

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNIN/G* PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS IV DI MI MA'ARIF NU TELUK
KECAMATAN PURWOKERTO SELATAN
KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)**

Oleh:

**NAILUL FAUZIA
NIM. 2017405086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Nailul Fauzia

NIM : 2017405086

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Ma'arif NU Teluk**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 4 November 2024

Saya yang menyatakan,



Nailul Fauzia
NIM.2017405086



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI KELAS IV MI MA'ARIF NU TELUK KECAMATAN
PURWOKERTO SELATAN KABUPATEN BANYUMAS.**

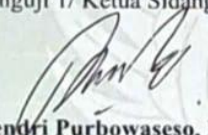
Yang disusun oleh Nailul Fauzia (NIM. 2017405086) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 26 November 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, Desember 2024

Disetujui oleh:

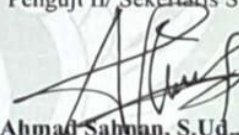
Penguji I/ Ketua Sidang

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Hendri Purbowaseso, M.Pd.I

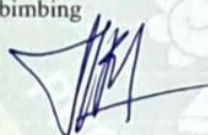
NIP. 19891205201903 1 011

Pembimbing

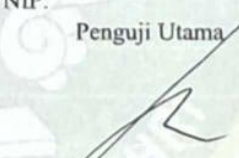

Ahmad Sahman, S.Ud., M.Pd.I

NIP.

Penguji Utama


Prof. Dr. Rohmat, M.Ag.M.Pd

NIP. 19720420200312 1 001

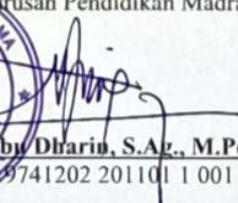

Prof. Dr. H. Munjin, M.Pd.I

NIP. 19610305199203 1 003

Diketahui oleh:

Jurusan Pendidikan Madrasah




Dr. Abu Dhrari, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19741202 201101 1 001

NOTASI DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munawarqosyah Skripsi Sdr. Nailul Fauzia
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Ma'anif NU Teluk

Sudah dapat diajukan kepada ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunawarqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 4 November 2024
Pembimbing,



Prof. Dr. Rohmat, M. Ag, M Pd
NIP. 19720420200312 1 001

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI KELAS IV MI MA'ARIF NU TELUK KECAMATAN
PURWOKERTO SELATAN KABUPATEN BANYUMAS**

Nailul Fauzia
2017405086

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas. Dalam pembelajaran IPAS, guru masih menggunakan pendekatan konvensional atau metode ceramah. Sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton dalam penyampaian ketika pembelajaran IPAS. Sehingga peserta didik menjadi kurang berminat dalam belajar karena rasa bosan dan jenuh. Metode *fun learning* sebagai alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru kelas IV dan siswa kelas IV. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi data dan triangulasi waktu. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan.

Hasil penelitian ini yaitu: 1)Perencanaan yang dilakukan oleh guru meliputi : a) Guru menyusun modul ajar. b) Guru menyusun materi pembelajaran. c) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa papan saku. 2) Pelaksanaan pembelajaran IPAS guru menerapkan macam-macam metode *fun learning* seperti game atau permainan, bernyanyi dan tebak kata. 3) Evaluasi dilakukan dengan 3 penilaian yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan belajar.

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Pembelajaran IPAS, Kelas IV

IMPLEMENTATION OF FUN LEARNING METHOD IN SCIENCE AND SCIENCE IN CLASS IV MI MA'ARIF NU TELUK

Nailul Fauzia
NIM: 2017405086

Abstract

This study aims to describe the implementation of the fun learning method in the teaching of Natural and Social Sciences (IPAS) at MI Ma'arif NU Teluk, Purwokerto Selatan District, Banyumas Regency. In IPAS learning, teachers still use conventional approaches or lecture methods. As a result, the learning tends to be monotonous in its delivery, which causes students to lose interest and feel bored or tired. The fun learning method is presented as an alternative to improve student engagement and motivation.

The type of research used is qualitative. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The research subjects are the school principal, fourth-grade teachers, and fourth-grade students. Data validity techniques involve source triangulation, data triangulation, and time triangulation. The data analysis techniques used are: data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this study are: 1) The planning conducted by the teacher includes: a) The teacher prepares teaching modules. b) The teacher arranges learning materials. c) The teacher prepares teaching media in the form of pocket boards. 2) In the implementation of IPAS learning, the teacher applies various fun learning methods, such as games, singing, and word guessing. 3) Evaluation is carried out with three assessments: attitude, knowledge, and learning skills.

Kata Kunci: *Fun Learning Method*, IPAS Learning, Class

MOTTO

Lakukan lah kebaikan walaupun itu melelahkan karena lelahnya akan hilang tapi
kebaikannya akan bertahan

- Ust. Hanan Attaki -

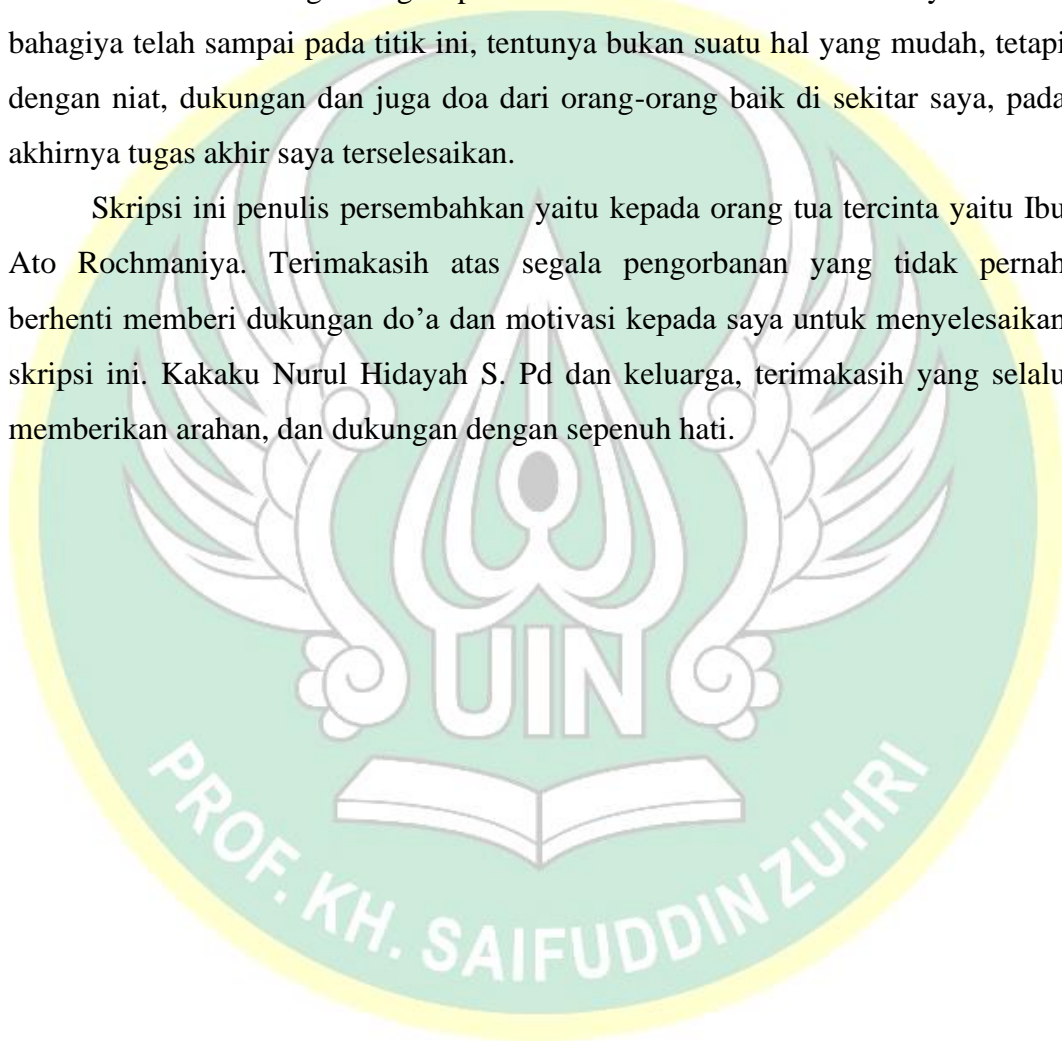


PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirrabil'alamin, dengan mengucap puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberi taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Sholawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada Nabi Muhamad SAW. Dengan segenap hati dan ketulusan serta rasa Syukur dan bahagiya telah sampai pada titik ini, tentunya bukan suatu hal yang mudah, tetapi dengan niat, dukungan dan juga doa dari orang-orang baik di sekitar saya, pada akhirnya tugas akhir saya terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan yaitu kepada orang tua tercinta yaitu Ibu Ato Rochmaniya. Terimakasih atas segala pengorbanan yang tidak pernah berhenti memberi dukungan do'a dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Kakaku Nurul Hidayah S. Pd dan keluarga, terimakasih yang selalu memberikan arahan, dan dukungan dengan sepenuh hati.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji Syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan, penyusunan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas”.

Tak lupa, sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabat, pengikutnya, dan semoga kita termasuk dalam golongan yang mendapatkan syafa'at di hari akhir nanti Amiin. Penyusun skripsi ini tidak jauh dari kesulitan dan hambatan yang dialami oleh peneliti. Namun berkat do'a bantuan, motivasi, serta bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, peneliti ingin menyampaikan apresiasi dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku Wakil Deka II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Abu Darin, S. AG., M.Pd.I., Kepala Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof.KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Prof. Dr. H. Rohmat, M.Ag. M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing dan memotivasi dalam penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen, Karyawan, dan Staff Administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Suminah M.Pd.I., selaku Kepala Madrasah yang telah memberi izin untuk melaksanakan pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Teluk.
9. Arsyiyah Indriani S.Pd.I., selaku Wali Kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Teluk yang telah membantu dan mendukung selama kegiatan penelitian.
10. Orang tua peneliti, Ibu Ato Rochmaniyah. Terimakasih sudah membekas segalaanya untuk penulis dukungan, semangat serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Kakaku, Nurul Hidayah. Terimakasih selalu memberi semangat dan dukungan.
12. Seluruh teman-teman PGMI B Angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang sudah menemani perjalanan kuliah saya dari semester I sampai VIII.
13. Teman seperjuangan selama kuliah Latifah Lina Fadhilah, Putri Anggreani. Terimakasih sudah mau kebersamaan dan memotivasi penulis sejauh ini.
14. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dan tak pernah memutuskan menyerahkan sesulit apapun penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Semoga Allah SWT memberikan karunia dan nikmat-Nya kepada kita semua. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk peneliti maupun pembaca.

Purwokerto, 4 November 2024

Peneliti,

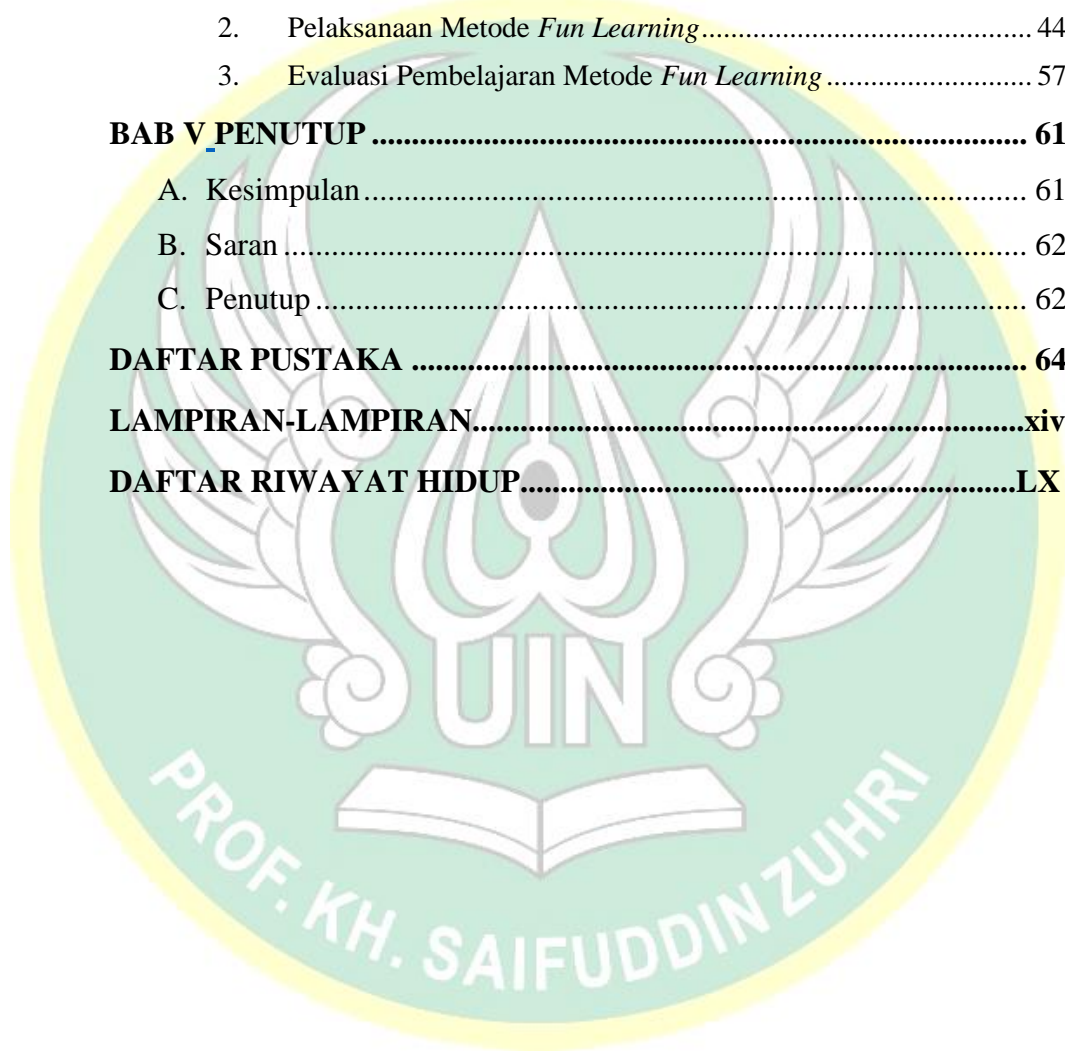


Nailul Fauzia

DAFTAR ISI

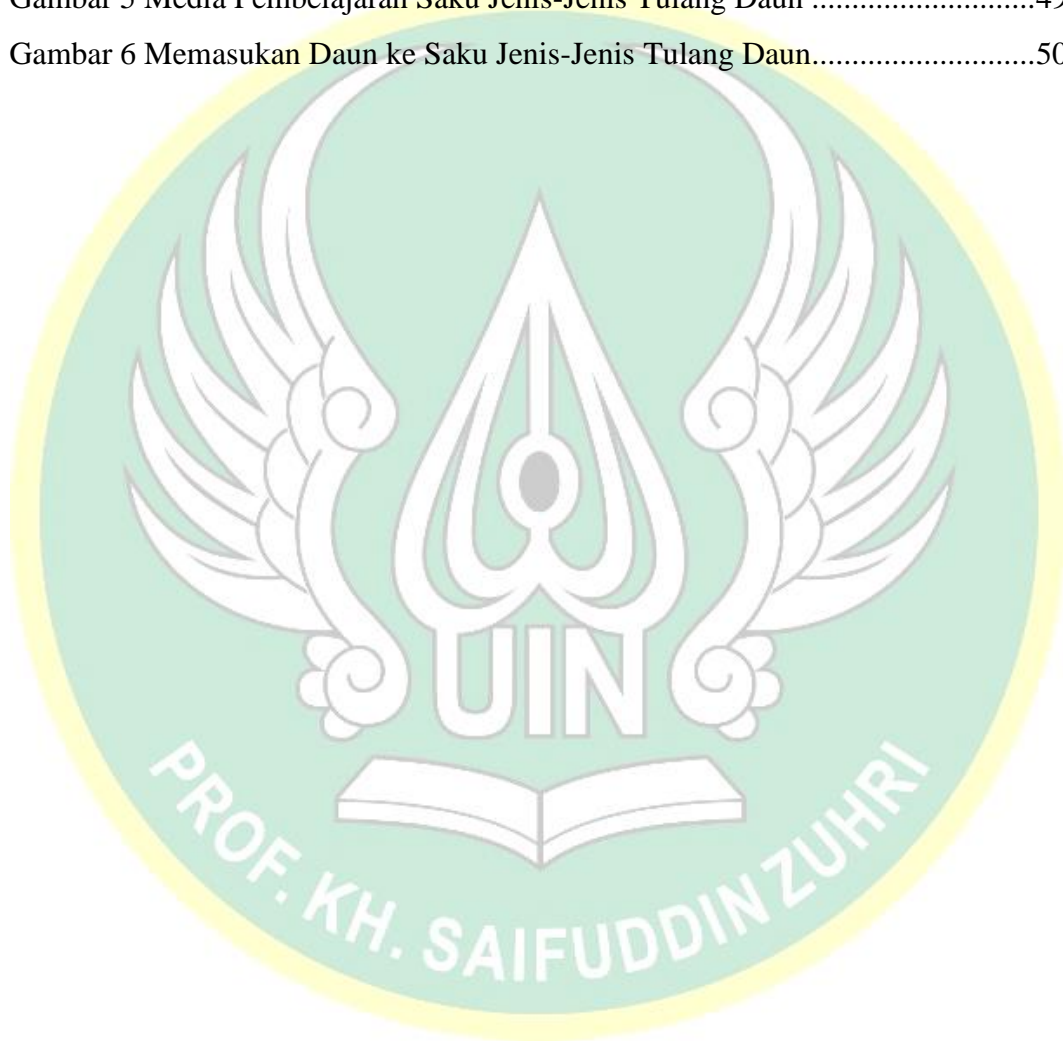
HALAMAN JUDUL	1
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTASI DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	4
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Sistem Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teori	10
1. Metode <i>Fun Learning</i>	10
2. Pembelajaran IPAS di MI/SD	23
B. Penelitian Terkait	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Objek dan Subjek Penelitian	32

D. Metode Pengumpulan Data	34
E. Metode Analisis Data	37
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di MI Ma'arif NU Teluk.....	40
1. Perencanaan Metode <i>Fun learning</i>	40
2. Pelaksanaan Metode <i>Fun Learning</i>	44
3. Evaluasi Pembelajaran Metode <i>Fun Learning</i>	57
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
C. Penutup.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	LX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Praktek Pembelajaran Fungsi Batang.....	44
Gambar 2 Menyanyikan tentang Jenis-Jenis Tulang Daun.....	47
Gambar 3 Diskusi Kelompok.....	48
Gambar 4 Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok	49
Gambar 5 Media Pembelajaran Saku Jenis-Jenis Tulang Daun	49
Gambar 6 Memasukan Daun ke Saku Jenis-Jenis Tulang Daun.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara Kelapa Madrasah.....	II
Lampiran 2: Pedoman Wawancara Guru Kelas.....	IV
Lampiran 3: Pedoman Dokumentasi.....	X
Lampiran 4: Pedoman Observasi.....	IX
Lampiran 5: Pedoman Wawancara.....	XII
Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	XIII
Lampiran 7: Modul Ajar.....	XVI
Lampiran 8: Sejarah dan Data MI.....	XXXVIII
Lampiran 9: Blangko Bimbingan Proposal.....	XLIII
Lampiran 10: Blangko Bimbingan Skripsi.....	XLIV
Lampiran 11: Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan.....	XLVI
Lampiran 12: Surat Keterangan Melakukan Observasi.....	XLVII
Lampiran 13: Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi.....	XLVIII
Lampiran 14: Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi.....	XLIX
Lampiran 15: Surat Keterangan Lulus Komprehensif.....	L
Lampiran 16: Surat Permohonan Ijin Riset Individu.....	LI
Lampiran 17: Surat Telah Melakukan Riset Individu.....	LII
Lampiran 18: Surat Keterangan Sumbang Buku.....	LIII
Lampiran 19: Sertifikat IQLA.....	LIV
Lampiran 20: Sertifikat EPTUS.....	LV
Lampiran 21: Sertifikat PPL.....	LVI
Lampiran 22: Sertifikat KKN.....	LVII
Lampiran 23: Sertifikat BTA PPI.....	VIII
Lampiran 24: Hasil Similarity.....	LIX
Lampiran 25: Daftar Riwayat Hidup.....	LX

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar dan terencana, berarti sengaja disediakan, sengaja disiapkan, ada tujuan tertentu untuk mewujudkan, yaitu suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya.¹

Sugihartono berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang disengaja oleh pendidik untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Proses ini melibatkan upaya menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan penggunaan berbagai metode pembelajaran yang efektif.²

Guru memiliki peran penting dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Selain itu, guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kompetitif agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³

Namun masih ada guru yang cenderung menggunakan model pembelajaran tradisional akibatnya peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang aktif. Guru mengajar materi hanya ceramah, namun

¹Sukadari dan Sulistyono, *Ilmu Pendidikan Seri 1 (KONSEP DASAR)*, (Yogyakarta: Penerbit Cipta Bersama, 2017), hlm. 33.

²Askhabul Kirom, "Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural", *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No.1, 2017, hlm. 2.

³Eli Mufidah dan Nurul Aminah S'diyah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik", *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madarash Ibtidaiyah*, Vol. 01, No. 01, 2020, hlm. 3.

peserta didik merasa bosan menjadi pembelajaran terkesan monoton atau tidak dapat langsung memahami ajaran guru. Dimana peserta didik bosan dengan metode pembelajaran yang hanya mendengar dan mencatat menjadi motivasi belajarnya rendah.⁴ Hal ini terlihat dimana seorang pendidik dalam pembelajaran IPAS, masih menggunakan pendekatan konvensional atau metode ceramah. Sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton dalam penyampaian ketika pembelajaran IPAS. Peserta didik menjadi kurang berminat dalam belajar karena rasa bosan dan jenuh. Sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran IPAS.⁵

Didalam setiap proses pembelajaran pendidik harus mampu memilih pendekatan maupun metode yang tepat yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, agar bukan hanya pendidik yang terkesan lebih aktif tetapi peserta didiklah yang harus super aktif dalam pembelajaran. Kemampuan terpenting mesti dimiliki seorang pendidik yaitu kemampuan menggunakan metode pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran.⁶ Guru harus menyesuaikan dengan materi ajar sehingga metode yang digunakan efektif dan tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara maksimal, dan yang lebih terpenting adanya kreativitas guru menggunakan metode pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian minat belajar peserta didik lebih tinggi.

Oleh karena itu guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovasi, sehingga dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. *Fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan yang berpusat pada psikolog siswa dalam

⁴Fadhil Dziki Ikrom, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", Cendikia: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 8, 2024, hlm. 534.

⁵Naila Rahma Maula, dkk, *Implementasi Pembelajaran Berdiferensial pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD*, (*Jurnal Inovasi Evaluasi Pengembangan Pembelajaran (JIEPP): ELRISPEWIL*, 2024), Vol.4, No.2, hlm. 274.

⁶Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovasi di Era Digitalisasi", *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, 2022, hlm. 138.

belajar mengajar. Metode *fun learning* adalah salah satu metode yang membuat suasana belajar kondusif dan nyaman sehingga tercipta rasa dan keinginan untuk belajar. Dengan metode ini menjadi solusi yang tepat dengan, alasan dimana minat dan keinginan siswa yang cenderung menurun.⁷

Salah satu mata pelajaran yang ada di MI yaitu IPA. Karena adanya perubahan kurikulum merdeka berdampak kepada guru dalam melaksanakan penerapan pembelajaran salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).⁸ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk hidup sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁹

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di MI Ma'arif Nu Teluk , sebagian siswa menunjukkan kurangnya antusiasme selama pembelajaran IPAS. Beberapa siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang disajikan secara konvensional. kondisi ini membutuhkan solusi yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan adanya suasana yang menyenangkan akan menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Di dalam pembelajaran guru memberikan kreatif dalam hal pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dapat meningkatkan pembelajaran interaksi guru dan siswa. Adapun kendala dalam penerapan metode *fun*

⁷Bagas Fajri Pratama, "Pengenalan dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa MI Di Desa Passunggingan", *Prosesing Kamplemas (Kampus Peduli Masyarakat, Vol.1, No. 1, 2022, hlm. 300-301.*

⁸Gismin Tri Rahmayati dan Andi Prastowo, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka", *Elemen School Journal: Jurnal kajian Pendidikan Dasar, Vol, 13, No. 1, 2023, hlm. 16.*

⁹Irfana Eka Azzahra, dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPA di SDN Purwawinangun", *Didaktik; Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09, No.02, 2023, hlm. 6231.*

learning ini yaitu perlu adanya beberapa proses penyiapan seperti bahan-bahan, materi dan alat peraga yang perlu dipersiapkan dengan baik. Serta mampu mengendalikan pengondisian kelas agar tetap tercapai suatu tujuan pembelajaran. Karena biasanya anak ketika sudah asik menggunakan satu alat peraga anak akan mulai asik sendiri. Maka disini tugas guru yang menjadi fasilitator harus bisa melakukan pengodisian kelas dengan baik. Pengodisian ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan anak akan mudah memahami materi yang telah dipelajarinya.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi alasan peneliti memilih MI Ma'arif NU Teluk khususnya kelas IV A dikarenakan guru sudah menerapkan metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS, hal ini untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dan juga membuat pembelajaran interaktif. Dimana pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan game atau permainan, bernyanyi dan tebak kata.

