

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dalam Bahasa Inggris disebut *instruction* berarti proses membuat orang belajar.<sup>1</sup> Pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai hubungan siswa dengan pendidikan dan berbagai referensi pembelajaran dalam konteks lingkungan belajar.<sup>2</sup> Pembelajaran melibatkan pendidik membantu individu dalam perolehan pengetahuan dan keterampilan, mendorong pengembangan kebiasaan, sikap, dan kepercayaan di kalangan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya untuk mendukung siswa dalam belajar secara efektif. Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, pembelajaran pada intinya merupakan sebuah tindakan yang mengharuskan guru untuk mengaplikasikan keterampilan dasar mengajar secara menyeluruh serta menciptakan situasi pembelajaran yang efektif.<sup>3</sup> Karena itulah, dalam proses pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana yang memfasilitasi dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa. Ini berarti guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan, aman, dan menantang bagi siswa, serta menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk menarik perhatian mereka. Hal ini penting agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Proses pembelajaran biasanya terjadi di berbagai konteks seperti sekolah, lembaga bimbingan belajar, dan tempat-tempat serupa lainnya.<sup>4</sup> Selain menjadi media mentransfer

---

<sup>1</sup> Dr H Mulyono and Ismail Suardi Wekke, "*Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*", n.d.

<sup>2</sup> Dr Udin S Winataputra, "*Hakikat Belajar dan Pembelajaran*", n.d.

<sup>3</sup> Masrah Kurniawati and Yessi Fitriani, "*Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19*", Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI PALEMBANG, 11 May 2021, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5608>.

<sup>4</sup> Nurdyansyah Nurdyansyah and Toyiba Fitriyani, "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*",

pengetahuan, proses pembelajaran juga mempunyai peran penting dalam membentuk sikap dan nilai-nilai yang membekas dalam kehidupan siswa. Melalui interaksi dengan materi pelajaran, sesama siswa, dan guru, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep dan fakta, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan sikap-sikap positif seperti ketekunan, tanggung jawab, dan empati. Dengan ini, proses pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan dan pemahaman baru, tetapi juga mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa sebagai individu yang lebih baik dalam masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang sering disebut dengan sains memiliki nilai penting dalam membentuk pemahaman tentang dunia alam, memfasilitasi pemikiran kritis, dan mengembangkan keterampilan ilmiah.<sup>5</sup> Pendidikan ini memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia alam. Ini membantu siswa menghargai keajaiban dan kompleksitas alam serta dampaknya pada kehidupan manusia. Pendidikan sains juga melibatkan pemikiran kritis karena siswa harus mengamati, mengumpulkan data, merancang eksperimen, dan mengevaluasi hasilnya. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan analitis, berpikir logis, dan merumuskan hipotesis berdasarkan bukti-bukti yang ada. Bentuk pendidikan ini juga menawarkan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan ilmiah seperti pengamatan, pengukuran, pengumpulan data, dan penalaran deduktif. Keterampilan-keterampilan ini memiliki nilai yang signifikan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai jenis pekerjaan.

Keterampilan ilmiah memiliki memainkan peran kunci dalam pendidika IPA di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah

---

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018,  
<https://doi.org/10.1/jurnal%20Nds%20dan%20toy%20Fiks.pdf>.

<sup>5</sup> Ni Wayan Siwardani, Prof Dr Nyoman Dantes, and M. Pd Dr. I Gst. Ketut Arya Sunu., "Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015", *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* 6, no. 1 (4 August 2015), <https://doi.org/10.23887/japi.v6i1.1590>.

Ibtidaiyah (MI).<sup>6</sup> Keterampilan ini bukan hanya sekadar pelengkap dalam memahami konsep-konsep sains, melainkan juga merupakan landasan utama bagi pengembangan pemahaman yang mendalam. Di SD/MI, siswa diajarkan untuk melakukan observasi, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang mereka temukan. Kemahiran ilmiah juga membantu siswa berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan berkomunikasi. Semua hal tersebut sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami metode ilmiah dan keterampilan yang terkait dengannya, siswa dapat membentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia alam dan menjadi pembelajar sepanjang hayat yang aktif dan terlibat dalam eksplorasi ilmiah. Dengan demikian, keterampilan ilmiah adalah fondasi penting dalam membangun pemahaman dan aktivitas siswa terhadap ilmu pengetahuan di tingkat SD/MI.

