

STRATEGI EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SD DALAM MATA PELAJARAN IPA

Nadiyya Prihantini¹, Andi Wapa², Wahyu Setyo Nugroho³

Universitas Bakti Indonesia

Email: Prihantininadiyya@gmail.com, wapaandi5@gmail.com,
wahyusetyo324@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis pengalaman melalui praktikum langsung dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dominasi guru dalam proses pembelajaran yang menyebabkan minimnya interaksi serta keterbatasan ruang gerak siswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas mereka. Pendekatan yang digunakan adalah studi pustaka (literature review) dengan mengumpulkan dan mengkaji data dari berbagai referensi jurnal serta buku ilmiah relevan tanpa melakukan observasi lapangan secara langsung. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan metode praktikum sederhana secara berkelompok mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi IPA yang membutuhkan pemahaman mendalam serta pembuktian langsung, di mana model pembelajaran tidak langsung ini terbukti efektif menjadi solusi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: Strategi, pembelajaran tidak langsung, kreativitas

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the experiential learning model through hands-on practicums in enhancing Elementary School students' creativity in Science subjects. This research is motivated by teacher-dominated instruction, which results in minimal interaction and limited room for students to explore, ultimately leading to low levels of creativity. The approach used is a literature review, collecting and analyzing data from various relevant journals and scientific books without conducting direct field observations. The findings indicate that implementing simple, group-based practicums can boost student creativity. This is due to the nature of Science materials, which require deep understanding and direct proofmaking this indirect learning approach an effective solution for developing students' creativity.

Keywords: Strategy, experiential learning, creativity.

Pendahuluan

Pada sistematisasi pendidikan yang diusung dalam Kurikulum 2013 merancang dua bentuk pendekatan pembelajaran berdasarkan model interaksi antara guru dan peserta didik,

yaitu pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*). Pembelajaran langsung difungsikan sebagai wahana utama bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan, melatih pemikiran kritis, serta mengasah keterampilan psikomotorik melalui interaksi aktif dengan berbagai sumber belajar yang telah disusun secara sistematis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Amiruddin, 2019). Dalam tataran praktis, pelaksanaan pembelajaran langsung ini direalisasikan melalui tahapan pendekatan saintifik yang mencakup kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data atau informasi, mengasosiasi atau menganalisis, hingga mengomunikasikan hasil pemikiran. Menurut Trismayanti (2019), seluruh rangkaian aktivitas terstruktur yang dilaksanakan oleh guru dan siswa ini bertujuan untuk menghasilkan capaian pembelajaran konkret berupa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh secara instan, yang dalam terminologi pedagogi dikenal sebagai efek pengajaran (*instructional effect*). Ilmu pengetahuan alam merupakan bagian dari sebuah pendidikan yang dimana wawasan langsung merupakan salah satu sarana yang digunakan agar tujuan pendidikan itu dapat tercapai secara langsung melalui rancangan stimulus dan praktik dalam mengembangkannya (Supriyadi, 2018). Dengan kata lain pendidikan ilmu pengetahuan alam adalah suatu mata pelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai kejadian yang ada di alam dan dalam pengembangannya ilmu pengetahuan alam sering menggunakan metode praktikum yang mana peserta didik diharapkan dapat mengerti tentang apa yang terjadi atau apa yang mereka lakukan dalam praktikum tersebut (Suciati & Amirullah, 2017).

Dalam aspek belajar mengajar terdapat beberapa metode pembelajaran yang dimana seorang guru harus mampu menentukan metode apa yang akan mereka gunakan dalam mengajar peserta didiknya. Tujuan utama dalam pembelajaran adalah menjadikan semua peserta didik mencapai apa yang diinginkan oleh guru atau tenaga pendidik. Ada beberapa strategi pembelajaran yang di gunakan oleh seorang guru dalam mengajar, ada yang namanya metode pembelajaran langsung dan metode pembelajaran tidak langsung (Program et al., 2017). Kedua metode tersebut mempunyai perbedaan secara signifikan dalam mengelola dan melaksanakannya dikarenakan mereka mempunyai sasaran pusat dan tujuan yang berbeda pula (Maulidia & Hasibuan, 2021).

Experiential learning (pembelajaran berbasis pengalaman) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana pengetahuan dibentuk dan dikembangkan melalui pengalaman langsung yang dialami secara aktif. Menurut teori dasar yang dikembangkan oleh David A. Kolb (1984), experiential learning didefinisikan sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Dalam pendekatan ini, belajar tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif dari pendidik, melainkan melibatkan siklus pembelajaran yang utuh, mulai dari mengalami secara nyata (*concrete experience*), melakukan refleksi (*reflective observation*), membentuk konsep/abstraksi (*abstract conceptualization*), hingga menguji atau menerapkan konsep tersebut dalam situasi baru (*active experimentation*).