Meskipun metode ini telah banyak diterapkan, implementasinya dalam konteks IPAS di kelas IV membutuhkan perhatian khusus. Penting untuk memahami bagaimana metode ini direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi, serta kendala apa yang mungkin dihadapi guru dalam proses penerapannya. Oleh karena itu peneliti ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV di kelas IV MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

B. Definisi Konseptual

1. Implementasi Metode *Fun Learning*

Implementasi dapat diartikan sebagai suatu proses penerapan dan pelaksanaan. Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan,

¹⁰ Hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Ma'arif NU Teluk pada 4 Mei 2024 Jam 10.00 WIB.

keampilan nilai dan sikap.¹¹ *Fun learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran aktif dan edukatif, di mana siswa belajar sambil bermain dan merasakan kegembiraan dalam belajar.¹² Menurut Tolstoy belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu peserta didik dalam memahami bahan pelajaran, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar.¹³ Maka dapat disimpulkan bawa metode *fun learning* adalah cara belajar mengasikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfir lingkungan dalam proses belajar mengajar. Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Implemetansi yang dimaksud oleh penulis ini merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran dimulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajara dan evaluasi yang diterapkan di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Sedangkan *fun learning* dalam skripsi ini yaitu suatu proses pembelajaran yang secara langsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik

¹¹Joko Pranomo, "Implemetasi dan Evaluasi Kebijakan Publik", (Surakarta:UNISRI Press: 2020), hlm. 1.

¹²Ni Wayan Indah Setiawati, dkk, "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Dalam Fun Learning Untuk Pembelajaran yang aktif dan edukatif", *Innovative: Journal Of Sosial Science Research*, Vol 4 No. 1, 2024, hlm. 3.

¹³Syamsiar Syahrul, "Pemerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Tompobulu Kabupaten Gowa", hlm. 65.

dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁴ Proses pembelajaran ditandai dengan ;adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogik pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah dan kebudayaan.¹⁵ IPAS membantu siswa menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengenal berbagai permasalahan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.¹⁶

3. MI Ma'arif Nu Teluk

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Teluk adalah lembaga Pendidikan tingkat SD yang berciri khas agama islam dibawah naungan Departemen Agama yang berlokasi di desa Teluk Kec. Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. MI Ma'arif NU Teluk Berdiri pada tanggal 8 Agustus 1958.

Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV B di MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

¹⁴Ubabuddin, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Sekolah Dasar", (*IAIS: Jurnal Edukasi*), Vol. V, No. 1, 2019, hlm. 21.

¹⁵Suhelayanti, dkk, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)", (Yayasan Kita Menulis : langsa, 2023), Cetakan 1, hlm. 5.

¹⁶Farah Nur Amalina, dkk, "Implementasi Metode Mind Mapping pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Di Kelas IV SDN Kalicari 01", *Indonesia Journal Of Elementary School*, Vol. 3, No.2. 2023, hlm. 78.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana Implementasi Metode *Fun Learning* pada pembelajaran IPAS di MI Ma’arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan Implementasi Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Ma’arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian tersebut, maka peneliti ini diharapkan nantinya akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan sebagai referensi strategi dan metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam Mata pelajaran IPAS.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta didik

Dengan membantu peserta didik untuk lebih mudah mempelajari mata pelajaran IPAS dan dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

2) Bagi Pendidik

Adanya penelitian di harapkan mampu menjadi inspirasi serta inovasi bagi pendidik khusus guru yang di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas dalam melakukan variasi pada pembelajaran di kelas salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *fun learning*.

3) Bagi MI Ma'arif Nu Teluk

Mampu memberikan kontribusi hal positif bagi MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Sehingga dapat meningkatkan kualitas serta mutu pada pembelajaran Metode *fun laerning* di dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti hasil dari peneliti diharapkan mampu menabahnya wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang berkaitan dengan implementasi metode *fun learning*.

E. Sistem Pembahasan

Untuk memberi gambaran yang jelas tentang urutan penelitian ini, penelitian ini menggambarkan sistem dari bab pertama sampai bab akhir secara naratif, sistematis dan logis.

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi landasan teori. Sub bab pertama adalah kerangka konseptual membahas tentang metode *fun learning* dan pembelajaran IPAS. Dan pada sub bab kedua berisi telaah penelitian terdahulu.

Bab III Metode penelitian, yang meliputi : Jenis Penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data.

Bab IV menjelaskan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Kabupaten Banyumas membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari : analisis data mengenai implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, serta daftar Riwayat hidup.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Metode *Fun Learning*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Dalam bahasa Inggris berasal dari kata *method* yang artinya cara. Metode dalam bahasa Arab dari akar kata *thariqah* yang berarti jalan atau langkah-langkah strategis yang direncanakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia “metode” adalah cara berfikir yang sistematis untuk mendapatkan sesuatu yang akan dikerjakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau cara bekerja yang tersistem untuk memudahkan tujuan pelaksanaan kegiatan agar mudah dicapai.¹⁷

Adapun istilah pembelajaran berawal dari kata *intruksi* atau *rancangan*. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang sudah di rancang dengan sengaja untuk menciptakan proses belajar mengajar yang terarah agar mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran.¹⁸ Menurut Gagne, Briggs dan Wager, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberi bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses

¹⁷ Syahraini Tambak, “Pendidikan Agama Islam: Konsep Metode Pembelajaran PAI”, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2017), hlm. 60.

¹⁸ Ayu Anjani, Gita Harnum Syapitri dan Rifki Izatul Lutfi, “Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2020, hlm. 68.

belajar.¹⁹

Menurut pendapat Sudjana, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pengajaran berlangsung. Metode ini digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktik, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.²⁰ Metode pembelajaran diartikan pula sebagai suatu cara yang digunakan oleh pendidik pada saat mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses suatu pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses belajar mengajar, guru memerlukan berbagai metode yang dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.²¹ Penggunaan metode yang beragam akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

b. Prinsip Metode Pembelajaran

Menurut Ramayulis bahwa ada beberapa prinsip metode pembelajaran, yaitu²² :

- 1) Metode tersebut harus memanfaatkan teori kegiatan mandiri.
- 2) Metode tersebut harus dimanfaatkan hukum pembelajaran.
- 3) Metode tersebut harus berawal dari apa yang sudah diketahui peserta didik. Memanfaatkan pengalaman lampau peserta didik yang mengandung unsur-unsur yang sama dengan unsur-unsur materi pembelajaran yang dipelajari akan melancarkan pembelajaran.
- 4) Metode tersebut harus menantang dan memotivasi peserta didik kearah kegiatan yang menyangkut proses diferensiasi dan integrasi.

¹⁹Annisa Nidaur Rohmah, "Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)", (CENDEKIAN: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Islam,2017), hlm.196.

²⁰ Ddy Yusuf Aditiya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal SAP*, Vol. 1, No. 2, 2016, hlm. 167.

²¹ Annisa Nidaur Rohmah, "Belajar dan Pembelajaran", hlm. 200.

²² Rokim dkk, "Solusi Mudah dan Menyenangkan Belajar Al-Quran", (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2021), hlm. 10.

c. Pengertian Metode *Fun Learning*

Metode *fun learning* adalah suatu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan mengasikan. Metode ini terpusat pada keadaan psikologi setiap peserta didik serta suasana lingkungan tempat belajar dilaksanakannya proses pembelajaran. *Fun learning* dalam kamus bahasa Inggris. Kata “Fun” berarti menyenangkan dan “learning” yang berarti pembelajaran.²³ Metode *Fun learning* yaitu metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuai itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan perubahan.²⁴

Metode *fun learning* menurut pendapat Berk adalah proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode menyenangkan dengan pola dan arah penerapan yang dicontohkan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan membuat proses pembelajaran tidak membosankan.²⁵ Metode *fun learning* dapat menjadi solusi yang efektif, terutama mengingat minat dan motivasi siswa yang semakin menurun. Seperti yang dijelaskan dalam teori Tolstoy, kegiatan belajar yang menyenangkan sangat penting, karena dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih bermakna, memotivasi mereka untuk belajar, serta memberikan kepuasan dalam belajar.

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh

²³Ani Fetlina Seko dkk, “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas”, *Jurna Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 4, 2022, hlm. 1177.

²⁴Mayan, “Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia”, *Wahana Didaktika*, Vol. 19, No. 1, 2021, hlm. 94.

²⁵Sriyanti Mustafa, dkk, “Fun Learning Method in Effecting the Students Interest in Learning Mathematics”, *Jurnal Kreano*, Vol. 14, No. 1, 2023, hlm. 14.

keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.²⁶

Menurut Rohani tujuan dari kegiatan belajar *fun learning* yang diinginkan dari pembelajaran adalah mengadakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas belajar para pelajar. Ketika seorang murid sudah menyenangi kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas atau ruangan, mereka cenderung akan menambah kuantitas belajar mereka karena mereka senang dengan pembelajaran tersebut.²⁷

Komponen penting dari metode *fun learning* adalah seorang pendidik harus mampu dan pandai memanfaatkan situasi pada saat pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan menyenangkan. Penerapan *fun learning* ini bukan belajar dengan bergurau, tidak kondusif dan ramia, tetapi pengertian ramai disini adalah berdiskusi dengan aktif oleh peserta didik.²⁸

Fun learning mempunyai peranan yang sangat besar dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penerapan metode pembelajaran *fun learning* tentu disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan kondisi tingkat penguasaan peserta didik.²⁹ Melalui metode pembelajaran *fun learning*, maka guru dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar

²⁶Eni Rosyidah, "Metode *Fun Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Pereknal Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar", *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, Issues 2, 2021, hlm. 232

²⁷Laili Inayah, "Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Metode Fun Learning Pada Anak Usia Dini DiYogyakarta", *Jurnal UPI: Research in Early Childhood Education and Parenting*, Vol.2, No.2, 2021, hlm. 95.

²⁸Bagas Fajri Pratama, "Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning...", hlm. 303.

²⁹Nina Yulinda, "Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 1 B SDN 107 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar", *Jurnal EDUCHILD*, Vol.6, No. 2, 2017, hlm. 128.

masyarakat mini yang setiap detailnya telah di ubah secara seksama untuk mendukung belajar optimal yaitu dengan bagaimana cara mengatur bangku, menerapkan kebijakan kelas, hingga kepada cara merancang pengajaran. Dengan demikian siswa dinamis dapat mengikuti pembelajaran sehingga dunia siswa dapat terjembatani untuk memudahkan guru membangun jalinan, membuat hasil belajar melekat dan memastikan terjadinya pengalihan pengetahuan.³⁰

Dalam jurnal Arumsari pelaksanaan kegiatan pembelajaran *fun learning* terdapat tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

1) Tujuan pembelajaran dan indikator

Hal pertama yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar *fun learning* adalah harus mengetahui tujuan pembelajarannya. Jadi di dalam ruangan kita memiliki sasaran apa yang akan diajarkan. Dan tidak melebar kesana kemari tetap fokus pada tujuan tertentu. Dan ada pula indikatornya sehingga dapat mengukur sejauh mana sasaran yang sudah di capai.

2) Materi pembelajaran dan alat tes

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran dan indikatornya hal yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun materi pembelajaran dan alat tes. Materi pembelajaran dalam *fun learning* dirangkai dengan cara yang menarik menggunakan media-media yang menarik, gambar menarik, permainan menarik, sehingga peserta didik berminat dan tertarik untuk fokus mempelajari materi belajar yang diajarkan.

3) Menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian susunan kegiatan belajar mengajar.

Setelah memilih materi langkah selanjutnya adalah menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian suasana kegiatan belajar mengajar. Dalam metode *fun learning* menyiapkan strategi

³⁰Syahrul, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa", *Journal.unimush*, hlm.65.

pembelajaran yang menarik untuk mengkondisikan suasana kegiatan belajar yang menarik itu, minat belajar, motivasi dan menyenangkan bagi anak. Selain itu menyiapkan simulasi atau permainan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton.

4) Guru dan Pengajar

Guru maupun tutor dalam konteks ini haruslah orang yang memiliki karakter yang baik, yang konsisten dengan kebaikan itu sendiri.³¹ Lalu karena guru adalah pribadi yang ditiru, dan menjadi panutan bagi pelajarnya. Ketika murid yang salah guru harus menegurnya, karena itu menjadi acuan bagi seorang peserta didik tidak akan melakukan kesalahan yang sama. Disamping itu khususnya dalam metode belajar *fun learning* seorang guru atau tutor haruslah kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

d. Tujuan Metode *Fun Learning*

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan *fun learning* mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi siswa. Beberapa tujuan kunci dari pembelajaran dengan metode *fun learning*:

1) Meningkatkan motivasi belajar.

Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki minat yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari.

2) Memfasilitasi pemahaman yang mendalam.

Melalui aktivitas-aktivitas yang interaktif, kreatif, dan berbasis pengalaman, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan bermakna tentang materi pembelajaran.

³¹Arumsari, Arifin & Rusnalasari, "Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini di Kec sukolilo Surabaya", Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol.4, No.2, hlm. 133-142.

3) Mendorong kolaborasi dan komunikasi.

Metode *fun learning* mendorong kolaborasi antara siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek bersama. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi.

4) Mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif.

Melalui aktivitas yang menantang dan merangsang pemikiran, siswa belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan solusi kreatif.

5) Meningkatkan keterlibatan sosial dan emosional.

Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermain sambil belajar siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan hubungan sosial yang positif dengan teman-teman dan guru. Hal ini dapat membantu meningkatkan kesejahteraan sosial dan emosional siswa serta memperkuat ikatan antara siswa dan sekolah.

6) Mempersiapkan untuk kehidupan di masa depan.

Pembelajaran dengan metode *fun learning* tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan konsep-konsep akademis, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa untuk sukses di dunia nyata. Pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna memiliki kemampuan beradaptasi dan berkembang dalam berbagai situasi.³²

e. Langkah – langkah penerapan metode *fun learning*

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam pengajaran metode *fun learning* yaitu :

1) Siapkan perangkat pembelajaran yang baik.

Perangkat pembelajaran memiliki peran penting bagi seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

³² Engkay Sukaesi, “Menggali Potensi Anak Melalui Metode *Fun Learning*”, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Cv Budi 2024), hlm. 32-33.

2) Ajarkan Metode belajar yang variatif

Melalui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi pendidik tidak hanya menerapkan satu metode saja dalam proses belajar dan pembelajaran, peserta didikpun lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan metode pembelajaran dari guru yang disesuaikan dengan materi yang akan disajikan oleh guru saat proses belajar.

3) Menerapkan pembelajaran kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengubungkan dengan kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

4) Perhatikan kemampuan masing-masing siswa

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda, termasuk di dalam kelas. Masing-masing memiliki cara sendiri dalam belajar, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Sebagai guru, perlu mengetahui cara mengahadi siswa yang berbeda. Dimana karakter siswa yang aktif dan senang bermain kurang tepat jika metode belajar yang digunakan adalah ceramah. Dengan memaksakan metode yang tidak sesuai hanya akan membuat siswa menjadi tidak semangat dalam belajar dan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Karakter usia SD adalah senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan secara langsung.

5) Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu kunci pembelajaran yang efektif adalah guru mampu menyampaikan pengetahuan dengan jelas dan penuh antusias. Menjadi guru yang sukses sangat bergantung pada kemampuan guru menciptakan hubungan harmonis dengan siswa. Hubungan tersebut akan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan memperhatikan

dan memahami pesan guru.³³

f. Macam – Macam Metode *Fun Learning*

Adapun macam-macam metode *fun learning* yang dikemukakan oleh Sriyanti Mustafa adalah sebagai berikut:³⁴

1) Game atau Permainan

Menurut pendapat zuhdi bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi.³⁵ Dengan dilakukan metode bermain pada saat proses pelaksanaan pembelajaran sendiri akan membantu anak nyaman, rileks, serta perasaan aman yang nantinya akan dapat mendorong otak untuk berfikir secara jernih dan lebih produktif lagi.³⁶

Dalam metode ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menekankan interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan terstruktur. Permainan dapat dirancang untuk mencakup berbagai jenis aktivitas, mulai dari simulasi, permainan peran, hingga permainan kompetitif atau kolaboratif. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk eksplorasi, eksperimen, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif.

2) Bercerita

Menurut dediknas mendefinisikan metode bercerita adalah cara bertutur kata penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan dalam upaya mengenalkan ataupun memberi keterangan hal baru pada anak. Metode bercerita mengandalkan

³³ Suminarsih, “Improving Learning Motivation With fun Learning Methods in the Covid-19 Pandemic”, *Jurnal.uns*, 2021, hlm. 301.

³⁴ Sriyanti Mustafa, dkk, “Fun Learning Method...”, hlm. 23.

³⁵ Mardiah “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Mitra PGMI*, No. 1, Vol.1, hlm. 66.

³⁶ Istiqomah Nur Rahma dan Karinda Salsabila, “Fun Learning: Alternatif Metode Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Peserta Level Sekolah Dasar”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No. 5, Vol. 2, 2023, hlm. 523.

intonasi, mimik wajah yang unik dan bervariasi, gerak tubuh ini dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan apa yang ada pada tubuh guru itu, maka akan menghanyutkan perhatian dari anak agar tetap fokus pada guru, selain itu cara pemutaran cerita tersebut dapat dilakukan dengan alat peraga.³⁷ Dalam metode bercerita, baik guru atau peserta didik dapat berperan sebagai penutur. Guru dapat menugaskan seorang atau beberapa orang peserta didik untuk menceritakan suatu peristiwa atau topik.

Metode bercerita memiliki berbagai manfaat dalam kegiatan bercerita mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik.³⁸ Menurut Dhieni bercerita kepada anak akan memainkan peran penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak.

3) Humor

Istilah humor berasal dari bahasa Inggris yang awalnya memiliki beberapa makna, namun semua berasal dari satu istilah yang berarti cair. Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia humor didefinisikan sebagai sesuatu yang lucu: ia mempunyai rasa; keadaan; kelucuan.³⁹

Menurut pendapat Darmansyah sisipan humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang mampu menggelitik peserta didik untuk tertawa. Karena humor mampu memfasilitasi seseorang untuk mengungkapkan kata-kata yang tidak

³⁷Hadisa Putri, "Penggunaan Metode Cerita Untuk Mengembangkan Nilai Moral Anak TK/SD", *Mualimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, No. 3, Vol. 1, 2017, hlm. 91.

³⁸Ahmad Sa'adi dan Wiranti, "Efektivitas Metode Ceramah dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", Ta'dibah: *Journal of Islamic Education*, Vol. 1, No. 2, hlm. 56.

³⁹Muhamad Anwar Sani, "Humor Dalam pembelajaran Sebagai Sarana Pengembangan Potensi Agama Anak Usia Dini, *Junral Pendidikan Aura*, Vol.12, No.1, 2020, hlm. 8.

mudah diucapkan.⁴⁰

Dalam proses pembelajaran, penggunaan sisipan humor dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan humor pada peserta didik dapat memicu dan menstimulasi memori, kreativitas, motivasi, menurunkan stres, meningkatkan komunikasi, mengarahkan perhatian, membuka perhatian yang tertutup, meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, membantu mengingat materi yang sudah dipelajari dan memberi energi bagi tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.⁴¹

Humor mampu mengurangi stress pada peserta didik. Sehingga humor diperlukan dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, humor juga sebagai pemikat perhatian siswa, humor mampu mengurangi kebosanan dalam belajar, humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas, humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar, serta humor lebih memudahkan komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran.

4) Bernyanyi

Menurut Kamus Bahasa Indonesia bernyanyi adalah mengeluarkan suara bernada atau berlagu. Adapun nyanyian yang diistilahkan juga dengan lagu adalah komponen musik pendek yang terdiri atas perpaduan lirik dan lagu atau nada. Dalam lirik terdapat susunan kata-kata yang mengandung arti atau makna tertentu. Makna yang terdapat dalam sebuah nyanyian berbeda-beda sesuai tujuan dibuatnya nyanyian tersebut.⁴²

Menurut Jamalus, kegiatan bernyanyi merupakan dimana kita mengeluarkan suara beraturan dan berirama baik diikuti musik

⁴⁰Mohamamad Taufan, “Pengaruh Strategi Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No.1, 2018, hlm. 26.

⁴¹Ulfa Hartiwi, “Urgensi Dan Implementasi Humor Dalam Pelajaran Al-Quran Hadis (PAI)”, *TIHAD: Jurnal Pendidikan*, Vol. VI, No.1, 2022, hlm. 192.

⁴²Suparlan, “Implementasi Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD/MI”, *Awaliyyah: Jurnal PGMI*, Vol.6., No. 2, 2023, hlm. 96.

ataupun tanpa diikuti musik. Bernyanyi berbeda dengan berbicara, karena bernyanyi memerlukan teknik-teknik tertentu, sedangkan berbicara tanpa perlu menggunakan teknik tertentu.⁴³ Riswan berpendapat bahwa bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menggunakan instrument suara yang dapat menambah wawasan mengenai hal-hal yang belum diketahui.

Dengan menggunakan nyanyian dalam setiap pembelajaran peserta didik akan mampu merangsang perkembangannya, khususnya dalam berbahasa dan berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁴ Metode bernyanyi mempunyai sejumlah manfaat bagi anak, dengan bernyanyi akan memudahkan anak menyerap materi yang disampaikan, memotivasi anak untuk belajar, proses belajar menjadi menyenangkan, pelajaran yang sulit menjadi mudah.

5) Tebak Kata

Menurut Aqib menjelaskan bahwa metode pembelajaran tebak kata adalah penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk permainan sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu.⁴⁵ Said berpendapat dengan pernyataan tersebut, yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode tebak kata adalah menebak suatu kata dengan cara menyebut kata-kata tertentu sehingga kata yang disebutkan benar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tebak kata adalah penyampaian materi pembelajaran berupa permainan dengan media kartu berbentuk tulisan atau gambar dengan cara menebak kata yang dimaksud dengan benar.

⁴³Marwin dan Sri Wahyuni, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Anak Usia Dini di TK Lam Alif Kecamatan Dungek Sumenep", Audini: *Journal Of Ealy Childhood Education*, Vol.1, No.1, 2023, hlm. 43.

⁴⁴ Yuliana Dwi Astuti, "Ayah,Ibu ... Ajari Aku Lagu Sederhana ", Cetakan pertama,(Suka Bumi: CV Jejak: 2018)), hlm 15.

⁴⁵ Khusnul Khotimah,dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Permainan Tebak Kata Pada Materi Bangun Datar Kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.6, No.7, 2023, hlm. 4627.

g. Kelebihan dan Kekurangan Metode Fun Learnig

Nur Fitri mengatakan bahwa metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan di antaranya, memiliki kemandirian yang besar, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, serta dapat lebih siap untuk menerima materi pembelajaran.⁴⁶ Pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode *fun learning* membuat materi pelajaran dikemas dengan lebih menarik sehingga mampu membuat siswa merasa lebih bersemangat, merasa tenang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan membantu siswa lebih fokus lagi dalam memahami suatu mata pelajaran yang di berikan guru saat proses pembelajaran.

Kemudian menurut Rafidatul Hidayah dan Afakhrul Masub Bakhtiar bahwa metode *fun learning* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya, dengan adanya susasana belajar yang menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar, siswa akan lebih aktif baik sebelum atau sesudah pembelajaran, siswa akan lebih siap dalam menghadapi materi karena siswa telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya guru, orang tua, internet.⁴⁷

Menurut Layyinah, kelemahan yang terdapat pada metode *fun learning* terletak pada seberapa profesional pendidik dalam mengajar. Keprofesionalan seorang pendidik dapat terlihat dari kemampuan seorang pendidik dalam mengajar, karena hal tersebut akan berpengaruh pada saat menerapkan metode *fun learning* di dalam kelas.

