



Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar

Putri Indah Mawati Waruwu^{1*}, Yullys Helsa²

¹⁻²Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: putriindah28629@gmail.com¹, yullys@fip.unp.ac.id²

Alamat: Jln Prof. Dr. Hamka. Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia

*Korespondensi penulis: putriindah28629@gmail.com

Abstract. *Active learning is an instructional approach that positions students as central participants in the learning process through interactive, collaborative, and reflective activities. This study aims to examine the implementation of active learning strategies in enhancing student engagement at the elementary school level. A literature review method was employed, analyzing 20 national and international scholarly articles published between 2019 and 2024. The findings indicate that strategies such as Problem-Based Learning, cooperative learning, and experiential learning effectively increase students' participation, motivation, and academic achievement. The integration of digital media and educational games also contributes positively to students' focus and emotional engagement during lessons. However, several implementation challenges were identified, including limited teacher competence, insufficient learning facilities, and time constraints within the curriculum. These findings highlight the importance of policy support, continuous teacher training, and the provision of adequate learning resources to ensure the optimal application of active learning in elementary classrooms. Therefore, active learning emerges as a strategic solution to improve the quality of primary education by fostering student-centered and engaging learning experiences.*

Keywords: *21st-Century Skills, Active Learning, Elementary Education, Student Engagement, Teaching Strategy.*

Abstrak. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif, kolaboratif, dan reflektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menganalisis 20 artikel ilmiah nasional dan internasional terbitan lima tahun terakhir (2019–2024). Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi seperti *Problem-Based Learning*, *cooperative learning*, dan *experiential learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Integrasi media digital dan permainan edukatif juga terbukti mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan emosional siswa selama proses belajar. Meskipun demikian, beberapa kendala dalam penerapannya masih ditemukan, seperti keterbatasan kompetensi guru, sarana pembelajaran yang belum memadai, serta waktu yang terbatas dalam pelaksanaan. Temuan ini menegaskan pentingnya dukungan kebijakan, pelatihan berkelanjutan bagi guru, dan penyediaan fasilitas pembelajaran untuk memastikan pembelajaran aktif dapat diterapkan secara optimal di sekolah dasar. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar yang berorientasi pada kebutuhan dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Aktif, Pendidikan Abad 21, Sekolah Dasar, Strategi Mengajar.

1. LATAR BELAKANG

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan belajar di sekolah dasar. Siswa yang aktif dan terlibat secara emosional, kognitif, dan perilaku cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik serta motivasi yang lebih tinggi (Fredricks et al., 2019; Wang & Eccles, 2020). Namun, banyak sekolah dasar masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif dan satu arah, seperti ceramah dan hafalan, yang dapat menurunkan minat dan keterlibatan siswa (Fauzi & Anggraeni, 2022).

Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan abad 21, pembelajaran aktif menjadi sebuah kebutuhan untuk membangun kompetensi abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Setiawan et al., 2021; Mahfud et al., 2023). Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk menjadi subjek utama dalam proses belajar melalui kegiatan yang interaktif, eksploratif, dan reflektif (Prince, 2021; Chung et al., 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif seperti Problem-Based Learning (PBL), cooperative learning, dan experiential learning mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Rokhani et al., 2022; Syahril et al., 2023; Rahmat et al., 2021). Selain itu, integrasi media digital dan permainan edukatif terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran (Anindita & Prasetyo, 2021; Zaini & Hadi, 2020).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif seperti Problem-Based Learning (PBL), cooperative learning, dan experiential learning mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Rokhani et al., 2022; Syahril et al., 2023; Rahmat et al., 2021). Selain itu, integrasi media digital dan permainan edukatif terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran (Anindita & Prasetyo, 2021; Zaini & Hadi, 2020).

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga siswa terlibat secara langsung melalui aktivitas yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan reflektif (Prince, 2021; Setiawan et al., 2021). Dalam pembelajaran aktif, guru berperan sebagai fasilitator yang memotivasi siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Mahfud et al., 2023; Rokhani & Mulyani, 2022).

Menurut Wang dan Eccles (2020), keterlibatan siswa (*student engagement*) mencakup dimensi kognitif, emosional, dan perilaku, yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perkembangan sosial siswa. Pembelajaran aktif dirancang untuk meningkatkan ketiga dimensi keterlibatan tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata (Syahril et al., 2023; Rahmat et al., 2021).

