



## Strategi Pembelajaran SD/MI

### Ade Rahayu<sup>1\*</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun, Indonesia, Email: [aderahayu@iaiaabsasarolangun.ac.id](mailto:aderahayu@iaiaabsasarolangun.ac.id)

### Dewi Anjarsari<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sragen, Indonesia, Email: [dewi.anjarsari@unissra.ac.id](mailto:dewi.anjarsari@unissra.ac.id)

### Kumaidi<sup>3</sup>

Ekonomi Syariah, Universitas Islam Sarolangun, Indonesia, Email: [kumaidi.unisar@gmail.com](mailto:kumaidi.unisar@gmail.com)

**Abstrak.** Pembelajaran yang efektif pada jenjang Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) menuntut pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif berbagai strategi pembelajaran yang relevan untuk SD/MI, meliputi *Problem Based Learning, Project Based Learning, Contextual Teaching and Learning, model pembelajaran kooperatif (Jigsaw, Student Teams Achievement Divisions, Teams Games Tournament, Two Stay Two Stray, dan Numbered Heads Together), Inquiry Learning, Discovery Learning, Role Playing*, pendekatan SAVI, serta *Reward and Punishment*. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis artikel jurnal ilmiah bereputasi dan buku akademik yang relevan dalam kurun waktu kurang lebih 15 tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa setiap strategi pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan masing-masing, sehingga tidak terdapat satu strategi yang bersifat universal dan paling efektif untuk seluruh konteks pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif dan kooperatif cenderung efektif dalam meningkatkan keterlibatan, keterampilan berpikir, dan kemampuan sosial peserta didik SD/MI apabila diterapkan secara terencana dan terbimbing. Artikel ini menegaskan pentingnya peran guru SD/MI dalam memilih dan mengombinasikan strategi pembelajaran secara reflektif dan kontekstual untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**Kata Kunci:** strategi pembelajaran, SD/MI, pembelajaran aktif, studi literatur.

**Abstract.** Effective learning at the elementary school level requires the selection of instructional strategies that are aligned with students' developmental characteristics, learning objectives, and educational contexts. This article aims to comprehensively review various instructional strategies relevant to elementary education, including Problem Based Learning, Project Based Learning, Contextual Teaching and Learning, cooperative learning models (Jigsaw, Student Teams Achievement Divisions, Teams Games Tournament, Two Stay Two Stray, and Numbered Heads Together), Inquiry Learning, Discovery Learning, Role Playing, the SAVI approach, and Reward and Punishment. This study employed a literature review method by analyzing reputable journal articles and academic books published within the last 15 years. The findings indicate that each instructional strategy has distinct characteristics, strengths, and limitations; therefore, no single strategy can be considered universally effective for all learning situations. Active and cooperative learning strategies tend to enhance student engagement, thinking

skills, and social competencies when implemented in a structured and guided manner. This article highlights the importance of teachers' reflective and contextual decision-making in selecting and integrating instructional strategies to support meaningful learning in elementary education.

**Keywords:** instructional strategies, elementary education, active learning, literature review.

Submitted: 17<sup>th</sup> January 2026      Article History      Accepted: 24<sup>th</sup> March 2026      Published: 30<sup>th</sup> April 2026

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik sebagai fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, sikap sosial, serta karakter peserta didik. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di SD/MI sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Arends, 2012).

Perkembangan kebijakan pendidikan di Indonesia, khususnya melalui Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kurikulum tersebut mendorong guru untuk mengimplementasikan pembelajaran aktif, kontekstual, kolaboratif, dan bermakna guna mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Kemendikbudristek, 2022). Dalam konteks ini, peran guru bergeser dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik dan reflektif.

Peserta didik SD/MI berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan langsung dengan objek, fenomena, dan situasi nyata. Pembelajaran yang bersifat abstrak dan satu arah cenderung kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara mendalam. Sebaliknya, strategi pembelajaran yang menekankan aktivitas, interaksi

sosial, serta keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Rusman, 2014).