⁴⁶ Nur Fitriana, "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa", Skripsi, Makassar: Universitas Islam Negeri Alaudin Maksassar, 2016, hlm. 19.

⁴⁷ Rafidatul Hidayat dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Pengaruh P0065xnggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III upt SDN 23 Gresik", *Jurnal Imiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 8, No. 2, 2022, hlm. 2160.

2. Pembelajaran IPAS di MI/SD

a. Pengertian Pembelajaran IPAS di MI/SD

Gagne dan Briggs, berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁴⁸ Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.⁴⁹

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁵⁰ Mata Pelajaran IPA yang mempelajari fenomena alam semesta yang berkaitan dengan kehidupan dan hasil kegiatan manusia yang meliputi pengetahuan, konsep, gagasan dan prinsipnya. Pada pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan IPS ini lebih mengarah pada bidang-bidang praktis untuk mempelajari gejala serta masalah sosial yang terdapat di lingkungan sekitar. Dengan adanya mata Pelajaran IPAS diharap peserta didik

⁴⁸ Syaiful Bahri Djamarah, "Guru dan Anak Didik", (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm. 325.

⁴⁹ Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional", hlm. 6.

⁵⁰Defi Elmi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar", *Jurnal Of Basic Educatin Studie*, Vol.6, No.2, 2023, hlm. 369.

dapat mempelajari diri sendiri, alam sekitar, dan lingkungan sosial, serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁵¹

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di MI/SD

Untuk memahami lingkungan sekitar mata Pelajaran IPA dan IPS digabung sebagai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yang diharap dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Tetapi dengan adanya perubahan kurikulum ini menjadi guru harus beradaptasi lagi dan mempelajari Kurikulum Merdeka. Diharapkan guru bisa memberi materi yang diajarkan ke anak didik semaksimal mungkin Tujuan pembelajaran IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila:

- 1) Mengembangkan keterampilan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitanya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memahami, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁵²

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS di MI/SD

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

- 1) Mahkluk hidup dan proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta

⁵¹Sherli Pentianasari,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar”, JIKAP PGSD: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.7,No.3, 2023, hlm.508.

⁵² Suhelayani dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 67.

kesehatan.

- 2) Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaanya yang meliputi benda padat, cair dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, tumbuhan, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut E. Mulyasa mencakup:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.⁵³

d. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik adalah cara untuk mengubah suatu pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat dalam aspek materi, pendekatan, strategi dan bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan yang ada. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini ataupun masa depan. Ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus-menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkan untuk kehidupan.⁵⁴

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang; keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan

⁵³ Suhelayani dkk, *Pembelajaran IPAS...*, hlm. 23.

⁵⁴ Tio Gusti Satria, *Kinerja Guru dalam Memilih Bahan Ajar Pada Pembelajaran SD*, (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2024), hlm. 82.

pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.⁵⁵

e. Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS

1. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran didefinisikan sebagai strategi dan langkah akan ditempuh dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan upaya guru untuk mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang berisi seperangkat rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, materi yang akan diajarkan, bahan ajar serta media pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang akan ditetapkan, dan evaluasi yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran.⁵⁶

Berdasarkan pengertian perencanaan yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu proses yang bertujuan merancang pembelajaran, mulai dari persiapan materi, media, hingga metode yang diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan dalam implementasi metode *fun learning*, perencanaan mencakup pembuatan modul ajar oleh guru.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran memiliki 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh pendidik diawali dengan berdoa, presensi kepada peserta didik dan menanyakan kabar, penyampaian penting memahami materi yang akan dibahas sekaligus memberi

⁵⁵ Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia 2022, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Fase A- Fase C*, hlm. 7.

⁵⁶ Wahyuni & Widiyanto, *Implementasi Perencanaan Pembelajaran*. Satya Sastraharing, *Jurnal Manajemen*, 4 (2), Article 2.

gambaran secara umum materi yang akan dipelajari serta menyampaikan capaian pembelajaran yang akan dipelajari, Kegiatan inti merupakan proses pemberian pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Kegiatan penutup memberi kesimpulan terhadap apa yang dipelajari, dilakukan penilaian dan refleksi terhadap apa yang telah dipelajari.⁵⁷

3. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi ini penting untuk menentukan efektivitas metode pembelajaran dan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi peserta didik dan pendidik.⁵⁸

Dari penelitian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa evaluasi pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

B. Penelitian Terkait

Telah peneliti berfungsi sebagai penjelas dari penelitian yang sudah pernah diteliti untuk mengembangkan suatu keilmuan yang nantinya didefinisikan apa yang belum pernah diteliti sebelumnya serta ada perbaikan dalam penelitian. Pada telaah penelitian ini, tujuannya untuk membedakan penelitian yang sebelumnya untuk menemukan hasil baru yang memberi kemanfaatan.

Skripsi dengan judul” Implementasi Metode *Fun Learning* Di BIMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Pada tahun 2023 oleh Rita Nofianti mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan UIN SAIZU Purwokerto. Pada hasil penelitian ini

⁵⁷Moses Murdiyono, “Implementasi Perencanaan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan*. Vol. 15, No. 2, 2024, hlm. 105-107

⁵⁸Lasrumata Ida Nababan, dkk, “Penerapan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peerta di Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.2, No.3, 2024. hlm. 38.

yaitu metode *fun learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, anak tidak mendapatkan tekanan atau paksaan dari orang tua untuk belajar, dan anak juga sepenuhnya ikut terlibat dalam proses belajar mengajar karena motivasi selalu berusaha berinteraksi dengan peserta didik.⁵⁹ Adapun persamaan pada peneliti ini adalah sama-sama menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti memfokuskan metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SD Pertiwi Teladan Metro. Pada tahun 2022 oleh Rachelia Melina mahasiswa jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI). Pada hasil penelitian ini yaitu bahwa penggunaan metode *fun learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena dengan metode *fun learning* menjadikan siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan adalah melakukan analisis penelitin tentang pengaruh penerapan metode *fun learning* terhadap hasil belajar siswa dan penelitian dilakukan secara kuantitatif. Sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada deksripsi implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran IPAS dengan metode kualitatif deskriptif.⁶⁰

Skripsi dengan judul” Penerapan Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”. Pada tahun 2021 oleh Muthia Dewi Safira mahasiswa jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan UIN SAIZU Purwokerto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

⁵⁹ Rita Nofianti, “Implementasi Metode Fun Learning di BIMB-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”, (UIN SAIZU Purwokerto. 2023).

⁶⁰ Rachel Melina, “Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pertiwi Teladan Metro”, (IAIN Metro, 2022).

penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 SD Negeri Pancasan yang dilaksanakan melalui grup WhatsApp belum berjalan secara maksimal. Materi pembelajaran yang disajikan guru dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran online, hal ini dikarenakan adanya tekanan dari orang tua siswa agar mau mengikuti proses pembelajaran online dan peserta didik belum ikut terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas seringkali dilakukan oleh orang tua siswa. Kemudian keberhasilan penerapan metode *fun learning* yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil belajar peserta didik belum dikatakan murni hasil dari peserta didik, sebab pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan peserta didik membuat guru tidak bisa mengawasi secara langsung di dalam proses pembelajaran maupun saat peserta didik mengerjakan tugas sehingga hasil belajar masih belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa mengerjakan.

Adapun persamaan pada penelitian adalah menggunakan metode *fun learning* pada saat proses pembelajaran. Adapun perbedaan dalam penelitian terdahulu dilakukan secara online melalui Media Whastapp pada kelas 1 sedangkan yang dilakukan peneliti secara langsung tatap muka dikelas IV dan diterapkan pada Mapel IPAS.

Hj. Syamsiar jurnal dengan judul "Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Belum adanya variasi guru dalam pembelajaran membuat situasi pembelajaran terkesan monoton serta metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia sehingga aktivitas peserta didik menjadi kurang

optimal.⁶¹

Adapun persamaan antara penelitian terdahulu dengan peneliti saat ini adalah sama-sama menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini yaitu pada peneliti terdahulu menganalisis adanya kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan penelitian dilakukan secara kuantitatif dan peneliti saat ini mengfokuskan pada data penelitian kualitatif deskripsi.

Kamto & Ulil Hidayat jurnal dengan judul "Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar kelas 2 Marasah Ibtidaiyah". Hasil penelitian menunjukkan sebagian informan ada yang senang terhadap gurunya karena metode yang digunakan menyenangkan seperti ice breaking, tebak-tebakan dan permainan, tanya jawab, latihan soal melalui LKS/tematik dan juga guru sangat menguasai materi yang disampaikan hingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun persamaan pada penelitian adalah menggunakan metode *fun learning* pada saat proses pembelajaran. Adapun perbedaan dalam penelitian terdahulu dan peneliti sekarang adalah pada penelitian terdahulu membahas mapel tematik dan ditujukan pada kelas 2 untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan peneliti sekarang meneliti mapel IPAS dan ditunjukkan pada kelas IV.

⁶¹ Samsiar Syahrul, "Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa", *Journal.unimush.ac.id*, 29 April, Pukul 17.00.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (Field Research) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian lapangan adalah pengumpulan data yang mana peneliti harus terjun langsung ke lapangan dan terlibat dengan masyarakat setempat.⁶² Dalam penelitian ini dikatakan penelitian lapangan karena, peneliti harus terjun ke lokasi dan berinteraksi langsung dengan masyarakat serta mengamati langsung anak-anak yang sedang diteliti.

Denzi dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasa dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen.⁶³

Selain itu penelitian ini juga bersifat deskriptif kualitatif, artinya penelitian ini menjelaskan mengenai suatu objek, fenomena ataupun gejala sosial yang digambarkan dengan naratif. Sehingga data yang diperoleh berupa data yang benar dengan bentuk kata-kata ataupun gambar dan bukan berupa angka.⁶⁴ Sehingga nantinya peneliti ini akan berisi kutipan yang berasal dari subyek dan obyek peneliti. Dengan demikian penjelasan yang ada dalam penelitian ini merupakan sebuah fakta dari temuan lapangan.

⁶² Conny R Semiawan, "Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulan", (Jakarta: PT Grasindo, 2010), hlm. 9.

⁶³ Umar Sidiq dan Moh. Miftahul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV Nata Karya, 2019), hlm. 4.

⁶⁴ Djaman Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 35.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Peneliti meneliti tentang Implementasi Metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A di MI Ma'arif NU Teluk. Alasan peneliti memilih MI Ma'arif NU Teluk sebagai tempat penelitian yaitu karena MI Ma'arif NU Teluk sudah menerapkan Metode *Fun Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A. Hal ini tentu saja berkaitan dengan judul skripsi yang akan peneliti teliti yakni implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A yang ada di MI Ma'arif NU Teluk.

2. Waktu Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini dari tgl 17 September 2024 sampai 3 November 2024 dengan mengumpulkan data yang menggunakan Teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Seluruh proses tersebut dilaksanakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan.

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu pusat dari penelitian. Objek dalam penelitian yang dilakukan adalah implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang memberikan informasi kepada peneliti terkait data apa saja yang diperlukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, maka subjek penelitiannya menggunakan responden sebagai sumber

informasi. Dalam penelitian yang menjadi subjek penelitian antara lain:

a. Kepala Madrasah

Kepala Madrasah Mi Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas bernama ibu Suminah, Kepala madrasah merupakan orang yang sepenuhnya memiliki tanggung jawab terhadap seluruh aktivitas yang ada di lingkungan sekolah. Melalui kepala madrasah penelitian mendapatkan informasi mengenai sumber informasi secara umum dan menyeluruh yang berkaitan dengan MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas.

b. Guru Kelas

Guru kelas IV A Mi Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Bernama ibu Arsyi Indriyani yang menjadi sumber data atau informasi yang berkaitan dengan proses perencanaan, kemudian pelaksanaan dan kemudian yang terakhir evaluasi metode fun learning pada pembelajaran IPAS Kelas IV A di Mi Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

c. Siswa Kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

Siswa kelas IV terdiri dari 2 rombel yaitu kelas IV A dan siswa kelas IV B. Siswa kelas IV A berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 20 perempuan dan 10 laki-laki. Melalui siswa kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk diperoleh data atau informasi terkait tanggapan siswa tentang pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh Ibu Arsiyah Indriani S.Pd.I di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Tujuan penelitian ini untuk mengamati dan memahami perilaku kelompok orang maupun individu pada keadaan tertentu.⁶⁵

Menurut Sukmadinati menyatakan bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi bisa dilakukan secara partisipan ataupun non partisipan.⁶⁶ Observasi partisipan menurut sugiyono adalah peneliti terlibat dalam kegiatan individu yang sedang diamati dan peneliti ikut melakukan apa yang dilaksanakan oleh sumber data, peneliti ikut merasakan suka dan duka. Observasi non partisipan yaitu peneliti sebagai penonton dan tidak ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan subyek penelitian, tentunya peneliti harus memiliki strategi yang benar meskipun tidak ikut serta secara formal agar menggambarkan realita secara utuh.⁶⁷

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan. Jadi dalam ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang akan diamati tetapi peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan tersebut.⁶⁸ Observasi yang dilakukan dengan cara pengamatan pada saat proses pembelajaran di kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan tentang implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

⁶⁵ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press. Cet. 1. 2018), hlm. 23.

⁶⁶ Hardani,dkk, "Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif", (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 124.

⁶⁷ Ifit Novita Sari dkk, "Metode Penelitian Kualitatif" (Malang: Unisma Press, 2022), hlm. 9

⁶⁸ Rahmadi, "Pengamatan Metodologi Penelitian ", (Banjarasin : Antasari Press, 2011), hlm 80-81.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁶⁹

Menurut pendapat Esterberg terdapat berbagai jenis wawancara diantaranya termasuk wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pengumpul data mencatatnya. Wawancara semi terstruktur wawancara ini menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Wawancara tak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.⁷⁰

Peneliti ini menggunakan wawancara terstruktur, dimana peneliti melakukan wawancara sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Tujuannya dari wawancara ini adalah untuk menggali lebih dalam terkait informasi yang dibutuhkan dengan berbagai pihak yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu:

⁶⁹ Sugiyono Metode Penelitian Pendidikan...hlm. 231.

⁷⁰Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, "Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan", (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hlm. 64

- a. Wawancara Kepala Madrasah Mi Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas bernama Ibu Suminah, Kepala madrasah merupakan orang yang sepenuhnya memiliki tanggung jawab terhadap seluruh aktivitas yang ada di lingkungan sekolah. Melalui kepala madrasah penelitian mendapatkan informasi mengenai sumber informasi secara umum dan menyeluruh yang berkaitan dengan MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas.
- b. Wawancara Guru Kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk, Ibu Arsyi Indriyani wawancara dengan guru kelas IV A memberikan informasi mengenai proses awal atau perencanaan implementasi metode *fun learning*, mulai dari penyusunan Modul Ajar oleh guru kelas, mengenal karakter siswa, menyiapkan alat atau perangkat yang akan digunakan, memahami serta menyesuaikan metode dengan materi yang akan diajarkan, selain itu juga mengetahui penerapan, evaluasi, kelebihan dan kendala dalam penggunaan metode *fun learning*.
- c. Wawancara Siswa Kelas IV A Mi Ma'arif Nu Teluk, wawancara dengan siswa siswi untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan metode *fun learning*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah catatan mengenai peristiwa. Studi dokumen merupakan pelengkapan dan penguatan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih dipercaya apabila didukung dengan foto, karya tulis, sejarah atau seni.⁷¹ Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar atau karya monumental. Dokumentasi diambil dari data lapangan pada saat penelitian berlangsung dan ketika kegiatan wawancara maupun kegiatan observasi pembelajaran.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 139.

E. Metode Analisis Data

Menurut Bogdan, analisis data kualitatif yaitu proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi sehingga mudah difahami dan apa yang ditemukan bisa disampaikan kepada orang lain.⁷² Pada penelitian ini, model analisis data yang digunakan yaitu model analisis data menurut Miles dan Huberman. Analisis menurut Miles dan Huberman dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersama.⁷³

a. Reduksi Data

Pada langkah pertama yaitu reduksi data. Reduksi data merupakan sebuah cara dalam mengumpulkan data, baik berupa pengumpulan melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi yang nantinya data tersebut dilakukan secara teratur dan terstruktur untuk mengkaji lebih dalam mengenai penelitian yang akan diteliti. Data tersebut dikumpulkan sebanyak mungkin dan sejelas mungkin supaya data yang akan diteliti tidak rancu, maka dari itu semakin sering dilakukan penelitian maka semakin banyak data yang di peroleh.⁷⁴

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi maka langkah yang selanjutnya yaitu menyajikan data. Dalam penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antara kategori teori dan sejenisnya.⁷⁵

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik dengan cara menyajikan data yaitu dengan menggunakan teks berupa naratif dalam bentuk uraian tertulis agar data yang banyak dan telah direduksi mudah untuk dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Peneliti menyajikan data yang berkaitan dengan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran ipas kelas IV di MI Ma'arif Nu Teluk Kecamatan

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...* hlm. 334-335

⁷³ Hardani, dkk, "Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif", (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm, 163.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* ...132-142

⁷⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D", (Bandung: Alfabet, CV, 2016), hlm. 249.

Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

c. Penarikan Kesimpulan.

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dilakukan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁷⁶ Pada tahap ini, penelitian membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kesimpulan ini berfokus pada implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A MI Ma'arif Nu Teluk.

F. Teknik Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian dilakukan, maka peneliti harus menguji keabsahan atau kevalidan suatu data supaya menjadi data yang valid. Maka data atau informasi dari satu data objek harus dicek kebenarannya dengan cara memperoleh data dari sumber lain, dengan menggunakan metode triangulasi yang berbeda-beda. Penelitian ini peneliti menggunakan uji keabsahan data dengan teknik triangulasi. Teknik ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu.⁷⁷ Triangulasi data berguna untuk data yang ada kaitannya implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di MI Ma'arif NU Teluk Kabupaten Banyumas. Untuk teknik uji keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan dengan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R...* hlm 252.

⁷⁷ Umar Sidiq, dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan,...*, hlm. 94.

Teknik triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah didapat melalui berbagai sumber yang berbeda-beda.⁷⁸ Tujuan triangulasi sumber ini agar peneliti bisa menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara memeriksa data terhadap acuan yang sama dengan sumber yang berbeda sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang pada akhirnya meminta kesepakatan dengan sumber tersebut. Peneliti mengambil acuan yang berbeda yaitu Ibu Kepala dan Guru Kelas IV A terkait implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik ini untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data diperoleh wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner.⁷⁹

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberi data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk ini dalam rangka menguji kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

⁷⁸ Umar Sidiq, dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*,..., hlm. 94-95.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R...* hlm 274.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di MI Ma'arif NU Teluk

Penelitian ini dilakukan tujuannya untuk mengetahui bagaimana Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Di MI Ma'arif NU Teluk. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September hingga Desember.

Observasi pembelajaran IPAS yang dilakukan pada kelas IV A, dengan fokus observasi pada Implementasi Metode *Fun Learning* pada pembelajaran IPAS. Sebelum melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Guru terlebih dahulu mempersiapkan beberapa hal yang mana nantinya akan digunakan sebagai alat dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Hal yang harus dilakukan oleh pendidik ialah perencanaan, pelaksanaan dan kemudian evaluasi :

1. Perencanaan Metode *Fun learning*

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, seorang guru harus melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah perencanaan, yang merupakan persiapan proses mengajar yang mencakup hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah awal sebelum memasuki pembelajaran dan dalam tahap ini terdapat beberapa komponen yang perlu dipersiapkan. Komponen yang perlu dipersiapkan seperti pemilihan materi, membuat modul ajar kurikulum merdeka, pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Modul ajar sebagai acuan ketika proses pembelajaran. Pada tahap menyusun modul ajar yaitu disesuaikan dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan CP (Capaian Pembelajaran). Dalam Modul Ajar terdapat beberapa komponen meliputi:

- a. Identitas modul
- b. Kompetensi awal.
- c. Profil pembelajar pancasila.
- d. Model pembelajaran yang digunakan.
- e. Kompetensi inti : tujuan pembelajaran, asesmen, pengayaan dan remedial, refleksi peserta didik dan guru.
- f. Komponen lampiran : LKPD, Bahan bacaan guru dan peserta didik, glosarium, daftar pustaka.

Pada saat penyusunannya harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Pada modul ajar terdapat strategi, metode dan prosedur yang membantu guru dalam mengelola kelas. Dalam hal ini guru menerapkan metode *fun learning*. Kemudian sebelum guru melakukan pembelajaran dikelas tentu adanya persiapan yaitu menyiapkan bahan materi yang akan disampaikan. Guru dapat mengeksplor bahan materi tidak hanya berasal dari buku, bisa eksplor melalui internet. Guru sebelum melakukan pembelajaran terlebih dahulu mempelajari capaian pembelajaran dan menentukan bahan yang dibutuhkan untuk asesmen siswa diawal pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa paham siswa tentang materi yang akan dipelajari.

Dalam menerapkan pembelajaran IPAS guru menentukan Capaian Pembelajaran (CP) terlebih dahulu. Selanjutnya membuat media pembelajaran bertujuan untuk menambah daya tarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. langkah-langkah yang dilakukan yaitu

- 1) Mengkaji Capaian Pembelajaran (CP)
- 2) Merumuskan Tujuan Pembelajaran.
- 3) Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran.
- 4) Menyusun Modul Ajar.
- 5) Merencanakan asesmen.

Dalam perencanaan guru membuat media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar. Dengan adanya media juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru. Kemudian didalam perencanaan Implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk yaitu guru sudah membuat media pembelajaran berupa papan saku. Dan Metode *Fun Learning* yang digunakan Game atau permainan, bernyanyi, dan tebak kata. Bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dan tetap pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tersampaikan kepada peserta didik.

Proses pembelajaran secara umum melibatkan tiga tahap yaitu meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan ini berupa orientasi dimana dalam pembelajaran diawali dengan salam, menanyakan kabar, melakukan absensi, memberi motivasi belajar dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Dan kegiatan apersepsi dapat berupa mengaitkan materi dengan pengalaman sebelumnya, mengajukan pertanyaan untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik, melakukan diskusi awal. Kegiatan inti dapat berupa penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, kegiatan praktik, mengadakan evaluasi akhir pembelajaran ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mencapai kompetensi, dan yang terakhir refleksi. Kegiatan penutup guru dapat bertanya kendala apa yang dialami peserta didik pada saat pembelajaran. Menyimpulkan apa saja yang sudah dipelajarani pada hari ini. Dapat meberikan tugas PR yang diberikan kepada peserta didik dan diakhir doa untuk menutup pembelajaran.

Berdasarkan Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Arsyih indriani selaku guru mapel IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk terkait perencanaan dalam proses pembelajaran mengungkapkan

bahwa.

“Sebelum menerapkan metode *fun learning*, saya memulai dengan merancang modul ajar yang terintegrasi dengan capaian pembelajaran (CP). Modul ini mencakup seluruh materi yang akan disampaikan selama satu semester. Selanjutnya, saya menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran yang relevan, seperti papan saku jenis-jenis tulang daun, untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menarik”.⁸⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Ibu Arsyih Indriyani, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *Fun Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk dimulai dengan persiapan yang matang. Persiapan tersebut meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar serta mempersiapkan bahan materi yang akan diajarkan. Dengan langkah-langkah persiapan ini, pembelajaran dapat disusun secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dirancang atau disiapkan oleh guru. Guru menggunakan metode *fun learning* yang membuat peserta didik terlihat antusias dan aktif. Kegiatan yang dilakukan meliputi : bernyanyi, bermain game dan tebak kata. Suasana di dalam kelas menjadi rileks dan kondusif untuk belajar. Aktifitas pembelajaran berbasis kelompok atau permainan interaktif, berbagai ide, dan kerja sama dengan teman sekelas. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka. Metode *fun learning* ini cocok diterapkan di kelas IV karena siswa SD/MI berada pada usia anak yang suka bermain, karakteristik ini menuntut guru untuk berperan langsung dalam menciptakan kegiatan permainan yang masih memuat materi ajar. Siswa juga sangat menyukai kegiatan belajar yang dilaksanakan berkelompok dan melakukan peragaan langsung yang membuat siswa terjun langsung ke dalam proses pembelajaran, yang hal ini sesuai

⁸⁰Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk

dengan pembelajaran kurikulum merdeka yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁸¹

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh, perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah modul ajar. Modul ajar ini merupakan suatu perangkat pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Di dalamnya, terdapat rancangan pembelajaran yang lengkap, mulai dari materi pembelajaran yang ringkas dan menarik, langkah-langkah pembelajaran, lembar aktivitas siswa, hingga instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Modul ajar ini memiliki kemiripan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun umumnya lebih komprehensif karena mencakup berbagai mata pelajaran dan aspek penilaian.

