

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI

Meli Ramadani¹, Dina Musarofah², Nu'mal Aqilah³, Oman Fahrurrohman⁴

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ^{1,2,3,4}

Email: mellyr372@gmail.com¹, dmsyrfh@gmail.com², nmalaqilah21@gmail.com³,
oman.farhurohman@uinbanten.ac.id⁴

Keywords

Abstract

Active Learning, Learning Motivation, Elementary Students.

This study discusses the implementation of various active learning strategies to enhance students' learning motivation in elementary and Islamic elementary schools (SD/MI). The research employs a qualitative approach using literature study methods, analyzing theories, concepts, and previous research related to active learning. The discussion highlights four main strategies: Active Learning through group discussions, Learning by Doing or learning through direct practice, Game-Based Learning, and Project-Based Learning. The results of the literature review show that these strategies successfully create interactive, enjoyable, and meaningful learning experiences for students. By engaging directly in the learning process, students demonstrate higher intrinsic motivation, self-confidence, and critical as well as collaborative thinking skills. This research emphasizes the essential role of teachers as creative facilitators in designing student-centered learning activities, making the educational process in elementary schools more effective, engaging, and inspiring.

Pembelajaran Aktif, Motivasi Belajar, Siswa SD/MI.

Penelitian ini membahas penerapan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi literatur, yang menelaah teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu terkait pembelajaran aktif. Kajian ini menyoroti empat strategi utama, yaitu Active Learning melalui diskusi kelompok, Learning by Doing atau belajar melalui praktik langsung, Game-Based Learning (pembelajaran berbasis permainan), dan Project-Based Learning (pembelajaran berbasis proyek). Hasil kajian menunjukkan bahwa keempat strategi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar, siswa menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dalam merancang kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, sehingga proses pendidikan di sekolah dasar menjadi lebih efektif dan inspiratif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap ini, siswa SD/MI berada pada usia perkembangan kognitif konkret, sehingga proses pembelajaran harus dirancang dengan cara yang menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan dasar adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif, kreativitas, dan rasa ingin tahu siswa. Salah satu pendekatan yang relevan dan efektif dalam konteks ini adalah strategi pembelajaran aktif (Active Learning).

Pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, bukan sekadar pendengar pasif. (Elvira, 2022) Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berinteraksi, dan mengeksplorasi pengetahuan melalui berbagai kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Pada usia SD/MI, anak memiliki energi yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar, sehingga mereka cenderung lebih mudah belajar melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dan bermakna. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak dalam rangka membangun generasi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan bersemangat. (Amir, 2021)

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan antusiasme, keuletan, dan ketekunan dalam belajar, sedangkan siswa yang kurang termotivasi cenderung mudah bosan dan tidak fokus. Strategi pembelajaran aktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena menempatkan siswa dalam situasi yang memberi mereka peran langsung dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas seperti diskusi, praktik langsung, permainan edukatif, dan proyek kelompok, siswa merasa pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini mendorong timbulnya motivasi intrinsik dorongan belajar yang muncul dari dalam diri sendiri yang

lebih kuat dan bertahan lama dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik seperti nilai atau hadiah.

Dalam penerapannya, pembelajaran aktif memiliki banyak variasi strategi yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI dan tujuan pembelajaran. Empat strategi yang paling menonjol dan efektif adalah Metode Diskusi Kelompok (Active Learning), Belajar Melalui Praktik Langsung (Learning by Doing), Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning), dan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning). Keempat strategi ini memiliki prinsip yang sama, yaitu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Melalui variasi strategi tersebut, guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, kolaboratif, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal. (Ernata, 2017)