Dalam konteks pendidikan modern, metode experiential learning berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui aktivitas konkret seperti praktikum, simulasi, studi lapangan, maupun pemecahan masalah nyata. Sebagaimana dijelaskan oleh Beard dan Wilson (2013), experiential learning merupakan proses interaksi antara manusia dan lingkungan sekitarnya yang memicu perubahan pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui refleksi atas pengalaman sensory dan tindakan

langsung. Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) karena siswa tidak hanya paham secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Pada artikel ini kita akan membahas penerapan strategi pembelajaran tidak langsung dalam meningkatkan kreativitas siswa SD dalam mata pelajaran IPA (Aqib, 2013).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kualitatif, pengamatan, dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi literatur (*Library Research*). Metode ini dilakukan dengan cara memahami serta mempelajari informasi maupun teori dari beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Pada hal ini peneliti melakukan penelitian dengan mencari dan mengkontruksi sumber informasi sebanyak-banyaknya pada berbagai buku, jurnal, dan riset yang lainnya sesuai dengan topik yang diteliti. Pengumpulan sumber dapat dilakukan dengan pendeskripsian langsung yang disusun untuk menjawab analisis studi literatur yang ditemukan agar mengetahui hasil dari penelitian ini (Soegiyono, 2011). Peneliti mengambil empat tahap dalam melakukan penelitian dengan studi pustaka (*library research*), pengamatan, diantaranya yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang dibutuhkan, menyiapkan bibliografi kerja, melakukan pengorganisasian waktu dan membaca serta membuat catatan bahan penelitian. Bahan-bahan pustaka yang didapatkan dari berbagai referensi dilakukan analisis kritis dan mendalam supaya bisa mendukung proposisi dan gagasannya (Sugiyono, 2010).

Pada kegiatan ini dilakukan secara sistematis dalam mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan teknik tertentu untuk menemukan jawaban pada permasalahan yang dihadapi. Sebagai pelengkap bahan dalam kajian kepustakaan yang diambil, kita meneliti beberapa channel youtube khususnya sebagai studi Literasi yang didapat kemudian dijabarkan melalui pengamatan dan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai pelengkap *Library research* yang diambil melalui buku, jurnal terkait topik yang diteliti. Di dalam “Strategi Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD dalam Mata Pelajaran IPA” kita juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif, dan apabila tujuan penelitian dapat di ukur dengan peningkatan kreativitas siswa setelah di terapkan strategi *experiential learning* dan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional.

Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengumpulan data berupa skor kreativitas siswa yang diperoleh melalui tes, rubrik penilaian kreativitas, atau lembar observasi terstruktur. Data tersebut kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui perubahan kreativitas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran serta perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sistem percobaan semu dipilih apabila peneliti dapat mengguakn kelas yang sudah terbentuk di sekolah tanpa mengacak setiap siswa secara individual. Dalam penelitian ini, satu kelas dijadikan kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan strategi *experiential learning*, sedangkan kelas lainnya dijadikan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Melalui pendekatan penelitian ini peneliti dapat mengevaluasi dan mengukur secara objektif apakah penerapan metode *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman langsung) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam

mata pelajaran IPA. Hasil dari penerapan metode ini nantinya akan dibandingkan secara langsung dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (metode ceramah atau tatap muka biasa). Namun, untuk menarik kesimpulan yang kuat, valid, dan tidak bias mengenai pengaruh nyata dari perlakuan (treatment) tersebut, peneliti wajib mengontrol dan memperhatikan tiga aspek krusial berikut:

