ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6028

MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR MELALUI METODE AKTIF DAN INOVATIF

Improving the Quality of Learning in Elementary Schools through Active and Innovative Methods

Ayesha Malika Salsabilla[1], Intan Nur Cahya[2], Tasya Latipah[3], Oman Farhurohman[4]
UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
ayeshamalika16@gmail.com; intancahya204@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 18, 2025	May 16, 2025	May 28, 2025	Jun 2, 2025

Abstract

The quality of learning at the elementary school level in Indonesia continues to face various challenges, one of which is the dominance of traditional teacher-centered instructional methods, resulting in low student motivation, participation, and critical thinking skills. This study aims to explore and analyze the effectiveness of implementing active and innovative learning methods that are relevant in the context of primary education to enhance learning quality. A library research method was employed by analyzing various scholarly articles and documents related to active and innovative learning in elementary schools. The findings indicate that instructional strategies such as Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Discovery Learning, and cooperative approaches like Think-Pair-Share have proven effective in improving learning outcomes, critical thinking skills, creativity, and student motivation. Additionally, the integration of technology through interactive digital media and gamification approaches also contributes positively to increased student participation and the creation of an enjoyable learning environment. These results affirm that active

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

and innovative learning plays a significant role in improving the quality of primary education. The study recommends ongoing teacher training and the provision of supporting facilities as essential prerequisites to ensure that student-centered methods are implemented effectively within Indonesia's basic education system.

Keywords: Active Learning; Instructional Innovation; Elementary School; Project-Based Learning; Learning Motivation

Abstrak: Kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah dominasi metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, yang berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas penerapan metode pembelajaran aktif dan inovatif yang relevan dalam konteks pendidikan dasar guna meningkatkan mutu pembelajaran. Kajian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan menganalisis berbagai artikel ilmiah dan dokumen terkait pembelajaran aktif dan inovatif pada sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran seperti *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Discovery Learning*, serta pendekatan kooperatif seperti *Think-Pair-Share*, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi siswa. Selain itu, integrasi teknologi melalui media digital interaktif dan pendekatan gamifikasi juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran aktif dan inovatif berperan signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan berkelanjutan bagi guru dan penyediaan fasilitas pendukung sebagai prasyarat utama untuk memastikan implementasi metode yang berpusat pada peserta didik dapat berjalan secara optimal dalam sistem pendidikan dasar Indonesia.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif; Inovasi Pembelajaran; Sekolah Dasar; *Project-Based Learning*; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Namun, kualitas pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Pendekatan seperti ceramah yang dominan dan minimnya interaksi siswa masih sering dijumpai di ruang-ruang kelas, yang berakibat pada rendahnya motivasi belajar, partisipasi siswa, dan kurang berkembangnya keterampilan berpikir kritis (Sanjaya, 2006). Isu ini menjadi semakin relevan di tengah tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Sebagai tanggapan terhadap permasalahan tersebut, peneliti memandang pentingnya mengevaluasi dan merekomendasikan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif. Metode pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, simulasi, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan media digital interaktif telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka (Melvin L., 2016). Inovasi dalam strategi pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dan kreatif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pembelajaran aktif di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Misalnya, penelitian oleh (Sururoh et al., 2019) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Penelitian lain mengungkap bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar meningkatkan minat hasil belajar siswa secara signifikan (Waluyo Hadi et al., 2024). Namun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam studi yang mengkaji integrasi berbagai metode aktif dan inovatif secara komprehensif, terutama yang mengkaitkan strategi tersebut dengan kerangka teori yang kuat serta penerapan langsung dalam konteks sekolah dasar.