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Dengan memahami karakteristik, langkah-langkah pelaksanaan, serta dampak dari masing-masing strategi, guru diharapkan dapat memilih dan mengadaptasi metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks sekolah. Manfaat dari penerapan strategi-strategi ini bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan rasa percaya diri pada siswa. Dengan demikian, pembelajaran aktif menjadi langkah strategis dalam mewujudkan proses pendidikan yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik. (Wana, 2024)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap konsep, teori, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan strategi pembelajaran aktif serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa SD/MI. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak mengumpulkan data lapangan secara langsung, melainkan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti buku, jurnal nasional dan internasional, artikel akademik, serta hasil penelitian relevan yang telah dipublikasikan. Analisis dilakukan secara deskriptif dan interpretatif untuk memahami pola, makna,

serta hubungan antara penerapan strategi pembelajaran aktif dan peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Tahapan penelitian dilakukan melalui empat langkah utama: (1) identifikasi topik dan perumusan fokus kajian, (2) pengumpulan data literatur yang relevan melalui basis data ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, dan Garuda Ristekbrin, (3) analisis isi (content analysis) terhadap sumber-sumber terpilih untuk menemukan temuan konseptual, dan (4) penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis teori dan hasil penelitian terdahulu. Validitas data dijaga melalui seleksi sumber yang kredibel dan terbit dalam kurun waktu lima tahun terakhir, sementara reliabilitas ditingkatkan dengan membandingkan hasil dari berbagai literatur. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. (Muhajir, 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

***Strategi Active Learning* melalui Metode Diskusi Kelompok**

Strategi Active Learning atau pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, strategi ini menjadi penting karena anak-anak pada usia SD/MI memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memerlukan aktivitas yang melibatkan fisik serta mental. Pembelajaran aktif menuntut keterlibatan siswa secara langsung dalam proses berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Salah satu bentuk penerapannya yang paling efektif adalah melalui diskusi kelompok, di mana siswa diajak untuk bertukar pendapat, menanggapi ide teman, serta bersama-sama menyimpulkan konsep yang sedang dipelajari. Diskusi kelompok memberi ruang bagi siswa untuk mengalami proses belajar yang bermakna karena mereka terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial.

Pelaksanaan diskusi kelompok dalam kelas SD/MI harus dirancang secara terstruktur agar berjalan efektif. Guru terlebih dahulu membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang agar interaksi dapat berlangsung intensif. Setiap kelompok diberi topik atau permasalahan sesuai tingkat kemampuan siswa, misalnya dalam mata pelajaran IPA “Daur hidup kupu-kupu” atau dalam IPS “Jenis-jenis pekerjaan di sekitar kita”. Guru kemudian memberikan panduan berupa pertanyaan pemicu agar siswa terdorong untuk berpikir kritis. Selama diskusi berlangsung, guru

berkeliling untuk memantau dinamika kelompok, memberikan bimbingan jika ada kesulitan, dan memastikan semua anggota terlibat aktif. Dengan demikian, diskusi bukan sekadar berbicara bebas, tetapi menjadi wadah latihan berpikir ilmiah dan komunikasi efektif bagi siswa. (Yuliani, 2023)

Dalam strategi Active Learning berbasis diskusi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Guru berperan menciptakan suasana kelas yang terbuka, aman, dan menyenangkan agar siswa tidak takut mengemukakan pendapat. Selain itu, guru juga bertugas menstimulasi pertanyaan-pertanyaan yang menantang, mengarahkan jalannya diskusi agar tetap fokus, serta membantu siswa menarik kesimpulan bersama di akhir kegiatan. Pendekatan ini mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi interaktif. Guru dapat menggunakan alat bantu seperti kartu pertanyaan, gambar, atau video singkat untuk memancing ide. Dengan peran fasilitator ini, guru membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dan mengekspresikan gagasan.

Strategi diskusi kelompok dalam pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Ketika siswa terlibat dalam pertukaran pendapat, mereka merasa dihargai dan diakui kontribusinya dalam proses pembelajaran. Rasa memiliki terhadap proses belajar ini menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu keinginan belajar karena merasa senang dan tertantang. Selain itu, diskusi kelompok juga menumbuhkan kerja sama, empati, dan rasa tanggung jawab, yang sangat penting dalam pembentukan karakter di usia sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang sering mengikuti pembelajaran aktif memiliki tingkat pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional, karena mereka mengalami sendiri proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial. (Yuliana Sari, 2023)

Meskipun efektif, penerapan strategi Active Learning melalui diskusi kelompok juga memiliki tantangan tersendiri. Beberapa di antaranya adalah perbedaan kemampuan antar siswa, kecenderungan siswa tertentu untuk mendominasi diskusi, serta keterbatasan waktu di kelas. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan aturan main yang jelas sejak awal, seperti pembagian peran (ketua, pencatat, penyaji, dan pengamat), serta melakukan rotasi agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Guru juga dapat memberikan penilaian berbasis proses, bukan

hanya hasil akhir, sehingga siswa termotivasi untuk aktif selama kegiatan berlangsung. Dengan perencanaan yang matang dan pengawasan yang efektif, diskusi kelompok dapat menjadi strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD/MI secara berkelanjutan.