1. Kesetaraan Kondisi Awal Kedua Kelas: Peneliti harus memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki titik awal yang setara sebelum penelitian dimulai. Hal ini mencakup kesamaan tingkat kecerdasan rata-rata, kemampuan awal IPA, kemampuan berpikir kreatif alami, hingga latar belakang sosial-ekonomi siswa.
2. Konsistensi Pelaksanaan Pembelajaran: proses pembelajaran: Proses pengajaran di kedua kelas harus berjalan sesuai rencana yang ketat. Di kelas eksperimen, tahapan experiential learning (mengalami, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif) harus diterapkan secara murni. Sebaliknya, di kelas kontrol, pembelajaran konvensional harus tetap dijaga tanpa ada sisipan metode berbasis pengalaman. Guru yang mengajar, durasi waktu belajar, dan materi IPA yang disampaikan pun harus sama persis.
3. Pengendalian Faktor Eksternal : Peneliti perlu meminimalkan atau mengeliminasi faktor luar yang bisa mengacaukan hasil kreativitas siswa. Contohnya adalah paparan bimbingan belajar di luar sekolah, motivasi belajar pribadi, fasilitas belajar di rumah, Hingga Kondisi Psikologis Atau Suasana Kelas Saat Pengambilan Data.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Experiential Learning pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar berimplikasi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa secara signifikan. Pembelajaran berbasis pengalaman secara perlahan menggeser pola belajar konvensional yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang mengedepankan aktivitas mandiri siswa (*student-centered*). Peralihan ini ber dampak langsung pada berkembangnya empat indikator utama kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Siswa yang mulanya pasif dan ragu dalam mengutarakan pendapat berubah menjadi lebih responsif, berani mengajukan pertanyaan, serta aktif memformulasikan hipotesis saat dihadapkan pada objek pembelajaran nyata. Peningkatan kreativitas tersebut terjadi secara berkesinambungan melalui empat tahapan utama dalam siklus Experiential Learning. Pada tahap pengalaman konkret (*concrete experience*), siswa dilibatkan langsung dalam praktikum IPA sederhana, seperti menguji sifat-sifat benda atau mengamati proses pertumbuhan tanaman. Keterlibatan sensorik ini membangkitkan rasa ingin tahu alami siswa yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Tahap selanjutnya, yaitu observasi reflektif (*reflective observation*), memberi ruang bagi siswa untuk mendiskusikan hasil temuan mereka dalam kelompok kecil. Melalui diskusi tersebut, indikator kelancaran (*fluency*) mengemuka karena siswa terbiasa menyampaikan gagasan dan mengartikulasikan hasil pengamatannya tanpa rasa takut salah.

Pada tahap konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), siswa mulai menghubungkan hasil eksperimen langsung dengan teori IPA yang relevan. Proses ini memicu kemampuan berpikir kritis dan melatih indikator keaslian (*originality*), di mana siswa menyimpulkan pemahaman konsep ilmiah menggunakan sudut pandang dan bahasa mereka

sendiri, bukan sekadar menghafal teks. Selanjutnya, pada tahap eksperimentasi aktif (*active experimentation*), siswa ditantang untuk mengaplikasikan pemahaman tersebut ke dalam konteks baru atau pemecahan masalah sederhana. Aktivitas pemecahan masalah secara mandiri ini mengasah indikator keluwesan (*flexibility*) serta keterincian (*elaboration*) pemikiran siswa dalam merancang solusi dan menyusun laporan pengamatan secara mendalam. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa keterbatasan interaksi dan rendahnya kreativitas siswa yang selama ini terjadi akibat dominasi guru dapat diatasi melalui model pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Experiential Learning tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi IPA yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit, tetapi juga memberikan kebebasan yang terarah bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, berkolaborasi dalam kelompok, dan bereksperimen. Lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif ini terbukti efektif dalam memicu dorongan internal siswa untuk terus berkreasi dan berinovasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan strategi Experiential Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh keterlibatan siswa dalam kegiatan praktik, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang dirancang oleh guru. Pengalaman langsung pada dasarnya merupakan titik awal pembelajaran, sedangkan perkembangan kreativitas terjadi ketika siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati, mempertanyakan, menafsirkan, mengembangkan, dan menguji gagasan yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan praktikum tidak seharusnya diposisikan semata-mata sebagai aktivitas untuk membuktikan teori yang telah dijelaskan guru, tetapi sebagai sarana untuk mendorong siswa membangun pemahaman melalui proses penyelidikan. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, guru perlu merancang aktivitas yang memungkinkan siswa menghadapi fenomena nyata, menemukan permasalahan, serta menghasilkan lebih dari satu kemungkinan jawaban atau solusi.

Salah satu aspek penting yang perlu para pengajar perhatikan adalah memberikan ruang berfikir kepada siswa. Terkadang pemikiran kreativitas tidak berkembang secara baik apabila seluruh tahapan kegiatan seperti jawaban, dan hasil akhir di tekan dan oleh seorang guru. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis pengalaman perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan sendiri, menentukan cara pengamatan sederhana, memilih bahan yang tersedia, serta mengemukakan dugaan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai pertumbuhan tanaman, siswa tidak hanya diminta mengamati tanaman yang telah disiapkan oleh guru, tetapi juga dapat diajak merumuskan pertanyaan mengenai pengaruh air, cahaya matahari, atau jenis media tanam terhadap pertumbuhan tanaman. Selanjutnya, siswa mendiskusikan cara pengamatan yang dapat dilakukan, mencatat perubahan yang terjadi, dan menyampaikan penjelasan berdasarkan bukti yang diperoleh. Aktivitas semacam ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan beragam gagasan, mengembangkan rasa ingin tahu, dan membangun kebiasaan berpikir ilmiah.

