

ARTIKEL MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU MELALUI MODEL PJBL TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.docx

by 18 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 11-Aug-2024 11:30PM (UTC-0700)

Submission ID: 2430879019

File name:

ARTIKEL_MENUMBUHKAN_RASA_INGIN_TAHU_MELALUI_MODEL_PJBL_TERHADAP_PEMBELAJARAN_IPAS_DI_SEKOLAH_DASAR.docx
(83.25K)

Word count: 4068

Character count: 26392

Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dhea Firsta Ramadhani¹⁾, Dr. Supriyadi, M.PdI. *²⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
(10pt Normal Italic)

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
(10pt Normal Italic)

*Email Penulis Korespondensi: (dosenpembimbing)@umsida.ac.id (wajib email institusi)

Abstract. *This document describes guidelines for Authors in writing an article in UMSIDA. This abstract section should be typed in Italic 10 pt font and number of words of 100-150. If the article is written in Indonesian, the abstract should be typed in English and Indonesian. Meanwhile, if the article is written in English, the abstract should be typed in English only. The abstract should be typed as concisely as possible and should be composed of: problem statement, method, scientific finding results, and a short conclusion. The abstract should be typed in one paragraph only and two-columns format. All sections in the manuscript should be typed using Times New Roman font. Authors should use this document as their article template.*

Keywords - author guidelines; UMSIDA Preprints Server; article template

Abstrak. *Dokumen ini menjabarkan petunjuk bagi Penulis dalam menyusun artikel di UMSIDA Preprints Server. Bagian abstrak ini harus ditulis dengan huruf miring 10pt dan dengan jumlah kata 100-150. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, abstrak harus ditulis dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, abstrak harus ditulis hanya dalam bahasa Inggris. Abstrak harus ditulis ringkas mungkin dan harus tersusun atas rumusan masalah, metodologi, hasil penemuan/pengembangan dan simpulan ringkas. Abstrak harus ditulis dalam satu paragraf dengan format 1 kolom. Semua bagian dalam artikel harus ditulis menggunakan huruf Times New Roman. Penulis sebaiknya menggunakan dokumen ini sebagai template artikelnnya.*

Kata Kunci - petunjuk penulis; UMSIDA Preprints Server; template artikel

I. PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia pasti berhubungan dengan **g**anya dunia pendidikan, agar mampu mewujudkan dan meningkatkan hal tersebut seperti yang disampaikan dalam UU No.20 Tahun 2003, pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang berbunyi: "Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab." Dimana peran pendidikan **g**ampu meningkatkan potensi yang ada.

Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan proses belajar tetapi perlunya pembentukan karakter peserta didik, sebagai penunjang keberhasilan saat proses pembelajaran. Karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain (KBBI). Karakter juga sering disamakan dengan akhlak, masyarakat Indonesia yang dulu terkenal dengan masyarakat yang ramah, sopan, gotong royong, jujur, empati, toleransi, religius dan pekerja keras.

Pendidikan karakter merupakan suatu prosedur yang menumbuhkan nilai-nilai karakter terhadap pelajar meliputi wawasan, pemahaman diri, keteguhan hati, dan komponen semangat serta langkah mengimplementasikan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan YME, diri sendiri, orang lain, lingkungan, maupun masyarakat, sehingga akan terwujud insane kamil [1]. Maka dari itu dengan sehubungan menumbuhkan nilai-nilai karakter tersebut timbulah program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang memiliki tujuan pokok yaitu menerapkan Nawacita Presiden Joko Widodo dan Wakil presiden Jusuf Kalla dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini telah diintegrasikan ke dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM), yaitu perubahan pola pikir, bertindak serta berperilaku kearah yang lebih baik.

