

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya dari segi fisik saja yang aktif dan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Hal ini sama saja dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

Istilah pembelajaran sendiri sangatlah erat dengan belajar dan pembelajaran. Dimana pembelajaran sendiri berarti kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam waktu tertentu.¹ Sedangkan pembelajaran yang berkualitas diamana seorang guru memiliki motivasi yang tinggi untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran tersebut

¹ Moh,Suradi. *Belajar dan Pembeajaran*. (Yogyakarta : Deepublish, 2018), hal. 6.

berlangsung. Dalam sebuah pembelajaran akan terjadi sebuah komunikasi dimana komunikasi tersebut yang menjadi perantara pada saat pembelajaran. Komunikasi yang terjalin tersebut terjadi antara guru dan peserta didik.²

Menurut (Meire, 2020) bahwa belajar menyenangkan joyful learning berbasis ice breaking adalah system pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Paulo Fraire (2019) menyatakan bahwa joyful learning berbasis ice breaking adalah pembelajaran yang di dalamnya tdk ada lagi tekanan baik tekanan fisik maupun psikologis.³

Motivasi adalah serangkain usaha untuk menyediakan pada kondisi tertentu untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu . Motivasi sendiri tumbuh dalam kondisi tertentu atau dalam lingkungan tertentu. Motivasi sendiri dapat diserang melalui faktu dari luar . Tetapi motivasi sendiri tumbuh dalam diri sendiri .

² Muh, Rizal, " *Masdul, Komunikasi Pembelajaran*", Vol 13. No 02. (Juli 2018), hal 4.

³ Muthmainnah, Nurfaizah, Nursiah, " *Pengaruh Metode Joyfull Learnig Berbasis Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 3 SDN Bontomaero 1 Kabupaten Gowa*", Jurnal Prossiding Seminar Nasional PSSH, Vol.3 No.1. (April 2024), Hal. 3.

Lingkungan hanya untuk sebagai agar motivasi tersebut dapat berkembang.⁴

Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri sudah diajarkan kepada siswa sejak disekolah dasar. Dalam pembelajaran sendiri tentu banyak mencakup materi . Semua materi yang mencakup pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dimulai dari seorang guru . Guru tentu menjadi pengendali pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung.⁵

Joyfull Learning Berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan sedangkan *Learning* sendiri berarti pembelajaran. Sehingga *Joyfull Learning* sendiri dapat disimpulkan merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Dimana pembelajaran tersebut berlangsung sangai santai tanpa ada tekanan sedikitpun .

Ice Breaking merupakan tindakan untuk membuat suasana yang membeku menjadi cair . Tindakan ini dilakukan agar pada saat proses pembelajaran berlangsung agar tidak membosankan .⁶ Selain itu *Ice Breaking* bertujuan untuk merubah situasi pada saat pembelajaran berlangsung menjadi situasi yang akrab . Ataupun

⁴ Amna Emda," *Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran*", *Journal Lantanida* , Vol 5,No 02,(2017),hal.178

⁵ Muhammad Ali, " *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra, Pernik Jurnal*", Vol 3,,No 1,(September 2020),hal.37.

⁶ Felik Sad, *Modul Latihan Kepemimpinan Tingkat Dasar Metode Ar* , (Yogyakarta : CV budi Utama,2020), hal.35.

menumbuhkan keakraban antara satu dengan yang lain. Pencapaian tersebut diharapkan bukan hanya antara siswa tetapi juga antara guru dan siswa.

SMPIT Iqra' Kota Bengkulu merupakan sebuah lembaga pendidikan yang menggunakan sistem Full Day School (Sekolah Sehari Penuh) . Dimana pembelajaran dimulai pada jam 7.45 WIB dan diakhiri pada jam 15.15 WIB . Selain itu pihak sekolah juga membatasi pergaulan antara laki-laki dan perempuan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang masih membutuhkan perhatian lebih lagi guru . Dimana saat pembelajaran tersebut guru tentu mempunyai tantangan sangat luar biasa.

Dalam proses pembelajaran di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu. Bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang cukup menantang dalam artian seorang guru harus mempunyai suatu bentuk teknik mengendalikan para siswa dibalik latar belakang para siswa yang memang tentu mempunyai keunikan tersendiri . dan perempuan . Hal demikian juga berlaku dikelas , dimana kelas antara laki-laki dan perempuan juga dipisah.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh Dalam Penerapan Metode *Joyfull Learning* Berbasis *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa

Indonesia Kelas VIII di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu” yang melibatkan penelitian secara langsung ke lokasi penelitian melalui kegiatan observasi.

Adapun alasan penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini karena melihat permasalahannya yang ada dilapangan. Diantaranya adalah karena SMPIT Iqra' Kota Bengkulu melakukan sistem pembelajaran *Full Day School* atau melakukan pembelajaran seharian penuh . Hal tersebut tentu sesuatu yang istimewa bagi guru bagaimana cara mengendalikan pembelajaran terutama pada saat jam terakhir

Selain itu lingkungan sekolah yang sempit juga sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kurangnya lahan untuk bermain membuat siswa jenuh dan akhirnya mereka bermain pada saat jam pelajaran sehingga membuat pembelajaran semakin tidak fokus. Dari pengamatan sederhana itulah penelitian mengangkat judul ini dengan melibatkan pembelajaran menggunakan metodologi joyfull learning berbasis Ice Breaking .

Pembentukan kelas yang dibuat dari pihak sekolah juga memisahkan anatara laki- dan perempuan . Tindakan tersebut juga tentu ada konsekuensinya bagi guru . Ada sebagian siswa yayng memanga perlu mendapatkan perhatian lebih dari guru . Karena keatifan dan kekeatifan mereka membuat guru harus mengambil langkah

bagaimana agar mampu mengendalikan kelas tersebut selama jam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Sempitnya lingkungan sekolah sebagai tempat bermain bagi siswa
2. Sistem belajar disekolah menggunakan sekolah sehari penuh
3. Pembentukan kelas yang dipisah antara perempuan dan laki-laki
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia terkesan membosankan pada jam terakhir

C. Batasan Masalah

Karena ada keterbatasan , waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam. Untuk itu peneliti memberikan batasan , dimana akan dilakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan variable X (Metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking*) dan variable Y (Terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia) Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu. Sedangkan materi yang digunakan pada saat penelitian adalah Teks pidato sesuai materi yang berlangsung pada saat itu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbasis dengan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu ?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbasis dengan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian merupakan dampak dampak dari tercapainya tujuan dalam penelitian . Adapun kegunaan hasil penelitian ini ada dua , yaitu :

- a. Kegunaan Teoretis

Untuk mengetahui apakah strategi *Joyfull Learning* dapat meningkatkan antusias para siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca berupa informasi mengenai pengembangan *Joyfull Learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia , serta hal-hal yang berkaitan dengannya, terutama penerapan Metode *Joyfull Learning* pada pembelajaran. Sehingga mampu mendorong pemikir/pendidik bersikap inovatif dan kreatif dalam menciptakan Strategi pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan untuk mengarahkan agar peserta didik mampu mengaktualisasikan potensi-potensi yang tertanam Serta pendidik mampu mengembalikan fungsi mengajar ke fitrahnya yakni menumbuhkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

