

**LAPORAN PENGABDIAN
SEMINAR INOVASI PENDIDIKAN**

**MENGINTEGRASIKAN PENDIDIKAN KARAKTER SAINS,
LITERASI DAN NUMERASI UNTUK MEMBANGUN GENERASI
YANG CERDAS, BIJAKSANA, DAN BERTANGGUNG JAWAB
DALAM MENGHADAPI DUNIA DIGITAL**



Oleh :

**Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd
Vicka Muniati Arifin, S.Pd., M.Pd**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN MANDIRI 2024**

1. Judul Kegiatan : MENINGTEGRASIKAN PENDIDIKAN KARAKTER SAINS, LITERASI DAN NUMERASI UNTUK MEMBANGUN GENERASI YANG CERDAS, BIJAKSANA, DAN BERTANGGUNG JAWAB DALAM MENGHADAPI DUNIA DIGITAL
2. Lokasi : SDN 07 Talaga Jaya
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd., M.Pd
 - b. NIP : 198011012009122001
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor Kepala / 4 a
 - d. Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini / Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Alamat Kantor/Telp/Faks/E-mail : 081340107536 / irvinnovitaarifin@ung.ac.id
 - g. Alamat Rumah/Telp/Faks/E-mail : -
4. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 2 orang
 - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : Vicka Muniati Arifin, S.Pd, M.Pd /
 - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd /
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 28 orang
5. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga / Mitra : SDN 07 Talaga Jaya
 - b. Penanggung Jawab : Kepala Sekolah
 - c. Alamat/Telp./Fax/Surel : Bulota, Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96181
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 7
 - e. Bidang Kerja/Usaha : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 bulan
7. Sumber Dana : Biaya Sendiri
8. Total Biaya : Rp. 5.000.000,-



Gorontalo, 2 Desember 2024
Ketua

(Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198011012009122001



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan petunjuknya penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Seminar dengan tema “Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Sains, Literasi dan Numerasi Untuk Membangun Generasi Yang Cerdas, Bijaksana, dan Bertanggung Jawab dalam Menghadapi Dunia Digital”. Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu tugas dari Mata Kuliah Inovasi Pendidikan.

Pada penyusunan Laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Wiwy T. Pulukadang, S.Pd.,M.Pd.,MCE., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo
2. Ibu Deli S. Doda S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 07 Talaga Jaya
3. Ibu Dr. Irvin Novita Arifin M.P.d., selaku Dosen pengampuh mata kuliah Inovasi Pendidikan
4. Ibu Vicka Muniati Arifin M.Pd., selaku Dosen PGSD/FIP/UNG.
5. Staf dewan guru yang ada dilingkungan SDN 07 Talaga Jaya, serta teman-teman kelas 3-B PGSD

Segala upaya telah dilakukan untuk menyusun laporan ini, namun tidak menutup kemungkinan masih terdapat beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan masukan guna penyempurnaan laporan sangat diharapkan dari para pembaca laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya, serta dapat bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Gorontalo , November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat.....	3
BAB II	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Pentingnya Literasi Digital dalam Era Informasi.....	4
B. Numerasi dalam Implementasi Pembelajaran	5
C. Sains Sebagai Fondasi Pembelajaran Abad 21.....	6
BAB III	8
METODOLOGI	8
BAB IV	10
HASIL DAN PEMBAHASAN	10
A. Model-Model Pembelajaran Inovatif Untuk Kelas Yang Menyenangkan Abad 21	10
B. Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan diSekolah Dasar	13
C. Hasil Diskusi	16
BAB V	19
PENUTUP	19

A. Kesimpulan	19
B. Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21
DOKUMENTASI.....	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, menuntut berbagai inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Salah satu aspek krusial yang harus diperhatikan dalam menghadapi era ini adalah literasi digital. Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi yang tersedia di dunia maya. Di lingkungan sekolah dasar, literasi digital menjadi fondasi penting yang harus dibangun sejak dini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan

Selain literasi digital, pendidikan karakter juga memainkan peran penting dalam membentuk generasi muda yang berintegritas, disiplin, dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter di sekolah dasar membantu dalam pembentukan kepribadian siswa sejak usia dini, memastikan mereka memiliki dasar moral yang kuat.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi salah satu alat dalam penciptaan media adalah teknologi, teknologi dalam proses pembelajaran dibutuhkan skill-skill baru dalam rangka beradaptasi dan memanfaatkan dengan perkembangan teknologi (Hardware maupun Software). peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi, kreativitas dan inovasi. Kemampuan tersebutlah yang dibutuhkan bagi generasi abad ke -21 untuk membantu dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman.

