

STRATEGI MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK DI ERA NEW NORMAL

Ririk Woro Hapsari¹, Marmoah²
Mahasiswa Pascasarjana PGSD Universitas Sebelas Maret¹,
Dosen Universitas Sebelas Maret²
Jl. Ir. Sutami No. 36 A, Surakarta, Jawa Tengah
ririkworo@student.uns.ac.id¹, marmuah@staff.uns.ac.id²

Article info

Article history:

Received:19-07-2022

Revised :15-07-2022

Accepted:12-09-2022

ABSTRACT

In learning process, high curiosity can encourage students' interest in learning to find out what they don't know and provide meaningful learning. This study aims to describe the strategy of the education unit in fostering the curiosity of students in the new normal using SWOT analysis. The research method in this study is qualitative with data collection techniques using observation, interviews, and documentation. SWOT analysis is used to analyze SWOT factors to determine learning strategies. Data analysis was divided into stages of data collection, analysis, and conclusion. The research subjects included teachers and students. Based on the results of the SWOT analysis, the strategies that can be applied by school units are by applying constructivism learning methods and models such as inquiry and CTL.

Keywords:

*Curiosity, Learning
Strategy, New Normal*

Kata Kunci:

*Rasa ingin tahu,
Strategi
Pembelajaran, New
Normal*

Dalam pembelajaran rasa ingin tahu yang tinggi dapat mendorong minat belajar peserta didik untuk mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui dan memberikan pembelajaran bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi satuan pendidikan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik pada masa new normal menggunakan analisis SWOT. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis SWOT digunakan menganalisis faktor SWOT guna menentukan strategi pembelajaran. Analisis data dibagi menjadi tahapan pengumpulan data, analisis, dan menyimpulkan. Subyek penelitian meliputi guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis SWOT strategi yang dapat diterapkan oleh satuan sekolah antara dengan menerapkan metode dan model pembelajaran konstruktivisme seperti Inkuiri dan CTL.

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan di era globalisasi ini yaitu pembentukan nilai karakter. Implementasi pembentukan nilai karakter dapat dimulai di sekolah dasar. Salah satu karakter yang diharapkan dan harus dimiliki oleh peserta didik adalah karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu komponen dasar dalam proses belajar mengajar. Rasa keingintahuan peserta didik memiliki pengaruh pada antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. tidak hanya itu, dengan menunjukkan rasa keingintahuan peserta didik membantu guru untuk dapat mengetahui sampai mana peserta didik memahami dan menguasai materi. Sehingga guru dapat menentukan langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran kesungguhan peserta didik bergantung pada keinginan yang berasal dari dalam dirinya disebut rasa ingin tahu (Raharja et al., 2018). Rasa ingin tahu merupakan suatu emosi alami adanya keinginan untuk menyelidiki dengan mencari tahu lebih dalam tentang suatu hal yang dipelajari. Berawal dari rasa ingin tahu, peserta didik akan mencari informasi mengenai apa yang ingin dan belum mereka ketahui, dengan mencari tahu peserta didik akan mendapat banyak informasi, ilmu baru dan juga wawasan lebih luas yang belum dimiliki (Silmi & Kusmarni, 2017). Adapun indikator rasa ingin tahu menurut Kemendiknas (2010) yaitu meliputi: 1) peserta didik cenderung bertanya selama pembelajaran jika ada hal yang tidak dipahami, 2) membaca sumber di luar buku teks materi yang terkait dengan materi pembelajaran, 3) membaca atau mendiskusikan gejala alam atau pembelajaran yang baru terjadi, 4) bertanya tentang suatu pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Indikator atau kriteria rasa ingin tahu menurut Yantoro (2017) meliputi : 1) peserta didik mampu menjeaskan seara seksama, 2) mampu bertanya tentang apa yang belum dimengerti dan yang baru diketahui, 3) memperhatikan bahan ajar guru, terutama media yang digunakan dalam proses pembelajaran, 4) peserta didik antusias mencoba untuk menyentuh hal-hal yang baru diketahui, 5) peserta didik aktif dan senang mengikuti setiap pembelajaran.

