



Sains Adventure: Menumbuhkan Jiwa Ilmuwan Cilik pada Siswa SDI Nuanaga melalui Pembelajaran Sains Interaktif

Nining Sariyyah¹, Theresa Andini Anggun Tangi², Marsianus Kian Fowo³, Yasinta Cerlina Bhara⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores, Ende, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Dikirim 10 Juni 2026
Direvisi 25 Juni 2026
Diterima 8 Juli 2026

Kata Kunci:

*Sains Adventure;
Ilmuwan Cilik;
Pembelajaran Sains Interaktif.*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sains dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar melalui pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDI Nuanaga dengan melibatkan 15 siswa sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, tanya jawab, penayangan video interaktif, demonstrasi eksperimen sederhana, kuis edukatif, dan pembagian doorprize. Berdasarkan hasil evaluasi melalui sesi tanya jawab dan kuis yang terdiri atas 10 pertanyaan, siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang telah disampaikan. Sebanyak 7-8 siswa secara aktif berpartisipasi dengan mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan seluruh pertanyaan yang diberikan dapat dijawab dengan benar. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti kegiatan dengan antusias, terutama pada saat demonstrasi eksperimen dan kuis edukatif. Kegiatan Sains Adventure memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar sains, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pembelajaran berbasis praktik.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Korespondensi:

Nining Sariyyah,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Flores,
Jl. Sam Ratulangi, Ende, Nusa Tenggara Timur, Indonesia.
Email: Sariyyah.nining@gmail.com

1. Pendahuluan

Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai fenomena alam melalui proses pengamatan, percobaan, dan pembuktian secara sistematis. Sains memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena membantu manusia memahami lingkungan sekitar serta menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran sains menjadi salah satu sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan sistematis pada peserta didik sejak usia dini. Oleh karena itu, pembelajaran sains perlu dikemas secara menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep dan aktif dalam proses pembelajaran (Alwanda, 2025)

Dalam pembelajaran sains, seorang ilmuwan atau saintis merupakan individu yang melakukan penelitian dan pengamatan untuk menemukan suatu pengetahuan baru berdasarkan metode ilmiah. Seorang ilmuwan tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga memiliki sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan mengamati, berpikir kritis, serta berani

mencoba dan menarik kesimpulan. Sikap-sikap ilmiah tersebut penting untuk dikenalkan kepada siswa sekolah dasar agar mereka mampu belajar secara aktif dan mandiri dalam memahami konsep sains sejak dini (Sari & Lahade, 2022)

Siswa sekolah dasar pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal di sekitarnya. Karakteristik tersebut perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran sains perlu dilakukan secara aktif dan kontekstual agar siswa mampu memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Namun, dalam praktiknya pembelajaran sains di sekolah masih sering dilakukan secara monoton dan lebih berfokus pada teori sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran (Kumala et al., 2023)

Pembelajaran interaktif diketahui mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami konsep sains secara lebih mudah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan Sains Adventure. Kegiatan ini dilakukan melalui penayangan video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, sesi tanya jawab, serta kuis edukatif sehingga siswa dapat belajar melalui pengamatan langsung terhadap konsep-konsep sains yang diperkenalkan (Aisyah Matos et al., 2025)

Literasi sains merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Literasi sains tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga kemampuan menggunakan pengetahuan tersebut untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan literasi sains sejak dini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan fakta ilmiah. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang secara inovatif agar mampu mendukung peningkatan literasi sains peserta didik (Aisyah Matos et al., 2025)

Pembelajaran sains interaktif menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Melalui pembelajaran interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengamatan, diskusi, eksperimen, dan pemecahan masalah. Keterlibatan aktif tersebut dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar (Ritonga et al., 2025)

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPA juga memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik. Media video mampu menyajikan informasi secara visual dan auditori sehingga konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik dan kontekstual. Oleh sebab itu, video edukatif menjadi salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Nadiya et al., 2025)

Selain penggunaan media video, kegiatan eksperimen sederhana merupakan bagian penting dalam pembelajaran sains. Melalui eksperimen, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep-konsep yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga melalui pengamatan nyata. Kegiatan eksperimen mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, eksperimen sederhana sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar (Kumala et al., 2023)

