ini diperlukan pendidikan untuk memanusiakan manusia. Dalam rangka memanusiakan manusia sebagaimana dengan Rasyidin, dkk. (2013, hlm. 3), hakekat manusia hubungannya dengan pendidikan yakni “manusia sebagai makhluk yang harus perlu dididik dan mendidik, manusia sebagai makhluk yang dapat dididik dan mendidik, serta pendidikan sebagai humanisasi.”

Dalam memanusiakan manusia memerlukan proses belajar mengajar menyenangkan yang dapat didukung dengan peranan seorang guru. Peranan guru yang lebih memerhatikan siswanya lebih dalam hal menunjang keberhasilan proses belajar mengajar akan sangat berpengaruh minat belajar mereka terhadap mata pelajaran IPA. Minat belajar akan membentuk pada hasil belajarnya yang meningkat pula. Keberhasilan pada hasil belajar ini akan menghasilkan dampak pada kognitif dan dampak emotif. Dampak kognitif pada hasil belajar ini yakni tercapainya suatu indikator capaian kompetensi pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Adapun dampak emotif pada siswa akan merasakan perasaan yang senang dalam belajarnya. Perasaan yang senang akan muncul perasaan yang menyenangkan dalam dirinya untuk mempelajari IPA.

Berkaitan perasaan yang menyenangkan terhadap pembelajaran IPA, menurut Krismanto, dkk. (2003) mengungkapkan pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar dapat dikembangkan dari suatu keberhasilan belajar siswa, kegiatan menyenangkan (nyanyian, yel-yel, *games*) bahkan media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas dengan semenarik mungkin agar dapat memberikan perhatian khusus terhadap mata

pelajaran IPA. Selain dari itu, pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada kenyataannya, penolakan anak selalu terjadi dalam kelasnya. Hal ini terlihat pada siswa mengalami kesulitan belajarnya yang disebabkan karena hafalan materi yang begitu banyaknya namun tidak diberikan pengalaman belajar langsung terhadap siswa itu sendiri. Penghafalan materi dan kurangnya pengalaman belajar ini menyebabkan cepat lupaterhadap materi IPA. Apabila ini terus dibiarkan dikhawatirkan akan terjadi hasil belajar siswa baik dalam ranah kognitif maupun ranah afektif menjadi tidak akan meningkatkan dalam mata pelajaran IPA.

Dari permasalahan di atas dapat diungkapkan bahwa pembelajaran yang tidak menyenangkan akan menentukan tingkatanhasil belajar siswa sehingga dapat dikembangkan dari suatu keberhasilan belajar siswayang tidak hanya dalam ranah kognitif saja tetapi ranah afektif pula seperti memberikan rasa senang melalui respons-respons terhadap kegiatan menyenangkan (nyanyian, yel-yel, *games*) bahkan media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas dengan semenarik mungkin agar dapat memberikan perhatian khusus terhadap mata pelajaran IPA.

Pengalaman belajar IPA yang didapati oleh siswa menentukan baik buruknya terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan penelitian oleh Fibonacci (2012) bahwa penerapan *joyful learning* pada ranah kognitif meningkat dengan baik, tetapi dalam tahapan-tahapan antara penelitian Fibonacci dengan penelitian ini yaitu adanya sintak yang dikembangkan sesuai dengan aspek/indikator yang diterapkan dalam masing-masing penelitian.

Dengan karakteristik siswa tersebut, terdapat beberapa model atau metode pembelajaran yang tepat dalam mengatasi kesulitan belajar mereka terhadap pembelajaran IPA yakni dengan menggunakan *quantum teaching*, *cooperatif learning*, serta *joyful learning*. Akan tetapi, penerapan yang tepat dengan karakteristik siswa kelas V di SDN Kecamatan Sukasari Bandungyaitu dengan menggunakan *joyful learning* sebab dalam penggunaan model pembelajaran bahkan media pembelajaran yang digunakan tidak ditentukan spesifik tetapi lebih

Intan, 2017

**PENERAPAN JOYFUL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAMPENBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kepada kebutuhan siswa dan menunjang dalam materi atau penguasaan materi IPA khususnya dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Masih banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan semangat belajar mereka selain dari *reward* yang diberikan. Sebaiknya guru dapat menggunakan metode yang bervariasi ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini akan efektif dalam menumbuhkan khususnya pada hasil belajar IPA. Apabila ini terus dibiarkan dikhawatirkan akan terjadi hasil belajar setiap siswa tidak akan meningkatkan dalam mata pelajaran IPA. Dengan adanya, *joyful learning* akan sangatlah diperlukan dalam penerapan di kelas V ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud untuk meneliti bagaimana penerapan *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini diperinci dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V di sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar terhadap pembelajaran IPA dalam penerapan *joyful learning*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah

- 1.3.1 Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V di sekolah dasar.
- 1.3.2 Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar terhadap pembelajaran IPA dalam penerapan *joyful learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Pada manfaat teoretis ini diharapkan penelitian ini dapat memberikan suatu jalan alternatif kepada guru untuk selalu memperbaiki dalam meningkatkan mutu guruan di dalam suatu proses belajar mengajar khususnya IPA di sekolah dasar. Selain dari itu, para guru dan juga bagi para calon guru mendapatkan referensi untuk meningkatkan hasil belajar IPA dalam pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan kebermaknaan pembelajaran

IPA melalui metode *joyful learning* ini. Pembelajaran yang berbasis *joyful learning* ini terhadap pembelajaran IPA sangat dianggap penting dan perannya cukup besar. Oleh karena itu, guru dapat menerapkannya pada pembelajaran IPA.

1.4.2.2 Bagi guru, untuk memberikan masukan kepada guru agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SD dengan alternatif pembelajaran IPA melalui pembelajaran yang berbasis *joyful learning*. Adapun siswa yang menjadi objek diharapkan dapat meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran IPA khususnya siswa kelas V di SDN Kecamatan Sukasari Bandung dengan menggunakan *joyful learning*.

1.4.2.3 Bagi siswa, diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meraih hasil belajar yang baik dalam mata pelajaran IPA khususnya.