2. Pelaksanaan Metode *Fun Learning*

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berpedoman pada Modul Ajar yang sudah dirancang oleh guru. Semakin baik perencanaan yang dibuat oleh guru maka akan semakin baik proses dari pembelajaran tersebut. Guru di dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki peran penting dimana guru sebagai pengelola pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Di dalam pembelajaran guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran seperti menggunakan media mulai dari benda-benda disekitar hingga media berbasis elektronik. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran di kelas berjalan aktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Arsyih indriani selaku guru mapel IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk terkait perencanaan dalam proses pembelajaran mengungkapkan bahwa:

⁸¹Indah Nur Azizah Alfatonah dkk, *Kesulitan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar Kelas IV*, Resarah & Learning in Elementary Education: *Jurnal Basicedu*, Vol 7, No. 6, 2023, hlm. 3403.

“Tahap pelaksanaan sama dengan proses pembelajaran lainnya, cuma bedanya itu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang saya gunakan metode *fun learning* yaitu bernyanyi, permainan atau game, tebak kata. Adapun materi yang saya terapkan menggunakan metode *fun learning* ini materi tentang Fungsi batang dan jenis-jenis tulang daun. Dan untuk mendukung proses pembelajaran lebih menarik peserta didik saya membuat media pembelajaran berupa papan saku jenis-jenis tulang daun.”⁸²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam tahap pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPAS, guru kelas IV A telah menggunakan metode *fun learning*. Sebelum memulai pembelajaran, guru telah mempersiapkan segala sesuatu dengan matang, salah satunya dengan menyusun modul ajar. Modul ajar ini berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, serta sebagai referensi bagi siswa dalam mengikuti materi yang diajarkan. Di dalam Modul ajar pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A di MI Ma'arif NU Teluk.

Pelaksanaan observasi pertama dilakukan pada hari Rabu, 11 September 2024, pukul 08.00-09.15, dengan tema materi jenis-jenis batang. Dalam kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, dan siswa menjawab salam tersebut. Guru kemudian mengondisikan kelas agar peserta didik siap belajar, menanyakan kabar, dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu, yaitu tentang "Fungsi Batang." Untuk meningkatkan semangat siswa, guru melakukan ice breaking. Sehingga suasana kelas lebih rileks sebelum pembelajaran dimulai.

Kemudian pada tahap inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. Dan menyampaikan sedikit materi tentang jenis-jenis batang. Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di

⁸² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk, Rabu 11 September 2024

atas tanah. Guru memberi penjelasan bahwa batang pada tanaman adalah tempat tumbuhnya ranting. Batang memiliki struktur yang kompleks dari pada akar tumbuhan karena memiliki antar ruas. Batang pada tumbuhan tidak semuanya sama, terdapat beberapa jenis batang , antara lain :

- a) Batang berkayu, yaitu batang tumbuhan yang terdiri dari kayu, misalnya batang pohon mangga.
- b) Batang rumput, yaitu batang tumbuhan yang beruas-ruas dan berongga, misalnya batang padi dan rumput.
- c) Batang basah, yaitu batang tumbuhan yang lunak dan berair, misalnya batang tanaman bayam.

Setelah selesai menyampaikan materi. Guru membagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 anak, kemudian peserta didik mulai mengatur posisi duduk menyesuaikan dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru menjelaskan petunjuk dalam pengerjaan tugas kelompok. Peserta didik memperhatikan seksama terkait petunjuk tugas yang akan diberikan oleh guru.⁸³

Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan eksperimen interaktif yang mengedukasi. Setiap peserta didik sudah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan praktek tentang fungsi batang. Sebelum memulai percobaan, setiap peserta didik telah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu berupa:

- Botol gelas bekas: Sebagai wadah untuk percobaan.
- Sawi Sebagai tanaman yang akan digunakan dalam percobaan untuk menunjukkan fungsi batang.
- Pewarna makanan: Untuk memberikan warna pada air, sehingga siswa dapat melihat pergerakan air melalui batang.

⁸³ Hasil Observasi di Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk



Gambar 4.1 Praktek pembelajaran fungsi batang

Mereka akan mulai mengamati perubahan pada batang daun sawi/kobis tersebut selama beberapa hari. Kemudian guru melanjutkan pembelajaran sebelum di akhir pembelajaran dengan permainan tebak kata. Bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari guru melakukan tebak kata. Dengan menjawab tebak kata ini bersama-sama dan mendengarkan intruksi dari guru. Guru memberikan petunjuk atau deskripsi mengenai salah satu jenis batang. Siswa harus menebak nama jenis batang tersebut berdasarkan deskripsi yang diberikan.

Petunjuk “saya adalah batang yang keras dan kuat. Saya bisa dijadikan bahan bangunan dan ditemukan pada tumbuhan seperti pohon jati, pohon pinus. Siswapun mulai menjawab dengan seksama Jawaban: Batang berkayu. Kemudian selanjutnya “saya batang yang lunak dan tidak berkayu. Saya sering ditemukan pada tanaman padi dan rumput-rumputan”. Jawaban: batang berumput. Selanjutnya “saya batang yang mengandung banyak air, lunak dan biasanya bewarna hijau”. Contohnya bisa dilihat pada tanaman pisang dan kangkung. Jawaban: batang basah.

Kegiatan Penutup. Sebelum pembelajaran ditutup, peserta didik diminta kembali ketempat duduknya masing-masing. Guru bertanya tentang bagaimana pengalaman serta hasil pengamatan mereka selama eksperimen atau praktek tentang apa yang mereka pelajari. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan ditutup dengan salam oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan di dalam kelas, siswa merasa senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya praktek peserta didik merasa pembelajaran lebih menarik dan tidak

membosankan. Peserta didik akan mengetahui bahwa batang berfungsi sebagai penopang tanaman, pengangkut air dan nutrisi dari akar ke daun, serta sebagai tempat penyimpanan makanan. Adapun dengan permainan tebak kata ini dapat mengingat kembali materi awal yang sudah dipelajari. Dengan tebak kata juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan metode tebak kata ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena peserta didik akan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Pada pertemuan kedua, yaitu hari Rabu, tgl 18 september 2024 pada pukul 08.00-09.15. Dengan pembahasan materi jenis-jenis tulang daun. Pada kegiatan pendahuluan, Sebelum pembelajaran dimulai guru membuka dengan salam kemudian ketua kelas menyiapkan untuk berdoa. Selanjutnya guru mengkodisikan kelas agar siap belajar. Dan mengabsen satu persatu peserta didik. Setelah itu sebelum memasuki materi pembelajaran guru mengawali dengan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar dengan tepuk semangat. SE..MA..NGAT..SEMANGAT.. dengan bersama-sama. Selanjutnya guru menerangkan tujuan pembelajaran pada pagi hari ini dan tema pelajaran, memberi motivasi dan melakukan tanya jawab seputar tema yang sudah dipelajari dan akan dipelajari.

Kegiatan inti, guru dan peserta didik berinteraksi serta berkomunikasi aktif untuk membahas dan mengkaji materi yang sedang dipelajari yaitu tentang jenis-jenis tulang daun. Adapun metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *fun learning*. Pertama guru menerangkan materi dengan metode ceramah agar anak paham terlebih dahulu mengenai jenis-jenis- tulang daun itu ada 4, dan contohnya. Guru menjelaskan bahwa daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau. Daun adalah bagian yang memiliki peran penting. Pada daun dibutuhkan pada proses fotosintesis. Berdasarkan susunan tulang daunnya bentuk daun ada 4

(empat) jenis. Sambil menjelaskan 4 jenis tulang daun guru memberikan contoh langsung dengan beberapa daun yang dikategorikan ke dalam jenis tulang. Dengan guru memberikan contoh daun secara langsung menjadikan peserta didik memiliki gambaran misal daun jagung ini adalah termasuk kedalam jenis tulang daun sejajar. Dan daun pepaya ini adalah termasuk kedalam contoh tulang daun menjari. Daun mangga ini adalah termasuk jenis tulang daun menyirip. Daun sirih adalah jenis tulang daun melengkung. Dengan ini fokus anak akan tertuju pada guru yang sedang menerangkan sambil menunjukkan secara langsung contoh dari daun yang termasuk kedalam jenis-jenis tulang daun. Kemudian untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat, guru menyiapkan lagu tentang berbagai jenis tulang daun beserta contohnya. Dengan lagu ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias mempelajari materi. Menyanyi juga membuat anak lebih senang. Pertama guru mencotohkan terlebih dahulu nadanya, dengan menggunakan nada lagu alamate anak sholeh. Kemudian peserta didik mengikuti menyanyikan bersama-sama. Mereka menyanyikan bersama-sama dengan semangat dan sambil menepukan kedua tangannya. Dengan ini membuat anak tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Berikut lirik lagu jenis-jenis tulang daun:

“Jenis- Jenis tulang daun iku papat, Pertama menyirip, kedua menjari, Ketiga melengkung, sejajar ke empat, Ayo pahami dan pelajari. Daun jeruk, daun rambutan itu contoh tulang daun menyirip. Daun papaya dan daun singkong itu contoh tulang daun menjari. Daun sirih contoh yang melengkung Daun tebu contoh yang sejajar.”



Gambar 4.2 Menyanyi tentang Jenis jenis tulang Daun

Setelah guru mengajar dengan metode bernyanyi, guru kembali melanjutkan proses pembelajaran dengan menyuruh peserta didik untuk melakukan diskusi secara berkelompok dengan tema materi jenis-jenis tulang daun. Kelompok dibentuk oleh guru disetiap kelompok terdiri dari 5 anak dan menjadi 6 kelompok. Sebelumnya ada bahan untuk di diskusikan siswa berupa daun dimana nanti anak akan mengamati daun tersebut dan menggolongkan kedalam jenis tulang daun yang mana. Pada sebelumnya guru sudah menginfokan untuk membawa beberapa daun yang ada disekitar rumah mereka untuk digunakan pada pembelajaran pada hari rabu. Kemudian mereka telah membawa daun yang sudah diintruksikan kepada peserta didik. Dan meminta peserta didik untuk meletakkan daun yang telah dibawanya semuanya diatas meja masing-masing. Dan guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Setelah ditugaskan untuk mengamati daun yang telah dibawa tersebut. Selanjutnya peserta didik mengelompokan daun mana yang sesuai dengan jenis tulang daunnya. kemudian peserta didik mulai mengerjakan dan menuliskan hasil diskusinya di LKPD.



Gambar 4.3 Diskusi Kelompok

Untuk mempresentasikan hasil diskusi, peserta didik diminta maju ke depan dan 1 anak sebagai perwakilan untuk menyampaikan hasil diskusinya terkait pengamatan tentang jenis-jenis tulang daun yang telah mereka bawa dan amati. Selama presentasi, guru memperhatikan peserta didik yang sedang menyampaikan hasil dikusinya. Ketika anak selesai memaparkan hasil diskusi mereka di depan kelas.⁸⁴ Guru mengamati proses pemaparah hasil diskusi sampai dengan kelompok terakhir. Saat salah satu kelompok maju guru menginstruksikan untuk kelompok yang lain memperhatikan apa yang disampaikan dari kelompok yang sedang maju didepan memaparkan hasil diskusinya.



Gambar 4.4 Mempresentasikan hasil diskusi

Setelah berdiskusi kelompok, guru melanjutkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode game permainan yakni dimana anak telah melakukan pengamatan daun yang telah dibawa. Untuk mendukung proses pembelajaran pada hari ini guru telah membuat

⁸⁴Observasi pad hari Rabu, September 2024, pada puku 08.00-09.15 di ruang kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

media pembelajaran berupa papan saku jenis-jenis tulang daun. Kemudian guru menjelaskan bagaimana tata cara permainan.



Gambar 4.5 Media Pembelajaran Saku jenis tulang daun

Guru menjelaskan tata caranya yaitu setiap kelompok maju kedepan dengan membawa daun yang telah diamati dan dikelompokkan. Dan dari setiap anggota kelompok peserta didik masing-masing ini memasukan daun kedalam saku daun termasuk kategori jenis tulang daun yang mana. Dimana jika setiap kelompok yang terbanyak memasukan daun kedalam saku dengan benar itulah pemenangnya. Dilanjut sampai kelompok terakhir. Dengan ini agar anak dapat membedakan daun dari segi jenis bentuk tulang daunnya. Melalui penggunaan media ini membuat anak lebih aktif dan tidak merasa bosan. Sehingga pembelajaran pada hari ini bisa ditanggap dan dipahami. Anakpun merasa senang dan menjadi lebih fokus pada proses pembelajaran. Dan tujuan pembelajaran yang ingin dituju dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Disini guru juga sebagai fasilitator tetap harus memantau agar anak tetap fokus kepada pembelajaran dimana terkadang peserta didik yang sudah asik akan terlarut dalam dunianya.



Gambar 4.6 Memasukan daun ke saku jenis tulang daun

Kegiatan penutup kegiatan ini merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran dimana guru dan siswa merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini. Yaitu dengan menanyakan kepada siswa terkait materi yang sudah dipelajari. Dan terakhir diakhir dengan doa bersama, dan kemudian diikuti dengan doa kafaratul majlis.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Anak juga tidak terlihat merasa bosan dan jenuh. Mengikuti serangkaian proses pembelajaran dengan baik dari awal pembelajaran dimulai sampai dengan akhir pembelajaran. Namun terungkap anak masih perlu dikondisikan dimana ada anak yang terlalu fokus dengan satu alat peraga yang digunakan sehingga terlarut dalam bermain-main. Guru sebagai fasilitator untuk mengondisikan siswa dengan baik agar tidak terlarut dalam kesenangan dalam dunianya sendiri sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat berjalan lancar. Peserta didik merasa senang belajar menggunakan metode *fun learning* yang digunakan saat proses pembelajaran IPAS berupa bernyanyi, game atau permainan, tebak kata, menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi didukung dengan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru membuat siswa merasa senang dan tertarik akan pembelajaran tersebut.⁸⁵ Sehingga anak akan lebih fokus lagi kedalam pembelajaran dan memperhatikan guru. Rasa jenuh dan bosan pada peserta didik menjadi teratasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ardana dan Syifa, siswa kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk, mereka mengungkapkan bahwa penerapan metode *fun learning* membuat mereka merasa senang dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa kegiatan bernyanyi dapat menambah kegembiraan selama pelajaran, sementara permainan, seperti memasukkan daun ke dalam saku yang berisi nama-nama jenis tulang daun, membuat mereka lebih aktif dan terlibat. Selain itu, lagu yang dinyanyikan mengenai jenis-

⁸⁵ Berdasarkan Hasil Wawancara Siswa Kelas IV A, Pada Rabu, 18 September 2024

jenis tulang daun membantu mereka dengan mudah mengingat nama-nama dan contoh daun, karena nada lagunya mudah diingat, sehingga proses menghafal pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak sulit.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di dalam kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk pada pelaksanaan pengamatan pembelajaran pertama dalam menerapkan metode *fun learning* tebak kata. Dengan menggunakan tebak kata dalam materi jenis-jenis batang yang cenderung deskriptif menjadi lebih menarik. Permainan ini dapat menjadi selingan yang menyenangkan dan mengurangi kebosan. Adapun tebak kata dilakukan sebelum akhir pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk mengulang kembali konsep yang telah dipelajari tentang jenis-jenis batang. Ini akan membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi sebelum pembelajaran diakhiri.

Kemudian pada pengamatan kedua dengan metode *fun learning* yaitu bernyanyi dan game atau permainan. Dengan metode bernyanyi ini merupakan salah satu pendekatan yang kreatif yang menggabungkan unsur lagu dengan penyampaian materi pembelajaran. Metode bernyanyi yang disusun secara terstruktur dan irama yang menarik, dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Bernyanyi juga dapat meningkatkan daya ingat karena melibatkan kombinasi antara ritme, rima dan pengulangan. Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat informasi jika disampaikan dalam bentuk lagu yang menarik. Tak hanya bernyanyi guru juga menerapkan game atau permainan. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman terhadap konsep-konsep tertentu. Dengan menggunakan permainan edukatif pada materi jenis-jenis tulang daun. metode ini membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar, dan juga membantu mereka mengingat dan memahami materi dengan cara yang menarik.

Sebelum di akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari. Evaluasi yang diberikan berupa soal tertulis yang diberikan langsung oleh guru. Kemudian guru membacakan soal satu persatu dengan dijawab terlebih dahulu sampai dengan soal terakhir. Dan dikerjakan peserta didik secara individu dalam waktu 10 menit. Evaluasi berupa materi yang telah mereka pelajari dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik. Adapun soal evaluasi .

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tulang daun menjari. Sebutkan 2 contoh tumbuhan yang memiliki tulang daun ini!
2. Apa itu tulang daun menyirip? Berikan 2 contoh tumbuhan yang memiliki tulang daun menyirip dan jelaskan mengapa bentuknya penting untuk tumbuhan tersebut!
3. Tulang daun melengkung memiliki bentuk yang unik. Apa ciri-ciri dari tulang daun ini? Sebutkan 2 contoh tumbuhan yang memiliki tulang daun melengkung!
4. Apa yang dimaksud dengan tulang daun sejajar ? Sebutkan dua contoh tumbuhan yang memiliki tulang daun sejajar dan jelaskan bagaimana bentuk ini membantu tumbuhan dalam mendapatkan sinar matahari!
5. Bandingkan tulang daun menjari dan tulang daun sejajar. Apa perbedaan utama antara keduanya dan bagaimana hal itu memengaruhi penampilan daun ?

Guru memberikan soal langsung kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Metode evaluasi ini mengharuskan peserta didik menyelesaikan setiap soal secara individual dan berurutan, tanpa cukup waktu untuk berdiskusi. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman individu peserta didik terhadap materi hari ini.

Berdasarkan hasil observasi di atas, guru sudah menerapkan metode *fun learning*, sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode *fun learning*. Guru kelas IV melaksanakan sesuai landasan teori yang terdapat di bab II:

1) Siapkan perangkat pembelajaran yang baik.

Dalam proses pembelajaran dimana perlu adanya perangkat pembelajaran yaitu berupa Modul Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) . Dimana ibu Arsyiah sudah membuat modul ajar sebelumnya dan membuat LKPD.

2) Ajarkan Metode belajar yang variatif

Disebutkan dalam teori, peserta didikpun lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan metode pembelajaran dari guru yang disesuaikan dengan materi yang akan disajikan oleh guru saat proses belajar. Dari kegiatan yang sudah dilakukan, guru telah menerapkan metode yang bervariasi yaitu bermain game, tebak kata dan bernyanyi.

3) Menerapkan pembelajaran kontekstual

Dalam kegiatan pembelajaran ini peserta ikut aktif dalam pembelajaran dimana pembelajaran dilakukan dengan berkelompok dan bereksperimen dalam materi fungsi batang.

4) Perhatikan kemampuan masing-masing siswa

Berdasarkan teori, masing-masing siswa memiliki cara sendiri dalam belajar, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Dimana karakter usia SD adalah senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan secara langsung. Disini guru membuat pembelajaran sesuai dengan karakter siswa yang dimana suka dengan games permainan, tebak kata dan membuat kelompok pembelajaran untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan bekerja sama.

5) Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran guru kelas IV saat pembelajaran sudah melibatkan siswa. Dimana guru mengarahkan siswa untuk bekerjasama kelompok saat proses pembelajaran materi fungsi batang.. Guru juga melibatkan secara aktif pada saat menggunakan metode *fun learning*. Dalam pembelajaran guru membuat lagu sesuai

dengan materi pembelajaran yaitu jenis-jenis tulang daun. lagu tersebut dinyanyikan bersama-sama di kelas, menciptakan suasana yang menyenangkan.⁸⁶

Dari langkah-langkah tersebut, Ibu Arsyiah Indriani sudah melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dengan ini pembelajaran tetap tersampaikan pada peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan membuat anak tidak merasa jenuh. Sehingga peserta didik dapat menangkap apa yang telah diajarkan oleh guru dengan baik.

Dengan menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran IPAS, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran, dapat membentuk kerja sama yang baik dengan kelompoknya dan bisa saling bertukar pikiran dengan orang lain.

Kemudian dengan didukung oleh media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS, peserta didik juga lebih fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru. Serta dengan bernyanyi dan bermain game membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik merasa senang.

Dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti berdasarkan analisis data yang sudah dijelaskan bahwa Ibu Arsyiah Indriyani selaku guru kelas IV A MI Ma'rif NU Teluk sudah menerapkan metode *fun learning* sesuai teori yang ada, berjalan dengan baik dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan harapan.

3. Evaluasi Pembelajaran Metode *Fun Learning*

Evaluasi merupakan hasil penilaian atau pengukuran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik mengenai seberapa jauh peserta didik memahami dan mengerti tentang apa yang telah diajarkan. Adapun Evaluasi dalam pembelajaran berbasis kurikulum merdeka

⁸⁶ Suminarsih, "Improving Learning Motivation With Fun Learning Methods in the Covid-19 Pandemic", *Jurnal.uns*, 2021, hlm. 301.

adalah dengan mengadakan assesment formatif dan assesment sumatif. Assesmen formatif ini diserahkan kepada guru kapan akan mengadakan assesmen karena itu tergantung proses pembelajaran sendiri, seperti kuis, UH, penilaian proyek, penilaian keterampilan, itu guru sendiri yang merancang evaluasinya. Sedangkan assesment sumatif, langsung dari pihak sekolah yang mengadakan untuk melihat hasil akhir dari pembelajaran, seperti ujian MID semester dan ujian semester.

Evaluasi tidak hanya berbentuk nilai saja, tetapi juga dari tiga aspek yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam wawancara bersama wali kelas IV , mengatakan bahwa:

“Evaluasi yang saya gunakan adalah meliputi tiga aspek, yaitu evaluasi dari sikap, pengetahuan dan keterampilan belajar. Melalui penilaian sikap ini saya mengevaluasi pada saat proses pembelajaran disitu saya amati dan akan terlihat bagaimana sikap masing-masing anak. Kemudian pengetahuan ini dapat terlihat dari saat nanti saya memberikan soal individu. Dan penilaian keterampilan ini saya mengevaluasi dari siswa melakukan presentasi.”⁸⁷

Dari hasil wawancara di atas bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Arsyih Indriyani dalam implementasi pembelajaran IPAS dilakukan dengan 3 aspek evaluasi yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Untuk mengetahui bagaimana siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Setelah melakukan penilaian dengan melakukan evaluasi mengenai proses pembelajaran yang guru lakukan agar kedepannya pembelajaran yang dilakukan lebih baik lagi dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik, dan untuk peserta didik yang kesulitan menerima pembelajaran, guru bisa melakukan pendekatan kepada mereka.

Setelah dilakukan terhadap implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk. Dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk Hasna mengatakan:

⁸⁷Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk Pada hari Rabu, 18 september 2024

“Kegiatan belajar dengan menggunakan metode *fun learning* menjadikan pembelajaran asik dan menyenangkan. Pembelajaran juga menjadi mudah dipahami.”