Pembelajaran sains juga berperan dalam menumbuhkan sikap ilmiah pada peserta didik. Salah satu sikap ilmiah yang penting dikembangkan adalah rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Rasa ingin tahu mendorong siswa untuk mengamati, bertanya, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan sederhana terhadap suatu permasalahan. Pengembangan sikap ilmiah sejak dini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter ilmuwan cilik yang kreatif, kritis, dan aktif dalam proses pembelajaran (Sari & Lahade, 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Nuanaga, pembelajaran sains masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional sehingga siswa belum banyak memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan eksperimen atau praktik sederhana. Kondisi tersebut

menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta kurang tertarik terhadap materi sains. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap sains.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan Sains Adventure di SDI Nuanaga sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sains. Kebaruan kegiatan ini terletak pada pengintegrasian penyampaian materi, video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, sesi tanya jawab, dan kuis interaktif dalam satu rangkaian pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, memahami konsep sains secara lebih mudah, serta mulai mengembangkan sikap ilmiah sejak usia sekolah dasar.

2. Metode

Kegiatan Sains Adventure: Menumbuhkan Jiwa Ilmuwan Cilik menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar sains serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Kegiatan ini dirancang agar siswa dapat memahami konsep-konsep sains melalui pengamatan langsung, media visual, dan eksperimen sederhana yang menyenangkan.

Kegiatan pengabdian dirancang dengan tema “Sains Adventure: Menjadi Ilmuwan Cilik”. Materi yang disampaikan mencakup beberapa topik dasar sains, yaitu pengaruh gaya terhadap perubahan arah dan bentuk benda; bunyi; dan Cahaya. Materi tentang gaya dan bunyi disampaikan melalui penayangan video edukatif, sedangkan materi perubahan arah dan bentuk benda serta cahaya diperkenalkan melalui demonstrasi eksperimen sederhana. Kegiatan dirancang secara interaktif agar siswa lebih aktif dan mudah memahami konsep sains yang dipelajari.

Subjek kegiatan adalah siswa kelas V SDI Nuanaga yang menjadi peserta dalam kegiatan Sains Adventure. Seluruh siswa mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang dipandu oleh mahasiswa sebagai fasilitator kegiatan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan melalui beberapa tahapan penayangan video edukasi, demonstrasi aktivitas sains sederhana, tanya jawab, kuis dan pembagian doorprize. Penayangan video bertujuan agar siswa menyaksikan video pembelajaran mengenai materi gaya dan bunyi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa secara visual. Demosntrasi aktivitas sains sederhana dilakukan untuk mengenalkan secara real mengenai perubahan arah dan bentuk benda akibat gaya serta memberikan pemahaman secara kontekstual mengenai perilaku cahaya melalui peralatan dan bahan sederhana. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat terkait materi dan demonstrasi melalui kegiatan tanya jawab. Adapun kuis dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan selama kegiatan berlangsung. Siswa yang aktif dan mampu menjawab pertanyaan diberikan doorprize sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi observasi selama kegiatan berlangsung, sesi tanya jawab, dan kuis lisan yang terdiri atas 10 pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan. Kegiatan ini diikuti oleh 15 siswa kelas V SDI Nuanaga. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan benar, serta antusiasme selama proses pembelajaran. Data hasil observasi dan kuis dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan ketercapaian tujuan kegiatan.

Secara skematis alur pelaksanaan kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Science Adventure

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Sains Adventure: Menjadi Ilmuwan Cilik di SDI Nuanaga memperoleh respons positif dari siswa kelas V. Kegiatan dilaksanakan melalui pembelajaran interaktif yang meliputi penayangan video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, sesi tanya jawab, kuis edukatif, dan pemberian doorprize. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mengamati eksperimen, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam sesi evaluasi yang dilaksanakan pada akhir kegiatan.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan



Gambar 3. Sambutan oleh guru pembimbing

Setelah rangkaian kegiatan pembukaan selesai dilaksanakan, peserta didik mengikuti sesi ice breaking yang bertujuan untuk membangun kesiapan belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan. Kegiatan ini berfungsi sebagai stimulasi awal untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar sekaligus memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, proses pembelajaran dilanjutkan

melalui penayangan video edukatif yang memuat materi tentang gaya dan bunyi sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan video edukatif memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek visual dan auditori sehingga mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selama penayangan berlangsung, siswa tampak memperhatikan materi dengan penuh fokus dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap informasi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Ice breaking