Selain kebebasan berpikir, interaksi sosial dalam kelompok juga memiliki peranan penting dalam pengembangan kreativitas. Diskusi kelompok memungkinkan siswa memperoleh sudut pandang yang berbeda, membandingkan gagasan, serta memperbaiki pemikirannya melalui tanggapan dari teman sebaya. Ketika seorang siswa menyampaikan

suatu ide, siswa lain dapat memberikan alternatif penjelasan atau mengajukan pertanyaan yang memperluas pemahaman kelompok. Proses tersebut dapat mendukung berkembangnya keluasan berfikir karena siswa belajar bahwa suatu pembahasan atau permasalahan dapat ditinjau dari berbagai sudut dan pihak yang dapat kita simpulkan sendiri

Bagian lain yang perlu kita perhatikan adalah peran guru sebagai fasilitator dan pemberi umpan balik. Dalam materi atau pembelajaran guru sering kali menjadi sumber utama dalam pembahasan pelajaran di forum. Sementara itu, di dalam strategi *Experiential Learning*, guru berperan mengarahkan proses penyelidikan tanpa mengambil alih seluruh kegiatan berpikir siswa. Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik, seperti contoh : (1) apa yang menyebabkan perbedaan hasil pengamatan? (2) apakah ada cara lain untuk menguji dugaan tersebut? (3) bagaimana kalian dapat memperbaiki rancangan percobaan ini?

Dari pertanyaan pertanyaan seperti itu dapat mendorong siswa untuk mengembangkan penalaran dan tidak hanya menunggu jawaban dari guru. Umpan balik yang di berikan guru sebaiknya juga tidak semata-mata langsung mengatakan benar atau salahnya hasil akhir, melainkan menghargai proses berfikirnya siswa, agar mereka dapat berfikir lebih berani mencoba, serta kemampuan menjelaskan dan alasan di balik gagasannya mereka sendiri lebih di pertanggung jawabka. Meskipun demikian, guru tetap perlu meluruskan miskonsepsi IPA dan memastikan bahwa kebebasan bereksplorasi berjalan sesuai dengan prinsip ilmiah dan keselamatan belajar.

Ditinjau dari indikator kreativitas, penerapan *Experiential Learning* perlu diarahkan secara seimbang pada kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian. Kelancaran (*fluency*) dapat dikembangkan melalui tugas yang meminta siswa menghasilkan beberapa pertanyaan, dugaan, atau solusi terhadap suatu fenomena. Keluwesan (*flexibility*) dapat dilatih dengan meminta siswa menyelesaikan masalah menggunakan pendekatan yang berbeda. Keaslian (*originality*) dapat dikembangkan melalui tantangan untuk menghasilkan gagasan yang relatif tidak umum, tetapi tetap relevan dan dapat dijelaskan secara logis. Sementara itu, keterincian (*elaboration*) dapat diperkuat dengan meminta siswa menjelaskan langkah kerja, alasan pemilihan bahan, hasil pengamatan, serta kemungkinan perbaikan terhadap solusi yang dirancang. Pengembangan keempat indikator tersebut memerlukan kegiatan dan rubrik penilaian yang jelas agar kreativitas tidak dinilai hanya berdasarkan keberanian berbicara atau banyaknya jawaban yang diberikan siswa.

Lebih lanjut penerapan *Experiential Learning* perlu mempertimbangkan karakter perkembangan siswa sekolah dasar. Karena pada umumnya terbantu oleh benda konkret, contoh visual, demonstrasi, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, materi IPA yang berkaitan dengan lingkungan, perubahan wujud benda, sifat bahan, energi, ekosistem, serta pertumbuhan makhluk hidup dapat dijadikan konteks pembelajaran berbasis pengalaman. Penggunaan objek yang mudah ditemukan di lingkungan sekolah atau rumah juga dapat membantu guru menyelenggarakan pembelajaran tanpa bergantung pada peralatan laboratorium yang kompleks. Akan tetapi, pengalaman konkret tetap perlu diikuti refleksi dan pembentukan konsep agar siswa tidak berhenti pada kegiatan bermain atau mencoba bahan tanpa memahami hubungan antara tindakan, hasil pengamatan, dan konsep ilmiah yang dipelajari.

Dalam pelaksanaan strategi *Experiential Learning* memiliki sejumlah tantangan yang perlu diantisipasi. Keterbatasan waktu pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan praktik lebih banyak menghabiskan waktu dibandingkan diskusi, refleksi, dan penyusunan kesimpulan. Ketersediaan alat dan bahan juga dapat memengaruhi variasi pengalaman yang diperoleh siswa. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat kepercayaan diri dan kemampuan awal yang sama dalam mengemukakan gagasan. Sebagian siswa mungkin lebih aktif ketika bekerja secara langsung dengan objek, sedangkan siswa lainnya memerlukan pertanyaan pemandu atau dukungan dari teman sekelompoknya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru dapat menggunakan alat dan bahan sederhana, menyusun lembar kerja yang berisi pertanyaan terbuka, membagi kegiatan ke dalam tahapan yang terstruktur, serta memberikan dukungan sesuai kebutuhan siswa. Penyesuaian tersebut memungkinkan pembelajaran tetap terarah tanpa menghilangkan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan secara mandiri.