Strategi pembelajaran aktif yang populer di sekolah dasar antara lain Problem-Based Learning (PBL), Cooperative Learning, dan Experiential Learning (Rokhani et al., 2022; Syahril et al., 2023). PBL menantang siswa untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang memicu rasa ingin tahu dan berpikir kritis (Prince, 2021). Cooperative Learning menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2021). Sedangkan Experiential Learning menekankan pengalaman langsung sebagai sumber pembelajaran yang efektif (Rahmat et al., 2021).

Selain itu, integrasi media digital dan permainan edukatif menjadi bagian penting dari pembelajaran aktif di era digital saat ini. Media digital dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah akses informasi, sedangkan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan fokus siswa selama belajar (Anindita & Prasetyo, 2021; Zaini & Hadi, 2020).

Meski demikian, keberhasilan penerapan pembelajaran aktif sangat bergantung pada kompetensi guru, dukungan fasilitas, dan kesiapan siswa (Nugroho et al., 2021; Susanti & Lestari, 2022). Guru perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan agar mampu merancang dan mengelola pembelajaran yang menarik dan efektif. Fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang nyaman, teknologi, dan bahan ajar yang memadai juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi (Fauzi & Anggraeni, 2022).

Dengan dasar teoritis ini, pembelajaran aktif menjadi pendekatan yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (*library research*) untuk menganalisis implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam melalui analisis berbagai sumber literatur yang relevan (Creswell & Poth, 2018; Nugroho et al., 2021).

1) Sumber Data

Data utama diperoleh dari artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024. Pemilihan artikel dilakukan melalui database seperti Google Scholar, ResearchGate, dan DOAJ, dengan kriteria artikel yang membahas topik pembelajaran aktif, keterlibatan siswa, dan pendidikan dasar (Fauzi & Anggraeni, 2022; Syahril et al., 2023). Sebanyak 20 artikel terpilih digunakan sebagai bahan analisis utama.

2) Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Artikel yang disertakan memenuhi kriteria peer-reviewed, relevan dengan fokus penelitian, dan tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Artikel yang tidak lengkap atau tidak terkait langsung dengan pembelajaran aktif di sekolah dasar dikeluarkan dari kajian (Mahfud et al., 2023; Rahmat et al., 2021).

3) Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis), yaitu mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan strategi pembelajaran aktif dan keterlibatan siswa. Proses analisis meliputi pengumpulan data, pengkodean informasi, kategorisasi, dan sintesis tematik (Setiawan et al., 2021; Prince, 2021). Hal ini bertujuan untuk menginterpretasikan pola dan temuan yang berulang serta menarik kesimpulan yang mendalam.

4) Validitas Data

Untuk memastikan validitas, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari beberapa artikel yang berbeda serta mengacu pada teori dan konsep pendidikan yang sudah mapan (Wang & Eccles, 2020; Nugroho et al., 2021). Selain itu, referensi yang digunakan berasal dari jurnal bereputasi dan terindeks yang menjamin kualitas dan kredibilitas data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif yang paling banyak diterapkan di sekolah dasar meliputi Problem-Based Learning (PBL), Cooperative Learning, dan Experiential Learning. PBL mendorong siswa untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah nyata, sehingga memicu keterlibatan kognitif dan motivasi intrinsik (Rokhani & Mulyani, 2022; Syahril et al., 2023). Cooperative Learning memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, yang meningkatkan keterlibatan sosial dan emosional selama

proses belajar (Setiawan et al., 2021; Mahfud et al., 2023). Sementara itu, Experiential Learning mengutamakan pengalaman langsung yang membantu siswa memahami konsep secara praktis dan bermakna (Rahmat et al., 2021).

Strategi pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Di sekolah dasar, strategi ini sangat penting karena siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang memerlukan stimulasi aktif dan menyenangkan untuk membangun pemahaman yang bermakna. Pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui diskusi, simulasi, eksperimen, permainan edukatif, hingga proyek kolaboratif yang dirancang sesuai tingkat perkembangan mereka (Sanjaya, 2020).