Melalui Seminar ini kami mendapat kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai peranan teknologi dan media dalam penerapan strategi

pembelajaran abad 21. Dalam proses pembelajaran abad ke -21, teknologi informasi dan komunikasi menjadi alat bantu untuk usaha mencapai proses pembelajaran yang mengutamakan kemampuan ketrampilan abad-21 yang harus dimiliki peserta didik. Pedoman teknologi berfungsi untuk membantu guru bergerak maju dalam pemahaman tentang pengaturan pembelajaran yang efektif dan menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar bagi semua peserta didik.

Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini, memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan membentuk sumber daya manusia yang diharapkan. Sadar pentingnya ketrampilan proses sains pada anak akan semakin tinggi apabila menyadari bahwa kita hidup dalam dunia yang dinamis, berkembang dan berubah secara terus-menerus bahkan makin menuju masa depan.

Secara umum ketrampilan sains bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya. Selain itu melalui eksplorasi dibidang sains anak mencoba memahami dunianya melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk memenuhi rasa keingintahuannya. Dalam pembelajaran sains bagi anak bermanfaat untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan akan menimbulkan imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Apalagi dengan tantangan kehidupan masa depan yang sangat menantang, menuntut semakin strategis bahwa pembekalan sains bagi anak usia dini menjadi mutlak, sehingga sains pada diri anak muncul sebagai suatu cara untuk mencari kebenaran dalam kehidupannya kelak.

Dengan memahami lingkup dan tujuan ketrampilan sains tersebut akan membantu para pengajar atau orang dewasa lainnya dalam penguasaan program-program pembelajaran sains untuk anak yang dianggap tepat.

B. Tujuan

Tujuan dari seminar dengan tema “Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Sains, Literasi dan Numerasi Untuk Membangun Generasi Yang Cerdas, Bijaksana, dan Bertanggung Jawab dalam Menghadapi Dunia Digital” yaitu untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menginovasikan model-model pembelajaran pada abad 21 dengan memanfaatkan teknologi pada saat ini serta untuk memahami mengenai pembelajaran sains yang menyenangkan di SD.

C. Manfaat

Manfaat dari seminar dengan tema “Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Sains, Literasi dan Numerasi Untuk Membangun Generasi Yang Cerdas, Bijaksana, dan Bertanggung Jawab dalam Menghadapi Dunia Digital” adalah untuk memberikan pengalaman serta pemahaman kepada guru mengenai pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter, sains, literasi dan numerasi di lingkungan sekolah serta mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi era digital dimasa depan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pentingnya Literasi Digital dalam Era Informasi

Literasi adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi dasar terdiri dari baca, tulis, numerisasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan adalah bagian dari kecakapan pembelajaran abad 21. Bersamaan beserta kompetensi serta karakter, ketiga hal tersebut akan bermuara pada pembelajaran sepanjang hayat.

Literasi adalah tanggung jawab semua guru karena literasi menjadi fondasi kompetensi semua pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan literasi rendah akan menghadapi masalah belajar yang serius hingga putus sekolah. Peserta didik yang tidak dapat membaca, menulis, dan berkomunikasi secara efektif pada kelas-kelas awal akan mengalami putus sekolah, menjadi pengangguran atau menjadi buruh kasar (lowskilled job), memiliki kesehatan fisik dan emosional buruk yang sering menjadi faktor utama penyebab kemiskinan dan tindakan kriminal (National Economic and Social Forum [NESF], 2009). Kesulitan literasi berkaitan erat dengan seringnya bolos sekolah, eksklusi, penyalahgunaan narkoba dan alkohol

Berdasarkan penjelasan di atas, kemampuan literasi merupakan hal yang mendasar untuk keberhasilan semua mata pelajaran. Pengembangan literasi harus disadari oleh semua guru. Guru harus menerapkan strategi literasi dalam setiap proses pembelajaran. Strategi literasi mencakup dua hal utama: keterampilan berbahasa dan kemampuan berpikir. Dua hal inilah yang terus-menerus dibina secara serius dan berkelanjutan dalam semua peristiwa pembelajaran di dalam dan luar kelas.