Di samping itu, penilaian dalam pembelajaran berbasis pengalaman sebaiknya tidak hanya berfokus pada hasil akhir atau jawaban yang benar. Guru juga perlu memperhatikan proses yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran, seperti keaktifan dalam mengamati, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan mengembangkan ide, dan keterampilan bekerja sama. Penilaian tersebut dapat dilakukan melalui pengamatan, lembar kerja, hasil percobaan, diskusi kelompok, maupun tugas sederhana. Dengan penilaian yang memperhatikan proses dan hasil belajar, guru dapat mengetahui perkembangan kreativitas siswa secara lebih menyeluruh. Hasil penilaian tersebut juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, strategi *Experiential Learning* memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran IPA yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Melalui pengalaman langsung yang disertai refleksi, diskusi, dan penerapan konsep, siswa dapat lebih mudah memahami materi sekaligus mengembangkan kreativitasnya. Meskipun demikian, penerapan strategi ini tetap memerlukan perencanaan yang baik, pemilihan kegiatan yang sesuai dengan usia siswa, serta bimbingan guru yang tepat. Oleh karena itu, *Experiential Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam membangun pengetahuan, mengembangkan gagasan, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, guru perlu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kegiatan yang dirancang telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Refleksi dapat dilakukan dengan memperhatikan keterlibatan siswa, kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran, serta kesulitan yang muncul selama proses berlangsung. Apabila sebagian siswa belum mampu menyampaikan gagasan atau memahami hubungan antara percobaan dan konsep IPA, guru dapat memperbaiki kegiatan dengan memberikan contoh tambahan, pertanyaan pemandu, atau waktu diskusi yang lebih memadai. Dengan melakukan evaluasi secara berkelanjutan, penerapan *Experiential Learning* dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Ada beberapa naratif yang kita bisa mengimplementasikan metode *Experiential Learning* :

Experiential Learning Hal itu sejalan dengan pandangan (John Dewey), yang menekankan pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran. Menurut pandangan Dewey, pengalaman akan memberikan manfaat yang lebih besar apabila disertai proses berpikir dan refleksi. Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, guru dapat menerapkan prinsip ini dengan mengajak siswa melakukan pengamatan atau percobaan, kemudian membimbing mereka untuk menjelaskan hasil yang diperoleh (Wapa et al., 2026) . Sebagai contoh, ketika siswa mengamati pertumbuhan tanaman, guru tidak hanya meminta siswa menanam dan menyiram tanaman, tetapi juga mengajak mereka mencatat perubahan yang terjadi, membandingkan pertumbuhan tanaman, dan mendiskusikan faktor-faktor yang memengaruhinya. Melalui kegiatan tersebut, guru dapat mengetahui pemahaman siswa sekaligus mengevaluasi apakah kegiatan yang diberikan telah membantu mereka mengembangkan rasa ingin tahu dan kreativitas.

Selain itu, (David Kolb) melalui teori *Experiential Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melibatkan empat tahapan, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), pengamatan reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Keempat tahapan tersebut dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengevaluasi pembelajaran (Sugiharti, 2013; Syafruddin, 2019; Wapa, 2022) . Misalnya, setelah siswa melakukan percobaan tentang perubahan wujud benda, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan pengalamannya, mengamati hasil percobaan, menghubungkan hasil tersebut dengan konsep perubahan wujud benda, dan mencoba menerapkan pemahaman itu pada situasi lain. Apabila siswa masih mengalami kesulitan pada salah satu tahapan, guru dapat memberikan bimbingan tambahan agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal.

Pandangan lain yang dapat digunakan sebagai pendukung adalah teori perkembangan kognitif (Jean Piaget), yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran IPA, siswa sekolah dasar akan lebih mudah memahami konsep apabila diberikan kesempatan untuk mengamati objek nyata dan melakukan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai contoh, ketika mempelajari sifat benda, siswa dapat diminta mengamati dan membandingkan benda yang terbuat dari kayu, plastik, logam, atau karet. Guru kemudian membimbing siswa untuk menjelaskan persamaan dan perbedaan sifat benda tersebut (Fitra, 2022; Putra, 2017) .

Berdasarkan pandangan John Dewey, David Kolb, dan Jean Piaget, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan salah satu pendekatan yang dapat mendukung proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Ketiga tokoh tersebut memberikan penekanan yang berbeda, tetapi pemikiran mereka dapat saling melengkapi dalam menjelaskan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. John Dewey menekankan bahwa pengalaman akan memberikan manfaat yang lebih besar apabila disertai dengan proses berpikir dan refleksi. David Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran melalui pengalaman berlangsung melalui empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu pengalaman konkret, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Sementara itu, Jean Piaget menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan serta menyesuaikan pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, pembelajaran IPA sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui penjelasan

teori oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mencoba, menemukan, dan memahami konsep melalui kegiatan yang nyata.