Karakter menjadi aspek fokus utama pada kegiatan pembelajaran di sekolah, fungsi pendidikan karakter dapat dilihat dari tiga sudut pandang: (1) Fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, yaitu pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi manusia dan warga negara Indonesia agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik. (2) Fungsi perbaikan dan penguatan, yaitu pendidikan karakter berfungsi memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. (3) Fungsi penyaring, yaitu pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan

karakter bangsa yang bermartabat[2]. Pendapat tersebut mengacu pada, Menerapkan pendidikan karakter yang baik bukan hanya harus melibatkan aspek pengetahuan yang baik saja (moral knowing), namun juga merasakan dengan baik atau loving good (moral feeling), dan berperilaku dengan baik (moral action)[3]. Kementerian pendidikan nasional, nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, [5]rsahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social, tanggung jawab [4]

Rasa ingin tahu dan perkembangan anak usia dini umumnya berbeda-beda. Ada yang memiliki rasa ingin tahu biasa-biasa [5]a, ada yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi [5]. Rasa ingin tahu yang rendah harusnya ditingkatkan untuk memunculkan rasa ingin tahu tersebut. Sementara [11]u anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi harus dipertahankan dan ditingkatkan agar semakin tinggi rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar[6].

Harty & Bell menyatakan bahwa menurut literatur, ketika siswa menghadapi situasi yang tidak terduga, kecurigaan, kebingungan, kontradiksi, konflik kognitif, inovasi, kompleksitas, konflik, ketidakpastian, kurangnya kejelasan dan perubahan, perasaan ingin tahu yang ada pada diri siswa pun terpacu [7]. Oleh karena itu Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mengetahui lebih banyak dan lebih mendalam tentang apa yang dia lihat, dengar, dan pelajari. Karakter ini akan terus berkembang dengan baik dan terarah pada aktivitas yang bisa memacu rasa ingin tahu siswa agar terciptanya tujuan yang diinginkan.

Dalam proses pembentukan karakter rasa ingin tahu adapun factor-factor yang mempengaruhi sebagai berikut, (1) faktor lingkungan di rumah, yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik anaknya, (2) faktor lingkungan di sekolah, yaitu tentang cara pendidik mengajar atau menggerakkan siswa untuk menjadi anak yang memiliki sikap ingin tahu, (3) faktor lingkungan di masyarakat, yang dilihat dari keadaan masyarakat itu sendiri, bagaimana mendidik siswa agar memiliki sikap ingin tahu [8].

Indikator Menurut Kemendiknas, indikator rasa ingin tahu antara lain (1) bertanya kepada guru atau teman tentang [8] materi, (2) tertarik atau tidak tertarik membahas materi, dan (3) berkaitan dengan materi berbagai sumber. (4) melakukan pencarian informasi di [7] berbagai sumber pengetahuan umum yang relevan dengan materi yang diteliti. Namun ada teori lain mengatakan bahwa, Indikator untuk mengukur seseorang yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi yaitu keinginan dirinya untuk melakukan eksplorasi terkait informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi atas dirinya, berpetualangan dengan informasi yang telah didapat dan yang terakhir yaitu berani untuk mengajukan pertanyaan [9]. Sehingga dapat diartikan bahwa indikator untuk meningkatkan rasa ingin tahu tersebut [8]alah (1) melakukan aktivitas yang membuat siswa mengeksplor hal yang dipelajari lebih [8]h dalam (2) memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak (3) berusaha mencari dari beberapa sumber lain (4) mengajukan beberapa pertanyaan baik kepada guru maupun teman.

Beberapa faktor yang membuat lemah/kurangnya rasa ingin tahu, karena siswa juga memiliki rasa ingin tahu yang berbeda-beda, seringkali siswa hanya fokus pada perintah guru, masih asyik bermain dengan temannya, rasa takut akan kesalahan, suasana kelas yang tidak kondusif, tugas yang terlalu mudah atau terlalu sulit, topic yang tidak menarik, kurangnya pendekatan antara guru terhadap siswa, dan cara penyampaian guru kepada siswa yang kurang menarik rasa ingin tahu siswa [4]

[6]hingga perlu model pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada proses pembelajaran. Model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang ada di pembelajaran dalam rangka [12] nencapai tujuan pembelajaran[10]. Salah satunya adalah model pembelajaran berbasis project atau biasa disebut Project Based Learning (PjBL). PjBL adalah model inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi/membangun pembelajarannya [11]. Menurut teori tersebut nantinya siswa akan mampu merancang dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses pembelajaran mereka secara mandiri, tidak hanya itu model pembelajaran tersebut mampu mengembangkan kreativitas siswa.

