

## **Implementasi Pembelajaran *Gagatas* Berbasis *Social Scientific Issue* dengan Media *Canva* pada Mata Pelajaran IPA**

**Muhammad Arifansyah**

UPTD SMP Negeri 3 Pelaihari

[muhammadarifansyah14@guru.smp.belajar.id](mailto:muhammadarifansyah14@guru.smp.belajar.id)

### **Abstrak:**

Berfikir kritis dan kreatif telah menjadi isu sentral dalam dunia pendidikan saat ini. Diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapainya. Pembelajaran *Gagatas* berbasis *social scientific issue* sebuah alternatif untuk menumbuhkan kemampuan siswa berfikir kritis dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran *Gagatas* berbasis *Social Scientific Issue* dengan media *Canva* pada pembelajaran IPA SMP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 31 siswa kelas IX-D di UPTD SMP Negeri 3 Pelaihari. Teknik pengumpulan data melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *Gagatas* berbasis *social scientific issue* dengan media *Canva* pada mata pelajaran IPA menjadikan pembelajaran berpusat kepada siswa. Hal ini terlihat dari setiap tahapan pada pembelajaran *Gagatas* siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif, berpikir kritis, mengkomunikasikan serta melatih rasa tanggungjawab dari pembelajaran yang sudah mereka lakukan.

**Kata Kunci** : Pembelajaran *Gagatas*; *Social Scientific Issue*; *Canva*; Mata Pelajaran IPA.

**Abstract:** *Critical and creative thinking have become central issues in education today, necessitating effective learning strategies to achieve these skills. Gagatas learning based on social-scientific issues is an alternative approach to fostering students' critical and creative thinking abilities. This study examines the implementation of Gagatas learning based on social scientific issues using Canva media in middle school science education. This qualitative study involved 31 students from class IX-D at UPTD SMP Negeri 3 Pelaihari. Data collection techniques included observing the learning process and conducting interviews with students. The data obtained were analyzed using the Miles and Huberman model. The results showed that implementing Gagatas learning based on social scientific issues with Canva media in science subjects made the learning process student-centered. This was evident at each stage of the Gagatas learning process, where students became active, creative, innovative, critical thinkers, communicative, and responsible for their learning.*

**Keywords:** *Gagatas Learning; Social Scientific Issue; Canva; Science Subject.*

### **Pendahuluan**

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan kolaboratif, berpikir kritis, inovatif, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi serta kreatifitas (Aslamiah et al., 2021; Ernando, 2024). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPA di SMP pada hakikatnya sangat berhubungan dengan

lingkungan alam sekitar. Selain berhubungan dengan lingkungan alam sekitar pembelajaran IPA di SMP sebaiknya juga lebih menekankan pada aspek pengembangan kemampuan berpikir siswa serta materi yang kontekstual sehingga siswa mampu menemukan sendiri konsep dari pembelajaran IPA tersebut.

Materi sistem reproduksi manusia merupakan materi pertama mata pelajaran IPA di kelas IX. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IX-D pada pertemuan pertama, siswa menceritakan bahwa pembelajaran IPA yang pernah mereka lakukan di kelas VIII-D lebih banyak belajar di dalam kelas, mendengarkan penjelasan guru, diskusi kelompok, membuat catatan serta menjawab soal-soal pada buku paket. Pembelajaran IPA yang diharapkan oleh siswa di kelas IX-D ini adalah diskusi kelompok, belajar di lingkungan sekitar (luar kelas), praktikum di Laboratorium, presentasi serta menggunakan gawai dalam belajar di sekolah. Untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa guru harus mampu merancang pembelajaran yang berpihak kepada siswa, menyenangkan serta bermakna.

Konsep pembelajaran *Gagatas*, mengadopsi dari model *projectbased learning* (PjBL). Dipahami bahwa PjBL ialah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan mengkonstruksi sendiri pengalaman belajar sesuai dengan pengalaman dan dunia nyata yang dialami siswa (Akhiruddin & Ibrohim, 2016; Hadi et al., 2023). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menekankan siswa untuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah serta mengharuskan komunikasi yang efektif siswa dalam kelompok (Ardianti et al., 2017; Astuti, 2015; Sumarni et al., 2016). Pembelajaran *Gagatas* adalah pembelajaran yang dirancang sendiri oleh peneliti. Pembelajaran *Gagatas* adalah akronim dari *gali pertanyaan, gali informasi, tuliskan, presentasikan, desiminasikan* serta *refleksikan*. Pembelajaran *Gagatas* dalam setiap tahapannya menggambarkan keaktifan, kolaborasi serta merangsang kemampuan berpikir siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual maka pembelajaran harus mengangkat isu-isu sosial di masyarakat yang dapat diobservasi dan dianalisis secara sains. Permasalahan seperti ini dikenal dengan *Social Scientific Issues (SSI)*. Pembelajaran berbasis SSI dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap isu atau masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Andryani, 2016; Mazfufah, 2017). Untuk mengembangkan keterampilan siswa hasil observasi dan analisis siswa dibuat dalam bentuk poster atau infografis dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* dipilih karena semua siswa kelas IX-D sudah memiliki akun belajar.id, mengasah sisi kreativitas siswa serta membuat