IPA memiliki potensi daya tarik yang besar jika pengajarannya dilakukan dengan tepat.<sup>7</sup> Guru dapat meningkatkan pengajaran mereka dengan menghadirkan konten sains dalam konteks kehidupan nyata, mengintegrasikan eksperimen dan demonstrasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Menggunakan teknologi dan sumber daya pembelajaran yang menarik juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Pengajaran yang menarik sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar IPA.<sup>8</sup> Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih fokus, berpartisipasi aktif, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk memahami konsep-konsep sains.

---

<sup>6</sup> Aprilia Eki Saputri and Nana Djumhana, "Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah Mahasiswa PGSD dalam Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)", *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4, no. 1 (1 August 2020): 35–43, <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.36019>.

<sup>7</sup> Fitri Rendana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI" (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>8</sup> Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I. Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Iliya Yuda Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V", *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (30 September 2020): 33–48, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

Masalah umum yang dihadapi dalam pembelajaran IPA di SD/MI adalah penggunaan metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang interaktif oleh beberapa guru.<sup>9</sup> Terlalu banyak penekanan pada membaca buku teks dan mengharuskan siswanya untuk menghafal tanpa memberi siswa kesempatan untuk terlibat langsung dengan konsep-konsep ilmiah, seperti melalui eksperimen atau pengalaman praktis dalam penelitian yang penting untuk kemudian dianalisis dan disimpulkan berdasarkan konsep-konsep tertentu, yang pada akhirnya akan menjadi dasar bagi pembentukan prinsip, hukum, dan elemen-elemen lainnya yang merupakan hasil dari pembelajaran IPA, dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi IPA.<sup>10</sup> Akibatnya, siswa mungkin hanya menghafal fakta-fakta tanpa memahami prinsip-prinsip ilmiah yang mendasarinya. Masalah ini menciptakan tantangan signifikan dalam memotivasi siswa untuk mengembangkan aktivitas dalam ilmu pengetahuan dan dapat mengurangi efektivitas pembelajaran IPA di tingkat SD/MI.

Masalah lainnya yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya peralatan dan sarana di sekolah atau oleh guru.<sup>11</sup> Kondisi ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengalami pembelajaran IPA secara langsung, seiring dengan kurangnya laboratorium, alat praktikum, dan bahan ajar yang memadai. Kelemahan ini menunjukkan ketidakmampuan dalam memberikan pengalaman praktis yang diperlukan untuk pemahaman konsep ilmiah. Selain itu, masalah lainnya adalah kurangnya keterlibatan siswa.<sup>12</sup> Proses pembelajaran yang bersifat pasif,

---

<sup>9</sup> Fransiska Faberta Kencana Sari and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6079–85.

<sup>10</sup> Sulthon Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI", *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (26 January 2017), <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.

<sup>11</sup> Ena Suma Indrawati and Yeni Nurpatri, "Problematika Pembelajaran IPA Terpadu (Kendala Guru Dalam Pengajaran IPA Terpadu)", *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (21 August 2022): 226–34, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.31>.

<sup>12</sup> Maria Kezia Gag hunting and Jessica Elfani Bermuli, "Strategi PartisIPAtif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Biologi:

tanpa melibatkan siswa dalam eksplorasi dan pemecahan masalah, dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap IPA. Materi yang dianggap sulit atau kurang menarik dapat membuat siswa kehilangan ketertarikan, sementara kurangnya pengalaman langsung dalam eksperimen atau observasi juga dapat menurunkan daya tarik pembelajaran IPA secara keseluruhan. Pendekatan pembelajaran yang seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran IPA di SD/MI diperlukan penyegaran dalam metode pengajaran dan strategi untuk secara aktif melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah.<sup>13</sup> Melalui penerapan pendekatan yang lebih interaktif, mengintegrasikan elemen-elemen eksperimen, dan memanfaatkan teknologi pendidikan, guru mempunyai kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan ini, siswa tidak hanya belajar IPA secara pasif melalui bacaan, melainkan mereka diberi kesempatan untuk aktif mengamati, bereksperimen, dan memecahkan masalah, yang pada gilirannya akan membantu mereka memahami dan menghargai ilmu pengetahuan dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, upaya yang ideal yang dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan (*joyful learning*). *Joyful learning* merupakan sebuah pendekatan dan ide pembelajaran yang menggabungkan unsur yang memiliki makna, sesuai konteks, konstruktif, melibatkan aktivitas, dan relevan dengan aspek psikologis.<sup>14</sup> Dari kegiatan belajar yang menyenangkan

---

(*Participatory Strategies to Increase Student Involvement in Biology Learning*)", BIODIK 9, no. 3 (27 September 2023): 86–101, <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.15746>.