Literatur pendidikan menunjukkan bahwa terdapat beragam strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada jenjang pendidikan dasar. Strategi tersebut mencakup pembelajaran berbasis masalah seperti *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran berbasis proyek melalui *Project Based Learning* (PJBL), pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), serta berbagai model pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Two Stay Two Stray* (TS-TS), dan *Numbered Heads Together* (NHT). Selain itu, terdapat pula strategi pembelajaran berbasis pengalaman seperti *Role Playing*, pendekatan penemuan melalui *Inquiry Learning* dan *Discovery Learning*, pendekatan multisensori *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI), serta pendekatan penguatan perilaku melalui *Reward and Punishment* (Sani, 2019; Slavin, 1995).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dan kooperatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis proyek, misalnya, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, sedangkan pembelajaran kooperatif berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, rasa tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama (Gillies, 2016; Krajcik & Shin, 2014). Namun demikian, setiap strategi pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan yang berbeda, sehingga penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi dan sumber daya sekolah.

Meskipun kajian mengenai strategi pembelajaran SD/MI telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada implementasi satu atau dua strategi pembelajaran secara terpisah. Kajian literatur yang membahas berbagai strategi pembelajaran secara komprehensif dan seimbang—dengan menguraikan pengertian, langkah-langkah penerapan,

kelebihan, serta kekurangan masing-masing strategi dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia—masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang menyajikan gambaran menyeluruh mengenai ragam strategi pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan teoretis dan praktis bagi guru SD/MI.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif berbagai strategi pembelajaran yang relevan untuk SD/MI, meliputi PBL, PJBL, CTL, Jigsaw, STAD, TGT, TS-TS, NHT, Role Playing, Inquiry Learning, Discovery Learning, SAVI, serta Reward and Punishment. Analisis difokuskan pada pengertian konseptual, langkah-langkah implementasi, kelebihan, dan kekurangan masing-masing strategi pembelajaran berdasarkan hasil penelitian dan literatur akademik yang kredibel.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review*). Studi literatur dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai konsep, temuan, serta rekomendasi ilmiah yang berkaitan dengan strategi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Melalui studi literatur, peneliti dapat memperoleh pemahaman komprehensif mengenai karakteristik, prosedur penerapan, kelebihan, dan kekurangan berbagai strategi pembelajaran berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan landasan teoretis yang telah teruji secara akademik (Snyder, 2019).

Pendekatan ini relevan digunakan karena strategi pembelajaran merupakan konstruksi konseptual dan praktis yang telah banyak dikaji dalam penelitian pendidikan, sehingga analisis mendalam terhadap literatur yang ada dapat memberikan gambaran utuh mengenai efektivitas dan implikasi penerapannya di konteks pendidikan dasar (Xiao & Watson, 2019).

Data penelitian diperoleh dari sumber sekunder berupa artikel jurnal ilmiah dan buku akademik yang relevan dengan topik strategi pembelajaran

SD/MI. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi: *strategi pembelajaran SD, elementary learning strategies, problem-based learning, project-based learning, cooperative learning, inquiry learning, discovery learning, SAVI, serta reward and punishment in education.* Pencarian dilakukan baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris untuk memperluas cakupan literatur yang relevan.

Untuk menjaga relevansi dan kualitas sumber, penelitian ini menetapkan kriteria sebagai berikut: Kriteria Inklusi 1) Artikel jurnal ilmiah atau buku akademik yang membahas strategi pembelajaran, 2) Relevan dengan konteks pendidikan dasar (SD/MI) atau pembelajaran umum yang aplikatif pada pendidikan dasar, 3) Diterbitkan oleh jurnal terakreditasi, penerbit akademik, atau lembaga resmi, 4) Dapat diverifikasi melalui DOI, URL jurnal, atau katalog penerbit. Kriteria Eksklusi 1) Sumber populer non-akademik (blog pribadi, opini tanpa referensi ilmiah), 2) Artikel yang tidak menyediakan informasi metodologis yang jelas, 3) Sumber yang tidak dapat diverifikasi atau memiliki tautan tidak aktif tanpa alternatif akses.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Setiap sumber yang terpilih dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi:

1. Pengertian atau definisi strategi pembelajaran
2. Langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran SD/MI
3. Kelebihan strategi pembelajaran
4. Kekurangan atau keterbatasan strategi pembelajaran