Strategi *Learning by Doing* (Belajar Melalui Praktik Langsung)

Strategi *Learning by Doing* atau belajar melalui praktik langsung merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang berpijak pada teori konstruktivisme, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman nyata. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh John Dewey, yang menekankan bahwa belajar akan bermakna apabila siswa secara langsung melakukan kegiatan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dalam konteks SD/MI, strategi ini sangat relevan karena anak-anak pada tahap usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan operasional konkret (menurut Piaget), di mana mereka memahami sesuatu dengan lebih baik melalui tindakan dan pengalaman langsung. (Astutik, 2021) Dengan demikian, strategi ini membantu siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan *Learning by Doing* di SD/MI dilakukan dengan mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan yang bersifat eksploratif, eksperiensial, dan kontekstual. Misalnya, pada pelajaran IPA, guru dapat meminta siswa melakukan percobaan sederhana seperti mengamati proses fotosintesis dengan menaruh tanaman di tempat terang dan gelap. Pada pelajaran Matematika, siswa bisa belajar pengukuran panjang dengan mengukur benda-benda di sekitar kelas menggunakan penggaris. Bahkan pada pelajaran PPKn, siswa dapat berlatih praktik musyawarah dalam kelompok kecil untuk memutuskan suatu kegiatan bersama. Melalui kegiatan-kegiatan ini, siswa terlibat langsung dalam proses belajar yang bermakna, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari.

Dalam strategi *Learning by Doing*, guru berperan penting sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang aman, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Guru perlu menyiapkan alat, bahan, serta situasi belajar yang mendukung eksplorasi siswa. Misalnya, guru menyiapkan alat peraga, media percobaan sederhana, atau lembar kerja observasi. Selama kegiatan berlangsung, guru tidak mendominasi kelas, tetapi berkeliling untuk memberikan bimbingan, pertanyaan

pemicu, dan dorongan agar siswa mampu menyimpulkan hasil pengamatannya sendiri. Dengan peran ini, guru bukan hanya mentransfer pengetahuan, tetapi menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan mandiri pada siswa.

Penerapan strategi Learning by Doing memiliki dampak positif yang besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD/MI. Siswa yang terlibat secara aktif dalam praktik langsung cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi karena mereka merasa pembelajaran memiliki hubungan nyata dengan kehidupan mereka. Aktivitas praktik memberikan rasa kepuasan, keingintahuan, dan tantangan yang dapat memperkuat motivasi intrinsik. Selain itu, pengalaman langsung juga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui indera dan pengalaman konkret. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga menumbuhkan sikap ilmiah seperti ketelitian, rasa ingin tahu, dan kerja sama.

Walaupun sangat efektif, penerapan Learning by Doing juga memiliki tantangan di lapangan, seperti keterbatasan waktu, sarana praktik yang minim, dan jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas. Untuk mengatasinya, guru dapat menggunakan pendekatan sederhana dan kreatif, misalnya memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar atau menggunakan bahan-bahan murah yang mudah ditemukan. Guru juga perlu mengatur waktu dengan baik dan membagi peran siswa agar kegiatan tetap kondusif. Selain itu, penilaian hendaknya tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan pengelolaan yang tepat, strategi Learning by Doing dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa SD/MI. (Alberida, 2023)

Strategi *Game-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan)

Strategi Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan bentuk pembelajaran aktif yang mengintegrasikan unsur permainan (games) ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat siswa. Konsep ini didasarkan pada teori motivasi belajar dan constructivism, yang menekankan bahwa pengetahuan lebih mudah dipahami ketika siswa aktif dalam situasi yang menantang dan menyenangkan. Dalam konteks SD/MI, pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain dan belajar melalui aktivitas yang melibatkan gerak, kompetisi, dan kerja sama.

Melalui strategi ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional seperti sportivitas, tanggung jawab, dan kerja tim.