Yantoro (2017) menyebutkan bahwa dampak dari rasa ingin tahu peserta didik dalam sebuah pembelajaran adalah 1) membuat pikiran peserta didik aktif, 2) membuat peserta didik menjadi pengamat yang aktif, 3) dengan rasa ingin tahu peserta didik dapat membuka dunia baru yang lebih menarik dan menantang peserta didik untuk belajar lebih dalam, 4) memberikan rasa puas dalam diri peserta didik dan menghilangkan rasa bosan untuk belajar. Dengan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik bukan hanya dapat meningkatkan minat belajar namun juga menjadikan pembelajaran aktif dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Menurut Arini, dkk (2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran aktif di kelas dapat terjadi ketika peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang mendorong diri mereka untuk berperan aktif dalam proses

belajar mengajar. Apabila rasa ingin tahu peserta didik rendah, dikhawatirkan hal tersebut akan berdampak pada proses belajar peserta didik. Sehingga dibutuhkan sebuah usaha maupun strategi guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui manajemen pengelolaan pembelajaran yang aktif. Menurut (Asmoro & Mukti, 2019) mengemukakan bahwa pola interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat membentuk karakter rasa ingin tahu peserta didik secara alami. Pengelolaan pembelajaran merupakan salah satu bentuk pengelolaan kelas yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran efektif dan efisien guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut (Asrori, 2013) strategi pembelajaran merupakan metode dalam sebuah pembelajaran dalam arti luas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, dan remedial baik dalam memilih dan menentukan perubahan perilaku peserta didik, pendekatan prosedur, metode mengajar, teknik dan norma atau batas-batas keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan unsur dasar atau langkah yaitu; 1) menetapkan tujuan dari pembelajaran, 2) memilih pendekatan pembelajaran, 3) menetapkan metode, teknik, dan prosedur pembelajaran (Asrori, 2013).

Pembelajaran tatap muka di era new normal ini juga belum berjalan dengan maksimal, dikarenakan dampak dari pembelajaran daring banyak peserta didik yang mengalami *learning lost*. Selama pembelajaran daring proses pembelajaran dilakukan dengan waktu yang terbatas dan hanya dapat dilakukan dengan metode ceramah sehingga rasa ingin tahu peserta didik menurun. Hal ini terlihat ketika pembelajaran tatap muka di era new normal ini, ketika kegiatan berdiskusi peserta didik pasif dalam menjawab dan tidak tertarik dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peserta didik dinilai memiliki rasa ingin tahu yang baik dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan mampu berpartisipasi aktif, seperti sering membaca, berdiskusi maupun bertanya mengenai materi yang ada pada sumber belajar. Pemilihan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara masih juga ditemukan berbagai hambatan dalam pengelolaan kelas diantaranya terdapat beberapa peserta didik yang mengalami *learning loss*, peserta didik masih terbawa suasana pembelajaran daring. Kemandirian peserta didik menjadi berkurang pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, minat belajar peserta didik rendah, waktu kegiatan yang terbatas namun materi masih pelajaran yang amat banyak, guru kembali menggunakan pembelajaran konvensional dan menggunakan metode ceramah, peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran di era new normal, dikarenakan keterbatasan waktu peserta didik hanya membaca materi dan kemudian mengerjakan soal. Guru. Hal ini senada dengan (Jamila et al., 2021) mengungkapkan bahwa problematika pembelajaran di era new normal antara lain 1) peserta didik

cenderung bosan merasa kesulitan memahami materi ketika pembelajaran daring, 2) kurangnya kemandirian peserta didik, 3) Guru kesulitan dalam melakukan asesmen.

