

STRATEGI PEMBELAJARAN IPA YANG MENYENANGKAN: MENUMBUHKAN RASA PENASARAN SISWA SD

Arifatul Adawiyah^{1*}, Ike Nuryolanda², Najwa Laika Putri Abdi³, Niken Widy Astuti⁴, Siti Nur Aida⁵

Universitas Muhammadiyah Prof. Hamka, Jakarta, Indonesia^{1*2345}

Email : arifatuladawiyah3@gmail.com¹, yolandaike846@gmail.com², laikanajwa@gmail.com³, nikenwdyas@gmail.com⁴, sitinuraida489@gmail.com⁵

Keywords

Strategi Pembelajaran, IPA, Siswa SD

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan di sekolah dasar (SD) untuk menumbuhkan rasa penasaran dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. Dengan menggunakan media interaktif, aktivitas kreatif seperti eksperimen, proyek kelompok, dan permainan edukatif, penelitian ini menunjukkan bagaimana metode-metode tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penggunaan teknologi, seperti animasi dan simulasi, bersama dengan kegiatan praktik, memberikan pengalaman belajar yang dinamis, pendekatan ini membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang sulit dengan cara yang lebih nyata. Selain meningkatkan pemahaman, metode ini juga mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan pendekatan tersebut, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan untuk guru, dan keberagaman latar belakang siswa. Di samping itu, penelitian ini menekankan pentingnya kerjasama antara guru, sekolah, dan orang tua untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan perlunya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif guna mendukung pencapaian akademik siswa dan sikap mereka terhadap IPA.

Learning Strategies, IPA, Elementary School Students.

This research discusses the application of fun science learning strategies in elementary schools to foster students' curiosity and understanding of scientific concepts. Using interactive media, creative activities such as experiments, group projects and educational games, this research shows how these methods can increase student engagement and motivation. The use of technology, such as animations and simulations, along with hands-on activities, provides a dynamic learning experience, this approach helps students understand difficult science concepts in a more tangible way. In addition to improving understanding, this method also encourages the development of critical thinking skills and the ability to solve problems.

The research also identified challenges teachers face in implementing the approach, such as limited resources, lack of training for teachers and the diversity of students' backgrounds. In addition, the study emphasized the importance of collaboration between teachers, schools and parents to overcome the barriers. Overall, this study emphasizes the need to create a fun and interactive learning atmosphere to support students' academic achievement and their attitudes towards science.

1. PENDAHULUAN

Siswa di Sekolah Dasar (SD) mengembangkan pola pikir kritis, logis, dan ilmiah sebagian besar berkat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di jenjang ini, IPA bertindak sebagai penghubung yang memperkenalkan siswa pada fenomena alam, proses ilmiah, serta teknologi yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. (Winangsih, E., & Harahap, R. D., 2023). Namun, realitas pembelajaran di kelas sering kali diwarnai oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar siswa merasa tertarik, aktif, dan terdorong untuk mengeksplorasi lebih jauh.

Seringkali, kurangnya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar IPA. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah yang kurang interaktif dan tidak melibatkan siswa secara langsung (Hidayati et al., 2022). Padahal, perkembangan teknologi dan pendekatan pedagogis modern menawarkan banyak peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging. Mengintegrasikan permainan edukatif, eksperimen sederhana, atau media visual dalam proses pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. (Rustini et al., 2024).

Rasa ingin tahu adalah aset yang sangat berharga yang harus dimanfaatkan sepenuhnya oleh siswa sekolah dasar. Karakteristik anak-anak pada usia ini yang cenderung suka bermain dan bereksplorasi memberikan kesempatan besar untuk menghubungkan pembelajaran IPA dengan kegiatan yang menyenangkan. Saat siswa terlibat dalam kegiatan yang dapat merangsang rasa ingin tahu, seperti percobaan ilmiah sederhana atau eksplorasi di luar kelas seperti pembelajaran *scramble*, Mereka cenderung memahami konsep IPA dengan lebih baik (Sari et al., 2021). Metode ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat membantu mereka mengembangkan cara berpikir ilmiah yang akan bertahan seumur hidup.