Adapun juga wawancara dengan Haikal peserta didik kelas IV A MI Ma’arif NU Teluk yang juga mengungkapkan:

“Saya merasa senang dengan adanya metode *fun learning*. Membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Guru juga menggunakan media pembelajaran papan saku jenis-jenis tulang daun ini membuat saya aktif dalam pembelajaran”⁸⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV A MI Ma’arif NU Teluk Pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan metode *fun learning*. Dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif bagi peserta didik. Haikal merasa senang dan tidak bosan dengan pembelajaran karena adanya variasi metode pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran papan saku jenis-jenis tulang daun. Hal ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. membuatnya merasa lebih senang karena pembelajaran tidak begitu membuatnya merasa bosan dan jenuh. Dengan itu membuat mereka lebih aktif dan ikut serta dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih antusias dan senang ketika diberikan materi dengan menggunakan metode *fun learning* dimana metode ini dikemas dengan game atau permainan, bernyanyi dan tebak kata. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan metode *fun learning*. Kelebihannya adalah metode ini membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh atau bosan, serta memudahkan mereka dalam memahami materi. Namun, kekurangannya adalah kadang-kadang suasana hati peserta didik tidak menentu, sehingga guru harus tetap mengontrol jalannya pembelajaran agar tetap fokus pada tujuan yang

⁸⁸Hasil Wawancara dengan Siswa kelas IV A MI Ma’arif NU Teluk

ingin dicapai. Peserta didik juga harus dapat mendengarkan instruksi dari guru dengan baik. Ada faktor pendukung yaitu interaktif dimna pembelajaran yang melibatkan interaksi antar guru dan peserta didik, serta peserta didik satu dengan yang lain berupa diskusi dan permainan ini akan membangun pemahaman bersama. Adapun faktor penghambat dalam penerapan metode *fun learning* yaitu keterbatasan waktu dimana pembelajaran dengan metode *fun learning* seringkali membutuhkan waktu yang lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil pengambilan data yang dikumpulkan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, guru kelas IV A dalam pembelajaran IPAS telah menggunakan metode *fun learning*. Sudah melakukan perencanaan dalam implementasi metode *fun learning*, dan melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam implementasi metode *fun learning* dan mengevaluasi pembelajaran pada akhir pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran IPAS di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Bayumas terlaksana dengan baik dengan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi :

1. Pada tahap Perencanaan, merancang perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar yang meliputi langkah-langkah: Mengkaji Capaian Pembelajaran (CP), merumuskan Tujuan Pembelajaran, Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran, Menyusun Modul Ajar, Merencanakan asesmen. Metode yang diterapkan yaitu metode *fun learning*. Adapun media yang dibuat atau digunakan dalam proses pembelajaran berupa papan saku jenis-jenis tulang daun. Kemudian menyiapkan lagu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
2. Pada Tahap Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* dilaksanakan sesuai dengan langkah pembelajaran dan penerapan macam-macam metode *fun learning* berdasarkan teori yang ada di bab II. Adapun macam-macam metode *fun learning* yang digunakan yaitu game atau permainan, bernyanyi dan tebak kata.
3. Pada Tahap Evaluasi pada Implementasi Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran IPAS di kelas IV MI Ma'arif NU Teluk di akhir pembelajaran guru memberikan soal-soal secara langsung. Dan dikerjakan dengan individu. Evaluasi yang diterapkan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Implementasi Metode *Fun Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV A. Dapat di simpulkan bahwa penggunaan metode ini memberi dampak positif terhadap siswa. Metode *fun learning* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih

aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, terbukti bahwa penerapan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang ingin menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kecintaan terhadap ilmu pengetahuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, berikut adalah beberapa sarana yang dapat dipertimbangkan :

1. Bagi Kepala sekolah

Disarankan agar guru dapat mengembangkan program pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan metode *fun learning*, serta memberi dukungan berupa fasilitas dan media pembelajaran yang sesuai.

2. Bagi Guru Kelas IV

Guru dapat lebih mengembangkan materi ajar yang sesuai dengan pendekatan *fun learning*, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik kelas IV A alangkah baiknya jika lebih bisa untuk mendisiplinkan peserta didik dengan penuh kesabaran sehingga mood dari peserta didik akan tetap baik, selain itu orang tua juga diharapkan untuk dapat memotivasi peserta didik agar semangat dalam memperhatikan pendidik serta paham dengan permasalahan yang sedang diselesaikan oleh pendidik.

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam. Atas semua rahmat dan ridhanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam

penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan tidak lain karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis sendiri. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun senantiasa penulis harapkan sebagai bahan perbaikan ke arah yang lebih baik. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap pendidikan, dan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta pema pada umumnya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan mendapat ridha Allah SWT. Amiin Yaa Rabbal'alam.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya Yusuf Dedy, (2016). “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”,*Jurnal SAP*, Vol. 1, No. 2, hlm. 167.
- Astuti Yuliana Dewi, (2018). “Ayah,Ibu..Ajari Aku Lagu Sederhana”,(Suka Bumi:CV Jejak), hlm.15.
- Anjani Ayu, Gita Harnum Syapitri & Rifki Izatul Lutfi, (2020),*Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, hlm. 68.
- Anam Tukfatul dan Teuku Rachan Revikhasyah, (2022),“Efetifitas Pelaksanaan Fun Larning Terhadap Gangguan Kecemasan Sosial Pada Anak Oleh Aksi Cepat Tanggap (ACT) Jakarta Barat”, hlm. 255.
- Amalina Farah Nur, dkk, (2023). Implementasi Metode Mind Mapping pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Di Kelas IV SDN Kalicari 01, *Indonesia Journal Of Elementary School*, Vol.3, No.2.
- Djamarah Syahiful Bahri, (2010). “Guru dan Anak Didik,(Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 325.
- Elfi Defi, (2023). “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS DI Sekolah Dasar, *Jurnal Of Basic Education Studies*, Vol.6, No. 2, hlm. 369.
- Fitriana Nur, (2016). “Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa”, Skripsi, Makassar: Universitas Islam Negri Alaudin Maksassar,, hlm. 19.
- Hardani, dkk. (2020), *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hasriadi, (2022). “Metode Pembelajaran Inovasi di Era Digitalisasi”, *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, hlm. 138
- Hidayat Rafidatul & Afakhrul Masub Bakhtiar, (2022). “Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III upt SDN 23 Gresik” , *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 8, No. 2, hlm. 2160
- Hartiwi Ulfa, (2022).” Urgensi Dan Implementasi Humor Dalam Pelajaran Al-Quran Hadis (PAI)”, *TIHAD*, Vol. VI, No.1.hlm. 192.

- Husna Noril Laillatul, (2023), "Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Terdapat Hasil Belajar PKN Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Telang 2", (Alena : Jurnal Of Elementary Education), Vol.1, No.2, hlm. 108.
- Ikrom Fadhil Dzikri, dkk, (2024), "Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", Cendikia: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 8, 2024, hlm. 534.
- Inayah Laili, (2021). "Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Metode Fun Learning Pada Anak Usia Dini Di Yogyakarta", *Jurnal UPI : Research In Early Childhood Education and Parenting*, Vol.2, No.2, hlm. 95.
- Kirom Askhabul, (2017). Peran Gurur Dan Pesert Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural, Vol. 3, No. 1, hlm. 2.
- Khoiriyah Amalia & Darwan, (2022). "Pendampingan Pengenalan Dan Penyuluhan Metode Belajar Menyenangkan Berbasis B.Ingggris, *Jurnal pengabdian kepada Masyarakat*", Vol. 10. No. 2.hlm. 68.
- Khotimah, Khusnul dkk, (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Permaian Tebak Kata Pada Materi Bangun Datar Kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang", Vol.6, No.7, hlm. 4627.
- Mardiah, (2015). "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Mitra PGMI*, No. 1, Vol. 1, hlm. 66.
- Mamik, (2015). "Metodologi Kaulitatif", (Sidoarjo:Zifatama Publish), hlm.3.
- Melina Rachel, (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pertiwi Teladan Metro, IAIN Metro.
- Mufidah Eli & Nurul Aminah S'diyah, (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik", (IBTIDA: *Jurnal Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*), Vol.01, No.01, hlm. 3.
- Mayan, (2021). " Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Keutuhan Negara Kesatuan Rebulik Indonesia", *Wahana Didaktika*, Vol. 19, No. 1, hlm 94.
- Marwin dan Sri Whyuni, (2023). "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Anak Usia Dini di TK Lam Alif Kecamatan Dungkek Sumenep", (Audini: *Journal Of Ealy Childhood Education*), Vol.1, No.1, hlm. 43.

- Mustafa Sriyanti,dkk, (2023). “Fun Learning Method In Effecting the Students Interest In Learning Mathematics” , Jurnal Kreano, Vol. 14, No. 1, hlm.14.
- Marlensi Linda, Adisel & Giyarsi, (2024). “Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Pada Kelas IV Di MIN 01 Bengkulu”, Jurnal Rivwe Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), Vol.7, No.2, hlm. 4882.
- Maulana Naila Rahma, dkk, (204). “Implementasi Pembelajaran Berdiferensial pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD”, Jurnal Inovasi Evaluasi Pengembanagan Pembelajaran (JIEPP): ELRISPEWI, Vol.4, No.2, hlm. 274.
- Murdiyon Mose, (2024). “Implementasi Perencanaan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Mutu Pedidikan Di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan*. Vol. 15, No. 2, hlm. 105-107
- Nofianti Rita, (2023). Implementasi Metode Fun Learning di BIMB-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas, UIN SAIZU Purwokerto.
- Nababan Lasrumata Ida, dkk, (2024). “Penerapan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peerta di Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.2, No.3, hlm. 38.
- Putri Hadisa, (2017).” Penggunaan Metode Cerita Untuk Mengembangkan Nilai Moral Anak TK/SD”, (Mualimuna:Jurnal Madrasah Ibtidaiyah), No. 3, Vol. 1, hlm. 91.
- Pranomo Joko, (2020). Implemetasi dan Evaluasi Kebijaka Publik (Surakarta: UNISRI Press), hlm.1.
- Pratama Bagas Fajri, (2022). “Pengenalan dan Penerapan Metode Fun Learning Di era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MI Di Desa Pasunggingan”, *Kampus Perduli Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, hlm. 301.
- Pentianasari Sherli,dkk, (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar, JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7, No. 3, hlm. 508.
- Rahmadi,(2011). Pengamatan Metodologi Penelitian,Banjarmasin: Antasari Press.
- Rohma Annisa Nidaur, (2017). “ Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar”),(CENDEKIAN: Media Komunikasi Penelitian Dan

Pengembangan Islam), hlm. 196.

Rokhim dkk, (2021). “ Solusi Mudah dan Menyenangkan Belajar Al-Quran”, (Nawa Literas Publishing: Lamongan), hlm 10.

Rahma Istiqomah Nur dan Karinda Salsabila, (2023).” Fun Learning: Alternatif Metode Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Peserta Level Sekolah Dasar”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No. 5, Vol. 2, hlm. 523.

Rahmayati Gismina Tri dan Andi Prastowo,(2023). “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka”,(Elemen School Journal:Jurnal kajian Pendidikan Dasar), Vol. 13, No. 1, hlm. 16.

Republik Indonesia, Undang- Undang Republik Indoensia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 6.

Sa’adi Ahmad dan Wiranti.” Efektivitas Metode Ceramah dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”,(Ta’dibah: Journal of Islamic Education), Vol. 1, No. 2, hlm. 56.

Semiawan Conny R,(2010). “ Metode Penelitian Kualitatif : Jenis, Karakteristik dan Keunggulan”,(Jakarta : PT Grasindo), hlm 9.

Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabet CV.

Sukadari dan Sulistyono,(2017). *Ilmu Pendidikan Seri 1 (KONSEP DASAR)*, Penerbit Cipta Bersama.

Sujarweni V. Wiratna, dkk, (2018). “Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif”, (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu), hlm.23.

Sanjaya Ilham, (2019) .” Pengarug Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Peserta Didik Negri 2 Sulusuban Lampung Tengah” Skripsi, apung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lapung, 2019, hlm. 27.

Shidiq Umar & Moh. Miftahul Choiri, (2019). “ Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan, (Ponorogo: CV Nata Karya), hlm. 4.

Sani Anwar Muhamad, (2020). “Humor Dalam pembelajaran Sebagai Sarana Pengembangan Potensi Agama Anak Usia Dini”, *Junral Pendidikan Aura*, Vol.12, No.1, hlm. 8.

- Seko Ani Fetlina, dkk, (2022). “ Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Di SD Negeri Nenas”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, vol.4, No.4, hlm 1177.
- Sari Ifit Novita, dkk, (2022). “Metode Penelitian Kualitatif”, (Malang :Unisma Press), hlm.80-81.
- Suhelayanti, dkk, (2023). “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”, Langsa : Yayasan Kita Menulis.
- Sukaesi Engkay, (2024) “Menggali Potensi Anak Melalui Metode *Fun Learning*”, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Cv Budi), hlm. 32-33.
- Setiawati Ni Wayan Indah, dkk, (2024). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Dalam Fun Learning Untuk Pembelajaran yang aktif dan edukatif, *Innovative : Journal Of Sosial Science Research*, Vol 4 No. 1, hlm.3.
- Syahrul Samsiar, “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”, *Journal.unimush ac.id*, 29 April, Pukul 17.00.
- Taufan Mohamad , (2018). ” Pengaruh Strategi Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No.1, hlm 26.
- Ubabudin, “ Hakikat Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar”, *Jurnal Edukasi: IAIS Sambas Vol.V, No.1*, hlm. 21.
- Yulinda Nina,(2017). “Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 1 B SDN 107Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, *EDUCHILD: Riau*, Vol. 6, No.2, hlm. 128.



Lampiran 1: Pedoman Wawancara Kepala Madrasah

PEDOMAN WAWANCARA

Pedoman Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Teluk

Hari, Tanggal : Rabu, 4 September 2024
Waktu : 09.15-10.00
Tempat : Ruang Kelas IV
Informan : Suminah M.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah MI Ma'arif NU Teluk

Peneliti : Apa Visi dan Misi MI Ma'arif NU Teluk?
Kepala sekolah : Visi Madrasah“ Mencetak Peserta Didik Yang Bertakwa, Berprestasi dan Kreatif” yaitu : Siswa, guru dan karyawan berperilaku sesuai syariat Islam,Meningkatkan prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik, Mengembangkan potensi dan kreatifitas siswa.Misi Madrasah. Menumbuhkan kembangkan iman dan taqwa kepada Allah swt, Mengembangkan pribadi yang berakhlakul karimah, Meningkatkan disiplin warga madrasah, Meningkatkan semangat belajar yang tinggi, Memotivasi siswa untuk berprestasi, Mengembangkan potensi sesuai bakat dan minat siswa.
Peneliti : Bagaimana keadaan guru dan berapa jumlah siswa MI Ma'arif NU Teluk?
Kepala sekolah : Guru terdiri dari 13 dan 2 guru agama.
Peneliti : Apakah guru MI Ma'arif NU Teluk menggunakan metode *fun learning*?
Kepala sekolah : Ada beberapa guru yang memang menerapkan tapi jarang karena perlunya persiapan yang benar-benar perlu di lakukan dari segi media yang akan digunakan.

- Peneliti : Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran menggunakan metode *fun learning*?
- Kepala Sekolah : Menurut saya pembelajaran *fun learning* ini cocok untuk diterapkan sehingga anak bersemangat untuk belajar dan tidak merasa bosan.
- Peneliti : Upaya yang dilakukan ibu selaku kepala sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran ?
- Kepala sekolah : Peningkatan mutu guru mengikuti pelatihan-pelatihan untuk lebih meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Memberikan motivasi atau memberikan instruksi kepada siswa untuk sering-sering literasi jadi siswa itu diarahkan supaya literasi membaca sehingga adanya rutinitas membaca maka siswa tersebut itu minimal bisa lebih diajak untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Guru harus menguasai kelas dalam kegiatan belajar mengajar.
- Peneliti : Kurikulum yang dipakai di MI Ma'arif NU Teluk?
- Kepala Sekolah : Tahun ajaran 2024/2025 yang dipakai ada 2 yaitu kurikulum K13 bagi siswa kelas 3 dan 6, sedangkan untuk kurikulum Merdeka belajar bagi siswa kelas 1,2,4,5.

Lampiran 2 : Pedoman Wawancara Guru Kelas IV A

Pedoman Wawancara

Dengan Guru Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk

- Hari, Tanggal : Rabu, 18 September 2024
: 09.15-10.00
- Tempat : Ruang Kelas IV
- Informan : Arsyi Indriani S.Pd.I
- Jabatan : Guru kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk
- Peneliti : Berapa jumlah siswa di kelas IV A Ibu?
- Wali Kelas : Berjumlah 30 siswa 20 perempuan 10 laki-laki
- Peneliti : Bagaimana karakteristik siswa di kelas IV A Ibu?
- Wali Kelas : Tentu disetiap anak pasti memiliki karakter yang berbeda-beda.
- Peneliti : Persiapan apa yang ibu lakukan sebelum pembelajaran di lakukan?
- Wali Kelas : Sebelum pembelajaran membuat modul ajar, kemudian menyiapkan materi yang akan dipelajari, membuat media pembelajaran, dan menyiapkan lagu sesuai materi yang akan dipelajari.
- Peneliti : Apakah ibu selalu membuat modul ajar sebelum pembelajaran?
- Wali Kelas : Iya ibu biasa membuat itu dari awal sebelum pembelajaran.
- Peneliti : Metode pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan di saat pembelajaran?

- Wali Kelas : Banyak mba, ada metode fun learning, TGT, PBL, story taling dan lainnya
- Peneliti : Bagaimana cara ibu menerapkan metode fun learning pada pembelajaran IPAS?
- Wali Kelas : Karena pembelajaran *fun learning* ini happy atau senang, jadi membuat lagu yang sesuai materi untuk menarik perhatian anak agar merasa happy. Kemudian saya membuat media yang menarik agar anak lebih aktif dan tidak merasa bosan.
- Peneliti : Bagaimana respon atau reaksi siswa saat ibu menerapkan metode *fun learning*?
- Wali Kelas : Anak lebih pendalaman materi kalo di sampaikan biasa ceramah anak cepat bosan, kalau metode *fun learning* anak senang otomatis anak mudah dalam mengingat atau menangkap materi yang diajarkan.
- Peneliti : Menurut ibu apa perbedaan metode fun learning dengan metode pembelajaran yang lain?
- Wali Kelas : Kalau menurut saya, metode *fun learning* lebih mengeskpor banyak tenaga dan memang lebih mengasikan, jadi anak-anak dan saya tidak terlalu terbebani Ketika mengajar dengan metode *fun learning*. Jadi kalua sudah fun belajarnya happy. Sedangkan metode yang lain seperti TGT itu kan juga ada unsur bermain ya mba, tapi kalua TGT itu semangatnya pas diakhir atau metode yang lainnya happynya di Tengah atau akhir. Sedangkan *fun learning* itu menciptakan suasana menyenangkan dari awal sampai akhir.
- Peneliti : Apa saja Kendala yang ibu alami Ketika menerapkan metode fun learning?
- Wali Kelas : Penyiapan bahan pastinya, bahan materi, alat peraganya, harus benar-benar pengkodisian kelasnya. Karena kalau anak sudah asik pake satu alat itu asik sendiri. Nah disini guru benar-benar jadi fasilitator untuk tetap mengkodisikan kelas agar target

pembelajaran yang ingin dicapai dapat tersampaikan.

- Peneliti : Bagaimana mengatasi kendala tersebut?
- Wali kelas : Dengan saya sebagai fasilitator harus tetap mengawasi proses pembelajaran.
- Peneliti : Apa saja kelebihan menggunakan metode *fun learning*?
- Wali kelas : Anak dikelas menjadi lebih aktif dan merespon dengan baik pembelajaran. Minat belajar siswa menjadi meningkat.
- Peneliti : Bagaimana ibu mengetahui siswa yang sudah memahami materi yang disampaikan?
- Wali kelas : Saat proses sudah terlihat saat anak melaksanakan Langkah-langkah yang benar dan tetap diakhir pembelajaran adanya evaluasi di awal dan ditengah-tengah pembelajaran juga terlihat apalagi diakhir ada postes diakhir. Akan terlihat perbedan sebelum belajar menggunakan metode *fun learning* dan setelah menggunakan metode *fun learning*.
- Peneliti : Evaluasi seperti apa yang digunakan ibu dalam pembelajaran?
- Wali kelas : Evaluasi bisa berupa tanya jawab materi apa saja yang dipelajari pada hari ini, biasanya juga saya berikan soal tulis untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap pembelajaran hari ini .
- Peneliti : Apakah ibu melakukan tindak lanjut kepada siswa yang masih belum paham?
- Wali kelas : Iya mba biasanya kalau anak yang masih belum paham akan materi yang diajarkan saya beri soal remidi.

Pedoman Wawancara
Dengan Siswa Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk

- Hari, Tanggal : Rabu, 18 September 2024
- Waktu : 09.15-10.00
- Tempat : Ruang Kelas IV
- Informan : Syifa Nur Rahmadani
- Jabatan : Siswa kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk
-
- Peneliti : Apakah penyampaian materi yg diberikan guru mudah dipahami?
- Siswa : Tentu paham kak, karena dengan menyanyi jadi mudah dalam menghafal dan memahami materi.
- Peneliti : Menurut kamu apakah metode fun learning itu menyenangkan?
- Siswa : Ya sangat menyenangkan
- Peneliti : Setelah menerapkan metode fun learning apakah kalian jadi lebih bisa memahami pembelajaran yg disampaikan guru?
- Siswa : Bisa kak, karena menurut saya penyampaian dari bu arsyi sangat mudah dipahami
- Peneliti : Apakah biasanya guru saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran?
- Siswa : Jarang kak
- Peneliti : Apakah kalian saat pembelajaran ikut aktif?
- Siswa : Tentu saja ikut aktif, karena ikut serta bernyanyi dan berdiskusi dengan kelompok
- Peneliti : Apakah guru biasanya saat pembelajaran menggunakan evaluasi?
- Siswa : Iya kak, bu guru sering menggunakan evaluasi berupa soal

Hari, Tanggal : Rabu, 18 September 2024
Waktu : 09.15-10.00
Tempat : Ruang Kelas IV
Informan : Muhamad Ardan Al-gazali
Jabatan : Siswa kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk

Peneliti : Apakah penyampaian materi yg diberikan guru mudah dipahami?
Siswa : Tentu paham kak, karena dengan menggunakan contoh jadi mudah dipahami
Peneliti : Menurut kamu apakah metode fun learning itu menyenangkan?
Siswa : Ya menyenangkan menjadi tidak bosan
Peneliti : Setelah menerapkan metode fun learning apakah kalian jadi lebih bisa memahami pembelajaran yg disampaikan guru?
Siswa : Bisa kak
Peneliti : Apakah biasanya guru saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran?
Siswa : Jarang kak
Peneliti : Apakah kalian saat pembelajaran ikut aktif?
Siswa : Tentu saja ikut aktif, karena berdiskusi dengan kelompok
Peneliti : Apakah guru biasanya saat pembelajaran menggunakan evaluasi?
Siswa : Iya kak, bu guru sering menggunakan evaluasi berupasoaal

Lampiran 3: Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI KELAS IV A MI MA'ARIF NU TELUK**

No	Aspek Dokumentasi	Keterangan
1.	Gambaran Umum MI Ma'arif NU Teluk	
2.	Visi dan Misi MI Ma'arif NU Teluk	
3.	Dokumentasi Kegiatan Wawancara	
4.	Dokumentasi Kegiatan Observasi Pembelajaran IPAS di Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk	
5.	Dokumentasi Media Pembelajaran	

Lampiran 4: Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Aspek yang dinilai	YA	Tidak	Keterangan
Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a	✓		Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan do'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Dilanjutkan dengan pembiasaan asmaul husna
Guru mengabsen siswa	✓		Setelah pembiasaan selesai guru langsung mengabsen kehadiran siswa
Guru melakukan apersepsi	✓		Sebelum masuk kemateri, guru terlebih dahulu melakukan apersepsi untuk memancing pengetahuan siswa sebelum kemateri
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		Guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilalui
Guru Menjelaskan Materi	✓		Guru menjelaskan materi yang akan dibahas pada hari ini
Guru menggunakan metode <i>fun learning</i> dalam pembelajaran maple IPAS di kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk.	✓		Saat proses pembelajaran guru menggunakan metode <i>fun learning</i> yang berupa: bernyanyi, permainan atau game, tebak kata.
Guru menggunakan media pembelajaran	✓		Dalam proses pembelajaran guru membuat media pembelajaran untuk menarik siswa
Guru membuat kelompok	✓		Setelah materi diberikan selanjutnya peserta didik diberi tugas kelompok
Siswa berkelompok,	✓		Peserta didik mengamati dan

berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas			mencatat hasil diskusi didalam lembar kertas
Pemaparan hasil kerja kelompok	✓		Hasil pengamatan dan diskusi yang telah dilakukan kemudian dipaparkan oleh peserta didik di depan kelas
Guru memberikan soal sebagai nilai tambahan individu peserta didik	✓		Guru memberikan soal dalam bentuk tertulis dan dikerjakan di buku tulisnya masing-masing
Perhitungan sekor dilakukan oleh guru	✓		Setelah selesai maka guru melakukan penilaian terhadap jawaban peserta didik
Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		Guru memberikan tugas atau PR untuk peserta didik selesaikan di rumah
Guru menarik kesimpulan pembelajaran	✓		Setelah evaluasi dilakukan, guru kemudian menarik kesimpulan dari pembelajaran
Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	✓		Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar dan memberi semangat. Lalu pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam

Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara

DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan Wali kelas IV A



Wawancara dengan siswa kelas IV A



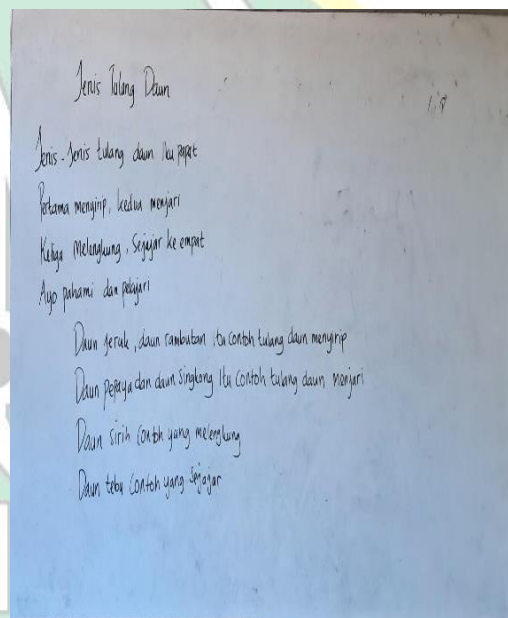
Wawancara dengan siswa kelas IV A

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



Guru Membuka Pembelajaran



Lirik Lagu Jenis2 Tulang Daun



Bernyanyi Bersama



Guru menjelaskan materi



Bediskusi Kelompok



Mempresentasikan Hasil Diskusi



Media Pembelajaran Saku jenis tulang daun



Bermain Game Memasukan daun



Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi



Guru Menutup Pembelajaran



Lampiran 7: Modul Ajar



**MODUL AJAR KURIKULUM
MERDEKA 2023**

MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

Nama Penyusun : Arsiyah Indriyani, S.Pd.I
Nama Madrasah : MI Ma'arif NU Teluk
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS MI KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Arsiyah Indriyani, S.Pd.I
Instansi	: MI Ma'arif NU Teluk
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 1	: Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi
Topik	: A. Bagian Tubuh Tumbuhan B. Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi C. Perkembangbiakan Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. ❖ Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. ❖ Membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Berkeadabaaan (Ta'addub) 2) Keteladanan (Qudwah) 3) Kesetaraan (Musawah) 4) Kewarganegaraan dan kebangsaan (Muwatanah) 5) Musyawarah (Syura) 6) Adil dan konsisten (I'tidal) 7) Toleransi (Tasamuh) 8) Dinamis dan Inovatif (Tathawwur wa ibtikar)
E. SARANA DAN PRASARANA	
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Laman Internet, Lembar kerja peserta didik ❖ Sarana Prasarana: Laptop, LCD, Soudsystem <p>A. Bagian Tubuh Tumbuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> 1. lembar kerja (Lampiran 1.1) untuk masing-masing peserta didik; 2. kartu bagian tubuh tumbuhan (Lampiran 1.2); 3. alat tulis; 4. alat mewarnai; 5. seledri atau bunga putih 1 tangkai (bisa juga dengan sayur seperti sawi dan sejenisnya); 6. pewarna makanan; 7. gelas. ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan guru (opsional): <ol style="list-style-type: none"> 1. contoh akar tunggang dan serabut; 2. contoh batang basah, batang kayu, dan batang rumput; 3. contoh daun dengan tulang berbeda. <p>B. Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> 1. alat tulis;

<p>2. alat mewarnai.</p> <p>❖ Perlengkapan untuk kegiatan elompok (satu untuk setiap kelompok):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. daun segar; 2. gelas atau mangkuk bening; 3. karton atau kertas samson. <p>C. Perkembangbiakan Tumbuhan</p> <p>❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lembar kerja (Lampiran 1.3), untuk masing-masing peserta didik; 2. alat tulis; 3. alat mewarnai; 4. contoh bunga sempurna; 5. contoh bunga tidak sempurna. <p>C.2: Penyebaran Biji</p> <p>❖ Perlengkapan untuk guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. balon; 2. kacang-kacangan (bisa kacang hijau, kacang polong, atau kacang lain yang mudah ditemukan).
<p>F. TARGET PESERTA DIDIK</p> <p>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p> <p>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</p>
<p>G. MODEL PEMBELAJARAN</p> <p>❖ Pembelajaran Tatap Muka</p>
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>❖ Tujuan Pembelajaran Bab 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. 2. Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. 3. Membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik A :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bisa mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. 3. Peserta didik bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik B :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memahami kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis. 2. Peserta didik dapat memahami dampak proses fotosintesis dan mengaitkan dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi. 3. Peserta didik dapat mengaitkan proses fotosintesis dengan makhluk hidup lain. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik C :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bisa mengidentifikasi bagian-bagian bunga dan fungsinya. 2. Peserta didik bisa mendeskripsikan cara perkembangbiakan tumbuhan berbunga. 3. Peserta didik bisa mendeskripsikan macam-macam cara penyebaran biji. 4. Peserta didik bisa mengaitkan hubungan makhluk hidup lain dan komponen abiotik. dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan.
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan :</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan., memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. Dan mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak.</p> <p>Topik B. Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi :</p>

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa bisa memahami kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis., memahami dampak proses fotosintesis dan mengaitkan dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi. dan mengaitkan proses fotosintesis dengan makhluk hidup lain

Topik C. Perkembangbiakan Tumbuhan :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian bunga dan fungsinya., mendeskripsikan cara perkembangbiakan tumbuhan berbunga., mendeskripsikan macam-macam cara penyebaran biji. dan mengaitkan hubungan makhluk hidup lain dan komponen abiotik. dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 1

1. Apakah kesamaan tumbuhan dengan hewan dan manusia?
2. Apakah perbedaan tumbuhan dengan hewan dan manusia?

Topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan :

1. Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?
2. Apa fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan?

Topik B. Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi :

1. Bagaimana tumbuhan mencari makanan?
2. Apa perbedaan tumbuhan dan makhluk hidup lainnya?
3. Mengapa fotosintesis adalah proses yang penting di Bumi?

Topik C. Perkembangbiakan Tumbuhan :

1. Bagaimana tumbuhan berkembang biak?
2. Bagaimana cara tumbuhan menyebarkan bijinya?
3. Mengapa tumbuhan perlu menyebarkan bijinya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Peserta didik membawa tanaman dari rumah kemudian dipindahkan ke halaman sekolah. Saat memindahkan ajak Peserta didik untuk mengamati bagian-bagian tumbuhan mereka. Tanyakan kepada mereka bagian tubuh tumbuhan apa saja yang mereka lihat.
 - b. Mengolah makanan dari tumbuhan, seperti memasak sayur, minuman tradisional, rujak, dan lain-lain. Ajak Peserta didik untuk mengamati bahan-bahan mentah sebelum diolah. Tanyakan bagian tumbuhan apa yang dipakai sebagai bahan. Jika menggunakan bahan-bahan olahan tumbuhan (gula, nasi, madu, dll), guru bisa bercerita mengenai asal dan proses bahan tersebut.
2. Manfaatkan ruang-ruang terbuka sebagai kegiatan diskusi.
3. Ajak Peserta didik bercerita mengenai makanan favorit mereka yang berasal dari tumbuhan. Minta mereka menebak bagian tubuh peserta didiknya itu.

Agar lebih seru, tanyakan apakah mereka pernah makan bunga, akar, atau batang tumbuhan. Guru bisa bercerita bahwa brokoli itu bunga yang belum mekar; kentang merupakan batang; wortel dan singkong adalah akar.

Peserta didik mengamati video melalui **youtube** pada slide yang disorot melalui LCD di depan kelas tentang tumbuhan dan cara perkembangbiaknya
4. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik.

Tuliskan kata kunci yang disampaikan peserta didik pada papan tulis. guru bisa memancing dengan meminta peserta didik melihat dari: anggota tubuh; cara hidup atau perilaku (bergerak, cara mencari makan, dan sebagainya); cara berkembang biak.
5. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa walaupun sama-sama makhluk hidup, tumbuhan memiliki banyak perbedaan dengan hewan dan tumbuhan. Guru juga bisa memancing dengan mengajak peserta didik menebak alasan dari judul bab ini.

6. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang tumbuhan.

“

1. Pada kegiatan awal di Topik A, peserta didik akan melakukan percobaan sederhana untuk mengetahui fungsi batang. Percobaan perlu dilakukan setidaknya 1 minggu. Guru bisa memulai percobaan tersebut di kegiatan pengantar bab. Bagian pengantar dan pembahasan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

2. Untuk proyek belajar bab ini, peserta didik akan melakukan, membuat, dan mengomentari perubahan tanaman. Diskusikan untuk memuat kegiatan proyek di awal pertemuan keiringan dengan peserta didik menggunakan buku ini. Sampaikan pada peserta didik bahwa tanaman mereka akan menjadi tanggung jawab masing-masing. Peserta didik akan berdiskusi memantapkan rencana belajar. Ketika sudahnya membuat proyek belajar, peserta didik harus melakukan pengamatan data, menulis, dan membuat laporan.

3. Pada Topik C bagian Belajar Lebih Lanjut, peserta didik akan dibimbing dengan cangkuk dan senik. Guru diharapkan untuk membuat contoh cangkuk di awal sehingga nanti peserta didik dapat melihat contoh secara langsung. Jika ada tanaman yang bisa dibongkrok di sekitar sekolah atau villa, baik sehingga bisa diperlihatkan kepada peserta didik secara langsung. Setelah berhasil, ajak peserta didik untuk melihat bagaimana proses memotongnya.

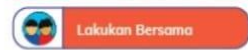
”

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan (5 JP)



1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa.
2. Minta peserta didik untuk mengambil gelas percobaannya dan melakukan pengamatan terhadap bunga/seledri. Minta mereka membandingkan dengan hasil teman sekelompoknya.
3. Arahkan Peserta didik untuk diskusi kelompok dengan pertanyaan pada Buku Siswa:
 - a. Apa yang terjadi pada seledri/bunga?

Bagian daun akan berubah warna sesuai warna dalam gelas. Seperti air dalam pewarna naik ke atas.
 - b. Cobalah untuk memotong tangkai bagian bawah dari seledri/bunga. Apa yang kalian amati?

Pada bagian dalam batang akan terlihat ada air yang bewarna. Ini membuktikan bahwa air naik ke daun melewati batang.
 - c. Bagian tumbuhan apa yang kita amati pada percobaan ini?

Batang
 - d. Apa kira-kira fungsi dari bagian tubuh tumbuhan tersebut?

Mengalirkan air ke seluruh bagian tumbuhan. Percobaan ini membuktikan bahwa batang berperan dalam proses distribusi air juga makanan ke seluruh bagian tumbuhan.
4. Pandu kegiatan diskusi sesuai pertanyaan. Lanjutkan diskusi dengan memancing peserta didik menyebutkan fungsi lain dari batang yang diketahuinya.



⚠ Persiapan sebelum kegiatan:
 Siapkan kartu bagian tubuh tumbuhan (Lampiran 1.2) dan sebar informasi ini di area sekitar sekolah. Jika memungkinkan, tempelkan di bagian tumbuhan yang sesuai dengan kartunya.

1. Arahkan kegiatan sesuai instruksi pada Buku Siswa. Bagikan Lembar Kerja 1.1 pada setiap peserta didik.
2. Jika sudah, lakukan pembahasan mengenai fungsi bagian tubuh tumbuhan. Fokuskan dahulu pembahasan pada fungsi untuk tumbuhan itu sendiri. Kemudian guru bisa memperluasnya dengan melihat fungsi bagi makhluk hidup yang lain.
3. Gunakan infografis “Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” pada Buku Siswa sebagai alat bantu dan kegiatan literasi.
4. Kegiatan tambahan yang bisa dilakukan (opsional):

- a. tunjukkan kepada peserta didik contoh-contoh akar, batang, dan daun yang sudah disiapkan;
- b. ajak peserta didik untuk melihat dan mengamati perbedaan-perbedaannya;
- c. pada kegiatan tambahan ini, guru bisa memperlihatkan kepada peserta didik, bahwa tumbuhan juga memiliki keanekaragaman. Bentuk akar, batang, daun, bisa berbeda-beda dan tetap memiliki fungsi yang sama. Di kelas 3, peserta didik sudah belajar mengenai keanekaragaman hewan dan pengelompokannya. Hal yang sama juga bisa dilakukan pada tumbuhan.

Pengajaran Topik B: Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi (8 JP)



Mari Mencoba

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik B pada Buku Siswa.
2. Tanyakan “Apa yang kalian lakukan jika kalian lapar?”. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik menyadari ketika manusia mencari makan mereka bergerak, sedangkan tumbuhan tidak berpindah tempat seperti manusia dan hewan. Bisa saja peserta didik menjawab dengan diberi oleh manusia karena mereka menyiram dan merawatnya. Lanjutkan diskusi dengan mengajak peserta didik berpikir mengenai tumbuhan-tumbuhan liar dan hutan.
3. Minta mereka mengingat lagi fungsi daun. Sampaikan bahwa pada topik ini kita akan belajar bagaimana daun berperan sebagai dapur dan menghasilkan makanan.
4. Bagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 3-5 orang. Siapkan peserta didik untuk kegiatan eksperimen sesuai instruksi pada Buku Siswa.

Tips:

- Pastikan menggunakan daun yang masih segar dan baru dipetik. Daun yang lebar akan lebih baik.
- Gelas bening dipakai untuk memudahkan pengamatan, jika tidak memungkinkan bisa menggunakan wadah yang lain.
- Pastikan daun terendam sepenuhnya dalam air. Jika kesulitan, gunakan batu yang sudah dibersihkan agar tidak mengotori air.

5. Sambil menunggu eksperimen, arahkan peserta didik untuk membaca infografis “Fotosintesis” pada Buku Siswa.
6. Sebelum memulai pembahasan mengenai fotosintesis, peserta didik perlu memahami dulu apa itu oksigen dan karbon dioksida. Guru bisa memulai dengan mengajak peserta didik menarik napas panjang kemudian mengembuskan.

Lalu berikan pertanyaan:

- a. apa yang kalian hirup saat menarik napas?
- b. apa yang kalian keluarkan saat mengembuskan napas?

Peserta didik mungkin akan menjawab keduanya sebagai udara. Sampaikanlah bahwa udara yang dihirup dan diembuskan itu berbeda jenis. Lalu kenalkan kepada mereka istilah oksigen dan karbondioksida. Sama dengan manusia, hewan juga membutuhkan oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida.

7. Untuk memudahkan peserta didik memahami proses fotosintesis, jelaskan secara bertahap sesuai tahapan di Buku Guru bagian “Informasi untuk Guru” serta melalui video yang diambil dari **laman youtube** pada screen dari sorot LCD didepan kelas

Setelah selesai 1 tahap, ajak peserta didik untuk melihat tahapannya di infografis. Manfaatkan papan tulis untuk menulis bahan dan hasil fotosintesis.

Tips:

- Peserta didik sudah belajar mengenai energi di kelas 3, arahkan mereka untuk mengidentifikasi sendiri jenis energi dari Matahari.
- Agar Peserta didik tidak salah memahami klorofil sebagai sebutan untuk warna hijau, ajak Peserta didik berpikir mengenai warna-warna yang ada di alam. Pancing dengan warna daun, wortel, buah, dan lain-lain. Sampaikan bahwa itu adalah warna alami. Klorofil adalah sebutan untuk warna hijau yang berasal dari alam yang umumnya ada di daun.

8. Fokuskan peserta didik kepada hasil fotosintesis. Makanan adalah hasil yang digunakan tumbuhan untuk tumbuh. Lalu oksigen akan dilepaskan oleh tumbuhan ke luar sehingga manusia dan hewan bisa bernapas.

9. Sebelum mengajak peserta didik kembali melihat percobaannya, berikan pertanyaan berikut.
 - a. apa yang terjadi jika kamu mengembuskan udara dalam air? (**gelembung udara**).
 - b. jika hasil dari fotosintesis adalah oksigen (yang merupakan udara), apa yang akan terjadi pada daun yang disimpan dalam air? (**gelembung udara**).
10. Ajak mereka untuk melihat percobaannya dan mencari gelembung udara yang menempel di atas daun. Sampaikan bahwa gelembung adalah bukti bahwa daun melakukan fotosintesis.



Tips:

- Minta Peserta didik berhati-hati agar gelembung udara tidak pecah.
- Hasil setiap daun akan berbeda-beda. Jika ada kelompok yang hasil gelembung udaranya sedikit atau susah diamati, ajak mereka untuk melihat hasil kelompok lain.

11. Peserta didik mungkin akan mempertanyakan bagaimana daun yang sudah dipetik masih bisa melakukan fotosintesis padahal tidak ada akar. Jelaskan kepada mereka percobaan ini hanya berhasil jika menggunakan daun yang masih segar/baru dipetik. Saat itu, daun masih memiliki sisa air untuk menghasilkan makanan dan bertahan hidup. Jika airnya sudah habis, maka daun itu tidak akan bisa berfotosintesis dan mati.



Mari Mencoba

1. Arahkan peserta didik untuk kegiatan menggambar sesuai instruksi pada Buku Siswa.
2. Satu kotak menjelaskan 1 tahap, berisi gambar dan keterangan.



Lakukan Bersama

1. Lakukan kegiatan literasi dengan teks “Pentingnya Fotosintesis” pada Buku Siswa.
2. Diskusikan mengenai pentingnya proses fotosintesis dengan menanyakan manfaat dari fotosintesis, siapa saja yang membutuhkan, serta apa yang terjadi di Bumi jika tidak ada tumbuhan.
3. Gunakan data persentase produksi oksigen di Bumi untuk menjelaskan kepada peserta didik bahwa sumbangsih oksigen terbesar dihasilkan oleh laut.
Sampaikan juga, sama seperti manusia, tumbuhan di darat juga memerlukan oksigen untuk menghasilkan energi yang dipakai untuk tumbuh. Dari informasi ini, arahkan peserta didik untuk menyadari pentingnya menjaga ekosistem laut.
4. Arahkan peserta didik untuk kegiatan kelompok sesuai instruksi di Buku Siswa. Setiap kelompok diberikan kertas samson/karton.
5. Untuk memudahkan, tuliskan daftar apa saja yang harus ada pada infografis mereka. Misal: harus ada pohon atau laut, simbol oksigen dan karbondioksida, tanah, matahari, air, hewan, dan manusia. Hubungan dan alur proses bisa dituliskan menggunakan simbol tanda panah.
6. Lakukan kegiatan presentasi (lihat Variasi Kegiatan Presentasi pada Panduan Umum Buku Guru).

Pengajaran Topik C: Perkembangbiakan Tumbuhan (7 JP)



Mari Mencoba

1. Persiapan kegiatan: Pada hari sebelumnya, minta peserta didik untuk membawa 1 tangkai bunga ke sekolah. Guru perlu menyiapkan contoh bunga sempurna dan tidak sempurna untuk diperlihatkan pada Peserta didik.
2. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik C.1 pada Buku Siswa.
3. Bagi peserta didik dalam kelompok terdiri dari 3-4 orang. Bagikan Lembar Kerja 1.3 untuk masing-masing Peserta didik.
4. Minta peserta didik menyebutkan dahulu bagian-bagian bunga yang sudah mereka ketahui.
5. Pandu peserta didik mengamati bagian bunga per bagian. Tunjukkan bagian yang dibahas dengan bunga yang guru bawa. Kemudian, minta peserta didik melihat bagian tersebut di bunga-bunga yang ada di kelompoknya.
6. Sebelum menjelaskan benang sari dan putik, guru bisa bertanya dahulu kepada peserta didik mengenai jenis kelamin pada manusia dan hewan.

Kemudian, tanyakan kepada peserta didik apakah menurut mereka tumbuhan juga terbagi menjadi jantan dan betina? Lanjutkan diskusi dengan menjelaskan pada peserta didik bagian benang sari dan putik.

7. Dari ragam contoh bunga yang dibawa Peserta didik, guru bisa mengajak peserta didik untuk melihat bahwa tidak semua bunga memiliki keduanya.

Lanjutkan diskusi mengenai bunga sempurna dan bunga tidak sempurna.

8. Lakukan kegiatan literasi menggunakan teks “Bunga Sempurna dan Tidak Sempurna” pada Buku Siswa.



1. Mulailah dengan bertanya:

- a. Bagaimana serbuk sari dan putik ini berperan dalam proses perkembangbiakan?
- b. Bagaimana bunga-bunga yang tidak sempurna mengalami perkembangbiakan?

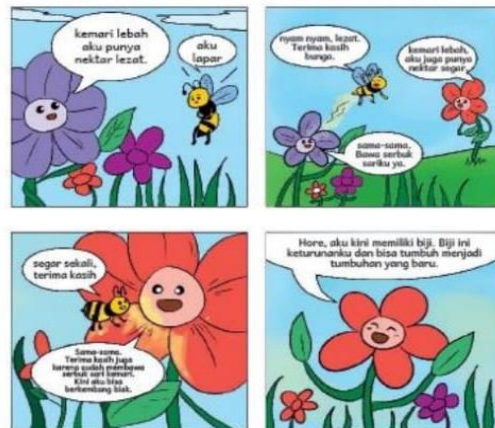
2. Lakukan kegiatan literasi dengan teks dan pertanyaan pada Buku Siswa.

3. Saat melakukan pembahasan gunakan gambar, contoh bunga asli, atau bahkan *video dari internet* untuk memberikan visualisasi yang memudahkan peserta didik memahami.

Tips:

- Untuk membuat diskusi lebih seru, guru bisa melanjutkan dengan bertanya apa yang terjadi jika tidak ada serangga.
- Ajak peserta didik untuk kembali mengingat siklus hidup serangga di pelajaran kelas 3. Serangga selalu bertelur dalam jumlah banyak. Ajak peserta didik untuk melihat keterkaitan dengan peran ini dan siklus hidup serangga.
- Kaitkan kedua hal ini dengan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang sudah mengatur semuanya dengan sangat sempurna. Tidak ada ciptaannya yang sia-sia.
- Kaitkan juga hal ini dengan bagaimana alam bekerja sama dan memiliki hubungan timbal balik.

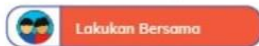
4. Arahkan peserta didik untuk kegiatan membuat komik sesuai panduan pada Buku Siswa.



Gambar 1.2 Contoh komik penyerbukan

5. Lakukan pertukaran komik antar peserta didik.

C.2: Penyebaran Biji



1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik C.2 pada Buku Siswa.
2. Sampaikan kepada peserta didik bahwa sama seperti penyerbukan, walaupun tumbuhan tidak memiliki kaki, mereka memiliki caranya sendiri untuk menyebarkan bijinya. Salah satu cara yang unik adalah cara penyebaran biji kacang polong.

3. Lakukan demonstrasi di halaman sekolah sebagai berikut.
 - a. masukkan kacang-kacangan pada balon, anggaplah ini sebagai biji kacang polong;
 - b. tiup balon sampai besar. Balon dianggap sebagai kulit kacang;
 - c. mulailah dengan bercerita ketika sudah berkembang biak, kacang polong akan menghasilkan biji dan disimpan di kulitnya;
 - d. pada musim panas, kulit kacang akan lebih cepat mengering. Gunakan lilin untuk mendemonstrasikan cuaca panas. Dekatkan balon ke api untuk memicu balon meledak. Jika tidak memungkinkan, gunakan jarum;
 - e. saat kering, kulit kacang akan terbuka dan melontarkan biji-bijinya. Ajak peserta didik mengamati bagaimana biji-biji dalam balon tersebar ke tanah saat balon pecah;
 - f. ini adalah salah satu cara penyebaran biji yang terjadi karena tanaman itu sendiri (lontaran biji karena pecahnya buah). Cuaca yang panas membantu proses ini lebih cepat terjadi.
4. Bagi peserta didik dalam kelompok terdiri dari 3-4 orang. Arahkan kegiatan kelompok sesuai instruksi di Buku Siswa.
5. Jika sudah selesai, pandulah untuk kegiatan diskusi dan membahas bersama-sama. Mengapa perlu penyebaran biji?
 Gambar A memperlihatkan area yang padat. Semakin padat maka akan terjadi persaingan makanan, air yang tersedia dipakai untuk memenuhi kebutuhan tanaman yang semakin banyak. Tanaman yang besar akan menutupi cahaya Matahari bagi tanaman yang baru tumbuh. Area untuk tumbuh juga akan semakin sempit. Biji perlu disebar agar bisa tumbuh dengan baik dan tidak bersaing dengan induknya.

