

KAJIAN STUDI PUSTAKA TENTANG KETERLIBATAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOLABORATIF PADA MATERI IPAS

Alfia Dwi Saputri, Fathiyah Rachmah, Jihan Puspa Rani, Rizkia Amelia, Shalma As'ari
Institusi/Lembaga Penulis : (PGSD FKIP) Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Alamat e-mail: alfiasaputri11@gmail.com, rachmahfathiyah@gmail.com,
jihanntume0w@gmail.com, rizkiaamelia12@gmail.com, shalmaasari212@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode pembelajaran kreatif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) guna meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Dengan memanfaatkan pendekatan interaktif seperti media digital, eksperimen sederhana, permainan edukatif, dan kegiatan berbasis proyek, penelitian ini menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam memahami konsep ilmiah. Pendekatan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa. Selain itu, studi ini mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi guru, termasuk keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, serta variasi latar belakang siswa. Kolaborasi antara sekolah, pendidik, dan orang tua menjadi faktor kunci dalam mengatasi tantangan tersebut dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, rasa ingin tahu, aktivitas kreatif, motivasi belajar, pendidikan dasar

Article History

Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/CAUSA.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan penting dalam membentuk cara berpikir logis, sistematis, dan kritis pada siswa Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang ini, pembelajaran IPA berfungsi mengenalkan siswa pada fenomena alam serta konsep ilmiah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, metode pengajaran yang monoton dan minim variasi sering kali menyebabkan siswa kurang antusias terhadap materi yang disampaikan (Winangsih & Harahap, 2023). Untuk mengatasi hal ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan guna menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pemahaman siswa.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik khas, seperti senang bermain, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung (Nursobah, 2019). Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menggabungkan aktivitas kreatif, permainan edukatif, serta teknologi sederhana. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui pendekatan yang menarik, pemahaman mereka terhadap materi cenderung lebih baik dan bertahan lama (Sari et al., 2021). Selain itu, strategi ini membantu mengubah persepsi siswa bahwa IPA bukanlah mata pelajaran yang sulit atau membosankan.

Urgensi penerapan strategi pembelajaran inovatif sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dan proyek (Marlina, 2022). Kurikulum ini mendorong guru untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Sayangnya, penerapan strategi ini sering kali terbentur oleh tantangan seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran kreatif, serta karakteristik siswa yang beragam (Mansori, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan dan efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa SD. Kajian ini juga

mengeksplorasi berbagai hambatan yang dihadapi serta solusi yang dapat diimplementasikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber terpercaya, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik. Menurut Habsy (2017), studi literatur merupakan pendekatan yang efektif untuk memperoleh informasi komprehensif dari penelitian terdahulu guna mendukung kajian teoritis dan praktis. Sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dari publikasi lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan kebaruan informasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu

Strategi pembelajaran produktif dan kreatif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda dan diyakini dapat membuat proses belajar mengajar meningkat jadi lebih baik. (Sunhaji, 1970). Dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan produktif, siswa diajak untuk memahami dan membangun pemahaman sendiri dari konsep dan materi yang telah diajarkan, sehingga mendorong siswa menjadi lebih tertantang menghasilkan suatu kreativitas yang mencerminkan pemahamannya terhadap masalah atau topik yang dipelajarinya. Ciri-ciri model pembelajaran produktif dan kreatif dapat membantu guru menerapkan model tersebut dalam pembelajaran dan membantu siswa berfokus pada pengembangan kemampuan 4C Abad-21 (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah belajar. (Asriani, dkk., 2021). Adapun beberapa strategi efektif pembelajaran IPA di sekolah dasar:

1. **Pendekatan Berbasis Proyek** Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata. Misalnya, siswa dapat membuat model siklus air atau menanam tanaman dalam kondisi berbeda. Aktivitas ini mendorong mereka untuk bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil observasi (Umar, 2018). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan rasa ingin tahu siswa tetapi juga membantu mereka memahami hubungan antara teori dan praktik secara mendalam. Proses kolaborasi dalam proyek ini juga mendorong pengembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kerja tim.
2. **Media Interaktif dan Teknologi** Penggunaan video animasi, simulasi digital, dan alat peraga membantu menjelaskan konsep abstrak seperti tata surya atau fotosintesis dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Teknologi ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif (Maisaroh & Wathon, 2018). Sebagai contoh, aplikasi pendidikan seperti "PhET Interactive Simulations" memungkinkan siswa bereksperimen secara virtual dengan parameter yang berbeda untuk memahami konsep ilmiah tertentu. Penggunaan teknologi ini juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digital yang terus berkembang.
3. **Pembelajaran di Luar Kelas** Aktivitas eksplorasi lingkungan, seperti mengunjungi taman atau kebun sekolah, memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Misalnya, mereka dapat mengamati ekosistem mini atau siklus hidup tanaman, yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna (Putri & Pranata, 2023). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga membantu siswa menghargai keindahan alam dan pentingnya menjaga lingkungan. Selain itu, aktivitas luar kelas memberikan variasi suasana belajar yang dapat mengurangi kejenuhan.
4. **Permainan Edukatif** Permainan seperti kuis, teka-teki ilmiah, atau simulasi sederhana dapat menghilangkan kebosanan sekaligus memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dalam kelompok. Misalnya, permainan seperti "Science Bingo" dapat digunakan untuk memperkenalkan terminologi baru, sementara teka-teki berbasis logika

melatih siswa dalam memecahkan masalah kompleks. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai pendidikan yang signifikan.