Pelaksanaan Game-Based Learning di sekolah dasar dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, mulai dari permainan fisik di kelas hingga permainan digital edukatif. Guru dapat menggunakan permainan tradisional seperti “ular tangga edukatif” untuk pelajaran Bahasa Indonesia atau Matematika, di mana setiap kotak berisi soal yang harus dijawab siswa sebelum melangkah. Dalam pembelajaran Bahasa Arab atau Bahasa Inggris, guru dapat menerapkan permainan “kata berantai” atau “tebak gambar” untuk memperkuat kosakata. Sementara dalam IPA, guru dapat membuat permainan quiz competition atau Jeopardy Game berbasis kelompok. Kegiatan semacam ini membuat siswa terlibat aktif, belajar sambil bersenang-senang, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di dalam kelas.

Guru memiliki peran penting sebagai perancang, pengatur, dan pengendali jalannya permainan agar kegiatan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru harus menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai, menyiapkan alat permainan, serta menjelaskan aturan main secara jelas kepada siswa. Selama permainan berlangsung, guru berfungsi sebagai fasilitator yang menjaga suasana agar tetap kondusif, adil, dan menyenangkan. Guru juga perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan berpartisipasi dan tidak ada yang tertinggal. Setelah permainan selesai, guru dapat mengajak siswa melakukan refleksi terhadap apa yang mereka pelajari, sehingga permainan tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga sarana belajar yang efektif dan bermakna.

Penerapan strategi Game-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa terbebani. Melalui elemen kompetisi, penghargaan, dan tantangan dalam permainan, siswa termotivasi untuk mencapai hasil terbaik. Selain itu, permainan membantu memperkuat memori jangka panjang karena konsep-konsep pelajaran diasosiasikan dengan pengalaman emosional yang positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki konsentrasi lebih tinggi, kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, serta rasa

percaya diri yang meningkat dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Dengan demikian, GBL tidak hanya mengasah aspek kognitif tetapi juga afektif dan sosial siswa.

Meskipun menarik, penerapan Game-Based Learning juga menghadapi berbagai kendala di lapangan, seperti keterbatasan waktu, peralatan, serta kemampuan guru dalam merancang permainan yang edukatif. Beberapa guru mungkin kesulitan menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran atau khawatir suasana kelas menjadi tidak terkendali. Solusi yang dapat dilakukan adalah memulai dengan permainan sederhana yang tidak memerlukan alat khusus, seperti quiz, role play, atau permainan kartu edukatif. Guru juga dapat melibatkan siswa dalam merancang permainan agar mereka merasa memiliki dan lebih antusias. Selain itu, guru perlu menekankan nilai-nilai positif seperti kejujuran dan kerja sama selama permainan berlangsung. Dengan kreativitas dan perencanaan yang matang, strategi Game-Based Learning mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan mendorong motivasi belajar siswa SD/MI secara signifikan. (Dhamayanti, 2022)

Strategi *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)

Strategi Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan suatu proyek nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi ini berakar pada teori konstruktivisme dan experiential learning yang dikemukakan oleh John Dewey dan Kolb, yang berpendapat bahwa belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami langsung proses pencarian pengetahuan. Dalam konteks SD/MI, Project-Based Learning membantu siswa mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan yang menuntut kreativitas, kolaborasi, serta tanggung jawab. PjBL bukan sekadar membuat produk akhir, tetapi merupakan proses berpikir dan bekerja secara sistematis untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang relevan dengan dunia nyata.

Pelaksanaan PjBL di SD/MI dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga presentasi hasil. Guru terlebih dahulu memperkenalkan tema proyek yang sesuai dengan kurikulum dan minat siswa, misalnya “Menjaga Kebersihan Sekolah”, “Membuat Poster Hemat Energi”, atau “Miniatur Ekosistem”. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok kecil untuk merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, mengumpulkan bahan, dan bekerja sama

menyelesaikannya dalam waktu tertentu. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan dan memantau perkembangan tiap kelompok. Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan teman-teman. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan akademik tetapi juga kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. (Marlina, 2024)

Guru memiliki peran yang krusial dalam memastikan keberhasilan penerapan PjBL. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, dan evaluator proses belajar. Dalam tahap awal, guru membantu siswa memahami tujuan proyek serta mengaitkannya dengan konsep pelajaran yang sedang dipelajari. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan dukungan dan sumber daya yang dibutuhkan siswa tanpa terlalu mengintervensi, agar mereka dapat belajar mandiri dan kreatif. Guru juga membantu siswa merefleksikan pengalaman belajar mereka setelah proyek selesai. (Kasanah, 2021) Melalui peran yang fleksibel ini, guru dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang terbuka, kolaboratif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa SD/MI.