Kebaruan dari artikel ini terletak pada pendekatan studi literatur yang menggabungkan temuan-temuan dari berbagai strategi pembelajaran aktif dan inovatif, lalu mengelompokkannya berdasarkan efektivitas, tantangan implementasi, dan relevansinya dengan kebutuhan pendidikan dasar di Indonesia. Artikel ini juga berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus utama dalam artikel ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis metode-metode pembelajaran aktif dan inovatif yang efektif diterapkan di sekolah dasar berdasarkan studi-studi terdahulu. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun kajian konseptual yang dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *library research* (studi pustaka), yaitu penelitian yang subjeknya berupa literatur kepustakaan, seperti buku, jurnal, dan dokumen resmi yang relevan. Pendekatan ini digunakan untuk menelaah secara mendalam berbagai teori, hasil penelitian, dan praktik pendidikan terkait metode pembelajaran aktif dan inovatif di sekolah dasar. Studi pustaka merupakan cara untuk memperoleh data yang bersumber dari bahan-bahan tertulis guna menjawab rumusan masalah secara konseptual dan sistematis (Zed, 2008).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dokumentasi berbagai literatur ilmiah yang membahas strategi pembelajaran aktif serta pembelajaran inovatif yang relevan dengan konteks pendidikan dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, yaitu mengumpulkan informasi melalui telaah terhadap dokumen atau bahan tertulis yang memiliki keterkaitan substansial dengan topik yang diteliti. Menurut Suwendra, dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menyeleksi dan mengkaji dokumen yang relevan untuk dianalisis sesuai dengan fokus kajian (Suwendra, 2018).

HASIL

Menurut sejumlah temuan penelitian, penerapan model pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa secara signifikan meningkatkan standar pengajaran di tingkat sekolah dasar. Telah dibuktikan bahwa hasil pembelajaran, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses belajar, semuanya ditingkatkan oleh model pembelajaran yang menekankan pada interaksi siswa yang aktif, mengontekstualisasikan konten, dan mendorong peningkatan keterampilan berpikir secara kritis dan inovatif. Terdapat 6 artikel penelitian yang telah menjalani tinjauan sistematis berikut ini guna menyajikan pemahaman yang lebih lengkap mengenai kemanjuran pendekatan ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel

No	Judul Artikel	Model Pembelajaran	Metode Penelitian	Analisis Artikel
1	Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Project Based Learning (PjBL)	PTK (2 Siklus)	Menurut Saputra, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang mengandalkan proyek atau disebut Project-Based Learning (PjBL) telah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proyek, proses belajar tidak terbatas pada upaya pencapaian kognitif semata, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas siswa. Hasil studi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan terkait pencapaian hasil belajar, yaitu dari 30% pada kondisi awal naik menjadi 70% di siklus I, lalu meningkat sepenuhnya mencapai 100% pada siklus II.
2	Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Wordwall (Media Interaktif)	Studi Literatur (10 Artikel)	Kajian literatur yang dilakukan oleh Waluyo menunjukkan bahwa *Wordwall* sebagai media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA. *Wordwall* memungkinkan penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif seperti teka-teki, kuis, dan pencocokan kata, yang membuat proses belajar terasa lebih seru dan menyenangkan. Ini mendorong semangat belajar dan partisipasi peserta didik secara signifikan.
3	Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD	Problem Based Learning (PBL)	PTK (2 Siklus)	Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik, khususnya pada mata pelajaran IPA pada tingkat kelas IV sekolah dasar. PBL memberikan konteks pembelajaran yang berbasis dunia nyata, sehingga dapat membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik serta mendorong keterampilan pemecahan masalah secara aktif. Temuan studi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar, yaitu dari nilai rata-rata 56,8 pada pra-siklus yang berada dalam kategori sangat rendah, menjadi 71,1 pada siklus II dengan tingkat ketuntasan mencapai 73,9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model PBL bukan hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa.
4	Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share	Think Pair Share (TPS)	Kuasi Eksperimen	Penelitian yang dilakukan oleh Sururoh, dkk menunjukkan bahwa model *Think Pair Share* (TPS) mampu mengembangkan pemahaman terhadap konsep serta meningkatkan semangat