B. Numerasi dalam Implementasi Pembelajaran

Numerasi digagas oleh World Economic Forum atau OECD (Organization for Economic Co-operation and Development). Tahun 2006, UNESCO menyampaikan bahwa numerasi dapat menjadi salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Matematika dan numerasi memiliki perbedaan yang teletak pada pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran matematika belum tentu menumbuhkan numerasi, tetapi dalam melaksanakan numerasi diperlukan pengetahuan matematika yang diperoleh melalui pembelajaran.

Literasi numerasi memiliki pengetahuan dan kecakapan diantaranya yaitu menggunakan angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari, menelaah informasi yang ditampilkan untuk mengambil keputusan. Numerasi merupakan kemampuan mengelola bilangan dan data serta mengevaluasi pernyataan yang melibatkan mental dan perkiraan sesuai masalah dan kenyataan.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menganalisis informasi yang ditampilkan di dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil kesimpulan dan keputusan. Numerasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi mencakup kemampuan untuk menerjemahkan informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita.

Berdasarkan pengertian di atas, literasi numerasi merupakan kemampuan memahami dan menerapkan konsep matematika baik berupa simbol maupun bilangan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Sains Sebagai Fondasi Pembelajaran Abad 21

Literasi sains (scientific literacy) berasal dari gabungan dua kata Latin, yaitu literatus, artinya ditandai dengan huruf, melek huruf, atau berpendidikan, dan scientia, yang artinya memiliki pengetahuan. Science literacy berarti tindakan memahami sains dan mengaplikasikannya bagi kebutuhan masyarakat. Literasi sains dimaknai sebagai kemampuan seseorang menggunakan pengetahuan sains maupun keterampilan proses ilmiah untuk memahami dan membuat keputusan tentang lingkungan alam. Literasi sains merupakan kemampuan ilmiah individu untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya pada proses identifikasi masalah, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang berhubungan dengan isu ilmiah.

Permasalahan kehidupan pada abad 21 memotivasi seluruh bangsa untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki berbagai kemampuan. Tujuan pendidikan pada abad 21 adalah agar masyarakat mampu berpikir kritis, termasuk memunculkan ide-ide baru dan mengembangkan sumber daya manusia yang potensial. Untuk memungkinkan masyarakat menggunakan kapasitas intelektualnya dan karakter yang telah mereka kembangkan berdasarkan pengalaman, pendidikan harus menekankan pengembangan diri, sikap, dan perilaku yang positif disamping perolehan pengetahuan.

Landasan pendidikan, pendidikan karakter, harus ditanamkan pada anak sejak dini baik dalam suasana formal maupun informal. Merdeka belajar merupakan program baru yang dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada abad 21. Hal ini dilakukan guna menghasilkan generasi sumber daya manusia yang mampu memberikan kontribusi terhadap reformasi sosial yang lebih positif. Membangun generasi unggul melalui pendidikan bermutu merupakan tujuan merdeka belajar. Kemajuan suatu negara tentu saja bergantung pada kemampuannya dalam menyediakan pendidikan berkualitas tinggi bagi

generasi mudanya. Namun, agar pendidikan benar-benar menghasilkan perubahan yang sesungguhnya, pendidikan juga harus bertindak sebagai “agent of producer”, bukan sekedar “agent of change” bagi pemimpin generasi berikutnya. Selain sekedar sekolah formal, pendidikan itu sendiri telah menjadi tolak ukur. Generasi muda bangsa yang pada akhirnya akan menjadi penerus bangsa juga perlu diubah cara pandang dan cara berpikirnya. Kreativitas individu akan terpacu melalui pendidikan yang inovatif dan berkualitas, khususnya generasi muda, yang akan lebih siap menggunakan konsep pembangunan berkelanjutan sebagai agen inovasi dengan mengasah rasa ingin tahunya

BAB III

METODOLOGI

1. Tema Seminar

“Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Sains, Literasi dan Numerasi Untuk Membangun Generasi Yang Cerdas, Bijaksana, dan Bertanggung Jawab dalam Menghadapi Dunia Digital”

2. Narasumber

1. Ibu Dr. Wiwy T. Pulukadang, S.Pd.,M.Pd.,MCE., dengan materi Model-Model Pembelajaran Inovatif Untuk Kelas Yang Menyenangkan Abad 21
2. Ibu Dr. Irvin Novita Arifin M.P.d., dengan materi Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan di Sekolah Dasar

3. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SDN 07 Talaga Jaya
Nama Kepala Sekolah	: Deli S. Doda S.P.d
Semester	: Ganjil
Alamat Sekolah	: Bulota, Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96181