produk atau hasil belajar menjadi lebih menarik. Media pembelajaran dengan *Canva* sangat menarik, dan mengembangkan kreativitas siswa (Rahmayanti & Jaya, 2020). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi pembelajaran *Gagatas* berbasis *Social Scientific Issues* dengan media *Canva* pada pembelajaran IPA.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat mendapatkan dan menggali data lebih dalam karena berfokus pada kualitas. Penelitian ini dilakukan di kelas IX-D UPTD SMP Negeri 3 Pelaihari pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 20 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu 1) observasi dalam proses pembelajaran, 2) wawancara dengan siswa ketika proses pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai 3) lembar observasi yang diisi oleh siswa setelah selesai proses pembelajaran, 4) dokumentasi penelitian berupa RPP, lembar observasi selama proses pembelajaran dan selesai proses pembelajaran, lembar hasil wawancara dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas IX-D dengan pembelajaran *Gagatas* berbasis *Social Scientific Issue* dengan media *Canva* adalah sebagai berikut.

#### **a. Tahap gali pertanyaan**

Tahap awal dari pembelajaran *Gagatas* adalah gali pertanyaan. Tahap ini dilakukan pada hari Sabtu, 5 Agustus 2023. Kegiatan ini dilakukan di dalam ruang proyek. Tahap gali pertanyaan, peserta didik duduk dalam kelompok untuk menggali pertanyaan sesuai dengan topik yang mereka dapatkan. Topik yang dibahas terkait *Social Scientific Issue* yaitu kelompok I (Pubertas), kelompok II (Pernikahan Usia Dini), kelompok III (Menstruasi), kelompok IV (Bayi kembar), kelompok V (HIV & AIDS), kelompok VI (Bayi Prematur). Pada tahap ini, setiap kelompok membaca artikel dan membuat pertanyaan terkait artikel yang sudah mereka baca. Aktivitas pada tahap ini seperti pada gambar 1 berikut.

**Gambar 1. Aktivitas peserta didik pada tahap Gali Pertanyaan**



**Sumber: Data Penelitian (2023)**

Tahap gali pertanyaan merupakan tahap awal dari pembelajaran *Gagatas*, pentingnya bertanya bagi siswa karena ini dapat mengembangkan pola pikir siswa dalam pembelajaran. Siswa yang mampu membuat pertanyaan artinya mereka dapat memahami tentang materi yang diberikan oleh guru. Dalam pendekatan saintifik juga kemampuan bertanya menjadi unsur yang sangat penting. Kemampuan menggali pertanyaan dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Shanmugavelu et al., 2020). Siswa yang mampu menggali pertanyaan akan mampu mengembangkan pola pikirnya sehingga mampu menentukan hubungan antara materi yang disampaikan guru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya (Aflafo, 2021).

### **b. Tahap gali informasi**

Tahap kedua dari pembelajaran *Gagatas* adalah gali informasi. Pada tahap gali informasi setiap kelompok mengumpulkan informasi berdasarkan pertanyaan yang sudah mereka susun pada tahap gali pertanyaan. Gali informasi dilakukan oleh setiap kelompok dengan mengunjungi tenaga medis yang ada di sekitar tempat tinggal siswa. Waktu yang diberikan untuk melakukan kegiatan gali informasi yaitu satu minggu. Aktivitas pada tahap ini seperti pada Gambar 2 berikut.

**Gambar 2. Aktivitas Peserta Didik Pada Tahap Gali Informasi**



**Sumber: Data Penelitian (2023)**

Tahap gali informasi dilakukan siswa dengan melakukan wawancara kepada tenaga medis. Informasi yang mereka dapatkan dari hasil wawancara merupakan bentuk jawaban dari menggali pertanyaan pada tahap sebelumnya. Melalui kegiatan menggali informasi siswa dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi, menghargai setiap pendapat yang diberikan narasumber, teliti serta jujur dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi (Permendikbud, 2013).

### c. Tahap tuliskan

Tahap ketiga dari pembelajaran *Gagatas* adalah tahap tuliskan. Tahap tuliskan dilakukan hari Jumat, 11 Agustus 2023 di ruang proyek. Pada tahap tuliskan, hasil informasi yang sudah didapatkan pada tahap gali informasi kemudian dituangkan ke dalam bentuk poster atau infografis dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Aktivitas pada tahap tuliskan seperti pada Gambar 3 berikut.