Selain itu, pembelajaran IPA yang menyenangkan berkontribusi pada pengembangan keterampilan kontemporer seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi (Sae, H. & Radia, E. H., 2023). Siswa tidak hanya dapat menghafal teori-teori IPA tetapi juga dapat menerapkannya dalam situasi dunia nyata dengan metode yang tepat. Sebagai contoh, siswa dapat diajak untuk mengamati siklus air melalui eksperimen sederhana, mempelajari ekosistem melalui eksplorasi lingkungan sekitar, atau memahami konsep gaya melalui permainan fisika. Pengalaman-pengalaman tersebut membantu siswa membangun hubungan yang lebih erat antara teori dan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti.

Strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan sangat penting dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman (Marlina, 2022). Dalam kerangka kurikulum ini, guru didorong untuk berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Pendekatan ini tidak hanya cocok untuk siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga inklusif untuk siswa dengan berbagai kebutuhan belajar. Dengan demikian, pembelajaran IPA menjadi lebih terjangkau dan dapat dinikmati oleh semua siswa tanpa kecuali.

Urgensi untuk menciptakan strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan juga selaras dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman (Marlina, 2022). Melalui kurikulum ini, guru didorong untuk menjadi fasilitator yang memungkinkan siswa menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri. Pendekatan ini tidak hanya cocok untuk siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga inklusif untuk siswa dengan berbagai kebutuhan belajar. Dengan demikian, pembelajaran IPA menjadi lebih terjangkau dan dapat dinikmati oleh semua siswa tanpa kecuali.

Banyak penelitian telah menekankan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada sekolah menengah atas (SMP) dan SMA. Penelitian terkait pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) cenderung terbatas pada evaluasi hasil belajar tanpa menggali aspek pengalaman belajar siswa secara mendalam (Zuhaida, A., & Yustiana, Y. R., 2023). Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian terhadap pengembangan metode pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik siswa SD yang lebih menyukai pembelajaran berbasis eksplorasi, aktivitas, dan bermain.

Selain itu, sebagian besar pendekatan yang diusulkan sering kali bersifat teoritis tanpa didukung oleh aplikasi praktis yang teruji dalam konteks kelas nyata, terutama di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya seperti di daerah terpencil.

Kesenjangan penelitian juga terlihat dalam eksplorasi efektivitas media dan metode pembelajaran berbasis teknologi di SD. Sementara beberapa penelitian menunjukkan potensi positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA, implementasinya di tingkat dasar belum banyak dikaji. Beberapa sekolah SD, terutama di daerah rural, menghadapi kendala seperti akses terbatas ke perangkat teknologi dan kompetensi guru yang belum memadai (Mansori, 2024). Penelitian yang lebih mendalam dan kontekstual diperlukan untuk memahami bagaimana strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat diterapkan dengan efektif di berbagai kondisi lingkungan belajar. Dengan mengisi gap penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif dan inklusif yang mendorong rasa penasaran siswa SD terhadap IPA, sekaligus meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Oleh karena itu, dirumuskan judul "Strategi Pembelajaran IPA yang Menyenangkan: Menumbuhkan Rasa Penasaran Siswa SD" karena pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar membutuhkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk menyesuaikan karakteristik siswa yang cenderung aktif, menarik dan sangat ingin tahu. Dipilihnya judul ini untuk membahas metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep IPA tetapi juga meningkatkan keterlibatan intelektual dan emosional mereka dalam proses belajar. Berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal, buku, artikel, dan laporan studi sebelumnya, digunakan dalam penelitian ini.

2. METODE PENELITIAN

Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan kriteria relevansi, kredibilitas, dan kontribusinya terhadap topik yang dibahas. Selanjutnya, analisis kualitatif dilakukan pada data yang dikumpulkan untuk menemukan tren, pola, dan perbedaan dalam literatur sebelumnya. Ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang diteliti. Menurut (Habsy, 2017). Studi literatur adalah cara untuk mendapatkan informasi atau sumber-sumber tentang subjek penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Strategi Pembelajaran Ipa Menyenangkan Di Sekolah Dasar (Sd) Untuk Menumbuhkan Rasa Penasaran

Strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan di Sekolah Dasar (SD) dapat diterapkan dengan mengintegrasikan pendekatan berbasis aktivitas yang melibatkan eksplorasi, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran berbasis proyek, atau pembelajaran berbasis proyek, adalah metode yang efektif karena melibatkan siswa dalam tugas nyata untuk menyelesaikan masalah. Umar (2018). Sebagai contoh, siswa dapat diminta membuat model sederhana siklus air atau mengamati perubahan tanaman dalam eksperimen pertumbuhan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman langsung, sehingga rasa penasaran mereka terhadap fenomena alam terstimulasi secara alami.