Model pembelajaran PjBL lahir dari pandangan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa diberikan kesempatan untuk secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Alih-alih hanya mengandalkan metode ceramah tradisional di mana guru berperan sebagai sumber utama pengetahuan, PjBL mengubah peran guru menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam proses eksplorasi dan penemuan pengetahuan. Siswa tidak lagi menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi menjadi agen aktif yang mengendalikan proses pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, PjBL menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan problem-solving yang esensial.

Model pembelajaran yang demikian membuat pembelajaran yang melibatkan siswa dalam investigasi dan kegiatan tugas-tugas bermakna lain, yang akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan lama diingat oleh siswa karena mereka sendirilah yang menemukan atau mengasimilasikan sendiri konsep, prinsipnya melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks dengan menghasilkan produk nyata diakhir pembelajaran[12].

Dalam mewujudkan keberhasilan saat proses belajar adapun langkah-langkah/sintaks dalam model PJBL. Sintaks dari PJBL antara lain adalah a) Penentuan pertanyaan mendasar, b) menyusun perencanaan proyek, c) menyusun jadwal, d) memantau peserta didik dan kemajuan proyek, e) penilaian hasil, f) evaluasi pengalaman [10]. Adapun kekurangan dan kelebihan pada model pembelajaran PJBL ini. Berikut beberapa kelebihan dan kelemahan dari project based learning dilansir dari buku Pembelajaran Berbasis Proyek (2022) oleh Sunismi dan kawan-kawan, yaitu:

Kelebihan dari project based learning sebagai berikut:

- Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajaran.
- Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu
- Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah
- Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator
- Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar
- Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang ada

Kelemahan dari Project Based Learning Sebagai berikut:

- Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas
- Banyaknya peralatan yang harus dibeli
- Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan [13]

Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran PjBL meliputi kemampuannya untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong kolaborasi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendalam. Namun, terlepas dari kelebihannya, PjBL juga memiliki beberapa kelemahan dan tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah kompleksitas perencanaan dan implementasi proyek. Untuk ini, guru harus memainkan peran yang sangat aktif sebagai moderator. Guru harus dapat merancang proyek yang menuntut tetapi dapat diselesaikan dalam jangka waktu dan juga memungkinkan siswa untuk belajar bekerja secara mandiri dan dalam tim. Selain itu, PjBL juga membutuhkan sumber daya yang cukup, yang mungkin sulit diterapkan di kelas dengan sejumlah besar siswa atau infrastruktur terbatas. Dengan perencanaan dan implementasi yang tepat, PjBL memiliki potensi besar untuk mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih kaya, menarik, dan relevan dengan kehidupan nyata.

Pembangunan nilai rasa ingin tahu di antaranya pengintegrasian nilai-nilai rasa ingin tahu itu sendiri dalam materi pembelajaran. Salah satunya dapat dilaksanakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar [14]. Hal tersebut sesuai dengan peraturan pemerintah No. 22 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa “ Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan kebiasaan berpikir dan menunjukkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kritis, jujur, logis dan disiplin melalui pembelajaran”.

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), misalnya, PjBL dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar sains dan sosial melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang fakta-fakta ilmiah atau fenomena sosial, tetapi juga memahami bagaimana pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang mereka temui di dunia nyata. IPA adalah ilmu yang berkembang berdasarkan kepada fenomena alam dan metode ilmiah [15]. IPA merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk mampu menceritakan secara sistematis, sehingga IPA bukan sebatas pengetahuan namun tentang bagaimana proses mencari tahu atau proses penemuan yang diperlukan dalam kehidupan [16]. Selain itu untuk mencapai tujuan ini, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebayanya [17]. Teori tersebut dapat diartikan bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran kuncinya ada pada model pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter tersebut dalam pembelajaran IPAS.

Pembentukan karakter pada setiap sekolah terbukti dengan yang disampaikan oleh Yuniman Hulu tahun 2021 dengan judul penelitian “Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas III SD Negeri 071154 Anaoma

KecamatanAlasa” menunjukkan bahwa sekolah mampu membentuk karakter siswa melalui peran guru yang sudah paham secara benar mengenai konsep dan mengaplikasikan pendidikan karakter tersebut, yang otomatis dari sekian banyaknya karakter termasuk karakter rasa ingin tahu itu akan muncul dengan sendirinya. Di masa sekarang khususnya selain peran guru sebagai pendidik dan pengajar ada satu peran yang nampaknya akan semakin menonjol dan sangat dibutuhkan, yakni peran guru sebagai motivator[18]