Gambar 3. Aktivitas Peserta Didik Pada Tahap Tuliskan



Sumber: Data Penelitian (2023)

Pada tahap tuliskan ini dihasilkan produk setiap kelompok yaitu berupa poster atau infografis yang sudah dibuat dengan aplikasi *Canva*. Contoh produk yang dibuat oleh setiap kelompok dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.

Gambar 4. Produk yang dihasilkan setiap kelompok dengan media *Canva*



Sumber: Data Penelitian (2023)

Informasi yang sudah mereka dapatkan melalui kegiatan gali informasi kemudian dituliskan dalam bentuk poster atau infografis melalui media *Canva*. *Canva* sebagai sarana bagi siswa untuk menuangkan ide dan gagasan sehingga akan menumbuhkan minat siswa (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Tahap menuliskan pada pembelajaran *Gagatas* merujuk kepada tahap mengasosiasi atau menalar pada pendekatan saintifik. Siswa pada tahap tuliskan ini akan mencari keterkaitan antara informasi satu dengan informasi yang lainnya. Siswa akan mengembangkan kemampuan berpikir logis serta sistematis berdasarkan hasil informasi yang sudah mereka peroleh (Safitri et al., 2016).

#### **d. Tahap presentasi**

Tahap keempat pembelajaran *Gagatas* adalah tahap presentasi. Pada tahap presentasi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka yang sudah dibuat dalam bentuk poster atau infografis *Canva*. Media presentasi setiap kelompok adalah poster atau infografis yang sudah dicetak. Pada tahap ini setiap kelompok diberi waktu 10 menit untuk presentasi dan 5 menit untuk melakukan tanya jawab dengan kelompok lain. Aktivitas pada tahap ini ditunjukkan pada Gambar 5 berikut.

**Gambar 5. Aktivitas Peserta Didik Pada Tahap Presentasi**



Sumber: Data Penelitian (2023)

Tahap presentasi pada pembelajaran *Gagatas* merujuk kepada tahap mengkomunikasikan dalam pendekatan saintifik. Aktivitas mempresentasikan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil yang sudah diperolehnya dalam kegiatan wawancara ataupun penelitian. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, menghargai pendapat teman, serta dapat mempertanggungjawabkan hasil yang sudah diperolehnya (Novili et al., 2017). Presentasi dapat meningkatkan kemampuan siswa mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas serta mengembangkan kemampuan bahasa dengan baik dan benar (Daryanto, 2014).

### e. Tahap desiminasi

Tahap kelima pembelajaran *Gagatas* adalah tahap desiminasi. Pada tahap desiminasi ini setiap kelompok berbagi informasi dengan kelas lain. Setiap kelompok memiliki waktu 10 – 15 menit untuk menyampaikan hasil tulisan dengan kelas lain. Aktivitas pada tahap ini ditunjukkan pada gambar 6.

**Gambar 6. Aktivitas Peserta Didik Pada Tahap Desiminasi**



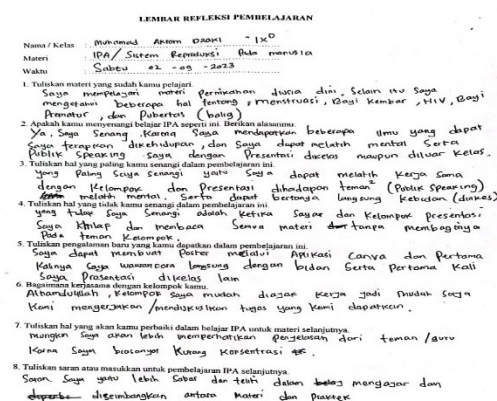
Sumber: Data Penelitian (2023)

Tahap desiminasi merupakan kelanjutan dari tahap presentasi namun pada tahap ini setiap kelompok mendesiminasikan hasil penelitian mereka kepada kelas lainnya. Kegiatan desiminasi dapat meningkatkan kepercayaan diri bagi siswa, memberikan tanggungjawab serta kepercayaan untuk dapat berbagi dengan orang lain diluar komunitasnya. Deseminasi Presentasi dapat meningkatkan kemampuan siswa mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas serta mengembangkan kemampuan bahasa dengan baik dan benar (Daryanto, 2014).

### f. Tahap refleksikan

Refleksi merupakan tahap terakhir dalam langkah pembelajaran *Gagatas*, kegiatan yang dilakukan oleh siswa adalah mengisi lembar refleksi yang sudah disiapkan oleh guru kemudian membacakan hasil refleksinya. Aktivitas pada tahap ini ditunjukkan pada Gambar 7.