Pembelajaran interaktif juga merupakan strategi yang bagus (Maisaroh, A., & Wathon, A., 2018). Guru dapat memanfaatkan video animasi, aplikasi simulasi, atau alat peraga sederhana untuk menjelaskan konsep-konsep IPA yang abstrak. Sebagai contoh, simulasi interaktif mengenai tata surya dapat mempermudah siswa dalam memahami gerakan planet dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Teknologi ini meningkatkan partisipasi siswa dan memungkinkan mereka untuk menggunakan berbagai sumber belajar digital secara mandiri.

Kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti eksplorasi lingkungan atau kunjungan ke kebun raya, juga menjadi pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran IPA (Putri, D. H., & Pranata, O. D., 2023). Dengan membawa siswa ke lingkungan nyata, mereka dapat mengamati langsung fenomena alam yang relevan dengan materi yang diajarkan, seperti ekosistem, siklus air, atau jenis-jenis tumbuhan. Siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung melalui aktivitas ini. Ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih kontekstual. Guru dapat membekali siswa dengan lembar pengamatan untuk mencatat temuan mereka, yang kemudian dibahas bersama di kelas.

Selain metode dan media, strategi pembelajaran yang menyenangkan juga memerlukan keterampilan komunikasi guru yang baik dalam membangun suasana kelas yang positif dan memotivasi. Guru perlu menggunakan humor, cerita menarik, atau contoh kehidupan sehari-hari yang relevan untuk menjelaskan konsep IPA (Astutik, P., & Hariyati, N., 2021). Dengan metode ini, siswa merasa nyaman untuk mengajukan pertanyaan dan terlibat aktif dalam diskusi. Ketika mereka merasa

didukung dan dihargai, mereka lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang IPA.

Strategi lain yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif yang relevan dengan materi IPA. Contohnya, permainan tebak konsep melalui kartu, kuis interaktif, atau kompetisi kecil dalam kelompok untuk menyelesaikan teka-teki ilmiah. Permainan ini tidak hanya menghilangkan kebosanan, tetapi juga mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Kompetensi yang sehat dapat mendorong siswa untuk belajar lebih banyak dan memahami informasi dengan cara yang menyenangkan.

Terakhir, pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry-based learning*) juga menjadi salah satu strategi penting untuk menumbuhkan rasa penasaran siswa. Metode ini melibatkan guru yang membantu siswa menemukan jawaban. Sebagai contoh, guru dapat memulai pembelajaran dengan pertanyaan seperti, "Mengapa daun berubah warna di musim tertentu?" atau "Bagaimana listrik dapat menghidupkan lampu?" Siswa kemudian diajak untuk merancang eksperimen sederhana atau melakukan penelitian kecil untuk menemukan jawabannya. Pendekatan ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memupuk rasa ingin tahu siswa terhadap dunia di sekitar mereka.

B. Hambatan yang Dihadapi Guru dalam Mengimplementasikan Strategi Pembelajaran IPA yang Menarik

Meskipun strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa penasaran siswa, guru menghadapi sejumlah tantangan dalam penerapannya, terutama di berbagai lingkungan sekolah yang memiliki karakteristik unik. Sumber daya dan fasilitas pendukung yang terbatas merupakan kendala utama (Sawitri et al., 2019).

Di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil, akses terhadap bahan ajar modern seperti alat peraga, laboratorium sederhana, atau perangkat teknologi sering kali sangat terbatas. Hal ini menyulitkan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran berbasis eksperimen atau teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Keterbatasan ini memaksa guru untuk menggunakan bahan-bahan sederhana atau memodifikasi media pembelajaran secara kreatif, yang membutuhkan waktu dan usaha ekstra.

Tantangan lainnya yang sering ditemui adalah terbatasnya pelatihan atau kemampuan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik.