Menanamkan rasa ingin tahu pada anak usia sekolah dasar bukan hal yang mudah, apalagi pada masa *new normal* ini dimana banyak peserta didik yang masih terbawa suasana belajar daring dan juga mengalami penurunan rasa ingin tahu. Untuk itu sebuah pertanyaan muncul tentang bagaimana guru menganalisis *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats* dan juga strategi apa yang digunakan guru dalam menjemen pembelajaran guna menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik usia sekolah dasar di era *new normal* ini. Salah satu penelitian terdahulu mengemukakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik melalui menanamkan kegiatan literasi, literasi membaca selama 15 (lima belas) menit mampu mendorong rasa keingintahuan peserta didik (Ningrum, dkk, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini didesain bertujuan untuk menganalisis faktor *SWOT* serta mendeskripsikan strategi manajemen pembelajaran satuan pendidikan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik pada masa *new normal* menggunakan analisis *SWOT* (*Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*). Analisis *SWOT* adalah salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan digunakan untuk evaluasi suatu permasalahan berdasarkan faktor eksternal dan internal meliputi *strength*, *opportunities*, *weaknesses*, *threats* (Rochman, 2019).

Menurut (Hendra dalam Wardana, 2016) menjelaskan definisi dari *SWOT* sebagai berikut:

1. *Strength* adalah kekuatan, keuntungan atau keunggulan dari informasi yang didapat secara riset dan trial.
2. *Weakness* adalah kelemahan atau kesulitan yang didapa secara riset dan trial.
3. *Opportunity* adalah peluang kesempatan, atau inspirasi dari hasil riset dan trial telah dilakukan.
4. *Threats* adalah ancaman kesulitan, atau hambatan yang akan terjadi dari hasil riset dan trial.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD 2 Diwarno selama Bulan Februari sampai dengan Bulan Maret tahun 2022. Informan pada penelitian ini adalah guru dan tenaga pendidik sebanyak 10 (sepuluh) orang serta peserta didik sejumlah 67 (enam puluh tujuh) orang di SD 2 Adiwarno. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metod penelitian berdasar pada filsafat

postpositivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi secara alamiah, dan hasil penelitian lebih bermakna dibandingkan pada generalisasi.

Metode analisis data menggunakan analisis *SWOT* yaitu *Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*. Analisis data dilakukan melalui analisis data secara deskriptif yaitu mengkaji analisis *SWOT* tentang rasa keingintahuan peserta didik pada masa new normal. Analisis swot dapat memaksimalkan setiap kekuarangan (*strength*) dan peluang (*opportunities*), serta dapat memaksimalkan mengurangi kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*). Analisis *SWOT* ini bertujuan untuk menentukan strategi guru dalam menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik pada masa new normal.

Langkah –langkah atau alur dalam penelitian meliputi perencanaan dan prosedur pelaksanaan penelitian. Pada langkah perencanaan meliputi kegiatan mengajukan permohonan penelitian kepada Kepala SD 2 Adiwarno, menyusun dan menyiapkan instrumen yang digunakan untuk penelitian. Sedangkan langkah pada prosedur pelaksanaan adalah sebagai berikut; peneliti berusaha mengumpulkan dan mendapatkan informasi data secara lengkap melalui lembar observasi, wawancara dan juga catatan penting. Pengambilan data dilakukan selama penelitian berlangsung dan tidak dibatasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisis *SWOT*

Dari hasil analisis *SWOT* yang telah dilakukan terhadap rasa ingin tahu peserta didik di SD 2 Adiwarno, didapatkan hasil sebagai berikut. Pada kuadran 1 dan 2 yakni faktor eksternal berupa peluang anacam yang dihadapi oleh SD 2 Adiwarno. Peluang pada kuadran 1 yakni meliputi: 1) Hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, 2) Guru yang sudah bersertifikat, 3) Bantuan sarana dan prasarana dari pemerintah, 4) Perpustakaan sebagai sumber belajar, 5) Dukungan komite sekolah sangat baik. Dari hasil analisis peluang yang ada di sekolah dapat menerapkan strategi dalam memanfaatkan peluang yang ada. Strategi-strategi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. *Opportunities Strategy*