Dalam penerapannya, strategi *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru atau menghafalkan materi, tetapi juga memperoleh pengalaman melalui kegiatan pengamatan, percobaan, diskusi, dan pemecahan masalah. Sebagai contoh, ketika mempelajari pertumbuhan tanaman, siswa dapat menanam tanaman, mengamati perubahan yang terjadi, mencatat perkembangan tanaman, dan mendiskusikan faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhannya. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan hasil pengamatan sendiri. Hal ini sejalan dengan pemikiran Dewey bahwa pengalaman perlu diikuti dengan refleksi agar siswa dapat memahami makna dari kegiatan yang dilakukan. Dengan demikian, pengalaman belajar tidak hanya menjadi kegiatan praktik, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Wapa, 2020) .

Selanjutnya, pemikiran David Kolb memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai bagaimana pengalaman dapat diubah menjadi pengetahuan. Melalui empat tahapan *Experiential Learning*, siswa terlebih dahulu memperoleh pengalaman konkret, kemudian mengamati dan merefleksikan hasil kegiatan, menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari, serta mencoba menerapkan pengetahuan tersebut pada situasi yang berbeda. Misalnya, ketika siswa melakukan percobaan tentang perubahan wujud benda, mereka tidak hanya mengamati es yang mencair menjadi air, tetapi juga menjelaskan perubahan yang terjadi, menghubungkan hasil pengamatan dengan konsep mencair, dan menggunakan pemahaman tersebut untuk menjelaskan peristiwa serupa dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena pengetahuan diperoleh melalui pengalaman yang kemudian dipikirkan dan diterapkan kembali. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa setiap kegiatan praktik diikuti dengan diskusi, refleksi, dan pembentukan konsep agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sementara itu, pandangan Jean Piaget menunjukkan pentingnya menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, banyak siswa masih terbantu oleh benda konkret, contoh nyata, dan kegiatan yang dapat diamati secara langsung. Oleh sebab itu, materi IPA yang berkaitan dengan sifat benda, lingkungan, energi, pertumbuhan makhluk hidup, dan perubahan wujud benda dapat diajarkan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa. Misalnya, siswa dapat membandingkan sifat kayu, plastik, logam, dan karet berdasarkan hasil pengamatan sederhana. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, mengelompokkan benda, mengajukan pertanyaan, serta menyusun kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan. Kegiatan semacam ini dapat membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap dan menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari.

Selain mendukung pemahaman konsep IPA, penerapan strategi *Experiential Learning* juga berpotensi membantu mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas dalam pembelajaran dapat terlihat dari kemampuan siswa menghasilkan berbagai gagasan, mengajukan pertanyaan, mencoba cara yang berbeda, menemukan solusi terhadap permasalahan, dan memperbaiki hasil

pekerjaannya berdasarkan pengalaman. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan secara mandiri atau bersama kelompok, mereka dapat mengembangkan ide sesuai dengan hasil pengamatan dan pemahaman yang dimiliki. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai lingkungan, siswa dapat diminta mengidentifikasi permasalahan sampah di sekolah dan mengusulkan cara untuk mengurangi sampah tersebut. Siswa mungkin memberikan gagasan berupa pemilahan sampah, pemanfaatan kembali bahan bekas, atau pembuatan tempat sampah sederhana. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mempelajari materi IPA, tetapi juga berlatih berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan untuk menghadapi persoalan nyata (Marta et al., 2023; Nur et al., 2017) .

Namun, perkembangan kreativitas siswa tidak terjadi secara otomatis hanya karena mereka mengikuti kegiatan praktik. Pengalaman langsung perlu dirancang dengan tujuan yang jelas dan disertai bimbingan yang sesuai. Guru perlu memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa berpikir, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membuat siswa takut melakukan kesalahan. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami hasil percobaan atau mengembangkan gagasan, guru dapat memberikan petunjuk, contoh tambahan, dan kesempatan untuk mencoba kembali. Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menghubungkan pengalaman dengan konsep ilmiah, bukan sekadar memberikan jawaban yang harus dihafalkan. Guru juga perlu memperhatikan perbedaan kemampuan setiap siswa agar semua siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat dan mengembangkan potensinya.