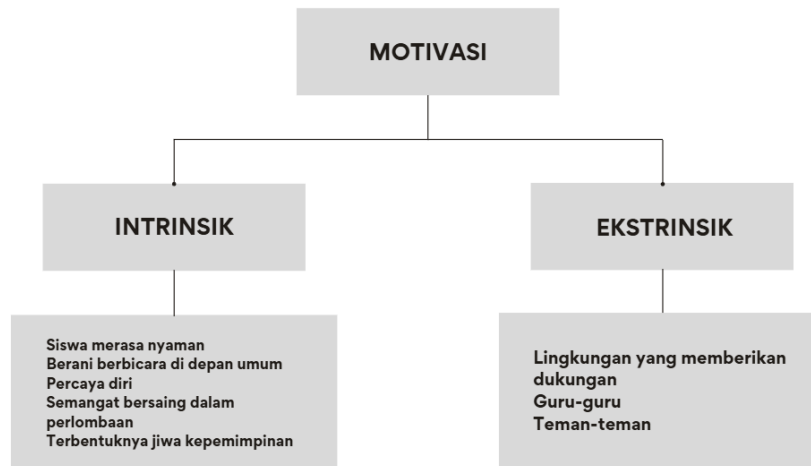
Penerapan PjBL memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan proyek yang relevan dan bermakna, mereka merasa memiliki tanggung jawab dan keterlibatan tinggi terhadap proses belajar. Aktivitas proyek yang menantang namun menyenangkan menumbuhkan motivasi intrinsik karena siswa belajar bukan untuk nilai semata, tetapi karena merasa bangga atas hasil kerja mereka sendiri. Selain itu, PjBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta kolaborasi antar siswa. Proyek juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja keras, disiplin, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan Project-Based Learning di SD/MI memiliki sejumlah tantangan, seperti keterbatasan waktu pelajaran, kesulitan mengelola siswa dalam kelompok besar, dan keterbatasan fasilitas pendukung. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam merancang proyek yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Untuk mengatasinya, guru dapat memulai dengan proyek sederhana yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat menggunakan bahan yang

mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Kolaborasi dengan guru lain juga dapat membantu dalam integrasi antar mata pelajaran. Evaluasi proyek sebaiknya tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga menilai proses kerja sama, kreativitas, dan partisipasi siswa.

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI

No.	Strategi Pembelajaran Aktif	Kelebihan (Strengths)	Kekurangan (Weaknesses)
1	Active Learning (Diskusi Kelompok)	<ul style="list-style-type: none">- Meningkatkan partisipasi aktif siswa.- Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.- Menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab sosial.- Membiasakan siswa menghargai pendapat orang lain.	<ul style="list-style-type: none">- Sulit dikontrol jika jumlah siswa banyak.- Siswa pasif bisa tertinggal.- Membutuhkan keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi.
2	Learning by Doing (Belajar Melalui Praktik Langsung)	<ul style="list-style-type: none">- Membuat pembelajaran lebih konkret dan bermakna.- Melatih keterampilan psikomotorik dan pengalaman langsung.- Meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa terlibat langsung.- Memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep.	<ul style="list-style-type: none">- Membutuhkan waktu dan persiapan yang lebih lama.- Keterbatasan alat dan bahan praktik di sekolah.- Risiko kegiatan kurang efektif jika tidak terarah.
3	Game-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Permainan)	<ul style="list-style-type: none">- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.- Meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa.- Melatih kerja sama, sportivitas, dan kreativitas.- Mengurangi kejenuhan dalam belajar.	<ul style="list-style-type: none">- Dapat mengalihkan fokus dari tujuan pembelajaran jika tidak dikontrol.- Membutuhkan perencanaan waktu yang ketat.- Guru harus kreatif menyesuaikan permainan dengan materi pelajaran.
4	Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek)	<ul style="list-style-type: none">- Mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, dan kolaborasi siswa.- Melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.- Menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.- Menumbuhkan rasa bangga atas hasil karya sendiri.	<ul style="list-style-type: none">- Memerlukan waktu lama dan pengawasan intensif.- Kesulitan mengelola proyek dalam kelas besar.- Tidak semua proyek mudah disesuaikan dengan semua mata pelajaran.