No	Judul Artikel	Model Pembelajaran	Metode Penelitian	Analisis Artikel
	Terhadap Hasil Belajar Ekonomi			belajar peserta didik. Model ini membuka kesempatan untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi berpasangan, dan bekerjasama dalam kelompok, yang menciptakan suasana belajar kooperatif dan merangsang partisipasi aktif semua siswa, termasuk mereka yang sebelumnya pasif. Penelitian ini menegaskan bahwa hubungan antara model pembelajaran dengan semangat belajar berkontribusi pada penguasaan materi secara konseptual yang lebih mendalam.
5	Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar	Discovery Learning	PTK	Penelitian Prasetyo & Abduh menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *discovery learning* dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan kegiatan belajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri 3 Pandean dan menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik dalam belajar meningkat dari 41,53% sebelum tindakan, menjadi 82,89% pada setelah tindakan dilakukan. Pembelajaran aktif berbasis *discovery learning* mendorong peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan mengamati, menganalisis, serta menyelesaikan masalah (*problem solving*).
6	Pengaruh Model Pembelajaran STEM Berbantu Video Pembelajaran Powtoon terhadap Hasil Belajar Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Sidoluhur	STEM + Powtoon	Pre-eksperimen	Menurut Ramadhani, dkk dalam penelitiannya mengeksplorasi penerapan model pembelajaran STEM dengan bantuan video *Powtoon* terhadap pencapaian belajar siswa kelas V SDN Sidoluhur 01. Melalui rancangan penelitian pre-eksperimental dengan satu kelompok uji (*one-group pretest and posttest*), hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar dari 33% menjadi 75%, serta nilai rata-rata meningkat dari 52,5 menjadi 82,08. Media digital seperti *Powtoon* meningkatkan daya tarik pembelajaran dan mendorong siswa lebih aktif, kreatif, serta memahami konsep secara visual dan kontekstual.

Sumber: diolah dari Saputra et al (2023),Waluyo Hadi et al (2024), Dewi et al (2021), Sururoh et al (2019), Prasetyo&Abduh (2020), dan Ramadhani et al (2023).

Analisis terhadap enam penelitian yang menguji keefektifan beberapa model pembelajaran aktif dan kreatif pada jenjang sekolah dasar dirangkum dalam Tabel 1. Jenis model pembelajaran, metodologi penelitian, dan hasil penelitian dirinci pada setiap baris tabel.

1. Project-Based Learning (PjBL)

   Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus. Hasil menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 30% di awal menjadi 70% pada siklus I, lalu mencapai 100% di siklus II. PjBL terbukti mendorong keaktifan, kemandirian, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis.
2. Media Interaktif Wordwall