5. **Pendekatan Inkuiri** Strategi ini melibatkan siswa dalam proses investigasi ilmiah untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan tertentu. Misalnya, guru dapat memulai pembelajaran dengan pertanyaan eksploratif seperti, "Mengapa tanaman membutuhkan cahaya matahari?" (Astutik & Hariyati, 2021). Proses inkuiri membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang penting untuk memahami konsep-konsep ilmiah secara mendalam. Selain itu, pendekatan ini memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

2. Tantangan dalam Implementasi

Meskipun strategi pembelajaran kreatif efektif meningkatkan motivasi belajar, penerapannya menghadapi beberapa kendala, antara lain:

1. **Keterbatasan Sumber Daya** Sekolah di daerah terpencil sering kali kekurangan alat peraga dan teknologi pendukung (Sawitri et al., 2019). Hal ini mengakibatkan guru kesulitan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi atau eksperimen ilmiah. Untuk mengatasi tantangan ini, kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti lembaga pendidikan tinggi atau komunitas lokal, dapat menjadi solusi untuk menyediakan fasilitas tambahan.
2. **Kurangnya Kompetensi Guru** Beberapa guru belum terbiasa dengan metode pembelajaran inovatif dan membutuhkan pelatihan tambahan (Mansori, 2024). Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam mendesain pembelajaran yang berbasis pengalaman dan proyek. Oleh karena itu, program pelatihan berkelanjutan diperlukan untuk membekali guru dengan keterampilan yang relevan.
3. **Keragaman Latar Belakang Siswa** Perbedaan akses terhadap teknologi dan sumber belajar menuntut guru untuk merancang strategi yang inklusif dan fleksibel (Chusni et al., 2021). Misalnya, dalam satu kelas, terdapat siswa yang sudah terbiasa menggunakan tablet, sementara siswa lain hanya memiliki akses terbatas pada buku cetak. Guru perlu menyeimbangkan kebutuhan ini dengan menggunakan metode yang tidak bergantung pada satu jenis media saja.
4. **Kurangnya Dukungan dari Orang Tua** Dalam beberapa kasus, keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak masih minim. Padahal, peran orang tua sangat penting dalam memperkuat pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, diperlukan program komunikasi dan edukasi untuk meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya mendukung pendidikan anak mereka.

3. Solusi dan Implikasi Praktis

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, beberapa langkah strategis dapat diambil, antara lain:

1. Mengintegrasikan teknologi sederhana yang terjangkau, seperti video pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone.
2. Mengadakan pelatihan intensif bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis proyek dan inkuiri.
3. Melibatkan komunitas lokal dalam menyediakan alat dan fasilitas pendukung pembelajaran.
4. Mengembangkan program keterlibatan orang tua, seperti workshop atau sesi berbagi informasi tentang pembelajaran anak.

Dengan implementasi langkah-langkah ini, pembelajaran IPA di SD dapat menjadi lebih inklusif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Strategi pembelajaran IPA yang kreatif dan interaktif efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ilmiah. Metode seperti pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi, aktivitas di luar kelas, permainan edukatif, dan pendekatan inkuiri menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan.

Namun, penerapannya memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, dan orang tua, untuk mengatasi hambatan seperti keterbatasan sumber daya dan kompetensi pendidik. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran IPA dapat menjadi pengalaman menyenangkan yang membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah yang positif.

Daftar Pustaka

- Akbar, J. S., et al. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif*. Sonpedia Publishing.
- Baskara, A., & Sutarni, N. (2024). Kompetensi pedagogik guru SMA. *Didaktika*, 13(3), 3481-3496.
- Chusni, M. M., et al. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. Pradina Pustaka.
- Dewi, N. R., et al. (2021). Pengembangan media dalam pembelajaran IPA. *Penerbit Rumah C1nta*.
- Iswan, I., et al. (2024). Peran guru dalam motivasi belajar siswa. *SEMNASFIP*.
- Mansori, M. (2024). Peningkatan kompetensi guru di daerah 3T. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 251-261.
- Marlina, T. (2022). Kurikulum Merdeka pada sekolah dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*.
- Putri, D. H., & Pranata, O. D. (2023). Eksplorasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran sains. *JIPS*, 4(2), 62-70.
- Rustini, T., et al. (2024). Menanamkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran IPA. *Maximal Journal*, 1(5), 269-274.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media animasi dalam pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.
- Asriani., Pahriadi., & Sinta, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–8.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i1.3939>
- Sunhaji, S. (1970). Strategi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 13(3), 474–492. <https://doi.org/10.24090/insania.v13i3.310>