**Gambar 7. Aktivitas Peserta Didik Pada Tahap Refleksikan**



Sumber: Data Penelitian (2023)

Fase refleksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena memberikan banyak manfaat bagi siswa. Dengan dukungan guru yang tepat, refleksi dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menjadi pembelajar yang mandiri (Sams & Bergqvist, 2018). Secara konseptual tujuan refleksi agar belajar menghindari kesalahan di masa yang akan datang dan meningkatkan kinerja siswa (Haryati & Rochman, 2012) disamping itu refleksi dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, imajinasi dan perasaan untuk menangkap makna dan nilai hakiki dari apa yang dipelajari oleh siswa (Pranyoto, 2014). Refleksi pembelajaran akan memberi makna pada peserta didik bahwa belajar itu bermanfaat untuk kehidupannya.

### **Simpulan**

Implementasi pembelajaran *Gagatas* berbasis *Social Scientific Issue* dengan media *Canva* pada mata pelajaran IPA menjadikan pembelajaran berpusat kepada siswa. Hal ini terlihat dari setiap tahapan pada pembelajaran *Gagatas* siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif, berpikir kritis, mengkomunikasikan serta melatih rasa tanggungjawab. Pembelajaran *Gagatas* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA di sekolah dengan tetap memperhatikan materi, kesiapan siswa, serta sarana dan prasarana sekolah. Pembelajaran efektif diperlukan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dengan tetap menyesuaikan kondisi peserta didik dan sarana dan prasarana sekolah, agar memberi dampak terhadap hasil belajar. Pembelajaran *Gagatas* yang mengadaptasi dari model PjBL (*Project Based Learning*) berbasis *Social Scientific Issue* telah membuktikan bahwa siswa tampak aktif, kreatif, inovatif, dan berpikir kritis, membangun sikap mengkomunikasikan serta melatih rasa tanggungjawab. Penelitian ini masih terbatas dalam skala kecil yaitu 1 kelas dan masih pada jenjang SMP. Karena itu, diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengukur aspek yang lebih khusus misalnya fokus pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau kolaborasi dalam pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Aflafo, E. (2021). Students Generating Questions as a Way of Learning. *Active Learning in Higher Education*, 22, 63–75.
- Akhiruddin, H. S., & Ibrohim. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Inkuiri Dipadu PjBL Berbahan Ajar Potensi Lokal Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 1(10), 1964–1968.
- Andryani, F. (2016). *Penerapan Pendekatan SSI (Socio Scientifici Issues) dengan Menggunakan Edia Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mahasiswa Baru Angkatan 2015* [Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/3705>
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project based learning

- (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 145–150. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century skills and social studies education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82–92.
- Astuti, R. (2015). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL. *Bioedukasi*, 8(2), 37–41. <http://download.portalgaruda.org/>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gaya Media.
- Ernando, P. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Uin Raden Intan Lampung.
- Hadi, D. F., Doyan, A., & Harjono, A. (2023). The Influence of the PhET Simulation-Assisted Project-Based Learning Model on Students' Ability to Master the Elasticity Concept. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(4), 1840–1845.
- Haryati, T., & Rochman, N. (2012). Peningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui praktik belajar kewarganegaraan (Project citizen). *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2).
- Mazfufah, N. F. (2017). *Pengaruh metode Diskusi Isu-Isu Sosiosainifik Terhadap Kemampuan Penalaran Ilmiah Siswa*. [http:// pascaundikhsa.ac.id / index.jurnal](http://pascaundikhsa.ac.id/index.jurnal)
- Novili, W. I., Utari, S., Saepuzaman, D., & Karim, S. (2017). Penerapan Scientific Approach dalam Upaya Melatihkan Literasi Sainifik dalam Domain Kompetensi dan Domain Pengetahuan Peserta didik SMP pada Topik Kalor. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 57–63.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013*.
- Pranoyo, Y. H. (2014). Paradigma Pedagogi Refleksi (PPR): Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Masalah Pastoral*, 3(1), 68–86. <https://jumpa.stkyakobus.ac.id/index.php/jumpa/article/view/14>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107–113. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/110251>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Safitri, A., Erman, & Admoko. (2016). *Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Literasi Sains SMP*.
- Sams, C., & Bergqvist, J. (2018). The power of reflection in project-based learning: A review of the literature. *International Journal of Project Management*, 36(1), 121–132.
- Shanmugavelu, G., Ariffin, K., Vadivelu, M., Mahayudin, Z., & Sundaram, M. (2020). Questioning Techniques and Teachers' Role In The Classroom. *Shanlax International Journal of Education*, 8(4), 45–49.
- Sumarni, W., Wardani, S., Sudarmin, & Gupitasari, D. N. (2016). Project Based Learning (PBL) To Improve Psychomotoric Skills: A Classroom Action Research. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 157–163.