<sup>13</sup> Fadlia Rohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Telegram Bot Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Siswa Kelas Iv SDN Di Kota Pekanbaru" (thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022), <http://repository.uin-suska.ac.id/64812/>.

<sup>14</sup> Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan", *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7 (31 July 2021): 121, <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>.

diharapkan tercipta proses yang menyenangkan. Siswa tidak lagi menemukan diri mereka dalam situasi yang serius atau stres. Dalam pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih tertarik dan lebih mengoptimalkan apa yang ada pada diri siswa.<sup>15</sup> Salah satu pendekatan pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis *Fun Science* pada pembelajaran IPA.

Tujuan dari studi ini adalah untuk menyelidiki dan mengevaluasi bagaimana implementasi pembelajaran berbasis *Fun Science* di Tingkat sekolah dasar. Salah satu sekolah tingkat dasar yang telah menerapkan pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* adalah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Rembang. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran IPA Berbasis *Fun Science* pada Siswa MIN 1 Rembang”. Hasil penelitian ini dapat memiliki implikasi signifikan, tidak hanya untuk peningkatan kualitas pembelajaran IPA di MIN 1 Rembang tetapi juga untuk pengembangan pendidikan yang berwawasan ilmiah.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus dari penelitian ini adalah untuk menguji tingkat efektivitas pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa MIN 1 Rembang.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* pada siswa MIN 1 Rembang?
2. Bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa MIN 1 Rembang pada pembelajaran IPA berbasis *Fun Science*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* pada siswa MIN 1 Rembang?

---

<sup>15</sup> Caraka Putra Bhakti, Muhammad Alfarizqi Nizamuddin Ghiffari, and Khansa Salsabil, "Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness", *Jurnal VARIDIKA* 30, no. 2 (15 January 2019): 30–35, <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari studi ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan implementasi pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* pada siswa MIN 1 Rembang.
2. Untuk menjelaskan tingkat aktivitas belajar siswa MIN 1 Rembang pada pembelajaran IPA berbasis *Fun Science*.
3. Untuk menjelaskan hasil pembelajaran IPA berbasis *Fun Science* pada siswa MIN 1 Rembang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang implementasi pembelajaran berbasis *Fun Science* di Madrasah Ibtidaiyah dan berpotensi memberikan pedoman bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik dalam konteks pendidikan Islam.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan pencapaian belajar mereka melalui pelaksanaan kegiatan eksperimental di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- b. Bagi guru IPA, menjadi referensi dalam meningkatkan pemahaman dan keahlian dalam pendekatan pengajaran berorientasi sains menyenangkan untuk memfasilitasi penyampaian pendidikan sains yang lebih menarik, inventif, dan kreatif.
- c. Bagi kepala madrasah, temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna untuk sumber informasi atau masukan yang berguna dalam proses pengambilan keputusan terkait pengembangan staf pengajar, serta dalam menilai efektivitas manajemen pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Bagi peneliti lain, studi ini bisa menjadi acuan yang berguna dan sumber informasi tentang penggunaan metode pembelajaran *Fun Science* dengan pendekatan eksperimen.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian dalam tesis sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman nota persetujuan pembimbing, lembar persetujuan, pernyataan keaslian tesis, abstrak, motto, pengabdian, panduan transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan tabel, serta daftar lampiran.

### 2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

- a. Bab I: pendahuluan, berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II: landasan teori, berisi deskripsi teori pembelajaran berbasis *Fun Science*, teori aktivitas belajar, teori hasil belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
- c. Bab III: metode penelitian. Dalam tesis ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, data, sumber data penelitian, pengumpulan, analisis, dan keabsahan data.
- d. Bab IV: hasil penelitian dan pembahasan, yang memuat paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan.
- e. Bab yang terakhir adalah bab V yang merupakan bab penutup. Bab ini berisi tentang simpulan, implikasi teoritis, dan saran.

### 3. Pada bagian akhir tesis mencakup daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.