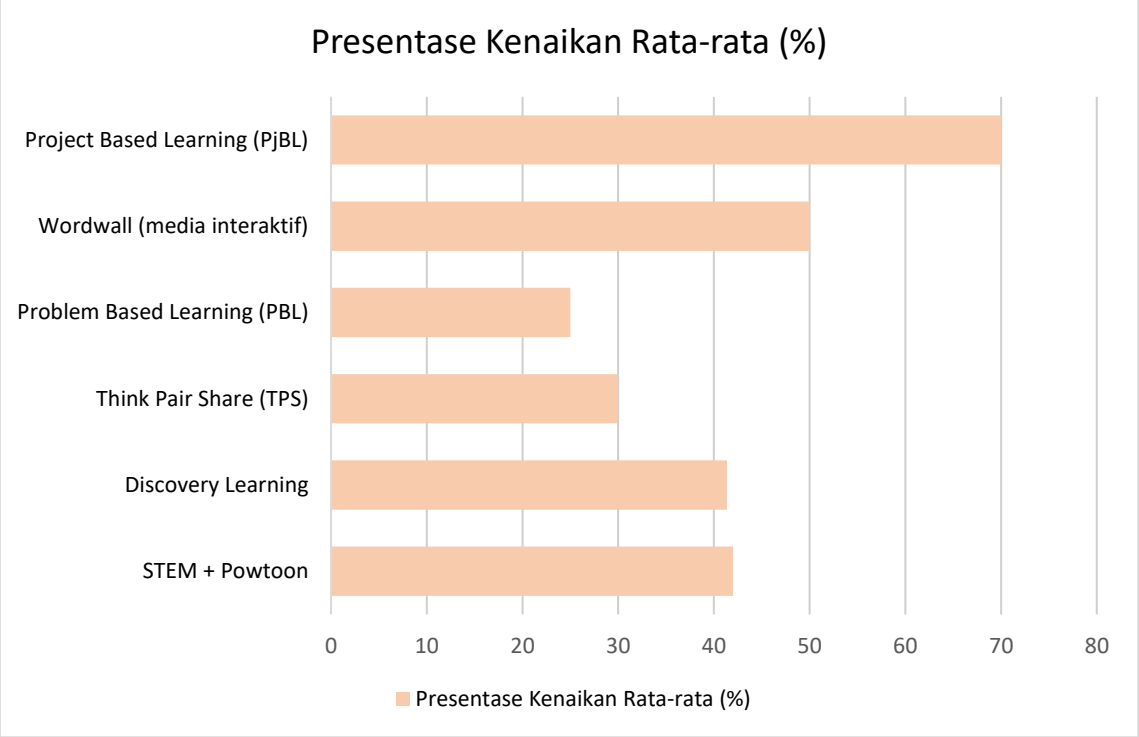
   Berdasarkan kajian literatur dari 10 artikel, Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif meningkatkan hasil belajar IPA dengan menyajikan materi secara menyenangkan melalui game edukatif. Penggunaan media ini memicu motivasi dan partisipasi siswa.
3. Problem-Based Learning (PBL)

   Selama dua siklus PTK, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 56,8 menjadi 71,1, dengan tingkat ketuntasan 73,9%. PBL memberikan konteks belajar berbasis dunia nyata, merangsang rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah.
4. Think Pair Share (TPS)

   Metode kuasi eksperimen menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar. Model ini memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi berpasangan, serta bekerja sama dalam kelompok.
5. Discovery Learning

   Model ini meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian PTK, persentase keaktifan naik dari 41,53% (pra-siklus) menjadi 82,89% (siklus II). Discovery Learning melibatkan siswa dalam pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah.
6. STEM + Powtoon

   Dengan desain pre-eksperimen, penelitian ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar meningkat dari 33% menjadi 75%, dan nilai rata-rata dari 52,5 menjadi 82,08. Video animasi Powtoon membantu visualisasi materi, mendorong kreativitas, dan meningkatkan pemahaman konsep lintas disiplin.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Peningkatan Model Pembelajaran

Grafik pada gambar menampilkan presentase Kenaikan Rata-rata (%) dari berbagai metode pembelajaran aktif dan inovatif. Grafik tersebut berupa diagram batang horizontal yang menunjukkan seberapa besar peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan metode-metode tertentu. Berikut deskripsi masing-masing metode berdasarkan panjang batang (presentase kenaikan):

1. Project Based Learning (PJBL) memiliki kenaikan rata-rata tertinggi, sekitar 70%, menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Wordwall (media interaktif) menunjukkan kenaikan sekitar 60%, menempati posisi kedua, menunjukkan bahwa media interaktif juga sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa.
3. Discovery Learning dan STEM + Powtoon masing-masing sekitar 45%, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan.
4. Think Pair Share (TPS) sekitar 30%, masih memberikan dampak positif namun lebih rendah dibanding metode lainnya.
5. Problem Based Learning (PBL) sekitar 25%, menempati posisi paling rendah dalam grafik ini.