Pada penelitian lainnya juga menyampaikan bahwa untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu sekolah lain juga menggunakan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter yang alami seperti yang salah satunya seperti penelitian dengan judul “Meningkatkan Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning” yang dilakukan oleh Panut setiono, dkk tahun 2020. Melakukan penelitian dengan 4 kegiatan sebagai berikut (1) observasi nilai-nilai karakter awal peserta didik; (2) menganalisis kompetensi nilai-nilai karakter yang akandikuasai oleh peserta didik; (3) membuat bahan ajar yang sesuai dengan langkah-langkah model Project-Based Learning; dan (4) mengembangkan instrumen penelitian sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hasil pada siklus I karakter rasa ingin tahu menunjukkan presentase 69,47% dimana ini adalah tahap awal penelitian dimulai, pada siklus II yang menunjukkan indikator MB (mulai berkembang) pada karakter rasa ingin tahu yang menunjukkan presentase tersebut naik menjadi 87,90%. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan model pada suatu pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan karakter yang ditelitinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis, penulis menemukan adanya karakter siswa/i pada kelas 3A SDN Pagerwojo yang terletak di Buduran, Sidoarjo, dimana kurangnya rasa ingin tahu terhadap beberapa pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran IPAS, minimnya rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tersebut menarik perhatian penulis. Selama observasi berlangsung penulis memperhatikan bahwa siswa seringkali siswa tidak konsentrasi pada saat guru menjelaskan, dengan itu siswa tidak memahami apa yang sedang dilakukan oleh guru saat menerangkan sebuah pelajaran, membuat siswa tidak mampu menggali lebih dalam apa isi materi tersebut. Dalam konteks menarik perhatian penulis memahami tentang “bagaimana penerapan model PJBL dalam Pembelajaran IPAS untuk mrumuhkan karakter rasa ingin tahu di SDN Pagerwojo?” dan “bagaimana implikasi penerapan PJBL dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu?” Melalui penelitian ini, penulis berharap bisa memahami lebih mendalam tentang upaya tersebut. Adanya penelitian ini penulis juga berharap mampu memberikan sumbangan pemikiran dibidang pendidikan khususnya pendidikan karakter yang akan dirancang kedepannya.

II. METODE

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi [19]. Penelitian kualitatif fenomenologi yang bertujuan untuk dapat mengungkap dan mempelajari serta memahami suatu fenomena yang khas dan unik yang dialami individu. Pengalaman yang tidak biasa atau fenomena tersebut secara umum terjadi perubahan sikap, sudut pandang, ataupun perilaku pada orang yang mengalami pengalaman tersebut [20]. Oleh karena itu penelitian ini mengungkap dan mempelajari serta memahami suatu keadaan dan fenomena yang telah terjadi pada keadaan sebelumnya di dalam kelas. Dengan kata lain, pengalaman yang luar biasa atau fenomena tertentu bisa berdampak pada perubahan sikap, sudut pandang, atau perilaku orang yang mengalaminya.

Pendekatan kualitatif ini berguna untuk memahami bagaimana proses belajar menggunakan model PJBL untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran IPAS di kelas 3A SDN Pagerwojo, dan bagaimana menumbuhkan karakter rasa ingin tahu terhadap 32 siswa siswi tersebut. Adapun teknik pengambilan data pada penelitian ini yakni menggunakan teknik *purposive sampling (sampel bertujuan)*, *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data yang sengaja memilih individu atau kelompok tertentu yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian

Subjek pada penelitian ini merupakan guru sekaligus wali kelas dari siswa dan siswi kelas 3A yang menerapkan model PJBL pada pembelajaran IPAS untuk mengukur tingkat keaktifan, kerja sama, tanggung jawab dan rasa ingin tahu dalam kelompok belajar yang sudah dibuat dan dirancang pada pembelajaran saat itu. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi menurut Sugiyono yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi yang menghasilkan sumber data yang valid.