4. Pelaksanaan

Hari/Tanggal Pelaksanaan	: Kamis 21 November 2024
Waktu	: Pukul 07.30 sd Selesai

5. Jumlah Peserta

Staf dewan guru SDN 07 Talaga Jaya	: 11 orang
Mahasiswa kelas 3-B PGSD	: 28 Orang

6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam menyusun laporan ini adalah metode partisipatif. Yaitu melibatkan peneliti secara langsung dalam aktivitas yaitu seminar dan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang materi apa yang disampaikan oleh narasumber.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model-Model Pembelajaran Inovatif Untuk Kelas Yang Menyenangkan Abad 21

Narasumber : Ibu Dr. Wiwy T. Pulukadang, S.Pd.,M.Pd.,MCE
Tempat tanggal lahir: Gorontalo, 6 Maret 1980
Jabatan : Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo
Pendidikan : S1 Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Negeri
Gorontalo
S2 Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta
S3 Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Materi Inti :

1. Tiga Pilar Penopang Menggunakan Teori Deep Learning
 - a. Mindful learning
Mindful adalah metode pembelajaran yang mengutamakan pemahaman terhadap pendidik bahwa tiap anak didiknya tidak sama dan tak harus diperlakukan sama di sekolah.
 - b. Meaningful learning
Meaningful adalah saat anak didik mengetahui tujuannya mempelajari sesuatu di kelas
 - c. Joyful learning
Joyful adalah pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggembirakan, relaks dan tidak tegang
2. Scientific Approach
 - a. Pendekatan ilmiah yang digunakan dalam proses pembelajaran
 - b. Tahapan-tahapannya mencakup:
 - Mengamati
 - Menanya
 - Mencoba

- Menalar
 - Mengkomunikasikan.
3. Karakter Yang Dikembangkan
- Sesuai dengan Permen DIKBUD Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)
- 1) Perwujudan nilai utama yang saling berkaitan yaitu Religius, Nasionalisme, Kemandirian, Gotong Royong, dan Integritas yang terintegrasi dalam kurikulum. (Pasal 2)
 - 2) PPK dilakukan dengan menggunakan prinsip, yakni a) Berorientasi pada berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu, b) Keteladanan dalam penerapan Pendidikan karakter pada masing-masing lingkungan Pendidikan, dan c) Berlangsung melalui pembiasaan dan sepanjang waktu dalam kehidupan sehari-hari. (Pasal 3)
4. Gradasi Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan Pendekatan Scientific Approach
- a. Sikap
 1. Menerima
 2. Menjalankan
 3. Menghargai
 4. Menghayati
 5. Mengamalkan
 - b. Pengetahuan
 1. Mengamati
 2. Menanya
 3. Mencoba
 4. Menalar
 5. Menyaji
 6. Mencipta

c. Keterampilan

1. Mengingat
2. Memahami
3. Menerapkan
4. Menganalisis
5. Mengevaluasi

d. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara yang dipakai dan lebih disukai sehingga menjadi kebiasaan dalam proses belajar, yaitu bagaimana menangkap, mengatur, serta mengolah informasi yang diterima sehingga pembelajaran menjadi efektif. Terdapat gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.

Delapan Keterampilan Mengajar

1. Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran
2. Keterampilan Menjelaskan Pembelajaran
3. Keterampilan Bertanya
4. Keterampilan Mengadakan Variasi
5. Keterampilan Memberikan Penguatan
6. Keterampilan Mengelola Kelas
7. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil
8. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

B. Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan di Sekolah Dasar

Narasumber : Dr. Irvin Novita Arifin M.P.d

Tempat tanggal lahir: Gorontalo 1 November 1980

Jabatan : Lektor Kepala, Dosen Pengampu Mata Kuliah
Inovasi Pendidikan

Pendidikan : S1 Pendidikan Fisika
S2 Pendidikan Dasar
S3 Pendidikan IPA

Materi Inti:

1. Ekologi Guru Sekolah Dasar

Ada beberapa fakta di lapangan berkaitan dengan profesi guru Sekolah Dasar (SD) :

- a. Tidak sedikit orang tua memiliki tuntutan melampaui kemampuan guru (SD) agar anaknya menjadi serba bisa sebagaimana yang mereka harapkan.
- b. Kondisi objektif di lapangan sangat mungkin guru (SD) menghadapi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan, informasi dan teknologi termasuk kondisi pandemik Covid 19 yang tidak diduga menuntut kemampuan guru yang lebih adaptif dengan berbagai perubahan yang terjadi serta menjawab kebutuhan layanan pendidikan yang bertumpuh pada siswa dan stakeholder pendidikan (Santi Ambarukni, 2020)
- c. Amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi yang harus dimiliki guru; kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional ;
- d. Memerlukan intensitas pelatihan berkelanjutan untuk membentuk kepribadian unggul, kemampuan terbaik menjadi sosok guru berkualitas, dengan profesionalis dan mampu mengendalikan emosi, mencintai profesi sepenuh hati.