Gambar 5. Penayangan Video Edukatif

Tingginya perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan penayangan video menjadi faktor pendukung keberhasilan tahap pembelajaran berikutnya, yaitu demonstrasi eksperimen sederhana mengenai cahaya dan gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan eksperimen dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari melalui media audiovisual dengan fenomena nyata yang mereka temui di lingkungan sekitar. Selama demonstrasi berlangsung, siswa menunjukkan

antusiasme yang tinggi dengan mengamati setiap tahapan percobaan secara saksama. Antusiasme tersebut terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait proses maupun hasil percobaan yang dilakukan. Munculnya berbagai pertanyaan tersebut menunjukkan berkembangnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap fenomena ilmiah yang diamati. Interaksi yang terjadi selama kegiatan eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep-konsep sains. Setelah kegiatan eksperimen selesai dilaksanakan, siswa diberikan waktu istirahat sejenak melalui sesi coffee break guna memulihkan konsentrasi sebelum mengikuti kegiatan berikutnya.



Gambar 6. Demonstrasi Eksperimen Sederhana

Setelah sesi coffee break selesai, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan kuis dan sesi tanya jawab sebagai bentuk evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan konsep sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengklarifikasi materi yang masih belum dipahami secara optimal. Selama pelaksanaan kuis dan tanya jawab, siswa menunjukkan partisipasi yang sangat baik dengan aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti setiap aktivitas yang diberikan. Tingginya keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan kognitif yang terbentuk melalui proses pembelajaran yang interaktif. Sebagai bentuk apresiasi, siswa yang aktif berpartisipasi dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar diberikan doorprize sebagai penguatan positif atas usaha dan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Seluruh rangkaian kegiatan kemudian ditutup secara resmi dan diakhiri dengan sesi foto bersama yang melibatkan mahasiswa, dosen, guru, dan siswa SDI Nuanaga sebagai bentuk dokumentasi sekaligus simbol terjalinnya kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung pelaksanaan kegiatan edukatif.

Hasil evaluasi melalui kuis lisan yang terdiri atas 10 pertanyaan menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang telah disampaikan. Dari 15 siswa yang mengikuti kegiatan, sekitar 7-8 siswa secara aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan seluruh pertanyaan pada sesi evaluasi berhasil dijawab dengan benar oleh siswa yang berpartisipasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif melalui video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, dan kuis edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains dasar serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran.



Gambar 7. Kuis dan Pembagian Doorprize



Gambar 8. Foto Bersama

Secara umum, kegiatan Sains Adventure: Menumbuhkan Jiwa Ilmuwan Cilik pada Siswa SDI Nuanaga melalui Pembelajaran Sains Interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sains. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti kegiatan dengan antusias, sedangkan hasil evaluasi melalui kuis lisan yang terdiri atas 10 pertanyaan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan. Dari 15 siswa yang mengikuti kegiatan, sekitar 7-8 siswa secara aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan seluruh pertanyaan berhasil dijawab dengan benar oleh siswa yang berpartisipasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif melalui video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, dan kuis edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep-konsep sains dasar.

Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Sains Adventure: Menumbuhkan Jiwa Ilmuwan Cilik pada Siswa SDI Nuanaga melalui Pembelajaran Sains Interaktif, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan

tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Antusiasme tersebut tercermin dari keaktifan siswa saat mengikuti sesi ice breaking, menyimak video edukatif mengenai gaya dan bunyi, mengamati demonstrasi eksperimen sederhana tentang cahaya dan gaya, serta berpartisipasi dalam sesi diskusi dan kuis edukatif. Tingginya perhatian, rasa ingin tahu, serta keberanian siswa dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar selama kegiatan berlangsung. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil evaluasi melalui kuis lisan yang terdiri atas 10 pertanyaan. Dari 15 siswa yang mengikuti kegiatan, sekitar 7-8 siswa secara aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan seluruh pertanyaan yang dijawab oleh siswa yang berpartisipasi berhasil dijawab dengan benar. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi sains secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi dilakukan secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga lebih mudah menarik perhatian siswa (Nadiya et al., 2025)