Penerapan strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai model seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan *Discovery Learning*. Strategi ini tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama tim (Rahayu & Purwanto, 2021). Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPA, guru dapat mengajak siswa untuk melakukan eksperimen sederhana yang melibatkan pengamatan dan pencatatan hasil, sehingga siswa tidak hanya menghafal teori tetapi juga memahami konsep melalui pengalaman langsung. Selain itu, pembelajaran aktif di sekolah dasar perlu didukung oleh media dan alat bantu yang tepat, seperti media visual, audio, alat peraga konkret, dan teknologi digital interaktif. Media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Misalnya, penggunaan video animasi untuk menjelaskan proses fotosintesis dapat membantu siswa memahami proses yang abstrak menjadi lebih konkret (Handayani & Septiani, 2022).

Implementasi strategi ini menuntut peran aktif guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru harus mampu merancang kegiatan belajar yang memicu rasa ingin tahu dan mengaktifkan potensi berpikir kritis siswa. Selain itu, guru juga perlu melakukan evaluasi formatif yang mendorong refleksi dan umpan balik berkelanjutan (Fitriyani, 2023). Penerapan strategi pembelajaran aktif secara konsisten dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Yuliana & Hidayat, 2020). Namun, pelaksanaan strategi pembelajaran aktif masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain keterbatasan fasilitas, beban administrasi guru, dan kurangnya pelatihan profesional. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan dari pihak sekolah, pemerintah, dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kolaboratif (Siregar & Nuraini, 2024).

Dampak Pembelajaran Aktif terhadap Keterlibatan Siswa

Berbagai studi mengonfirmasi bahwa pembelajaran aktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa pada tiga dimensi utama: kognitif, emosional, dan perilaku (Fredricks et al., 2019; Wang & Eccles, 2020). Keterlibatan kognitif terlihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Prince, 2021). Keterlibatan emosional tercermin dalam minat, rasa senang, dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Anindita & Prasetyo, 2021; Zaini & Hadi, 2020). Sementara keterlibatan perilaku ditunjukkan oleh partisipasi aktif siswa dalam diskusi, tugas kelompok, dan aktivitas kelas lainnya (Syahril et al., 2023).

Pembelajaran aktif telah menjadi pendekatan strategis dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Keterlibatan siswa baik secara fisik, emosional, maupun kognitif merupakan faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, eksperimen, permainan edukatif, hingga pembelajaran berbasis proyek, telah terbukti meningkatkan tingkat kehadiran, perhatian, dan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas (Hidayati & Ramdhani, 2022).

Salah satu dampak paling nyata dari pembelajaran aktif adalah meningkatnya keterlibatan kognitif, yaitu kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memahami konsep secara mendalam. Dalam pembelajaran tradisional yang bersifat pasif, siswa cenderung menjadi penerima informasi saja. Sebaliknya, pendekatan aktif menuntut siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan berinteraksi dengan materi pelajaran serta dengan teman sekelas dan guru (Rizki & Nugroho, 2021). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan keingintahuan belajar.

Dari sisi keterlibatan emosional, pembelajaran aktif juga mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif. Siswa merasa dihargai karena pendapat mereka didengar dan dilibatkan dalam pengambilan keputusan belajar. Ini menciptakan rasa memiliki terhadap proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Sari, 2023). Lingkungan kelas yang kolaboratif dan suportif mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Sementara itu, keterlibatan fisik yang dimaksud meliputi aktivitas langsung seperti menulis, bergerak, bermain peran, atau membuat proyek. Aktivitas ini membuat siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan, tetapi juga aktif secara motorik. Aktivitas fisik yang dikombinasikan dengan tugas kognitif terbukti mampu meningkatkan retensi informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh (Wahyuni & Arifin, 2020).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran aktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa SD, terutama pada siswa dengan kebutuhan belajar yang beragam. Namun, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada perencanaan guru, pemilihan metode yang tepat, dan dukungan lingkungan belajar yang positif (Setiawan & Astuti, 2024). Oleh karena itu, pelatihan guru dalam penerapan strategi pembelajaran aktif menjadi penting sebagai bagian dari peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Integrasi Media Digital dan Permainan Edukatif

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang adalah integrasi media digital dan permainan edukatif (educational games) dalam proses pembelajaran. Integrasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Putri & Supriyanto, 2021). Di era digital saat ini, anak-anak tergolong generasi digital native yang sangat akrab dengan teknologi, sehingga pendekatan ini menjadi sangat relevan.