<i>STRENGTH STRATEGY</i>	<i>WEAKNESS STRATEGY</i>
1) Semakin mengeratkan hubungan baik antara guru peserta didik, guru dengan guru maupun	1) Rapat evaluasi setiap akhir bulan
2) Mengikuti diklat atau pelatihan khusus yang dapat lebih meningkatkan softskill guru.	2) Menerapkan pendekatan perubahan perilaku
3) Memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada.	3) Menerapkan pendekatan intruksional, mulai dari merencanakan RPP yang berumutu
4) Memaksimalkan penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar peserta didik.	4) Mulai menerapkan pembelajaran tematik, dan menggunakan metode mengajar sesuai anjuran kurikulum
5) Menanamkan sikap sopan santun pada peserta didik dengan cara pembiasaan	5) Mengadakan KKG setiap bulan sekali
6) Menerapkan pendekatan sistem sosial	6) Memberikan pelatihan komputer bagi guru senior
	7) Melakukan assesment sesuai dengan kurikulum yang berlaku

Kuadaran 2 yaitu ancaman yang meliputi : 1) Rendahnya intelektual peserta didik, 2) Rasa keingintahuan peserta didik rendah, 3) Ketertinggalan materi, 4) Tuntutan orangtua terhadap lulusan yang berkualitas, 5) Persaingan antar sekolah, 6) Persaingan/ pertikaian antar peserta didik, 7) Peserta didik masih terbawa suasana pembelajaran daring, 8) Moivasi belajar peserta didik rendah. Dari analisis ancaman yang ada, sekolah dapat meminimalisir ancaman dengan menerapkan beberapa startegi. Strategi-strategi yang dapat diterapkan dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 2. *Threatss Strategy*

<i>STRENGTH STRATEGY</i>	<i>WEAKNESS STRATEGY</i>
1) Selalu berusaha dan bekerja keras untuk menjadi yang terbaik dalam segala bidang baik itu guru maupun peserta didik.	1) Menerapkan metode dan model pembelajaran yang Inovaif
2) Membimbing peserta didik untuk menjaga hubungan baik antar teman.	2) Menggunakan media dan alat peraga.
3) Terus melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.	3) Mengadakan tambahan jam pelajar di luar jam pembelajarn wajib
4) Mengikuti perlombaan untuk melatih dan menerapkan keterampilan peserta didik	4) Memberikan sanksi tegas bagi yang melanggar tata tertib baik guru maupun peserta didik
5) Guru membiasakan sikap disiplin pada peserta didik serta membuat dan menerapkan tata tertib.	5) Mengurangi beban mengajar peserta didik
6) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas.	6) Menggunakan kurikulum darurat

Pada kuadran 3 dan 4 yakni merupakan faktor internal berupa kelemahan dan kekuatan. Kuadran 3 yakni kelemahan yang meliputi : 1) Guru senior kurang menguasai teknologi, 2) Guru tidak membuat RPP, 3) Pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan RPP, 4) Kurangnya media pembelajaran, 5) Masih ada beberapa guru yang menggunakan metode ceramah, 6) Masih ada guru yang terlambat, 7) Evaluasi hanya dilakukan diakhir pada PTS dan PAS, 8) Masih ada peserta didik yang gaduh.

Kuadran 4, yaitu kekuatan yang dimiliki oleh sekolah. Kekuatan tersebut yakni, 1) Sekolah memiliki akreditasi A, 2) Hubungan yang baik anatar guru/ tendik dengan peserta didik, 3) Semangat mengajar guru tinggi, 4) Guru menggunakan bahasa yang sopan dan santun, 5) Guru bersertifikasi, 6) Guru membentuk susunan organisasi kelas, 7) Guru membuat jadwal piket, 8) Guru membuat jadwal pelajaran, 9) Guru memajang hasil kerja peserta didik.