Analisa data penelitian ini mengacu pada teori Miles dan Huberman yang melewati 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Langkah analisis yang pertama adalah reduksi data dimana penulis akan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi atau sumber lainnya, disederhanakan, difokuskan dan dipilih untuk memudahkan analisis. Yang kedua penyajian data adalah proses menampilkan data yang telah direduksi kedalam bentuk yang terorganisir, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis. Terakhir adalah proses di

mana peneliti merumuskan hasil akhir data yang telah dikumpulkan, direduksi, dan disajikan, lebih jelas disajikan melalui gambar dibawah ini:



Gambar 1. Teknis Analisa Data Menurut Miles dan Huberman

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dan observasi, kondisi kelas menunjukkan bahwa selama penerapan model pembelajaran PJBL, siswa tampak antusias dan aktif dalam berdiskusi dengan teman sekelompok maupun sebelumnya untuk menyelesaikan project yang diberikan oleh guru mengenai materi “Daur Hidup Hewan” dalam pembelajaran IPAS, siswa secara spontan melakukan pertanyaan tentang materi tersebut guna memenuhi project tersebut, ini mengindikasikan bahwa PJBL efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan siswi, mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang topic yang sedang dipelajari, peningkatan ini terjadi terhadap siswa/i yang pasif menjadi aktif saat guru menjelaskan materi tersebut karena kondisi lingkungan teman belajar yang baik.

Penulis menilai siswa lebih sering mengajukan pertanyaan mendalam dan mencoba mengeksplorasi materi lebih lanjut di luar jam pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa model PJBL mampu menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi apabila keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ini lebih banyak, dan keaktifan sebagian besar siswa mampu mempengaruhi lingkungan sekitarnya termasuk siswa yang pasif menjadi aktif bertanya.

VII. SIMPULAN

Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, menumbuhkan karakter **rasa ingin tahu** merupakan salah satu aspek penting yang mendukung perkembangan kognitif dan afektif siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterbukaan terhadap pengetahuan baru. Model Project Based Learning (PJBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di dalam pembelajaran IPAS.

Penerapan PJBL dalam pembelajaran IPAS melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Proyek-proyek ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang konsep-konsep dasar IPAS, tetapi juga mendorong mereka untuk bertanya, mencari tahu, dan mengeksplorasi informasi lebih dalam. Hal ini karena PJBL memungkinkan siswa untuk mengalami langsung proses penelitian, kolaborasi, dan presentasi hasil, yang semuanya membutuhkan tingkat keterlibatan yang tinggi serta rasa ingin tahu yang mendalam. Hasil dari berbagai penelitian, observasi kelas, serta wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penerapan PJBL mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa secara signifikan. Siswa yang terlibat dalam proyek-proyek PJBL cenderung lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, lebih termotivasi untuk menemukan jawaban, dan lebih bersemangat dalam mengeksplorasi topik-topik baru. Mereka tidak hanya belajar dari buku atau instruksi guru, tetapi juga dari pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sebaya.

PJBL juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan teori yang mereka pelajari di kelas dengan situasi dunia nyata, yang semakin memperkuat keinginan mereka untuk belajar dan mencari tahu lebih banyak. Proyek-proyek berbasis masalah atau tantangan nyata ini memberikan konteks yang bermakna bagi siswa, sehingga mereka merasa pembelajaran tersebut relevan dan berguna dalam kehidupan mereka. Hal ini memperkuat rasa ingin tahu siswa, karena mereka terdorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dan memahami konsep-konsep dengan lebih mendalam.

Selain itu, PJBL mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, yang memicu diskusi dan pertukaran ide di antara siswa. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memicu rasa ingin tahu, karena siswa saling berbagi pengetahuan dan pandangan yang berbeda. Diskusi kelompok dalam konteks PJBL seringkali

2

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

menghasilkan pertanyaan-pertanyaan baru yang lebih kompleks, yang mendorong siswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

Secara keseluruhan, PJBL tidak hanya meningkatkan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga mengembangkan karakter lain yang penting seperti kemandirian, tanggung jawab, dan kerja sama tim. Model ini memberikan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual, di mana siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, PJBL adalah pendekatan yang sangat efektif dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang pada akhirnya dapat membentuk siswa menjadi individu yang selalu ingin belajar dan terus bertanya sepanjang hayat.

Kesimpulannya, menumbuhkan rasa ingin tahu melalui PJBL dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukan hanya memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik, tetapi juga membentuk sikap mental yang kritis, kreatif, dan inovatif, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di masa depan.