Pemanfaatan media digital dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran di era digital (Anindita & Prasetyo, 2021; Zaini & Hadi, 2020). Media interaktif seperti kuis digital, video pembelajaran, dan aplikasi permainan edukasi mempermudah siswa memahami materi dan mempertahankan fokus selama pembelajaran. Hal ini juga mendukung pembelajaran yang bersifat personalisasi dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Setiawan et al., 2021).

Media digital yang digunakan di sekolah dasar mencakup berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, kuis online, hingga platform belajar berbasis game seperti *Kahoot*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *ClassDojo*. Sementara itu, permainan edukatif digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi (Handayani & Hapsari, 2022).

Permainan edukatif juga memberikan ruang bagi pembelajaran diferensiasi, di mana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika, siswa dapat menggunakan permainan berbasis aplikasi untuk menyelesaikan soal-soal logika melalui permainan petualangan digital. Ini memungkinkan siswa untuk belajar tanpa tekanan dan meningkatkan keberanian mereka dalam menyelesaikan masalah (Kurniawan et al., 2020).

Integrasi ini juga membantu guru dalam proses evaluasi. Banyak media digital yang menyediakan fitur analisis hasil belajar secara otomatis, sehingga guru dapat memantau perkembangan siswa secara real-time. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan umpan balik yang tepat dan merancang strategi pembelajaran lanjutan yang lebih efektif (Fadilah & Sulastri, 2023).

Meski demikian, penerapan media digital dan permainan edukatif di sekolah dasar memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat teknologi, koneksi internet, dan pelatihan bagi guru. Tantangan lain termasuk potensi ketergantungan siswa terhadap layar serta kurangnya kontrol atas konten yang sesuai usia. Oleh karena itu, pemilihan media dan permainan harus dilakukan dengan selektif, serta diawasi dengan baik oleh guru dan orang tua (Suryani & Prasetyo, 2024). Secara keseluruhan, integrasi media digital dan permainan edukatif dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, asalkan diterapkan dengan pendekatan yang tepat dan berlandaskan pada kebutuhan pedagogis siswa.

Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar, baik secara fisik, kognitif, maupun emosional. Di sekolah dasar, strategi ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan pemahaman konsep secara bermakna. Namun, implementasi pembelajaran aktif di tingkat sekolah dasar tidak selalu berjalan mulus. Terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi oleh guru, siswa, maupun institusi pendidikan secara keseluruhan (Nugraha & Yulianti, 2020).

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi pembelajaran aktif di sekolah dasar menghadapi beberapa kendala. Studi menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran aktif menjadi hambatan utama (Nugroho et al., 2021; Susanti & Lestari, 2022). Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti ruang kelas yang kurang memadai dan minimnya akses teknologi, juga menjadi tantangan serius (Fauzi & Anggraeni, 2022). Waktu pembelajaran yang terbatas dalam kurikulum juga membatasi ruang gerak guru untuk menerapkan strategi yang lebih variatif dan mendalam (Mahfud et al., 2023).

Karakteristik siswa sekolah dasar yang sangat beragam juga menjadi kendala. Siswa di jenjang ini memiliki tingkat perhatian yang pendek, kemampuan membaca dan menulis yang belum merata, serta perbedaan kemampuan belajar yang cukup besar. Dalam pembelajaran aktif, siswa dituntut untuk berkolaborasi, menyelesaikan tugas secara mandiri, atau terlibat dalam diskusi kelompok. Tanpa bimbingan yang tepat, siswa dapat kehilangan fokus atau justru bermain-main saat kegiatan berlangsung (Widodo & Suryani, 2022). Oleh karena itu,

guru perlu menerapkan strategi manajemen kelas yang tepat untuk menjaga keterlibatan siswa secara konsisten.