Gambar 1. Motivasi Belajar Siswa SD/MI

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Strategi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman nyata. Empat strategi utama Active Learning (diskusi kelompok), Learning by Doing (praktik langsung), Game-Based Learning (pembelajaran berbasis permainan), dan Project-Based Learning (pembelajaran berbasis proyek) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis yang lebih kuat.

Selain itu, keberhasilan strategi pembelajaran aktif sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator kreatif yang mampu merancang kegiatan belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Guru perlu menyesuaikan strategi dengan kondisi kelas, waktu, dan sarana yang tersedia agar implementasi berjalan optimal. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, keempat strategi ini tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. A. (2021). Kesiapan dunia pendidikan terhadap modernisasi pendidikan di masa pandemi: Perspektif pedagogi kritis. *Jurnal Iain Pare*, 3(1), 1–9.
- Amri, A., & Muhajir, H. (2022). Keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui model project based learning (PjBL) secara daring. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v6i1.4380>
- Anindayati, A. T., & Wahyudi, W. (2020). Kajian pendekatan pembelajaran STEM dengan model PjBL dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 5(2), 217–225. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v5i2.217-225>
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran guru dan strategi pembelajaran dalam penerapan keterampilan abad 21 pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 619–638.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem-based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi: Literature review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49–60. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v3i1.550>
- Bashori, B. (2017). Modernisasi lembaga pendidikan pesantren. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 6(1), 47–56. <https://doi.org/10.22202/mamangan.1313>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dhamayanti, P. V. (2022). Systematic literature review: Pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 209–219. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7026884>
- Fitrah, A., Yantoro, Y., & Hayati, S. (2022). Strategi guru dalam pembelajaran aktif melalui pendekatan saintifik dalam mewujudkan pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2511>
- Handoko, A., Anggoro, B. S., Intan, S. R., & Marzuki, M. (2022). Trello: Pengaruh project-based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

- Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 6(2), 173–180.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.2.173-180>
- Indarti, D., & Jannah, S. N. (2022). Concept and implementation of problem-based learning model in independent curriculum. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru*, 5(6), 162–168. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81044>
- Jannah, K. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII B SMP Negeri 5 Kotabaru tahun pelajaran 2019/2020. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 201–212.
<https://doi.org/10.33659/cip.v8i2.174>
- Jayanti, D. D., Arif, Q. N., & Marlina, M. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL (problem based learning) materi daur air pada pelajaran biologi. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(2), 54–61.
<https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i2.447>
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi Covid-19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.
<https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.40>
- Kasanah, S. (2021). Relevansi pemikiran pendidikan Abdurrahman Wahid dan Abdurrahman An-Nahlawi di era modern. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 32(1), 169–180. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v32i1.1096>
- Kurniawaty, I., Hadian, V. A., & Faiz, A. (2022). Membangun nalar kritis di era digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3683–3690.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2715>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- M. Junaid. (2022). Implikasi active learning dalam pembelajaran bahasa Arab maharah al-kalam: Suatu kajian teoritis. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(3), 893–902.
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i3.4027>
- Machfud, N. U. A. C., Isnaini, A. N., & Bariyyah, K. (2024). Strategi penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. ILJ: Islamic Learning Journal, 2(3), 661–684.
<https://doi.org/10.54437/iljjislamiclearningjournal.v2i3.1701>

Mahfud, M., & Hanif, M. (2024). Strategi sekolah dalam meningkatkan daya saing di era kompetisi pendidikan: Tinjauan dari perspektif pilihan rasional studi kasus di SMK Mulia Bakti Purwokerto. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 3(2), 69–79.
<https://doi.org/10.56672/attadris.v3i2.415>

Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–132.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>

Mardhiyah, R. H., Fajriyah Aldriani, S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>