2. Guru Profesional Abad 21

Tuntutan dunia internasional terhadap tugas guru di abad ke-21 bertambah berat. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran bertumpu pada empat pilar belajar yang dianjurkan UNESCO Komisi Internasional untuk Pendidikan; education as organized and sustained communication designed to bring about Learning

- a. Learning to know (belajar untuk mengetahui)
- b. Learning to do (belajar melakukan atau mengerjakan)
- c. Learning to live together (belajar untuk hidup bersama)
- d. Learning to be (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

3. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Melatih siswa berpikir ilmiah, dengan melatih keterampilan dasar : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan

4. Pendekatan Pembelajaran Saintific

- a. Belajar melalui Bermain
- b. Berpusat pada Siswa
- c. Ketersediaan Alat Bahan Media, alat praga, Setting Lingkungan dan Dukungan Guru

5. Perkembangan Kognitif (Piaget, 1972: 49-91)

- a. Fase sensorimotorik (usia 0 - 2 tahun)
- b. Fase praperasional (usia 2 - 7 tahun)
- c. Fase operasi konkret (usia 7- 12 tahun)
- d. fase operasi formal (12 tahun sampai usia dewasa)

6. Kecakapan Abad 21 Yang Dibutuhkan

1) Kualitas Karakter

Bagaimana menghadapi lingkungan yang terus berubah

- a. Iman & taqwa
- b. Rasa ingin tahu
- c. Inisiatif
- d. Gigih
- e. Kemampuan beradaptasi
- f. Kepemimpinan
- g. Kesadaran sosial dan budaya

2) Kompetensi

Bagaimana mengatasi tantangan yang kompleks

- a. Berpikir kritis/memecahkan masalah
- b. Kreativitas
- c. Komunikasi
- d. Kolaborasi

3) Literasi Dasar

Bagaimana menerapkan keterampilan inti untuk kegiatan sehari-hari.

- a. Baca tulis
- b. Berhitung
- c. Literasi sains
- d. Literasi informasi teknologi dan komunikasi
- e. Literasi keuangan
- f. Literasi budaya dan kewarganegaraan

C. Hasil Diskusi

Pertanyaan dari peserta:

1. Tadi ibu sampaikan tentang kurikulum baru deep learning, yang menyebutkan joyful learning, saya sepakat anak-anak itu ketika mereka dalam perasaan senang maka mereka mudah menerima pembelajaran dari guru dan saya sudah coba mengimplementasikannya. Tetapi dari 29 siswa di kelas 4 tidak semua bisa menerima apa yang saya sampaikan. Jadi dari 29 siswa, kurang lebih 10 orang yang memang benar-benar walaupun sudah remedial dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan di awal. Ada beberapa yang berhasil tetapi ada yang tidak berhasil, nah disini saya bingung mau pakai pembelajaran seperti apa lagi supaya anak-anak berhasil dalam memahami materi. Jadi saya mohon saran dari ibu-ibu dosen, sekiranya saya bisa dapatkan solusi dari masalah yang saya hadapi.

Di jawab oleh narasumber : Ibu Dr. Wiwy T. Pulkadang,
S.Pd.,M.Pd.,MCE

Anak-anak biasanya sangat segar dan penuh semangat pada 10 menit pertama pembelajaran. Namun, setelah itu, seringkali sulit untuk diatur. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik, khususnya di tingkat SD. Banyak orang berpendapat bahwa bernyanyi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangat penting, karena kegiatan ini dapat membangkitkan gairah belajar siswa. Melalui bernyanyi dan melakukan ice breaking, kita dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Jika model pembelajaran yang Ibu terapkan tidak berhasil, ada beberapa teknik yang dapat Ibu coba. Salah satunya adalah mengarahkan anak-anak untuk membuat sesuatu menggunakan kertas karton. Aktivitas seperti menempel-nempel dan berkreasi dengan

bahan-bahan sederhana bisa sangat menarik bagi mereka. Selain itu, Ibu juga bisa mengajak mereka untuk berjalan-jalan sambil belajar, sehingga mereka tetap aktif dan terlibat.