Dari sisi administratif, beban kerja guru yang tinggi dan tuntutan kurikulum yang padat juga menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran aktif. Guru sering kali merasa kesulitan membagi waktu antara menyusun perangkat ajar, mengajar, melakukan asesmen, dan menyelesaikan laporan administrasi lainnya. Kondisi ini menyulitkan guru untuk merancang pembelajaran aktif yang kreatif dan inovatif (Yunita & Handayani, 2024). Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, kepala sekolah, serta komunitas pendidikan. Penguatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan sarana yang memadai, serta kebijakan kurikulum yang fleksibel akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas implementasi pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Solusi dan Rekomendasi untuk Optimalisasi Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk menjadi subjek pembelajaran melalui partisipasi aktif, kolaborasi, dan keterlibatan emosional serta kognitif. Meski implementasinya di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sumber daya, dan perbedaan karakteristik siswa, solusi strategis dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pelaksanaannya secara berkelanjutan (Rahayu & Setiawan, 2021).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, seperti pelatihan berkelanjutan bagi guru agar meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi (Nugroho et al., 2021). Pemerintah dan sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk fasilitas teknologi yang mendukung pembelajaran digital (Susanti & Lestari, 2022). Selain itu, revisi kurikulum yang memberikan fleksibilitas waktu dan ruang bagi pembelajaran aktif menjadi sangat penting (Fauzi & Anggraeni, 2022). Selain itu, penguatan peran kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran menjadi kunci penting. Kepala sekolah perlu mendorong budaya kolaboratif antar guru melalui kegiatan supervisi yang konstruktif, komunitas belajar, dan refleksi bersama. Lingkungan sekolah yang mendukung inovasi akan mempercepat adopsi strategi pembelajaran aktif oleh seluruh warga sekolah (Marwati & Yusuf, 2020).

Dalam aspek sumber daya, pengadaan media pembelajaran yang variatif dan murah seperti alat peraga sederhana, permainan edukatif, dan teknologi berbasis digital perlu diperluas. Tidak semua pembelajaran aktif membutuhkan teknologi tinggi; pendekatan kontekstual yang memanfaatkan lingkungan sekitar atau bahan bekas dapat mendorong

keaktivitas tanpa memerlukan biaya besar (Fadhilah & Munawaroh, 2023). Di sisi lain, integrasi media digital seperti *Wordwall*, *Kahoot*, atau *Google Classroom* dapat diterapkan secara bertahap sesuai kesiapan infrastruktur. Rekomendasi kebijakan pendidikan juga dibutuhkan untuk mendukung optimalisasi pembelajaran aktif. Kurikulum yang lebih fleksibel, beban administrasi yang disederhanakan, serta adanya insentif bagi guru inovatif akan menciptakan ruang bagi pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Dukungan dari Dinas Pendidikan dalam bentuk fasilitasi pelatihan, monitoring, serta distribusi sumber belajar sangat diperlukan (Susanti & Hidayat, 2024). Terakhir, melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pembelajaran dapat memperkuat ekosistem pendidikan. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang mengangkat isu lokal akan membuat siswa lebih terhubung dengan realitas sekitarnya, meningkatkan motivasi belajar, dan menumbuhkan empati sosial (Wulandari & Saputra, 2021). Pendekatan holistik ini mendorong pembelajaran aktif tidak hanya sebagai metode, tetapi juga sebagai budaya belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dampak positif dari pembelajaran aktif dapat semakin diperkuat melalui integrasi media digital dan permainan edukatif yang menarik dan kontekstual. Pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan di sekolah dasar dengan pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Integrasi media digital dan permainan edukatif semakin memperkuat efektivitasnya. Namun, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kompetensi guru, dukungan fasilitas, dan kebijakan kurikulum yang mendukung. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru dan penyediaan sumber daya belajar yang memadai harus menjadi prioritas utama untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dasar yang lebih inklusif dan bermakna.

Namun, implementasi pembelajaran aktif masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan kompetensi guru, kurangnya fasilitas pendukung, serta beban administratif yang tinggi. Karakteristik siswa yang beragam dan masih berkembang juga menuntut guru untuk memiliki keterampilan manajemen kelas dan pedagogik yang adaptif. Untuk mengatasi tantangan tersebut, dibutuhkan solusi yang menyeluruh, antara lain: pelatihan guru yang

berkelanjutan, penguatan kepemimpinan kepala sekolah, penyediaan media pembelajaran yang relevan, serta kebijakan pendidikan yang mendukung inovasi di tingkat satuan pendidikan dasar. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan pemangku kebijakan menjadi kunci keberhasilan dalam optimalisasi pembelajaran aktif. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran aktif dapat menjadi fondasi kuat dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