Secara umum, grafik menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media interaktif memberikan dampak paling besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Perubahan paradigma di ranah pendidikan menjadi hal yang tidak dapat dihindari dan wajib ddihadap dihadapi seiring dengan perkembangan zaman dan meningkatnya kompleksitas tuntutan terhadap kualitas pembelajaran. Salah satu pergeseran penting yang terjadi adalah transisi dari metode pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar (*teacher-centered learning*) ke strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif siswa (*student-centered learning*). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif selama kegiatan belajar berlangsung, tidak sekadar sebagai pendengar informasi, tetapi juga berperan sebagai agen pembelajar yang membangun pemahaman secara mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan kemandirian belajar. Pergeseran ini bukan sekadar tren, melainkan respons terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang

Dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar pada anak, diperlukan penerapan berbagai strategi pembelajaran yang tepat dan efektif. Salah satu faktor kunci dalam hal ini adalah peran guru sebagai fasilitator utama dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu mampu mengidentifikasi karakteristik perkembangan siswa serta mengaplikasikan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan variatif agar dapat mempertahankan minat serta motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Rosidah, 2018).

Pembelajaran aktif dan inovatif merupakan pendekatan pembelajaran kontekstual yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar. Model ini didasarkan pada empat prinsip utama yang saling terkait dan membentuk fondasi proses pembelajaran yang bermakna. Pertama, proses interaksi, di mana siswa secara aktif terlibat dalam interaksi dengan guru, sesama siswa, media pembelajaran, sumber referensi, serta lingkungan belajar. Kedua, proses komunikasi, yang menekankan pentingnya siswa dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka

melalui berbagai bentuk seperti diskusi, cerita, dialog, hingga simulasi seperti role-play. Ketiga, proses refleksi, yaitu kemampuan siswa untuk merenungkan dan mengevaluasi kembali makna dari pengalaman belajar yang telah mereka peroleh, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Keempat, proses eksplorasi, yang memungkinkan siswa mengalami pembelajaran secara langsung melalui keterlibatan aktif semua indera dalam kegiatan seperti pengamatan, percobaan, penyelidikan, dan wawancara. Keempat prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang holistik dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Siregar et al., 2017).

Berdasarkan kajian literatur terhadap berbagai penelitian, ditemukan bahwa metode pembelajaran aktif dan inovatif memberikan kontribusi positif yang konsisten terhadap peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di tingkat pendidikan dasar, baik dari segi pencapaian akademik peserta didik, partisipasi dalam kelas, maupun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, metode belajar melalui proyek sebagai media utama, dan simulasi, menstimulasi peserta didik agar mampu berpikir secara analitis dan ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang selanjutnya dapat memperkuat atau memperbaiki pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian oleh Andrian dan Nani mengindikasikan bahwa penerapan metode aktif berbasis proyek mampu memperbaiki capaian belajar serta keterampilan kolaboratif peserta didik sekolah dasar (Maulana & Mediatati, 2023).

Dalam konteks teori konstruktivisme, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran merupakan syarat penting bagi terbentuknya pengetahuan yang bermakna. (Vygotsky & Cole, 1978) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan pengembangan kompetensi abad ke-21 sebagaimana dikemukakan oleh (Trilling et al., 2009), yang menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan literasi digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi metode pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa menjadi sebuah keharusan dalam upaya menciptakan pendidikan yang relevan dan berkualitas.

Berdasarkan kajian literatur, sejumlah metode pembelajaran aktif dan inovatif terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar. Metode seperti *Problem-Based Learning* (PBL), *Project-Based Learning* (PjBL), dan *Discovery Learning* telah

terbukti mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta daya kreativitas peserta didik. Selain itu, metode seperti *Think Pair Share* dan *Cooperative Learning* efektif dalam mengembangkan aspek afektif siswa, seperti motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Efektivitas metode-metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan kognitif maupun sosial siswa lebih bermakna dibandingkan pendekatan konvensional yang bersifat satu arah.