3.2 Upaya Strategi Pembelajaran Guru dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Dari analisis *SWOT* yang sudah dilakukan sekolah dapat menerapkan berbagai strategi yang tepat sebagai upaya dalam meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan peluang dan ancaman yang dimiliki oleh sekolah. Rasa ingin tahu merupakan suatu tindakan atau yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari apa yang telah dipelajari. Rasa ingin tahu peserta didik dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang konstruktivisme. Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan .sebuah teori yang membangun dari segi kemampuan, pemahman dalam proses pembelajaran. karena dengan memiliki sifat membangun maka diharapkan keaktifan dan kecerdasan peserta didik dapat meningkat (Suparlan, 2019). Berikut ini beberapa model pembelajaran konstruktivisme yang dapat digunakan guru sebagai strategi pembelajaran guna menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik:

a. Inquiry

Inquiry merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar. (Shoimin, 2014) menyimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Langkah-langkah pada model ini sebagai berikut.

1. Membina suasana yang responsif di antara siswa
2. Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya
3. Kemudian mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.
4. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa

5. Merumuskan hipotesis
6. Menguji hipotesis
7. Menyimpulkan.

Model ini terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam (Roro et al., 2016) hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa melalui pembelajaran inkuiri memberikan dampak positif pada rasa ingin tahu peserta didik. Sebagian besar peserta didik aktif dalam pembelajaran, mencari informasi terkait pembelajaran, sehingga tidak hanya diam dan pasif menerima materi melainkan juga dapat menggunakan sarana media informasi dengan baik, hal tersebut mengakibatkan rasa ingin tahu yang dimiliki masing-masing siswa dapat berkembang dan terlatih dengan baik. Senada dengan (Laelasari & Adisendjaja, 2018) mengemukakan bahwa kegiatan inquiry sederhana mampu mengeksplor kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan tidak jenuh, serta memiliki rasa ingin melakukan kegiatan pembelajaran kembali.. Pembelajaran inkuiri juga mampu mengembangkan sikap-sikap ilmiah peserta didik pada proses pembelajaran, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan data sikap penemuan dan kreativitas peserta didik pada saat melakukan pengujian terhadap hipotesis, belajar berpikir terbuka serta mampu berpikir kritis untuk menganalisis temuan yang diperoleh. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran (Suryantari et al., 2019)

b. CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Contextual teaching and learning merupakan proses pembelajaran yang mengaitkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan konteks kehidupan sehari-hari. *Contextual teaching and learning* adalah suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membangun hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerap di dalam kehidupan sehari-hari (Shoimin, 2014). Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), peserta didik mampu mengembangkan rasa ingintahu melalui kegiatan bertanya selama proses belajar mengajar (Jurusan et al., 2020). Hasil penelitian (Triyani et al., 2019) mengatakan bahwa penggunaan CTL pada proses pembelajaran efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga dapat dijadikan alternatif untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran CTL mampu meningkatkan kemampuan proses sains peserta didik. CTL mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih bersemangat, tertarik

dan menjadikan peserta didik meningkatkan rasa ingin tahu melalui berpikir kritis (Gloryani st al., 2022).