DAFTAR REFERENSI

- Anindita, R., & Prasetyo, A. (2021). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 114–121.
- Astuti, M., & Rahman, A. (2021). Kesiapan guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–63.
- Fadhilah, S., & Munawaroh, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran aktif di sekolah dasar berbasis lingkungan sekitar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 134–142.
- Fadilah, S., & Sulastri, R. (2023). Penggunaan platform digital interaktif dalam pembelajaran SD: Dampak terhadap motivasi dan evaluasi belajar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 121–130.
- Fauzi, A., & Anggraeni, P. (2022). Evaluasi implementasi Kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 33–47.
- Fitriyani, A. (2023). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–135.
- Fredricks, J. A., Wang, M. T., et al. (2019). Engagement in school: A multidimensional perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 58, 1–13.
- Handayani, L., & Hapsari, D. (2022). Efektivitas game edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 65–74.
- Hidayati, R., & Ramdhani, M. (2022). Aktivasi keterlibatan siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 56–65.
- Kurniawan, H., Ramadhani, A., & Fitriani, M. (2020). Penerapan permainan edukatif digital dalam pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(3), 211–219.
- Mahfud, I., et al. (2023). Peran guru dalam pembelajaran abad 21: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 56–68.
- Marwati, E., & Yusuf, A. (2020). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan implementasi pembelajaran aktif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar*, 6(1), 25–34.

- Nugraha, T., & Yulianti, E. (2020). Hambatan penerapan pembelajaran aktif di sekolah dasar: Studi kualitatif di kota dan desa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 112–120.
- Nugroho, H., Putri, A. S., & Santosa, B. (2021). Hambatan dalam menerapkan model pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–52.
- Prince, M. J. (2021). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 110(2), 223–232.
- Putri, R. A., & Supriyanto, E. (2021). Integrasi media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 45–55.
- Rahayu, D., & Setiawan, A. (2021). Optimalisasi pembelajaran aktif di sekolah dasar: Studi literatur dan praktik lapangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(3), 98–107.
- Rahmat, R., Wahyuni, S., & Wibowo, A. (2021). Pengaruh experiential learning dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(3), 231–239.
- Rizki, R. A., & Nugroho, H. (2021). Pembelajaran aktif dan dampaknya terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 88–96.
- Rokhani, T., & Mulyani, E. (2022). Problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14(1), 22–30.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, D. P., & Lestari, A. N. (2023). Kesenjangan fasilitas pendidikan dan dampaknya terhadap penerapan model pembelajaran aktif di SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 87–96.
- Setiawan, A., & Astuti, Y. (2024). Evaluasi efektivitas pembelajaran aktif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 43–55.
- Setiawan, A., Sari, M., & Rahayu, T. (2021). Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 78–87.
- Siregar, R., & Nuraini, L. (2024). Tantangan implementasi pembelajaran aktif di sekolah dasar: Studi kasus di daerah 3T. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 89–98.
- Suryani, A., & Prasetyo, M. (2024). Tantangan dan strategi penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 10(1), 99–110.
- Susanti, D., & Lestari, S. (2022). Peran sarana dan prasarana dalam penerapan pembelajaran interaktif. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41–53.
- Susanti, N., & Hidayat, M. (2024). Rekomendasi kebijakan pendidikan dalam mendukung inovasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Kebijakan dan Administrasi Pendidikan*, 12(1), 55–63.
- Syahril, H., et al. (2023). Cooperative learning untuk meningkatkan keterlibatan siswa SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(1), 110–120.

- Wahyuni, L., & Arifin, R. (2020). Keterlibatan fisik siswa dalam pembelajaran aktif: Studi kasus di kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 201–210.
- Wang, M. T., & Eccles, J. S. (2020). Theories of motivation and engagement in school. *Educational Psychologist*, 55(2), 69–83.
- Widodo, A., & Suryani, H. (2022). Manajemen kelas dalam pembelajaran aktif untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar*, 5(1), 31–40.
- Wulandari, I., & Saputra, D. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan partisipasi dan empati siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Holistik*, 7(2), 88–97.
- Yuliana, A., & Hartono, B. (2022). Efektivitas pelatihan guru dalam implementasi model pembelajaran aktif. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 76–85.
- Yuliana, D., & Hidayat, R. (2020). Pengaruh pembelajaran aktif terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 67–76.
- Yunita, M., & Handayani, R. (2024). Beban administratif guru dan implikasinya terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Reformasi Pendidikan*, 10(1), 66–75.
- Zaini, R., & Hadi, S. (2020). Penerapan games edukatif dalam pembelajaran tematik di SD. *Jurnal Edukasi Anak*, 8(1), 15–24.