Di sisi lain, inovasi teknologi dalam pendidikan seperti penggunaan multimedia, aplikasi interaktif, dan gamifikasi telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media belajar digital yang interaktif dapat menumbuhkan ketertarikan dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran (Amalia et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh temuan Jingga, dkk yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPA di tingkat SD terbukti secara nyata memengaruhi semangat belajar peserta didik (Jingga Pramesti Pujianingsih et al., 2024). Oleh karena itu, penggabungan antara pendekatan pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi digital merupakan pendekatan yang efisien dalam mendukung proses belajar yang mendalam serta menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa baik secara kognitif maupun sosial lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teacher-centered. Penggunaan teknologi seperti media interaktif *Wordwall* dan video animasi *Powtoon* juga memberikan kontribusi positif, khususnya dalam menghadirkan lingkungan belajar yang nyaman serta mendukung gaya belajar visual.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme yang diperkenalkan oleh (Vygotsky & Cole, 1978), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Untuk melibatkan siswa secara aktif dapat dilakukan penerapan metode aktif seperti diskusi, eksperimen, simulasi, dan kerja kelompok. Dalam konteks ini, metode *Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat dalam konteks autentik.

Dalam konteks ini, salah satu model yang menonjol dalam literatur adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Penerapan model ini secara konsisten menunjukkan hasil positif terhadap

pengembangan keterampilan siswa sekolah dasar. Dalam penelitian (Suharyati & Putu Arga, 2023) menemukan bahwa PjBL dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan serupa dilaporkan oleh (Safrida et al., 2024), yang mencatat peningkatan pemahaman konsep pada proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui siklus pembelajaran berbasis proyek.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, PjBL juga mendukung pengembangan keterampilan proses sains dan literasi siswa. (Permana & Winangun, 2024) menemukan bahwa PjBL mengembangkan kemampuan siswa dalam melakukan proses sains selama pembelajaran IPA., sementara penelitian lain menunjukkan peningkatan literasi siswa di SD Negeri 4 Tukadsumaga melalui model serupa. Tak hanya itu, model ini juga berdampak pada dimensi motivasional. (Maghfiroh et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan platform *Studygram* dalam PjBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, PjBL bukan hanya berhasil meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan partisipasi serta semangat siswa.

Meskipun demikian, implementasi PjBL tidak terlepas dari tantangan. Hambatan utama yang sering dijumpai adalah keterbatasan pelatihan guru dan ketercukupan sumber daya pendidikan. Keberhasilan penerapan metode ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek, serta pada ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. (Basar, 2024) menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan dan dukungan institusional dari sekolah maupun pemerintah agar ekosistem pembelajaran inovatif dapat terwujud secara optimal.

Di sisi lain, meskipun banyak studi mendukung efektivitas metode pembelajaran aktif, beberapa literatur mencatat bahwa tanpa perencanaan yang matang dan penguasaan keterampilan pedagogis oleh guru, implementasi metode ini berisiko tidak mencapai hasil yang diharapkan. Oleh sebab itu, pendidik perlu dibekali dengan kompetensi dalam merancang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas kolaboratif, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang relevan. Teknologi seperti media interaktif Wordwall dan video animasi Powtoon terbukti mendukung gaya belajar visual siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Temuan ini memberikan implikasi penting pada berbagai aspek pendidikan. Secara praktis, sekolah dasar harus menyediakan kesempatan dan bantuan bagi pendidik agar dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan kontekstual, salah satunya melalui pelatihan

berkelanjutan dan kolaborasi profesional antar pendidik. Secara kurikuler, Kurikulum Merdeka telah memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengintegrasikan pendekatan berbasis proyek dan pembelajaran autentik. Oleh karena itu, kebijakan ini perlu diimplementasikan secara konsisten dengan dukungan evaluasi berbasis kualitas inovasi pembelajaran, bukan hanya pada aspek administratif. Di tingkat kebijakan pendidikan, temuan ini dapat dijadikan dasar dalam merancang sistem evaluasi guru yang lebih komprehensif, yaitu yang mengapresiasi kreativitas dan inovasi dalam praktik pembelajaran.