Hasil analisis dari berbagai sumber kemudian dibandingkan dan disintesis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan objektif mengenai masing-masing strategi pembelajaran. Proses sintesis dilakukan dengan cara mengelompokkan temuan-temuan yang serupa, mengidentifikasi perbedaan pandangan, serta menarik kesimpulan konseptual yang relevan dengan konteks pendidikan dasar di Indonesia (Zed, 2014).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Problem Based Learning (PBL)

#### Pengertian Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Dalam PBL, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, serta merumuskan solusi melalui proses berpikir kritis dan kolaboratif. Pembelajaran tidak dimulai dari penyampaian konsep secara langsung oleh guru, melainkan dari penyajian permasalahan yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik (HMELO-SILVER et al., 2007).

Dalam konteks pendidikan dasar, PBL dipandang sebagai strategi yang efektif karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman konkret siswa. PBL membantu peserta didik SD/MI mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), kemampuan pemecahan masalah, serta keterampilan sosial melalui kerja kelompok dan diskusi terarah (Kokotsaki et al., 2016a). Dengan demikian, PBL sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan kontekstual.

#### Langkah-Langkah Penerapan PBL di SD/MI

Secara umum, langkah-langkah penerapan Problem Based Learning dalam pembelajaran SD/MI meliputi tahapan berikut:

##### 1. Orientasi peserta didik pada masalah

Guru menyajikan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa dan relevan dengan materi pembelajaran. Masalah dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik SD/MI.

## **2. Pengorganisasian peserta didik untuk belajar**

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah, mengidentifikasi apa yang diketahui, dan merumuskan hal-hal yang perlu dipelajari lebih lanjut.

## **3. Pembimbingan penyelidikan individu dan kelompok**

Guru berperan sebagai fasilitator dengan membimbing siswa dalam mencari informasi, mengumpulkan data, dan mengeksplorasi berbagai alternatif solusi.

## **4. Pengembangan dan penyajian hasil karya**

Siswa menyajikan hasil diskusi atau solusi masalah dalam bentuk presentasi, laporan sederhana, atau produk pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik SD/MI.

## **5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah**

Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran untuk menilai efektivitas solusi serta pemahaman konsep yang diperoleh (HMELO-SILVER *et al.*, 2007).

### **Kelebihan Problem Based Learning**

Penerapan PBL dalam pembelajaran SD/MI memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

#### **1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah**

PBL mendorong siswa untuk menganalisis masalah, mengajukan hipotesis, dan mencari solusi secara sistematis.

#### **2. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar**

Masalah yang kontekstual membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

#### **3. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama**

Proses diskusi kelompok dalam PBL melatih siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain.

#### **4. Mendorong pembelajaran mandiri**

Siswa dilatih untuk mencari dan mengelola informasi secara aktif, sehingga tidak bergantung sepenuhnya pada guru (Kokotsaki *et al.*, 2016a).

## **Kekurangan Problem Based Learning**

Di samping kelebihanannya, PBL juga memiliki beberapa keterbatasan, khususnya dalam konteks SD/MI, yaitu:

### **1. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif lama**

Proses pemecahan masalah dan diskusi kelompok sering kali memerlukan waktu lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

### **2. Menuntut kesiapan guru yang tinggi**

Guru harus mampu merancang masalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mengelola kelas secara efektif.

### **3. Tidak semua siswa langsung aktif**

Siswa dengan kemampuan rendah atau kurang percaya diri terkadang mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif tanpa bimbingan intensif.

### **4. Keterbatasan sarana dan sumber belajar**

Implementasi PBL dapat terhambat apabila sekolah memiliki keterbatasan fasilitas atau akses sumber informasi (Yew & Goh, 2016).

Hasil kajian literatur ditemukan bahwa Problem Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan potensial untuk diterapkan di SD/MI, terutama dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Namun, efektivitas PBL sangat bergantung pada kesiapan guru, karakteristik peserta didik, serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, PBL perlu diimplementasikan secara adaptif dan terencana agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal dalam pembelajaran sekolah dasar.