Perjalanan Biji

Metode	Contoh cara penyebaran biji	Contoh tanaman	Contoh hewan
Cara 1 (bantuan hewan)	Hewan memakan buah-buahan. Bagian yang dimakan adalah daging buahnya. Hewan ini akan membuang biji yang tidak dimakannya.	Tanaman berbuah	Hewan pemakan buah
Cara 2 (bantuan hewan)	Biji-biji yang berjarum kecil mudah menempel di bulu kelinci. Kelinci hewan yang suka masuk ke semak-semak tumbuhan. Saat kelinci berlompat dan berlari, biji akan jatuh dan tersebar.	Tanaman dengan biji berduri-duri yang bisa menempel di bulu seperti rumput jarum.	Hewan berbulu
Catatan: peserta didik tidak perlu menyebutkan contoh tanamannya karena mungkin belum familiar. Namun ajak peserta didik untuk mendeskripsikan bentuk biji yang bisa disebar dengan cara ini.			
Cara 3 (bantuan hewan)	Gajah hewan pemakan tumbuh-tumbuhan. Badannya yang besar membuatnya juga memerlukan makanan yang banyak. Biji buah akan keluar bersama kotorannya. Saat itu gajah sudah berada di tempat yang lain dan biji tersebar dari induknya. Catatan: Arahkan peserta didik untuk mengaitkan keuntungan biji yang keluar bersama kotoran.	Tanaman berbuah dan berbiji	Hewan pemakan buah yang suka bergerak dan berpindah-pindah tempat, seperti burung.
Cara 4 (bantuan angin)	Bunga dandelion memiliki biji-biji yang ringan. Biji-biji itu akan tertiuap terbawa angin dan jatuh di tempat lain.	Tanaman yang bijinya ringan, halus, dan mudah lepas dari tanamannya	-
Cara 5 (bantuan air)	Tumbuhan yang hidup di tempat berair seperti pantai, danau, sungai, dibantu oleh air untuk penyebaran bijinya. Buah	Tanaman yang hidup di daerah air.	-

	kelapa akan terbawa oleh arus air laut dan terdampar di tempat yang lain.	Umumnya buah akan mengambang sehingga bisa ikut terbawa arus air.	
--	---	---	--



Tips: Guru bisa mengaitkan metode-metode ini dengan peran komponen biotik dan abiotik dalam sebuah ekosistem. Ajak peserta didik melihat bagaimana antara komponen saling terkait.

Proyek Pembelajaran (5 JP)



Proyek Belajar

Kegiatan proyek belajar ini dibagi menjadi 6 tahap. Untuk tahap 1 diharapkan sudah mulai dilakukan di awal pembelajaran. Sehingga, pada tahap ini tanaman peserta didik sudah cukup besar dan bisa difokuskan tahap 2-6. Untuk memandu proyek secara umum, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.

Tahap 1: Menanam Tanaman

1. Samakan persepsi kepada peserta didik mengenai cara-cara merawat tumbuhan dengan baik. Termasuk cara memberi air, tidak terlalu banyak sampai tanah jadi becek atau terlalu sedikit sampai tanah kering.
2. Lakukan pengecekan berkala untuk pot-pot Peserta didik. Ingatkan kepada peserta didik yang masih belum sadar akan tanggung jawabnya.



Tips: Sebaiknya guru juga menanam lebih dari satu sebagai cadangan jika ada hal-hal yang terjadi pada tanaman peserta didik. Lakukan pengamatan yang sama untuk tanaman tersebut.

Tahap 2: Mengamati Tumbuhan

Arahkan peserta didik untuk mengingat lagi fungsi bagian tubuh tumbuhan. Kaitkan pengetahuan tersebut dengan tanaman yang mereka rawat.

Tahap 3: Membandingkan Pertumbuhan Kedua Pot

1. Bisa dengan membandingkan secara pengamatan fisik atau dengan menggunakan diagram garis (sumbu x untuk hari dan sumbu y untuk tinggi).
Pandu peserta didik untuk membuat diagram garis bersama-sama dan cara menganalisisnya.
2. Untuk membimbing, ingatkan peserta didik pada perbedaan kondisi pada kedua pot ini. Lalu kaitkan dengan proses fotosintesis.
3. Informasi untuk guru: salah satu ciri tumbuhan yang terkena sedikit Matahari adalah tumbuh cepat, tinggi, namun kurus, batang tidak kokoh, dan daunnya kecil-kecil. Kondisi ini disebut etiolasi. Ini merupakan cara tumbuhan beradaptasi pada tempat gelap. Guru bisa menggunakan penjelasan ini pada Peserta didik.
4. Kumpulkan data terakhir tinggi pot A pada tabel bersama (di papan tulis atau kertas karton/samson).

Kegiatan Alternatif:

Menghitung Rata-rata Pertumbuhan Tanaman



Nama Peserta didik	Data terakhir tinggi pot A (cm)

1. Bimbing kelas untuk melakukan perhitungan rata-rata tinggi pot A.
2. Ajak peserta didik untuk membandingkan tinggi pot mereka dengan rata-rata kelas.
3. Arahkan mereka untuk memikirkan perawatan yang dilakukan dan mengaitkan dengan data yang dibuat.
4. Arahkan peserta didik untuk mencari teman yang hasilnya berbeda dengan mereka dan bertukar informasi cara perawatan. Contoh: peserta didik yang tingginya rata-rata berdiskusi dengan yang tingginya di atas rata-rata.

Tahap 4: Refleksi kegiatan Proyek

Lakukan kegiatan refleksi dengan pertanyaan pada Buku Siswa. Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru.

Tahap 5: Membuat Media Presentasi.

Untuk memudahkan, peserta didik bisa menggantung jawabannya untuk tahap 2-5 di jurnal kemudian menempelkan di karton.

Tahap 6: Presentasi Proyek

Untuk memandu peserta didik, lihat variasi kegiatan presentasi di Panduan Umum Buku Guru.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di topik ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Mengajak peserta didik untuk berkebun di rumah. Berikan mereka bertanggung jawab untuk merawat tanaman di rumah.
- Jika memungkinkan, tanamlah sayur-sayuran atau tanaman yang hasilnya bisa diolah menjadi makanan. Peserta didik bisa panen dan memasak bersama Ayah Ibu. Lalu, ajak peserta didik untuk berpikir manfaat diberikan oleh tanaman.
- Mengajak peserta didik untuk berpiknik di taman dan duduk di bawah pohon rindang. Ayah Ibu bisa mengarahkan peserta didik untuk menyadari segarnya udara di tempat yang banyak tumbuhan, terutama di bawah pohon. Di sekolah peserta didik akan belajar mengenai fotosintesis. Salah satu hasil dari fotosintesis adalah oksigen (udara yang kita hirup). Makanya udara di sekitar tumbuhan akan terasa segar dan sejuk.
- Mengajak peserta didik untuk melihat bahan makanan yang ada di rumah. Ayah Ibu bisa mengajak peserta didik untuk mencari bahan yang berasal dari tumbuhan yang ada di rumah.
- Mengajak peserta didik untuk melihat manfaat lain dari tumbuhan selain sebagai makanan. Orang tua bisa mengajak peserta didik untuk mencari bahan yang berasal dari tumbuhan yang ada di rumah. Contohnya perabotan dari kayu, minyak kayu putih, kapas, dan lain-lain.

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut.

E. REFLEKSI

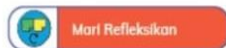


Mari Refleksikan

Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa saja bagian tubuh tumbuhan?
Akar, batang, daun, bunga, dan buah (ingatkan lagi untuk bunga dan buah tidak selalu ada pada setiap tumbuhan).
 2. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk bertahan hidup/melindungi diri?
Akar dan batang (bisa saja ada peserta didik yang menjawab duri).
 3. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk tumbuh?
Akar, batang, dan daun.
 4. Bagian mana dari tumbuhan yang berperan untuk berkembang biak?
Bunga (bisa saja ada peserta didik yang menjawab biji).
- Motivasi peserta didik untuk menyertakan alasan pada nomor 2-4 agar guru bisa mengamati pemahaman mereka.



Topik B: Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

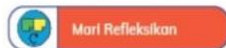
1. Jika dilihat dari cara mendapatkan makanannya, apa perbedaan tumbuhan dengan manusia dan hewan?
Manusia dan hewan mencari dan mendapatkan makanan dari hewan atau tumbuhan. Untuk mendapatkan makanan mereka perlu bergerak, berburu, dan mengolah/masak (khusus manusia). Tumbuhan menghasilkan makanannya sendiri.
2. Apa yang dibutuhkan tanaman untuk melakukan proses fotosintesis?
Cahaya matahari, air, karbondioksida, dan klorofil. Ajak peserta didik melihat mana kebutuhan yang ada pada tumbuhan, mana yang berasal dari alam, dan makhluk hidup lain.
3. Apa yang dihasilkan dari proses fotosintesis?
Makanan (karbohidrat) dan oksigen.
4. Mengapa proses fotosintesis adalah proses yang sangat penting?
Karena dengan fotosintesis tumbuhan menghasilkan oksigen untuk makhluk hidup bernapas. Tumbuhan juga menghasilkan makanan yang merupakan sumber makanan dari manusia dan hewan.
5. Sikap apa yang perlu kita lakukan terhadap tumbuhan setelah kamu mempelajari topik ini?
Bervariasi, utamanya adalah sikap untuk menjaga dan merawat tumbuhan serta alam, termasuk menjaga ekosistem laut.



Tips: Gunakan data mengenai persentase sumber oksigen untuk memancing peserta didik mengeluarkan ide terkait laut. Guru juga bisa menggunakan kata bijak seperti "tanamlah walau hanya 1 biji" untuk memancing peserta didik mengeluarkan ide untuk tumbuhan.

6. Apa yang terjadi jika tidak ada tumbuhan di muka Bumi?
Tidak ada sumber makanan dan tidak ada yang menghasilkan oksigen.

Topik C: Perkembangbiakan Tumbuhan



(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Bagaimana cara tumbuhan berbunga berkembang biak?
Dengan cara penyerbukan.
2. Bagian bunga apa yang berperan dalam proses perkembangbiakan?
Serbuk sari dan kepala putik.
3. Apa peran hewan dalam perkembangbiakan tumbuhan?
Membantu proses penyerbukan. Hewan pemakan nektar membantu menempelnya serbuk sari di kepala putik.

4. Selain melalui serangga, menurutmu apalagi yang bisa membantu terjadinya proses penyerbukan?

Bisa melalui burung dan angin.

5. Apa yang terjadi pada bunga setelah melakukan perkembangbiakan?

Bunga akan berkembang menjadi biji atau buah.

Topik C2: Penyebaran Biji



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa tumbuhan perlu menyebarkan bijinya?

Agar bisa tumbuh di lingkungan yang baik, tidak mengalami persaingan dengan induknya, dan mendapatkan akses ke cahaya Matahari.

2. Apa manfaat bagi makhluk hidup lain dengan adanya penyebaran biji?

Sumber makan untuk hewan-hewan tersebar di banyak tempat. Hewan-hewan juga bisa menggunakan tumbuhan sebagai tempat berlindung. Manusia bisa mendapat udara segar.

3. Apa saja yang membantu tumbuhan menyebarkan bijinya?

Hewan, angin, air, dan tumbuhan itu sendiri (pecahnya kulit biji/buah)

4. Setelah mempelajari penyerbukan dan penyebaran biji, menurutmu apa yang dibutuhkan oleh tumbuhan dari manusia?

Merawat dan menjaga keteraturan yang sudah ada. Manusia juga bisa membantu penyebaran biji dan penyerbukan. Maksudnya keteraturan adalah tanpa campur tangan manusia alam sudah memiliki cara sendiri untuk bertahan hidup. Manusia dengan akal yang diberikan perlu mencari cara agar keteraturan ini tetap terjaga.

Proyek Belajar



Mari Refleksikan

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut guru?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Proyek

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Tahap 1	<ul style="list-style-type: none">Merawat tanaman secara mandiri dan	Bisa merawat, melakukan pengamatan, serta	Bisa merawat, melakukan pengamatan, serta	Tidak menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap

	menunjukkan tanggung jawab. • Melakukan pengamatan dan mengisi jurnal secara mandiri tanpa diingatkan.	mengisi jurnal namun masih perlu diingatkan.	mengisi jurnal namun masih perlu ditemani	tanamannya, perlu ditemani untuk melakukan pengamatan.
Tahap 2	Menjawab disertai dengan alasan yang logis.	Menjawab dengan benar namun tidak menyertai alasan yang kuat.	Ada 1-2 kesalahan	Lebih dari 2 kesalahan
Tahap 3	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat dua diagram garis. • Memberikan hasil analisis mengenai kondisi kedua pot. • Mengaitkan kondisi kedua pot dengan proses fotosintesis. 	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Tahap 4	Mampu melakukan refleksi secara mandiri, mengaitkan dengan kelebihan dan pengalaman, serta bisa mengaitkan pelajaran ke dalam sikap sehari-hari.	Bisa melakukan refleksi dengan bimbingan untuk 1-2.	Bisa melakukan refleksi dengan bimbingan untuk 3-4.	Melakukan refleksi dengan bimbingan untuk semua pertanyaan.
Tahap 5	Mencantumkan dalam media: <ul style="list-style-type: none"> • Gambar siklus hidup tumbuhan. • Jawaban tahap 2-5. 	Tidak terlihat 1-2.	Tidak terlihat 3-4.	Tidak terlihat 5.

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
--	--------------------	-------------	--------------	------------------------

Sikap presentasi: 1. berdiri tegak; 2. suara terdengar jelas; 3. melihat ke arah audiens; 4. mengucapkan salam pembuka; 5. mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat media presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat media sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat isi media. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca media selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. UJI PEMAHAMAN



Uji Pemahaman

A. Bagian Tubuh Tumbuhan



Amati gambar bunga mawar di samping. Lalu, sebutkan dan jelaskan bagian tubuh bunga tersebut yang berfungsi sebagai:

1. membantu pertumbuhan tanaman;
2. melindungi diri;
3. alat berkembang biak.

B. Proses Fotosintesis

Aga mempunyai 2 pot tanaman stroberi di rumahnya. Kemudian, ia melakukan percobaan menggunakan 2 tanaman tersebut. Pot A disimpan di halaman depan rumahnya. Pot B disimpan di dalam lemari. Ia rutin memberikan air untuk kedua tanaman tersebut.

Setelah 2 minggu kemudian, Aga melihat Pot A masih dalam kondisi segar dan tumbuh. Namun, tanaman pada pot B layu dan mati.



A



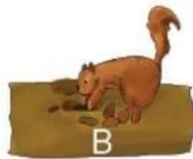
B

Jawablah pertanyaan berikut untuk mengetahui perbedaan pertumbuhan kedua tanaman tersebut.

1. Apa yang membedakan pot A dan pot B dalam percobaan Aga?
2. Mengapa pot B layu walaupun sudah disiram air oleh Aga?

C. Penyebaran Biji pada Tumbuhan

Amati makhluk hidup berikut!



1. Berikan 2 cara yang bisa membantu proses penyerbukan pada gambar A!
2. Bagaimana cara penyebaran biji yang dilakukan tupai pada gambar B? Tanaman seperti apa yang bisa disebar dengan cara tersebut?

Kunci Jawaban

A. Bagian Tubuh Tumbuhan

1. Akar karena berfungsi menyerap air untuk kebutuhan fotosintesis Batang karena berfungsi untuk menyebarkan air dan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tumbuhan
Daun karena berfungsi sebagai tempat fotosintesis untuk menghasilkan makanan
2. Akar karena membuat tanaman tertanam kokoh di dalam tanah sehingga tidak mudah dicabut.
Batang karena membuat tanaman berdiri tegak dan tidak mudah jatuh tertiuip angin
Duri karena bisa melindungi tanaman dari hewan yang ingin memangsa atau memetikinya.
3. Bunga karena memiliki benang sari dan putik yang bisa menghasilkan biji.

B. Proses Fotosintesis

1. Pot A mendapatkan sinar Matahari sedangkan pot B tidak;
2. Tanaman membutuhkan sinar Matahari untuk melakukan fotosintesis. Pot B tidak mendapatkan sinar matahari sehingga tidak bisa melakukan fotosintesis.
Akhirnya pot B tidak bisa menghasilkan makanan untuk tumbuh.

C. Penyebaran Biji pada Tumbuhan

1. - Dengan bantuan hewan pemakan nektar. Hewan ini akan membawa serbuk sari dan membantunya menempel di kepala putik bunga.
- Dengan bantuan angin. Angin bertiup membawa serbuk sari dan jatuh di kepala putik.
2. Biji-biji yang dikubur tupai dalam tanah bisa tumbuh jika ada hujan dan terkena sinar matahari. Tanaman yang cocok dengan cara ini adalah tanaman berbiji yang bisa dimakan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Lampiran 1.1

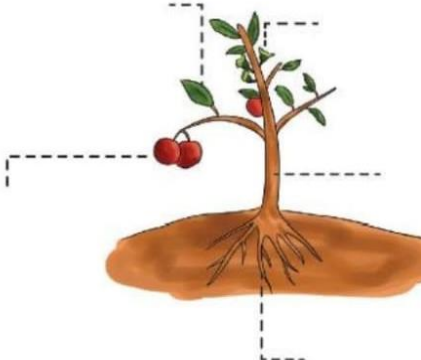
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Lampiran 1.3

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 1.3 : Lembar Kerja

Bagian Bunga
Tujuan: Mengamati bagian bunga dan mempelajari fungsinya
Lengkapi gambar berikut dengan nama bagian bunga berdasarkan hasil diskusi bersama gurumu!


Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan

Bahan Bacaan Guru

Pada umumnya, bagian tubuh tumbuhan bisa dibagi ke dalam 3 fungsi:

1. untuk pertumbuhan tanaman;
2. perlindungan diri atau adaptasi;
3. alat berkembang biak.

Umumnya semua tanaman memiliki akar, batang, dan daun. Sebagian tumbuhan memiliki bunga, spora, dan duri. Menurut Gembong dalam buku *Morfologi Tumbuhan* (2016), tumbuhan bisa dikelompokkan berdasarkan bentuk akar, batang, dan daunnya.

Pengelompokkan akar pada tumbuhan meliputi:

1. akar tunggang, yaitu akar yang tumbuh dari batang masuk ke dalam tanah. Cabang-cabang akar akan keluar dari cabang utama. Biasanya dimiliki oleh tumbuhan dikotil. Contoh: mangga, jeruk, jambu, dan cabai;
2. akar serabut, yaitu akar samping yang keluar dari pangkal batang. Akar ini menggantikan akar tunggang yang tidak berkembang. Biasanya dimiliki oleh tumbuhan monokotil. Contoh: padi, jagung, dan rumput.

Batang juga bisa dikelompokkan ke dalam 3 jenis meliputi:

1. batang kayu. Batang yang keras dan kuat karena sebagian besar terdiri atas kayu. Umumnya dimiliki oleh pohon-pohon besar seperti mangga, cemara, beringin, dll.
2. batang basah. Batang yang lunak dan berair. Misalnya pada bayam, kangkung, dll.
3. batang rumput. Batang yang tidak keras. Mempunyai ruas-ruas nyata dan sering kali berongga. Misalnya pada padi, serih, dan rumput-rumput pada umumnya.

Daun bisa juga dikelompokkan berdasarkan bentuk tulang daunnya. Tulang daun berfungsi seperti pembuluh darah, yaitu mengalirkan air dari batang ke daun dan mengalir makanan dari daun ke batang. Seperti tulang pada tubuh manusia, tulang daun juga membuat daun memiliki bentuk dan struktur yang kokoh. melengkung menjari sejajar menyirip



Gambar 1.1 Bentuk-bentuk tulang daun

Pada topik ini peserta didik akan mengenal bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui percobaan sederhana akan melatih kemampuan analisis peserta didik dengan cara mengaitkan hasil percobaan dengan fungsi salah satu bagian tubuh tumbuhan. Setelah itu peserta didik akan belajar mencari informasi secara mandiri terkait bagian tubuh yang lain melalui kegiatan identifikasi dan literasi. Informasi dibuat menyebar menggunakan kartu dengan tujuan agar peserta didik dapat tetap dapat bergerak aktif sambil belajar. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi. Kemudian dari pemahaman tersebut peserta didik akan diajak berpikir kritis melalui kegiatan refleksi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/yinyang

Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tumbuhan untuk bertahan hidup. Seperti akar yang berfungsi untuk menyerap air dari tanah. Lalu, apa saja bagian tubuh tumbuhan? Apa fungsinya masing-masing?

Topik B: Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi

Bahan Bacaan Guru

Fotosintesis adalah proses yang sangat penting, tidak hanya bagi tumbuhan namun bagi makhluk hidup di Bumi. Pada topik ini, diharapkan peserta didik dapat dapat menyadari pentingnya fotosintesis bagi kelangsungan hidup makhluk hidup yang ada di Bumi. Baik itu untuk sumber oksigen juga sebagai sumber makanan.

Hewan-hewan karnivora mungkin tidak menggunakan tumbuhan sebagai sumber makanan. Namun, mereka memangsa hewan herbivora yang kelangsungan hidupnya bergantung pada tumbuhan.

Kesalahan yang sering terjadi adalah peserta didik hanya menghafal proses fotosintesis tanpa benar-benar memahaminya. Termasuk pemahaman mengenai kebutuhan serta hasil dari reaksi

ini. Proses fotosintesis adalah hal yang baru bagi peserta didik dan cukup kompleks. Guru perlu membimbing dan melakukan pengulangan untuk menjelaskan ini.

Selain menggunakan infografis yang ada pada Buku Siswa, gunakan tahapan berikut ini untuk memberikan penjelasan pada peserta didik.

1. **Tahap pertama:** yang dibutuhkan tanaman untuk berfotosintesis (gunakan analogi sebagai bahan masakan).

a. Matahari.

Matahari merupakan sumber energi cahaya dan panas. Tumbuhan menggunakan energi cahaya pada matahari untuk melakukan proses fotosintesis.

b. Air

Akar berfungsi untuk menyerap air dari dalam tanah. Air kemudian disalurkan oleh batang dan sampai ke daun.

c. Karbon dioksida

Manusia dan hewan mengeluarkan karbondioksida saat mengembuskan nafas. Karbon dioksida ini kemudian diserap oleh tumbuhan untuk melakukan fotosintesis.

d. Klorofil

Daun memiliki warna alami hijau. Warna ini disebut sebagai klorofil.

2. **Tahap kedua:** memasak

Setelah semua bahan terkumpul, daun akan memasak bahan-bahan tersebut (proses ini terjadi di bagian daun yang bernama kloroplas).

3. **Tahap ketiga:** hasil masakan

a. Hasil masakan di daun (fotosintesis) yaitu karbohidrat (makanan). Makanan ini kemudian disalurkan oleh batang ke seluruh bagian tumbuhan dan dipakai untuk tumbuh. Kelebihan makanan disimpan dalam bentuk buah atau umbi (seperti wortel, singkong, dan kentang)

b. Selain makanan, fotosintesis juga menghasilkan oksigen. Oksigen ini kemudian dilepaskan oleh daun ke udara. Manusia dan hewan menghirup oksigen untuk bernapas.

Walaupun tumbuhan menghasilkan oksigen, namun ia juga membutuhkan oksigen untuk melakukan respirasi. Hasil dari respirasi ini merupakan energi yang dipakainya untuk tumbuh. Pada topik ini, pembahasan belum sampai ke bagian respirasi. Namun peserta didik perlu mengetahui bahwa tumbuhan juga memerlukan oksigen.

Kurang lebih 70% sumbangsih oksigen di Bumi terbesar dihasilkan oleh tumbuhan laut (fitoplankton, alga, dan rumput laut). Hutan hujan sekitar 28%. Sisanya dihasilkan oleh sumber lainnya. Guru bisa menggunakan data ini untuk mengajak peserta didik melihat pentingnya menjaga kelestarian ekosistem laut dan hutan.

Pada topik ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan literasi melalui infografis yang tersedia pada buku. Peserta didik belajar membaca secara mandiri terlebih dahulu dan memilah informasi yang bisa dipahami serta sulit untuk dipahaminya. Guru kemudian memberikan pemahaman melalui kegiatan diskusi yang melatih peserta didik untuk fokus dan menyimak. Peserta didik juga diajak untuk membuktikan hasil dari proses fotosintesis melalui percobaan sederhana. Dari pemahaman yang sudah dimiliki, peserta didik belajar untuk berkolaborasi dalam kelompok dan membuat sebuah infografis yang mengaitkan proses fotosintesis dengan manusia dan tumbuhan. Hasil kolaborasi ini kemudian mereka presentasikan kepada temannya dengan tujuan melatih kemampuan berkomunikasi dan memaparkan proses ilmiah.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/boqastan

Manusia dan hewan akan mencari makanan jika merasakan lapar.