REFERENSI

- [1] R. LAGHUNG, "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila," *CENDEKIA J. Ilmu Pengetah.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.51878/cendekia.v3i1.1950.
- [2] C. H. Citra Ningrum, K. Fajriyah, and M. A. Budiman, "Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi," *Indones. Values Character Educ. J.*, vol. 2, no. 2, p. 69, 2019, doi: 10.23887/ivcej.v2i2.19436.
- [3] T. Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=L76AEAAAQBAJ>
- [4] L. R. Pratama, "Manajemen Pendidikan Karakter PAUD," *Jambura Early Child. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 182–194, 2022, doi: 10.37411/jecj.v4i2.1125.
- [5] E. Lestari and R. S. Wulandari, "Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta Dan Cerdik," *Qurroti J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 104–114, 2021, doi: 10.36768/qurroti.v3i2.193.
- [6] W. Oktaviani, F. Chan, D. K. Hayati, and A. Syaferi, "Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Model Discovery Learning," *Al Jahiz J. Biol. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, p. 109, 2021, doi: 10.32332/al-jahiz.v1i2.2755.
- [7] G. Ozkan and U. Umdu Topsakal, "The Impact of Nature Education on Turkish Students' Affective Tendencies towards the Environment and Scientific Curiosity," *J. Curric. Teach.*, vol. 9, no. 2, p. 95, 2020, doi: 10.5430/jct.v9n2p95.
- [8] C. D. Cahyani, A. Suyitno, and E. Pujiastuti, "Studi Literatur: model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 5, pp. 272–281, 2022. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [9] S. Rahaja, M. Ronny Wibhawa, and S. Lukas, "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa," *Polyglot J. Ilm.*, vol. 14, no. 2, pp. 151–164, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/832>
- [10] T. Setiawan, J. M. Sumilat, N. M. Panuntu, and N. N. Monigir, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 9736–9744, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i6.4161.
- [11] A. Sudrajat and I. Budiarti, "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Project Based Learning Kelas Iv Sdit Al Kawaakib Jakarta Barat," *WASIS J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 105–109, 2020, doi: 10.24176/wasis.v1i2.5441.
- [12] Z. Winanda, M. Zainil, and D. Pusra, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Di Kelas V SD Negeri 20 Indarung Kota Padang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 3284–3297, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i2.1385.
- [13] et all Damayanti, "Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl)," *J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 706–719, 2023, [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- [14] W. Oktaviani, "Pembelajaran Ipa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V Sd Negeri 186 / 1 Sridadi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Artik. Ilm.*, pp. 1–21, 2017.
- [15] W. Indra and Y. Fitria, "Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar," *J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 9, no. 1, pp. 59–66, 2021, doi: 10.25273/jems.v9i1.8654.
- [16] W. Wanelly and Y. Fitria, "Pengaruh Model Pembelajaran Integrated Dan Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ipa," *J. Basicedu*, vol. 3, no. 1, pp. 180–186, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i1.99.
- [17] K. N. Sari and Y. Fitria, "Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *e-Jurnal Inov. Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 2, p. 32, 2023, doi: 10.24036/e-jipsd.v10i2.10399.
- [18] S. Nurzannah, "Peran Guru Dalam Pembelajaran," *ALACRITY J. Educ.*, vol. 2, no. 3, pp. 26–34, 2022, doi: 10.52121/alacrity.v2i3.108.
- [19] D. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. 2010.
- [20] D. Wulandari and N. Fauziah, "Pengalaman Remaja Korban Broken Home (Studi Kualitatif Fenomenologis)," *J. EMPATI*, vol. 8, no. 1, pp. 1–9, 2019, doi: 10.14710/empati.2019.23567.
- [21] I. Sri Annisa and E. Mailani, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 6469–6477, 2023. [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAnalisis>

ARTIKEL MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU MELALUI MODEL PJBL TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.docx

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	18% INTERNET SOURCES	12% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	www.radarjateng.com Internet Source	4%
2	fikes.umsida.ac.id Internet Source	3%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	jbasic.org Internet Source	1%
7	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%
8	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
9	repository.unived.ac.id Internet Source	1%
10	www.lpppipublishing.com Internet Source	1%

repository.radenintan.ac.id

11

Internet Source

1%

12

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

ARTIKEL MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU MELALUI MODEL PJBL TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