4. SIMPULAN

Hasil dari analisis SWOT di SD 2 Adiwarno adalah sebagai berikut: Peluang pada kuadran 1 yakni meliputi : 1) Hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, 2) Guru yang sudah bersertifikat, 3) Bantuan sarana dan prasarana dari pemerintah, 4) Perpustakaan sebagai sumber belajar, 5) Dukungan komite sekolah sangat baik. Ancaman yang meliputi : 1) Rendahnya intelektual peserta didik, 2) Rasa keingintahuan peserta didik rendah, 3) Ketertinggalan materi, 4) Tuntutan orangtua terhadap lulusan yang berkualitas, 5) Persaingan antar sekolah, 6) Persaingan/ pertikaian antar peserta didik, 7) Peserta didik masih terbawa suasana pembelajaran daring, 8) Motivasi belajar peserta didik rendah. Kelemahan yang meliputi : 1) Guru senior kurang menguasai teknologi, 2) Guru tidak membuat RPP, 3) Pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan RPP, 4) Kurangnya media pembelajaran, 5) Masih ada beberapa guru yang menggunakan metode ceramah, 6) Masih ada guru yang terlambat, 7) Evaluasi hanya dilakukan diakhir pada PTS dan PAS, 8) Masih ada peserta didik yang gaduh. Kekuatan yang dimiliki oleh sekolah. Kekuatan tersebut yakni, 1) Sekolah memiliki akreditasi A, 2) Hubungan yang baik anatar guru/ tendik dengan peserta didik, 3) Semangat mengajar guru tinggi, 4) Guru menggunakan bahasa yang sopan dan santun, 5) Guru bersertifikasi, 6) Guru membentuk susunan organisasi kelas, 7) Guru membuat jadwal piket, 8) Guru membuat jadwal pelajaran, 9) Guru memajang hasil kerja peserta didik.

Dari hasil analisis *SWOT* peluang dan ancaman yang ada, sebaiknya perlu dilakukan sebuah upaya dalam meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik pada proses belajar mengajar. Strategi-strategi yang dapat diterapkan adalah dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, oleh Karena itu peserta didik harus aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *inquiry* dan juga *contextual teaching and learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 115–142. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.28>
- Asrori, M. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran No Title*. 5(2), 163–188.
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *L Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2346>
- Jurusan, S., Guru, P., & Dasar, S. (2020). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Improving Students' Curiosity Through Contextual Teaching and Learning (Ctl) Approach. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 3, 2020. <https://encryptedtbn0.gstatic.com/>
- Laelasari, I., & Adisendjaja, Y. H. (2018). Mengeksplorasi Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Kegiatan Laboratorium Inquiry Sederhana. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i1.3879>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>
- Roro, R., Veronicatama, A., Ramli, M., & Sari, D. P. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas Xi Mia 8 Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014 / 2015 Implementation of Inquiry Learning Model To Enhance Student Curiosity on Reprod.* 5.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryantari, N. M. A., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 316. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19445>
- Yantoro, Y. (2017). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dengan Menggunakan Metode Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–105. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6820>

- Asrori, M. 2013. *Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran Madrasah*, 5 (2), 163-188
- Rochman, I. 2019. *Analisis SWOT dalam Lembaga Pendidikan. AL-IMAN: Jurnal Keislaman dan Kemasyarakatan*, 3 (1), 36-52
- Yantoro, Syari, I. P. 2017. *Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dengan Menggunakan Metode Pemecahan Masalah D Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2 (1), 90-105
- Triyani. 2019. *Keefektivan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa. Jippk*, 4 (1), 169-175
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., Budiman, M. A. 2019. *Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. Ivcej*, 2 (20), 69-78
- Wardana, R. I. 2016. *Analisis Swot Sekolah Sepakbola Hayam Wuruk Kabupaten Trenggalek. Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6 (2), 168-174
- Veronicatama, R. R. A., Ramli, M., Sari, D. P. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas Xi Mia 8 Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. Bio-Pedagogi*, 5 (2), 26-30
- Arini, N. K. A.D., Murda, I. N., Agustiana, I. G. A. T. 2020. *Korelasi Antara Rasa Ingin Tahu Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. Jurnal Mimbar Ilmu*, 25 (1), 20-31
- Silmi, M., Kusmarni, Y. 2017. *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. Factum*, 6 (2), 230-242
- Suparlan. 2019. *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran . Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1 (2), 78-88