Dalam proses pembelajaran tersebut, refleksi dan evaluasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan. Guru perlu menilai bukan hanya ketepatan jawaban atau hasil akhir percobaan, tetapi juga proses yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Aspek yang dapat diperhatikan antara lain keaktifan dalam melakukan pengamatan, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan menghasilkan ide, keterampilan bekerja sama, dan kemampuan menjelaskan hasil kegiatan berdasarkan bukti. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk mengetahui bagian pembelajaran yang sudah berjalan dengan baik dan bagian yang masih perlu diperbaiki. Apabila siswa belum mampu menghubungkan pengalaman dengan konsep IPA, guru dapat memberikan kegiatan penguatan atau pertanyaan pemandu. Sebaliknya, apabila siswa telah memahami materi dengan baik, guru dapat memberikan tantangan lanjutan yang mendorong mereka untuk mengembangkan gagasan dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa pemikiran John Dewey, David Kolb, dan Jean Piaget memberikan landasan teoretis yang saling melengkapi bagi penerapan Experiential Learning dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pemikiran Dewey menegaskan pentingnya refleksi terhadap pengalaman, Kolb memberikan tahapan sistematis untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, sedangkan Piaget menekankan pentingnya interaksi dengan lingkungan dan kesesuaian pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak. Ketiga pandangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang bermakna perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri proses belajar, memikirkan hasil pengalaman, membangun pemahaman, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Apabila prinsip-prinsip tersebut diterapkan secara tepat,

pembelajaran IPA dapat menjadi lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, strategi *Experiential Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman konkret, refleksi, pembentukan konsep, dan percobaan lanjutan, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan dalam menghasilkan dan mengembangkan gagasan. Keberhasilan penerapannya tetap bergantung pada perencanaan pembelajaran, kesesuaian kegiatan dengan karakteristik siswa, ketersediaan sumber belajar, pendampingan guru, dan evaluasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, penerapan *Experiential Learning* sebaiknya tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas atau pelaksanaan percobaan, tetapi juga pada bagaimana pengalaman tersebut membantu siswa memahami konsep IPA dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki potensi untuk mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran IPA, sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan dan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan mengenai penerapan strategi *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis pengalaman merupakan salah satu pendekatan yang berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui pengamatan, percobaan, diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui penjelasan guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata yang mereka alami. Hal ini penting karena pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan tentang alam dan berbagai gejala yang terjadi di dalamnya, tetapi juga melatih siswa untuk mengamati, berpikir secara logis, mengajukan pertanyaan, dan menemukan jawaban berdasarkan bukti yang diperoleh.

Penerapan strategi *Experiential Learning* dapat dijelaskan melalui pandangan beberapa tokoh pendidikan, yaitu John Dewey, David Kolb, dan Jean Piaget. John Dewey menekankan bahwa pengalaman dalam pembelajaran perlu disertai proses berpikir dan refleksi agar siswa dapat memahami makna dari kegiatan yang dilakukan. David Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman berlangsung melalui empat tahapan, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), pengamatan reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Sementara itu, Jean Piaget menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang sesuai dengan perkembangan kognitifnya. Ketiga pandangan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman langsung akan memberikan manfaat yang lebih besar apabila diikuti dengan kegiatan mengamati, memikirkan hasil, menghubungkannya dengan konsep ilmiah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi lain.

Dan Selain membantu pemahaman konsep IPA, penerapan *Experiential Learning* juga berpotensi mendukung perkembangan kreativitas siswa. Kreativitas dapat terlihat melalui kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai gagasan, mengajukan pertanyaan, mencoba cara yang berbeda, menemukan alternatif penyelesaian masalah, dan memperbaiki hasil pekerjaan berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri maupun berkelompok, mereka dapat belajar mengembangkan ide berdasarkan pengamatan dan pemahaman sendiri. Kegiatan diskusi juga memungkinkan siswa bertukar pendapat, mempertimbangkan gagasan teman, dan menemukan kemungkinan penyelesaian yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk melatih kemandirian, rasa ingin tahu, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan berpikir kreatif.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan strategi *Experiential Learning* tidak terjadi secara otomatis. Strategi ini membutuhkan perencanaan yang baik, pemilihan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta pendampingan guru selama proses belajar berlangsung. Guru perlu memastikan bahwa kegiatan praktik tidak hanya menjadi aktivitas mencoba atau bermain, tetapi benar-benar membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pengalaman langsung harus diikuti dengan refleksi, diskusi, penarikan kesimpulan, dan penerapan konsep. Guru juga perlu memperhatikan perbedaan kemampuan, kepercayaan diri, dan kebutuhan belajar setiap siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dapat diberikan pertanyaan pemandu, contoh tambahan, atau bantuan secara bertahap, sedangkan siswa yang telah memahami materi dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan gagasan yang lebih beragam. Dengan cara ini, seluruh siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuannya.

Evaluasi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam menentukan keberhasilan penerapan strategi tersebut. Penilaian sebaiknya tidak hanya berfokus pada hasil akhir atau ketepatan jawaban siswa, tetapi juga memperhatikan proses yang dilalui selama kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengamati keaktifan siswa dalam melakukan pengamatan, kemampuan mengemukakan pendapat, keberagaman gagasan yang dihasilkan, keterampilan memecahkan masalah, dan kemampuan menjelaskan hasil percobaan berdasarkan bukti. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa sekaligus memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya. Melalui refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan, guru dapat menyesuaikan metode, media, dan tingkat kesulitan kegiatan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif (Laksana et al., 2023; Toulia et al., 2022) .