Namun demikian, studi ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, penelitian ini menggunakan telaah pustaka dengan sumber data yang berasal dari data tidak langsung (data sekunder) Kedua, jumlah literatur yang dianalisis masih terbatas sehingga belum mencerminkan kondisi sekolah dasar secara menyeluruh di Indonesia. Ketiga, interpretasi data bersifat subjektif dan berpotensi bias, tergantung pada perspektif peneliti terhadap sumber yang digunakan. Keempat, variabel kontekstual seperti dukungan keluarga, kondisi sekolah, dan latar belakang siswa belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan pendekatan empiris dan data primer sangat diperlukan untuk memperkuat temuan ini.

KESIMPULAN

Hasil analisis literatur dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran aktif dan kreatif, seperti *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Think-Pair-Share* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan teknologi melalui media interaktif dan unsur gamifikasi turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Strategi-strategi ini berakar pada prinsip konstruktivisme yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membentuk pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Kontribusi ilmiah dari penelitian ini terletak pada penguatan paradigma pembelajaran abad ke-21 di tingkat pendidikan dasar, dengan penekanan pada pengembangan strategi pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis teknologi. Studi ini turut menegaskan urgensi pergeseran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berorientasi pada peran aktif siswa. Selain memperkaya literatur mengenai efektivitas pendekatan konstruktivistik, penelitian ini juga mengukuhkan pentingnya integrasi

teknologi sebagai bagian dari transformasi pedagogis yang mendukung penguasaan kompetensi secara holistik.

Penelitian ini menjawab permasalahan mengenai rendahnya efektivitas pendekatan pembelajaran konvensional dengan menawarkan solusi berbasis pendekatan inovatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Melalui sintesis berbagai studi sebelumnya, kajian ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dan berbasis teknologi dapat menciptakan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial yang lebih tinggi. Hal ini memberikan landasan teoretis yang kuat bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang responsif terhadap dinamika pendidikan kontemporer.

Untuk memperkuat temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan pendekatan empiris dengan data primer melalui observasi, eksperimen, atau studi kasus di berbagai konteks sekolah. Penelitian lanjutan juga perlu mengkaji faktor-faktor kontekstual seperti latar belakang siswa, fasilitas sekolah, dukungan orang tua, serta kompetensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif dan inovatif. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan relevan dalam upaya merumuskan kebijakan pendidikan yang adaptif, tepat guna, dan berorientasi pada kualitas pembelajaran di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(01), 39–47. https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689

Basar, Z. R. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek Oleh Guru Sekolah Dasar : Studi Kasus Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, *1*, 13–19. https://doi.org/10.70134/pedasud.v1i1.196

Dewi, W. P., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *4*(2), 158–164. https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36859

Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, & Seillamitha Octaviona Lorenza. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(1), 69–76. https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713

Maghfiroh, R., Prihatini, A., & Basuki, B. E. (2023). Iimplementasi Project Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Studtgram Terhadap kreativitas Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, *VIII*(I), 1–19.

https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8981

Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *14*(3), 153. https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163

Melvin L., S. (2016). *ACTIVE LEARNING 101 Cara Belajar Siswa Aktif*.

Permana, I. G. Y., & Winangun, I. M. A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tukadsumaga. *Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 169–177. https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.266

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991

Ramadhani, R., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran STEM Berbantu Video Pembelajaran Powtoon terhadap Hasil Belajar Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Sidoluhur 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(23), 656–664. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9771

Rosidah, R. (2018). Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing. *Qawwam*, *12*(1), 1–17. https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748

Safrida, L., Rodiyana, R., & Kamsiatun, K. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia*. *09*. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13934

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorentasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada media.

Saputra, M. G., Hadi, F. R., & Riyanasari, L. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *9*(2), 429–442. https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2377

Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *5*(2), 743. https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.743-749

Suharyati, T., & Putu Arga, H. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, *2*(1), 45–53. https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.13037

Sururoh, M., Setyosari, P., & Subanji. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Tajdidukasi*, *VIII*(2), 85–96. https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11779

Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra.

Trilling, Bernie, & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *14*(2), 466–473. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.