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menentukan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pada kegiatan ini, pemanfaatan video edukatif sebagai media penyampaian materi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak fokus memperhatikan materi yang disampaikan serta memberikan respons yang positif terhadap proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dan video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA karena mampu menyajikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Aisyah Matos et al., 2025)

Selain penggunaan video edukatif, pelaksanaan demonstrasi eksperimen sederhana mengenai cahaya dan gaya turut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar langsung melalui pengamatan terhadap berbagai fenomena sains yang ditampilkan. Selama eksperimen berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan memperhatikan setiap tahapan percobaan secara saksama serta mengajukan berbagai pertanyaan terkait proses dan hasil eksperimen. Kondisi tersebut menunjukkan berkembangnya rasa ingin tahu ilmiah (*scientific curiosity*) dan kemampuan berpikir ilmiah yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran sains.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis eksperimen tidak hanya meningkatkan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep sains melalui pengalaman belajar secara langsung. Hasil ini didukung oleh penelitian Kumala et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis eksperimen mampu meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kegiatan Sains Adventure juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi ilmiah melalui sesi tanya jawab dan kuis edukatif. Pada tahap ini, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi dengan aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti berbagai bentuk evaluasi yang diberikan. Tingginya keterlibatan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan guru, mahasiswa, maupun teman sebaya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ritonga et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa.

Pemberian doorprize kepada siswa yang aktif selama kegiatan berlangsung juga berfungsi sebagai bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*) yang dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik. Bentuk apresiasi tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Meskipun penghargaan bukan tujuan utama dalam proses pembelajaran, pemberian apresiasi dapat menjadi stimulus yang efektif dalam membangun kebiasaan belajar aktif pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPA, perpaduan antara penggunaan media yang menarik, kegiatan

eksperimen, dan pemberian penghargaan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik (Aisyah Matos et al., 2025)

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran sains interaktif melalui media video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, dan evaluasi melalui kuis dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pendekatan tersebut mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman konsep sains, serta menumbuhkan motivasi belajar. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat diterapkan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta dan materi yang lebih beragam sebagai upaya mendukung peningkatan literasi sains sejak jenjang sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Kegiatan Sains Adventure: Menjadi Ilmuwan Cilik di SDI Nuanaga berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari siswa kelas V sekolah dasar. Melalui kegiatan penayangan video edukatif, demonstrasi eksperimen sederhana, tanya jawab, kuis edukatif, dan pembagian doorprize, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sains. Kegiatan ini membantu siswa memahami konsep-konsep sains seperti gaya, bunyi, cahaya, serta perubahan arah dan bentuk benda secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, kegiatan Sains Adventure juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, melatih keberanian siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi sains siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan Sains Adventure dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran interaktif yang efektif untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep sains melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan 15 siswa kelas V SDI Nuanaga dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta, cakupan materi yang lebih beragam, serta evaluasi yang lebih komprehensif agar manfaat kegiatan dapat diketahui secara lebih optimal.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada SDI Nuanaga yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pendamping, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Daftar Referensi

- Aisyah Matos, G., Aulia Sari, N., Maharani Agetta, Y., Zahirah, Z., Rahmadhar, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah ProfDrHamka, U. (2025). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Vidio Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3564–3569.
- Alwanda, M. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review (2020-2025)*. 2(2), 797–811.
- Kumala, F. N., Dwi Yasa, A., Bin, A., Jait, H., Wulandari, I., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis eksperimen untuk mengatasi loss-learning dalam pembelajaran IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 13(1), 28–38. <https://doi.org/10.21067/jip.vxix.xxxx>
- Nadiya, A., Nursehah, U., & Valentri, D. A. (2025). TELAAH LITERATUR MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal Binagogik*, 12(2), 141–150.
- Ritonga, S., Napitupulu, E., & Safitri, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Berbasis Video dan Interaksi Sosial terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(12), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.2>
- Sari, F. F. K., & Lahade, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 797–802. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1973>