

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam adalah subjek yang sangat menarik untuk dipelajari dan mengeksplorasi imajinasi anak-anak tentang lingkungan dan apa yang pernah terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Proity, 2015). Maksud dari kutipan tersebut yaitu IPA secara mutlak merupakan pembelajaran menarik dan menyenangkan serta melalui pembelajaran IPA peserta didik mampu menyelidiki maupun mengklarifikasi berbagai hal tentang lingkungan dan banyak hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menarik dan menyenangkan dapat terwujud apabila suasana belajar terlaksana dengan perasaan senang peserta didik tanpa ada tekanan atau paksaan serta ketersediaan media yang menarik. Menyelidiki dan mengklarifikasi dalam pembelajaran IPA merupakan kemampuan untuk menelusuri dan menjelaskan kebenaran suatu permasalahan dalam IPA berdasarkan fakta ilmiah.

Realita di lapangan memperlihatkan pembelajaran IPA cenderung mementingkan hasil sehingga proses penting dalam pembelajaran IPA justru hilang. Hal tersebut menyebabkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik rendah. Berdasarkan penelitian Agyofannyngrum & Widodo (2017) setelah diberikan tes berupa soal materi sistem tata surya pada 30 siswa 73,33% siswa tidak dapat menjawab soal tentang konsep sistem tata surya dengan benar. Membangun proses pembelajaran harus diikuti dengan minat belajar peserta didik. Pada saat proses pembelajaran sering dijumpai peserta didik kurang aktif. Hal

tersebut ditunjukkan berdasarkan penelitian Nesi & Akobiarek (2018) minat belajar IPA siswa SMP Negeri 2 Jayapura dalam mengikuti pelajaran masih rendah, siswa hanya menjadi pendengar pasif dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan strategi pembelajaran cenderung tidak sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga menyebabkan kualitas pembelajaran rendah. Media pembelajaran menjadi perangkat yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga kurang dimanfaatkan, seharusnya media pembelajaran dapat menjadi alat pemicu ketertarikan siswa untuk belajar.

Peserta didik cenderung ingin belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan tanpa adanya tekanan. Strategi pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) seperti dikemukakan oleh Bobbi Deporter dalam (Darmansyah, 2012) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi serta memudahkan proses belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Wei, Hung, Lee, & Chen, (2011) bahwa penggunaan *Joyful Learning* berguna dalam proses pembelajaran serta membuat ketertarikan siswa untuk belajar menjadi sangat tinggi sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Pemahaman konsep dalam pendidikan sains adalah penemuan secara bermakna dengan mengingat pengetahuan tentang konsep substantif dalam suatu cara sadar dan mengintegrasikan pengetahuan tersebut dengan konsep substantif lain yang berhubungan (Mahdiannur dkk, 2016). Pemahaman konsep memungkinkan peserta didik mengemukakan cara memperoleh suatu hasil secara rinci dan ilmiah. Peserta didik menjelaskan suatu konsep dengan kreatif serta