Beberapa guru mungkin belum terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau inkuiri yang membutuhkan perencanaan matang dan keterampilan fasilitasi yang baik. Keterbatasan ini dapat membuat guru merasa kesulitan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kreatif, terutama jika mereka sudah terbiasa dengan metode pengajaran tradisional seperti ceramah. Selain itu, beban administrasi dan tuntutan kurikulum sering kali membuat guru kesulitan untuk meluangkan waktu dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Perbedaan karakteristik siswa di berbagai lingkungan sekolah juga menjadi tantangan bagi guru. Di sekolah-sekolah yang terletak di daerah perkotaan, siswa umumnya memiliki akses yang lebih besar terhadap informasi dan teknologi, yang meningkatkan kepercayaan mereka pada pendekatan pembelajaran interaktif (Baskara & Sutarni, 2024). Sebaliknya, di sekolah rural atau di komunitas dengan latar belakang ekonomi rendah, siswa mungkin memiliki keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi atau terlibat dalam kegiatan belajar berbasis proyek. Perbedaan ini menuntut guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar relevan dengan konteks dan kebutuhan siswa, yang memerlukan fleksibilitas dan pemahaman mendalam terhadap situasi masing-masing sekolah.

Selain tantangan teknis, guru juga sering menghadapi hambatan psikologis dalam mengelola kelas yang heterogen (Chusni et al., 2021). Beberapa siswa mungkin menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran IPA, sementara yang lain cenderung pasif atau tidak tertarik. Untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif, guru harus memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik. Dukungan dari sekolah dan orang tua juga penting untuk menerapkan strategi ini. Ketidakseimbangan dukungan dari kedua pihak dapat menghambat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan kolaborasi yang harmonis antara guru, sekolah, dan orang tua untuk mengatasi tantangan tersebut dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang maksimal bagi siswa.

C. Metode Pembelajaran IPA yang Menyenangkan Bisa Meningkatkan Motivasi

Penerapan strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terutama ketika strategi tersebut dimaksudkan untuk membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Metode seperti pembelajaran berbasis proyek, inkuiri, atau Siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, bertanya, dan mengeksplorasi melalui permainan edukatif (Akbar et al., 2023). Aktivitas-aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk terlibat secara emosional dan intelektual. Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran bersifat relevan dengan kehidupan mereka atau dikemas secara menarik, motivasi intrinsik mereka untuk mempelajari IPA cenderung meningkat. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas atau partisipasi mereka dalam diskusi kelas.

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA misalnya, pembelajaran berbasis eksperimen memungkinkan siswa untuk memahami konsep ilmiah melalui pengalaman langsung, bukan sekadar melalui teori. Dengan mempraktikkan atau mengamati fenomena alam secara nyata, siswa lebih mudah memahami konsep abstrak seperti siklus air, gaya gravitasi, atau fotosintesis. Selain itu metode ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena mereka diajak untuk mengamati, mengidentifikasi pola, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti. Pemahaman ini lebih mendalam dan tahan lama dibandingkan dengan pembelajaran pasif yang hanya mengandalkan hafalan.

Meskipun demikian, keberhasilan pendekatan ini tidak hanya ditentukan oleh teknik yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru untuk mengatur proses pembelajaran. Guru cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa jika mereka dapat membuat suasana kelas yang mendukung di mana siswa dapat bertanya dan bereksperimen. (Iswan dkk., 2024). Sebaliknya, jika strategi pembelajaran tidak diimbangi dengan pendampingan yang baik, siswa dapat merasa bingung atau kehilangan fokus. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga dapat mengubah cara mereka melihat pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat merubah pandangan siswa terhadap mata pelajaran IPA, yang sering kali dianggap sulit atau membosankan. Dengan menyajikan materi secara kreatif dan relevan, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mempelajari IPA dan melihatnya sebagai mata pelajaran yang menarik. Perubahan persepsi ini berkontribusi pada peningkatan motivasi jangka panjang siswa dalam belajar IPA, yang pada akhirnya mendukung pencapaian akademik

mereka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga dapat mengubah cara mereka melihat pembelajaran secara keseluruhan.

D. Keefektifan Penggunaan Media dan Aktivitas Kreatif dalam Menciptakan Pengalaman Pembelajaran yang Menarik

Alat pembelajaran interaktif dan aktivitas kreatif, seperti video animasi, alat peraga, dan aplikasi simulasi, membantu menyampaikan konsep-konsep IPA yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Media ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Dewi et al., 2021). Misalnya, animasi tentang siklus air dapat menjelaskan proses evaporasi dan kondensasi secara visual, Membantu siswa mengingat dan memahami materi. Dengan menyajikan materi dalam bentuk yang menarik dan relevan dengan dunia siswa, media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membangun rasa ingin tahu mereka terhadap ilmu pengetahuan.