Dengan demikian, strategi *Experiential Learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah dasar yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan kreativitas. Pengalaman konkret yang dipadukan dengan refleksi, pembentukan konsep, diskusi, dan penerapan pengetahuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proses menemukan, bukan hanya menerima informasi. Peran guru sebagai fasilitator sangat diperlukan untuk membimbing siswa memahami pengalaman, menghubungkan hasil pengamatan dengan konsep IPA, dan mengembangkan gagasan secara mandiri. Apabila diterapkan secara terencana dan

berkelanjutan, strategi ini berpotensi membantu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Namun, peningkatan kreativitas siswa tetap perlu dibuktikan melalui hasil pengamatan, penilaian, atau data penelitian yang sesuai. Oleh sebab itu, penerapan Experiential Learning perlu didukung oleh kegiatan pembelajaran yang tepat dan evaluasi yang menyeluruh agar manfaatnya terhadap pemahaman konsep serta perkembangan kreativitas siswa dapat diketahui secara lebih jelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Experiential Learning (pembelajaran berbasis pengalaman) efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran IPA. Pendekatan ini berhasil mengatasi permasalahan mendasar terkait dominasi guru dan minimnya interaksi di kelas dengan mengubah pola pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (student-centered). Melalui empat tahapan siklus pengalaman mulai dari pengalaman konkrit, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, hingga eksperimentasi aktif siswa diberikan ruang bebas yang terarah untuk mengeksplorasi materi IPA secara langsung dan kolaboratif.

Proses praktikum langsung dan interaksi kelompok secara nyata mampu memicu serta mengoptimalkan empat indikator utama kreativitas siswa, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan keterincian (elaboration). Strategi ini tidak hanya mempermudah siswa usia sekolah dasar dalam memahami konsep IPA yang abstrak menjadi konkrit, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu, keberanian berpendapat, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dan kreatif.

Daftar Pustaka

- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Educational Science (JES)*, 5(1), 24–32.
- Aqib, Z. (2013). Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif). In Bandung Yrama Widya.
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2013). *Experiential Learning: A Handbook for Education, Training and Coaching* (3rd ed.). Kogan Page Publishers.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Fitra, D. K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(3), 250–258. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i3.41249>
- Laksana, E. P., Indreswari, H., Hotifah, Y., Anggoro, B. K., Budiarto, L., & Masruroh, B. (2023). Filsafat progresivisme dalam pendidikan: Systematic literature review. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 83–88. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.16124>
- Marta, E., Anggreani, S., Yuliawati, N., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Rokania, S. (2023). STEM Tingkatkan HOTS (Higher Other Thinking Skills) Mahasiswa PGSD pada Matakuliah Konsep Dasar IPA Fisika. *Journal of Primary Education*, 6(1), 9–17.
- Maulidia, E. P., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh Metode Total Physical Response (TPR) Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.

- Nur, I., Udiyah, M., & Pujiastutik, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Tuban Implementation of Creative Problem Solving (CPS) To the Problem Solving Ability IPA Class VII SMP Negeri 2 Tuban. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 540–544.
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD/MI. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.30631/pej.v1i1.1>
- Sugiharti, E. H. (2013). Efektivitas Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar. *Efektivitas Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar*, 28(2), 56.
- Syafruddin. (2019). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Soegiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Suciati, R., & Amirullah, G. (2017). Literasi Asesmen Ipa. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 110–118. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.09>
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Supriyadi. (2018). Pendidikan IPA SD (1st ed.). Graha Ilmu.
- Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Pembelajaran. In Bumi Aksara.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Pendidikan Islam*, 17(2), 7823–7830.
- Toulia, A., Alves, S., Avramidis, E., Sanches-Ferreira, M., & Silveira-Maia, M. (2022). Qualitative evaluation of an intervention programme fostering students' social participation implemented by Greek and Portuguese elementary school teachers. *International Journal of Educational Research Open*, 3(September), 100205. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100205>
- Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1774>
- Wapa, A. (2022). *Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPS* (p. 101). pusaka aksara. <https://drive.google.com/file/d/18LuGcYGYVABbwrZx17DE342S-y5VGpBU/view?usp=sharing>
- Wapa, A., Suastra, I. W., Putrayasa, I. B., & Widiana, I. W. (2026). Enhancing Multicultural Values and Social Interaction Through Enggahi Bunten-Based Collaborative Learning in Higher Education. In *Social Science Forum Journal-ISSN*. <https://doi.org/10.10118/SSFJ/2610719>