Hewan akan bergerak mencari mangsa. Manusia akan memasak atau pergi membeli kebutuhannya. Lalu, bagaimana dengan tumbuhan?

Makhluk hidup ini tidak berpindah-pindah tempat seperti kita. Tidak juga memiliki mulut.

Namun, sama seperti semua makhluk hidup lainnya, tumbuhan juga membutuhkan makanan.

Caranya melalui proses fotosintesis. Yuk, kita pelajari proses ini bersama.

Topik C: Perkembangbiakan Tumbuhan

Bahan Bacaan Guru

Pada tumbuhan berbunga, perkawinan (generatif) terjadi saat proses penyerbukan. Penyerbukan yaitu bertemunya benang sari (alat kelamin jantan pada bunga) dengan putik (alat kelamin betina pada bunga). Setelah itu, akan terjadi proses pembuahan, yaitu peleburan sel jantan dan sel telur. Setelah pembuahan terjadi, bunga akan layu dan gugur, diikuti perkembangan bakal biji menjadi biji yang dilindungi oleh kulit. Tumbuhan memerlukan bantuan untuk penyerbukan, seperti dari serangga, angin, bahkan manusia.

Pada perkembangbiakan vegetatif (tidak kawin), keturunan dihasilkan dari 1 induk. Hasilnya, keturunan memiliki sifat identik dengan induknya. Biasanya terjadi karena ada modifikasi akar, batang, atau daun. Contoh vegetatif alami sebagai berikut (Winarsih, 2019):

1. Tunas. Pada tumbuhan seperti pisang dan bambu, batang yang ada dalam tanah dapat berkembang membentuk tunas. Tunas akan tumbuh dekat dengan induknya dan tumbuh menjadi tanaman baru. Ada juga tunas yang tumbuh di tempat selain itu sehingga disebut tunas liar (tunas adventif) contohnya pada tanaman cocor bebek dan sukun.
2. Spora. Tanaman paku menggunakan spora untuk berkembang biak. Letak spora ada di bagian bawah tumbuhan. Spora yang jatuh di tempat yang cocok akan tumbuh menjadi tanaman yang baru.
3. Umbi. Bagian ini sebenarnya adalah cadangan makanan yang disimpan dalam batang atau akar. Jika umbi ini ditanam, maka dapat keluar tunas baru. Contoh: kentang (umbi batang), singkong (umbi akar), dan bawang merah (umbi lapis).

Manusia mengembangkan vegetatif buatan untuk menghemat waktu, cepat memberikan hasil, dan mempunyai sifat yang sama dengan induknya. Contoh vegetatif buatan selain setek dan cangkok (Winarsih, 2019):

1. Sambung. Disebut juga mengenten, perkembangbiakan dengan cara menyambung batang 2 tumbuhan yang jenisnya sama, tetapi kualitasnya berbeda. Tujuannya untuk memperoleh kualitas tanaman yang lebih baik.
2. Merunduk. Teknik berkembang biak dengan cara merundukkan batang tanaman ke tanah agar tumbuh akar. Setelah akar timbul, batang bisa dipotong. Contohnya pada alamanda.

Pada topik ini, peserta didik akan belajar mengenai cara tumbuhan berkembang biak. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengajak peserta didik untuk mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian bunga. Melalui kegiatan literasi mandiri, peserta didik akan belajar mengenai proses penyerbukan pada tumbuhan. Penjelasan guru tetap dibutuhkan untuk memberikan penguatan dan meluruskan miskonsepsi. Setelahnya, peserta didik akan belajar untuk menuangkan pemahamannya mengenai konsep penyerbukan dalam bentuk gambar dan tulisan (komik penyerbukan). Peserta didik dipersilakan untuk membaca karya temannya dan berlatih memberikan apresiasi serta pendapat terhadap hasil karya temannya.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Apakah tumbuhan di hutan ditanam oleh manusia? Jika tidak, lalu bagaimana tumbuhan bisa tumbuh tersebar di mana-mana? Siapa yang menanamnya? Bagaimana cara tumbuhan berkembang biak dan memperbanyak jenisnya?

Topik C2: Penyebaran Biji

Bahan Bacaan Guru

Tumbuhan perlu untuk menyebarkan bijinya. Jika tidak disebar, maka tumbuhan baru akan tumbuh dekat pada tanaman induknya dan bisa terjadi persaingan dalam mendapatkan air, nutrisi dari tanah, serta ruang gerak untuk tumbuh. Tanaman baru juga bisa tertutupi oleh induknya sehingga sulit mendapatkan Matahari. Selain itu makhluk hidup lain yang membutuhkan tumbuhan sebagai sumber makanan dan tempat berlindung juga mendapat manfaat dengan adanya penyebaran biji. Ada beberapa cara penyebaran biji di alam yaitu

dengan bantuan hewan, angin, dan air. Gravitasi juga berperan dalam penyebaran biji. Buah yang sudah matang akan semakin berat, sehingga tangkainya tidak lagi kuat menahan, akhirnya buah jatuh ke bawah.

Dengan mempelajari cara penyebaran biji, diharapkan peserta didik dapat mengelaborasi kembali dengan pelajaran ekosistem yang sudah dipelajari di kelas 3. Penyebaran biji dan penyerbukan memperlihatkan interaksi antara sesama makhluk hidup dan komponen abiotik di suatu ekosistem. peserta didik dapat merefleksikannya dengan melihat keteraturan yang sudah diciptakan oleh Sang Pencipta dan sikap apa yang perlu ditunjukkan oleh manusia untuk menjaga keteraturan ini.

Pada topik ini, peserta didik akan belajar bagaimana alam membantu penyebaran biji pada tumbuhan. Peserta didik akan dilatih kemampuannya untuk menganalisis dan menerjemahkan gambar mengenai beberapa metode penyebaran biji. Hasil analisis ini kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik akan belajar untuk menyampaikan dan mendengarkan pendapat dari temannya.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/lovehz

Sama seperti proses penyerbukan, tumbuhan pun membutuhkan bantuan untuk menyebarkan bijinya. Lalu, apa sajakah yang bisa membantu tumbuhan menyebarkan bijinya?

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai tumbuhan dimulai dengan mengenal bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. peserta didik diharapkan dapat melihat bahwa bagian tubuh tumbuhan berperan dalam proses pertumbuhan, mempertahankan diri (adaptasi), serta perkembangbiakan. peserta didik juga akan belajar mengenai proses fotosintesis serta kaitannya dengan makhluk hidup lain. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan bisa melihat pentingnya tumbuhan bagi keberlangsungan hidup di Bumi dan mengapa manusia perlu menjaganya. Selain itu, peserta didik akan belajar mengenai cara perkembangbiakan pada tumbuhan dan bagaimana tumbuhan bisa menyebarkan bijinya. Dari pengetahuan ini, peserta didik diharapkan bisa melihat peran makhluk hidup serta komponen abiotik lain dalam membantu keberlangsungan hidup tumbuhan. Peserta didik juga akan melakukan praktik langsung untuk menanam tumbuhan dan mengamati pertumbuhannya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan bisa menunjukkan kepedulian lebih terhadap tumbuhan, mampu merawat tumbuhan di sekitarnya, serta lebih menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan yang sudah mengatur alam dengan sangat baik.

Pada bab ini, peserta didik akan membuat gambar tahapan fotosintesis dan komik penyerbukan yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Peserta didik juga akan melakukan proyek belajar yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Matematika (pengambilan dan pengolahan data pertumbuhan) dan Bahasa Indonesia (pembuatan laporan dan presentasi).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
<https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>.
<https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>.
<https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>.
<https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>.
<https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>.
<https://www.britannica.com/browse/Plants/>.
<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>.
<https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>.
<https://www.britannica.com/science/pollination/>.
<https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>.
<https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>.
<https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>.
<https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>.
<https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>.
https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handing_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/.

Mengetahui


Kepala Sekolah

Sunindh, M.Pd.I
NIP. 197302172000032002

Purwokerto, 23 Juli 2024

Guru Kelas IV

Arszah Indrivani, S.Pd.I
NIP. 198404282005012001

Lampiran 8: Sejarah dan data

1) Gambaran Umum MI Ma'arif Nu Telu

Nama MI Ma'arif Nu Teluk awalnya, Madrasah Diniyah (Sekolah Arab). Tahun Pendirian yaitu pada tahun 1974. Adapun tokoh pendiri dari MI Ma'arif NU Teluk sebagai berikut pendiri: Bapak K.H Ahmad Mudastir (Alm), Bapak Muhsin Mahroji (Alm), Bapak Asyhuri (Alm), Bapak A. Syaehan (Alm), Bapak Joyo Susilo (Alm), Bapak Fathoni (Alm).

Madrasah ini didirikan dengan tujuan untuk memberikan Pendidikan berbasis agama Islam di desa Teluk, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas. Kemudian mengalami perubahan Nama yaitu menjadi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MWB) tahun didirikan 1952. Kemudian berganti lagi menjadi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU tahun Pendirian: 8 Agustus 1958. Piagam Madrasah: No. LK/3.c/2024/MI/1978. Setelah mendapatkan pengakuan dari pemerintah sebagai MWB, madrasah ini terus melakukan perbaikan dan pembenahan untuk meningkatkan mutu Pendidikan.

Perjuangan dan Pembangunan Perjuangan mencari siswa tidak mudah, namun dengan kerja keras, madrasah ini berhasil menarik perhatian masyarakat dan mendapatkan 34 siswa di awal. Keberhasilan ini berkat komitmen tinggi dari para pendiri dan tenaga pengajar. Penghargaan dan Peningkatan Mutu Pada 8 Agustus 1958, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Teluk resmi mendapatkan status dan pengakuan dari pemerintah. Sejak itu, berbagai program kerja disusun untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk bidang pendanaan, kesiswaan, dan pengembangan pengajaran.

Kepemimpinan dan kemajuan pada tahun 1993 di pimpin oleh Ibu Tasriyah A.Ma menjadi kepala sekolah Di bawah kepemimpinannya, jumlah siswa meningkat dan kualitas lulusan sejajar dengan sekolah negeri. Kemudian pada tahun 2009 diganti oleh Ibu Suminah, S.Pd sebagai kepala sekolah Di bawah kepemimpinannya, jumlah siswa terus bertambah, dan kegiatan belajar mengajar diperpanjang hingga pukul

14.30 setiap hari. Kegiatan Ektrakurikuler Madrasah Ibtidaiyah NU Teluk tidak hanya fokus pada akademik, tetapi juga mengadakan tadarus pagi dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, olahraga, dan hadroh, mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

2) Data siswa Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Abdul Aziz Atsaqif	L
2.	Abidah Ardelia Amorita Azzah	P
3.	Adhyastha Rafa Raditya	P
4.	Adzkie Samha Saufa	P
5.	Ahmad Sofyan	L
6.	Akifa Naila	P
7.	Al Fatih Al Farizi	L
8.	Alifah Fathiyaturahma	P
9.	Amira Cinta Nurudin	P
10.	Ananditya Zidan Al Azhar	P
11.	Aninditha Khairuniswa	P
12.	Anindya Nurul Maryam	P
13.	Arfina Farza Caniyago	P
14.	Arjuna Al Farezky	L
15.	Arkana Yakub Afandi	L
16.	Ashyla Mei Cistara	P
17.	Asyifa Bella Setyaningtiyas	P
18.	Asyifa Nur Rahmadani	P
19.	Athar Rici Mika Hamizan	L

20.	Banyu Putra Cendana	L
21.	Dhiyah Alifah Larasati	P
22.	Elnasya Nadhifa Azzalfa	P
23.	Fahri Alifauzan	L
24.	Fani Rahmadhani	P
25.	Faridahtul Khasanah	P
26.	Febriana Indana Zulfa	P
27.	Firzan Khoir Rozak Aransyah	L
28.	Haikal Fikri Maulana	L
29.	Hasna Nabila Sakhi	P
30.	Muhamad Ardan Al Ghazali	L

3) Keadaan Guru MI Ma'arif NU Teluk

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir
1.	Suminah, M.Pd.I	P	S2
2.	Suminah S.Pd	P	S1
3.	Nur Rosyidah S.Pd	P	S1
4.	Dhian Amalhayati S.Pd	P	S1
5.	Mareta Istighfari Zein S.Pd	P	S1
6.	Fathul Amam S.Pd	P	S1
7.	Eni Triyani S.Pd	P	S1
8.	Arsyiyah Indriyani S.Pd	P	S1
9.	Nur Fitriani S.Pd	P	S1
10.	Diena Rosydiana S.Pd	P	S1
11.	Purwati S.Pd.I	P	S1
12.	Suwito S.Pd	L	S1

13.	Arif Hidayat S.Pd.I	L	S1
14.	Khadriyatun S.Pd.I	P	S1
15.	Maryono S.Pd.I	L	S1
16.	Hasan Hidayat S.Sy	L	S1

4) Struktur Organisasi Sekolah

NO	Nama	Jabatan
1.	SUMINAH , M.Pd.I	Kepala Madrasah
2.	H. NARWIN HADI WARDOYO	Komite Madrasah
3.	SUMKINAH,,S.Pd	Perpustakaan
4.	SUWITO, S.Pd.I	Operator Madrasah
5.	FATKHUL AMAM, S.Pd	Bendahara
6.	FAJAR ARMIYANTO	Penjaga

5) Sarana dan Prasarana

No	Ruang	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	12 unit	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 unit	Cukup Baik
3.	Ruang Guru	1 unit	Cukup Baik
4.	Perpusatakaan	1 unit	Cukup Baik
5.	Ruang Computer	1 unit	Cukup Baik
6.	Ruang UKS	1 unit	Cukup Baik
7.	Mushola	1 unit	Ada
8.	KM/WC	12 unit	Baik
9.	Kantin	2 unit	Ada
10.	Dapur	1 unit	Ada
11.	Lapangan Olahraga	1 unit	Ada

12.	Tempat Palkir		Ada
13.	Gudang	1 unit	Baik
14.	Laptop		Baik
15.	Komputer	13 unit	Baik
16.	Bangku siswa		Ada
17.	Meja siswa		Ada
18.	Meja Guru	16 buah	Baik
19.	Kursi Guru	16 buah	Baik
20.	Meja kepala sekolah	1 buah	Baik
21.	Kursi kepala sekolah	1 buah	Baik
22.	Meja kursi tamu	2 set	Baik
23.	Almari buku		Baik
24.	Dipan UKS	2 buah	Baik



Lampiran 9: Blangko Bimbingan Proposal

Blangko Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Jurusan/Prodi : FTIK/ PGMi
Pembimbing : Prof. Dr. Rohmat, M.Ag, M.Pd.
Judul : Implementasi Metode Fun Learning Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Rabu, 8 Mei 2024	Perbaikan Latar Belakang Masalah		
2	Selasa, 14 Mei 2024	Perbaikan dalam penulisan		
3	Kamis, 16 Mei 2024	Penambahan Materi		
4	Rabu, 22 Mei 2024	Perbaikan Daftar Pustaka dan Penambahan hasil observasi		
5	Rabu, 10 Juli 2024	Acc Sempro		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 10 Juli 2024
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Rohmat, M.Ag, M. Pd.
NIP. 19720420200312 1 001

Lampiran 10: Blangko Bimbingan Skripsi

Blangko Bimbingan Skripsi




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telpun (0281) 635524 Faksimil (0281) 636553
 www.uinsu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nailul Fauzia
 NIM : 2017405086
 Jurusan/Prodi : FTIK/PGMI
 Pembimbing : Prof. Dr. Rohmat, M.Ag, M.Pd.
 Judul : Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Kamis, 18 Juli 2024	Perbaikan Bab 1		
2	Senin, 29 Juli 2024	Perbaikan dalam penulisan dan perbaikan di bab 2		
3	Rabu, 14 Agustus 2024	Penambahan di bab 2		
4	Selasa, 20 Agustus 2024	Perbaikan Daftar Pustaka dan Penambahan hasil observasi		
5	Selasa, 10 September 2024	Perbaikan BAB 3		
6	Kamis, 19 September 2024	Penambahan hasil di BAB 4		
7	Rabu, 9 Oktober 2024	Perbaikan di BAB 4		
8	Senin, 14 Oktober 2024	Perbaikan lampiran-lampiran		



9.	Rabu, 16 Oktober 2024	Perbaiki Bab IV		
10.	Selasa, 22 Oktober 2024	Perbaiki Bab 5		
11.	Senin, 28 Oktober 2024	Perbaiki footnote		
12.	Senin, 4 November 2024	Acc Munaqosah		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 4 November 2024
 Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Rohmat, M.Ag, M. Pd.
 NIP. 19720420200312 1 001

Lampiran 11: Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.2570/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

21 Mei 2024

Kepada
Yth. Kepala Mi Ma'arif Nu Teluk
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Nailul fauzia
2. NIM : 2017405086
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2023/2024

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Siswa dan Guru
2. Tempat / Lokasi : Teluk kec. Purwokerto Selatan Kab. Banyumas
3. Tanggal Observasi : 22-05-2024 s.d 05-06-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 12: Surat Keterangan Melakukan Obsevasi

Surat Keterangan Melakukan Observasi



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PC NU KAB. BANYUMAS
MI MA'ARIF NU TELUK**

Jalan Lesanpura No. 1104 Kelurahan Teluk Kec. Purwokerto Selatan Kab Banyumas
Kode Pos 53145 Telp. (0281) 6847270 Email: mi.maarif.teluk@gmail.com Website: mi-maarif-nu-teluk.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06/LPM/33.04/MI-08/G/II/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MI Ma'arif NU Teluk menerangkan bahwa :

Nama : Nailul Fauzia
Nomor Induk Mahasiswa : 2017405086
Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 13 Juni 2001
Jurusan/Fakultas : PGMI / Tarbiyah/ FTIK
Perguruan Tinggi : Universitas KH. Syaifuddin Zuhri Purwokerto
Semester : VIII

Telah benar-benar sudah melakukan Observasi Pendahuluan dari tanggal tanggal 22 Mei 2023 sampai dengan tanggal 5 Juni 2023 di MI Ma'arif NU 1 Teluk dengan judul penelitian : "Implementasi Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Ma'arif NU Teluk".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PURWOKERTO SELATAN, 11 Juli 2024

Yang menerangkan,
Kepala MIS MA'ARIF NU TELUK

SUMINAH M.Pd.I.
NIP.197302172000032002

Lampiran 13: Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi

Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

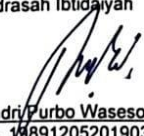
Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Semester : 8
Jurusan/Prodi : PGMI
Tahun Akademik : 2024
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Metode Fun Learning Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.


Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Koordinator Prodi Pendidikan
Madrasah Ibtidaiyah


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Purwokerto, 10 Juli 2024

Dosen Pembimbing


Prpf. Dr. Rohmat, M.Ag.M.Pd
NIP. 19720420200312 1 001

Lampiran 14: Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi

Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
No. 3187/Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/7/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Koordinator Prodi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

Implementasi Metode Fun Learning Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Ma'arif Nu Teluk

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Senin, 30 Juli 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 31 Juli 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi



Mendri Purbo Waseso, M.Pd.I.
NIP. 198912052019031011

Lampiran 15: Surat Keterangan Lulus Komprehensif

Surat Keterangan Lulus Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-3592/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/9/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Prodi : PGMI


Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 11 September 2024
Nilai : C

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 11 September 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 16: Surat Permohonan Ijin Riset Individu

Surat Permohonan Ijin Riset Individu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.3608/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

02 September 2024

Kepada
Yth. Kepala MI Ma'arif NU Teluk
Kec. Purwokerto Selatan
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Nailul fauzia |
| 2. NIM | : 2017405086 |
| 3. Semester | : 9 (Sembilan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Sidamulya Rt 04/Rw 05 kecamatan kemranjen Kabupaten banyumas |
| 6. Judul | : Implementasi Metode Fun Learning Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Objek | : Guru wali kelas dan Siswa kelas IV A MI Ma'arif NU Teluk |
| 2. Tempat / Lokasi | : MI Ma'arif NU Teluk |
| 3. Tanggal Riset | : 03-09-2024 s/d 03-11-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 17: Surat Keterangan Telah Melakukan Ijin Riset Individu

Surat Keterangan Telah Melakukan Ijin Riset Individu

**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PC NU**
KAB. BANYUMAS
MI MA'ARIF NU TELUK
Jalan Lenganpura No. 1104 Kelurahan Teluk Kec. Purwokerto Selatan Kab. Banyumas
Kode Pos 53145 Telp (0281) 6847270 Email : mi.ma'arif.teluk@gmail.com Website : mi-maarif-nu-teluk.blogspot

SURAT KETERANGAN
Nomor : 06/LPM/33.04/MI-08/G/VII/2024


Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MI Ma'arif NU Teluk menerangkan bahwa :

Nama : Nailul Fauzia
NIM : 2017405086
Tempat/Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 13 Juni 2001
Jurusan/ Fakultas : PGMI/ FTIK
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Profesor K.H Saifuddin Zuhri
Purwokerto
Semester : 9

Telah benar-benar sudah melaksanakan Riset Individu dari tanggal 03-09-2024 s/d 03-11-2024 di MI Ma'arif NU Teluk dengan judul penelitian “ Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Ma'arif NU Teluk”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto Selatan, 2 November 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Suminah, M.Pd.I
NIP. 197302172000032002

Lampiran 18: Surat Keterangan Sumbang Buku

Surat Keterangan Sumbang Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4700/Un.19/K.Pus/PP.08.1/10/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : NAILUL FAUZIA
NIM : 2017405086
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 08 Oktober 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 19: Sertifikat IQLA

Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab


IAIN PURWOKERTO
وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة
عنوان: شارع جنترال احمد باتي رقم: ٤٠، بوروكرتو ٥٣١٢٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٢٤
www.iainpurwokerto.ac.id

الشهادة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢١/٢٥٠٦٤

منحت الى	الاسم	: نيل الفوزيا
المولودة		: بياندار، ١٣ يونيو ٢٠٠١
		الذي حصل على
		فهم المسموع
		فهم العبارات والتراكيب
		فهم المقروء
		النتيجة
		٤٧٩ :



في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٦ مايو ٢٠٢١

بوروكرتو، ١٢ أغسطس ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٢١٧٢٠٠١١٢١٠٠١



ValidationCode

Lampiran 21: Sertifikat PPL 2

Sertifikat PPL 2



Lampiran 22: Sertifikat KKN

Sertifikat KKN



The certificate features a decorative header with green and yellow wavy patterns. In the top right corner, there are three logos: the UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri logo, the LPPM logo with the tagline 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat', and the KAMPUSMAS logo. The main title 'Sertifikat' is prominently displayed in a large green font. Below it, the certificate number '0717/K.LPPM/KKN.52/09/2023' is provided. The text states that the student, Nailul Fauzia (NIM: 2017405086), has successfully completed the KKN program for the 52nd cohort in 2024, achieving a grade of A (93). A portrait of the student and a QR code for validation are included at the bottom.

 |  **LPPM**
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat | 

Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0717/K.LPPM/KKN.52/09/2023

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **NAILUL FAUZIA**
NIM : **2017405086**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-52 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **93 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 23: Sertifikat BTA PPI

Sertifikat BTA PPI


IAIN PURWOKERTO
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/18876/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : NAILUL FAUZIA
NIM : 2017405086

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	95
# Tartil	:	75
# Imla'	:	75
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	80



Purwokerto, 21 Feb 2023



Lampiran 24: Hasil Similiarity

Skripsi_Nailul Fauzia_2017405086_cek turnitin

ORIGINALITY REPORT

13%	13%	3%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	3%
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
4	zombiedoc.com Internet Source	<1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
6	docplayer.info Internet Source	<1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
8	ejournal.upi.edu Internet Source	<1%
9	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Nailul Fauzia
2. NIM : 2017405086
3. Tempat/ Tgl Lahir : Bandar Lampung, 13 Juni 2001
4. Alamat : Sidamulya , Rt 04 Rw 05, Kemranjen, Banyumas
5. Nama Ayah : Supriyono
6. Nama Ibu : Ato Rocmaniyah

B. Riwayat Pendidikan :

1. Pendidikan Formal

- a. MI Muhamadiyah Sidamulya : Lulusan Pada Tahun 2014
- b. SMP Ma'arif NU 1 Kemranjen : Lulusan Pada Tahun 2017
- c. SMA Ma'arif NU 1 Kemranjen : Lulusan Pada Tahun 2020
- d. S1 UIN Saizu Purwokerto : Lulusan Pada Tahun 2025

2. Pendidikan Non-Formal

- a. Pondok Pesantren Elfira 1 Purwokerto

Purwokerto, 4 November 2024

Penulis,



Nailul Fauzia
2017405086