Penting untuk memiliki berbagai model pembelajaran yang bisa Ibu terapkan. Ibu juga memiliki kebebasan untuk menciptakan model pembelajaran sendiri yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas. Dengan pendekatan yang bervariasi, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi dan tetap bersemangat dalam belajar.

2. Saya merasa kesulitan untuk mengorganisasikan pembelajaran dengan permainan karena saya merasa waktunya tidak cukup. Saya mengajar di kelas 1 dengan jumlah 24 siswa. Begitu masuk, disaat saya mempersiapkan permainan untuk diberikan ke anak-anak saya merasa tidak sanggup, tenaga saya, suara saya, dan waktu saya, karena anak-anak masih dalam masa transisi dari PAUD ke SD, dimana sasaran di PAUD dan TK hanya berfokus pada psikomotor sedangkan di SD sudah mulai mengajarkan pengetahuan. Nah, disaat saya sedang mempersiapkan permainan, ada beberapa siswa yang tidak bisa diam. Terus terang saya tidak melakukan permainan yang diintegrasikan dengan pembelajaran. Jadi, saya mau minta tips mungkin dari ibu dosen terkait permasalahan ini.

Dijawab oleh narasumber: Dr. Irvin Novita Arifin M.P.d

Mengorganisasikan pembelajaran dengan permainan di kelas 1 memang memerlukan perencanaan dan adaptasi. Dengan memilih permainan yang tepat, seperti Ibu harus fokus pada permainan yang tidak memerlukan banyak persiapan dan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, permainan tebak kata atau permainan gerak sederhana.

Pilih permainan yang dapat mengajarkan konsep dasar, seperti angka atau huruf. Contohnya, menggunakan kartu bergambar untuk mengenal huruf. Mengintegrasikan permainan dengan materi

pelajaran, ciptakan permainan yang relevan dengan tema yang sedang diajarkan. Misalnya, jika Ibu mengajarkan tentang hewan, buatlah permainan tebak hewan. Ibu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Jika suatu permainan tidak berhasil, jangan ragu untuk mencoba metode lain.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Model pembelajaran inovatif untuk kelas yang menyenangkan di abad ke-21 menekankan pendekatan yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung eksplorasi mandiri siswa, sementara pembelajaran dirancang fleksibel, personal, dan kontekstual.
2. Adapun pembelajaran sains yang menyenangkan di sekolah dasar menekankan pada pengalaman belajar yang interaktif, eksploratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini melibatkan penggunaan eksperimen sederhana, permainan edukatif, dan kegiatan hands-on yang merangsang rasa ingin tahu anak. Guru berperan sebagai pembimbing yang mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, dan menemukan sendiri konsep-konsep sains melalui pendekatan berbasis inkuiri. Dengan memanfaatkan alat peraga, teknologi, dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, pembelajaran sains menjadi lebih menarik dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan sikap kritis, kreatif, dan cinta terhadap ilmu pengetahuan.
3. Meskipun dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini fungsi seorang guru tidak akan pernah tergantikan. Jadi, guru harus kreatif mungkin untuk menerapkan proses pembelajaran dan menyampaikan isi dari pembelajaran Itu agar siswa tetap bisa mengikuti proses pembelajaran dengan efektif.

B. Saran

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan laporan ini. Penulis berharap para pembaca dapat berkontribusi memberika kritik, saran dan pendapatnya untuk dijadikan evaluasi dalam pembuatan laporan yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamisijatin, L., Permana, F. H., Zaenab, S., Hidayat, S., & Aini, N. (2022). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dengan penerapan literasi dalam pembelajaran sebagai upaya inovasi pembelajaran dalam merdeka belajar pada pandemi Covid-19. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 216-231.
- Fadilah, A. D., Adinda, N. T., & Rahman, I. F. (2024). Mewujudkan Pendidikan Inklusif Dan Berkelanjutan Dengan Literasi Digital: Peran Teknologi Di Era Sdgs 2030. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 106-121
- PUTRI, R. (2022). Pembelajaran Aktif Dan Kreatif “6 Literasi Dasar” (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)..
- Syafitri, A. (2024). Kampus Mengajar Di Sdn 006/Iv Jambi Meningkatkan Literasi Digital, Pendidikan Karakter, Dan Kesejahteraan Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran: Kampus Mengajar Di Sdn 006/Iv Jambi Meningkatkan Literasi Digital, Pendidikan Karakter, Dan Kesejahteraan Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 65-78.

DOKUMENTASI