Selain media, aktivitas kreatif seperti eksperimen sederhana, proyek kelompok, atau permainan edukatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Misalnya, eksperimen menanam biji kacang dalam berbagai kondisi cahaya dapat membantu siswa memahami kebutuhan dasar tumbuhan (Putri, S. U., 2019). Siswa memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung melalui aktivitas seperti ini. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka sambil meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep ilmiah. Selain itu, permainan edukatif seperti kuis interaktif atau kompetisi tebak konsep menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Namun, efektivitas media dan aktivitas kreatif sangat bergantung pada kemampuan guru untuk merancang dan mengelola penggunaannya dengan baik. Guru harus memastikan bahwa media dan aktivitas yang diterapkan sesuai dengan materi yang diajarkan serta mempertimbangkan karakteristik siswa. Kombinasi yang tepat antara penggunaan media, aktivitas kreatif, dan bimbingan yang efektif dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat bagi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh

pemahaman tentang konsep-konsep IPA, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran IPA secara keseluruhan.

4. KESIMPULAN

Terbukti bahwa menggunakan pendekatan pembelajaran IPA yang menyenangkan di sekolah dasar meningkatkan keinginan dan pemahaman siswa terhadap konsep ilmiah. Siswa tidak hanya terlibat aktif dalam proses belajar tetapi juga menjadi lebih tertarik pada dunia ilmiah di sekitar mereka. Ini dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dan aktivitas kreatif seperti eksperimen, proyek kelompok, dan permainan edukatif. Metode-metode ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membuat materi IPA lebih mudah dipahami. Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan ini juga berperan dalam membentuk sikap positif terhadap IPA, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan prestasi akademik siswa.

Meskipun demikian, penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan bagi guru, serta perbedaan karakteristik siswa di berbagai sekolah menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus meningkatkan inovasi dan keterampilan mengajar mereka. Kemitraan yang efektif antara orang tua, sekolah, dan guru juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Strategi pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat digunakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan akademik dan sikap siswa terhadap IPA dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliastuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran guru dan strategi pembelajaran dalam penerapan keterampilan abad 21 pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Inspirasi manajemen pendidikan*, 9(3), 619-638.

- Baskara, A., & Sutarni, N. (2024). *Kompetensi Pedagogik Guru SMA di Indonesia: Sebuah Systematic Literature Review*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3481-3496.
- Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyatno, B., Hanifah, D. P., Lubis, R., Fitriani, A., ... & Rahmandani, F. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. Pradina Pustaka.
- Dewi, N. R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R. D., Kurniawan, I. O., & Rumah, P. P. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). *Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Iswan, I., Mufidah, L., & Damayanti, A. (2024). *Pengaruh Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di MI Muhammadiyah Butuh 02. SEMNASFIP*.
- Mansori, M. (2024). *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar di Daerah 3T:(Studi Kasus di Desa Anyar, Kecamatan Anyar, Kabupaten Serang, Banten)*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 251-261.
- Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran*. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64-82.
- Marlina, T. (2022, June). *Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi (Vol. 1, No. 1, pp. 67-72)*.
- Nursobah, A. (2019). *perencanaan pembelajaran MI/SD*.
- Putri, D. H., & Pranata, O. D. (2023). *Eksplorasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Sains Setelah Pandemi*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 4(2), 62-70.
- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran sains untuk anak usia dini*. Upi sumedang press.
- Rustini, T., Safitri, K. N., Hefty, S., & Aprillia, S. (2024). *Menanamkan Rasa Ingin Tahu: Pembelajaran IPS di Kelas Awal*. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 269-274.

- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). *Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73.
- Sari, E. N., Fauziah, H. N., Muna, I. A., & Anwar, M. K. (2021). *Efektivitas model pembelajaran scramble dengan pendekatan socio-scientific terhadap rasa ingin tahu peserta didik. Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 354-363.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019, July). *Hambatan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.*
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.*
- Umar, M. A. (2018). *Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dalam Materi Ekologi. Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4(2).
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.
- Zuhaida, A., & Yustiana, Y. R. (2023). *Tantangan Guru dalam Mengajar IPA: Studi Kasus Guru Sekolah Dasar. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 226-231.