## **Project Based Learning (PJBL)**

### **Pengertian Project Based Learning (PJBL)**

Project Based Learning (PJBL) merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti dari proses belajar. Dalam PJBL, peserta didik belajar melalui perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian suatu proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata, sehingga pengetahuan

dan keterampilan dikembangkan secara terpadu. Proyek yang dikerjakan tidak hanya berorientasi pada produk akhir, tetapi juga pada proses penyelidikan, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap hasil belajar (Krajcik & Shin, 2014).

Dalam konteks pendidikan dasar, PJBL dipandang sebagai strategi pembelajaran yang relevan karena memungkinkan peserta didik SD/MI belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. PJBL mendorong siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan konseptual dengan keterampilan praktis, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Melalui proyek yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Kokotsaki et al., 2016a).

### **Langkah-Langkah Penerapan PJBL di SD/MI**

Penerapan Project Based Learning di SD/MI umumnya dilakukan melalui tahapan berikut:

#### **1. Penentuan pertanyaan atau masalah mendasar**

Guru merumuskan pertanyaan pemicu atau masalah kontekstual yang menjadi dasar pelaksanaan proyek dan relevan dengan materi pembelajaran.

#### **2. Perencanaan proyek**

Guru dan siswa bersama-sama merancang kegiatan proyek, menentukan tujuan, langkah kerja, pembagian tugas, serta waktu pelaksanaan proyek.

#### **3. Penyusunan jadwal pelaksanaan**

Guru membantu siswa menyusun jadwal kegiatan proyek agar setiap tahap dapat terlaksana secara terstruktur dan terkontrol.

#### **4. Pelaksanaan dan pemantauan proyek**

Siswa melaksanakan proyek sesuai rencana, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memantau, membimbing, dan memberikan umpan balik selama proses berlangsung.

## **5. Pengujian hasil dan penyajian produk**

Siswa mempresentasikan hasil proyek dalam bentuk laporan, poster, karya, atau produk lain yang sesuai dengan karakteristik SD/MI.

## **6. Evaluasi dan refleksi**

Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar yang diperoleh (Guo et al., 2020).

## **Kelebihan Project Based Learning**

PJBL memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran SD/MI, antara lain:

### **1. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif**

Proses perencanaan dan penyelesaian proyek menuntut siswa untuk berpikir analitis, kreatif, dan solutif.

### **2. Mendorong pembelajaran bermakna dan kontekstual**

Proyek yang dikaitkan dengan kehidupan nyata membuat siswa lebih memahami relevansi materi pembelajaran.

### **3. Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi**

PJBL melatih siswa bekerja dalam tim, berbagi peran, serta menyampaikan ide dan hasil kerja secara lisan maupun tertulis.

### **4. Meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar**

Keterlibatan aktif dalam proyek mendorong siswa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri (Kokotsaki et al., 2016b).

## **Kekurangan Project Based Learning**

Meskipun memiliki banyak kelebihan, PJBL juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

### **1. Membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang**

Pelaksanaan proyek sering kali memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional.

## **2. Menuntut kesiapan guru dan siswa**

Guru harus mampu merancang proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sementara siswa perlu dibimbing agar tidak mengalami kebingungan dalam pelaksanaan proyek.

## **3. Ketergantungan pada fasilitas dan sumber belajar**

Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan proyek tertentu.

## **4. Risiko ketimpangan peran dalam kelompok**

Dalam kerja kelompok, terdapat kemungkinan sebagian siswa kurang berkontribusi secara optimal jika tidak dikelola dengan baik (Guo et al., 2020).

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa Project Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI, khususnya dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21. Namun, keberhasilan PJBL sangat bergantung pada perencanaan proyek yang matang, peran aktif guru sebagai fasilitator, serta pengelolaan waktu dan kelompok belajar secara efektif. Dengan perancangan yang tepat, PJBL dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

## **Contextual Teaching and Learning (CTL)**

### **Pengertian Contextual Teaching and Learning (CTL)**

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara materi akademik dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. CTL berangkat dari pandangan konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dibangun melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi terhadap situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran diarahkan agar siswa mampu memahami makna dan kegunaan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Johnson, 2002).

Dalam konteks pendidikan dasar, CTL relevan karena peserta didik SD/MI berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pembelajaran yang mengaitkan konsep dengan pengalaman langsung membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dan fungsional, serta meningkatkan keterlibatan belajar.

### **Langkah-Langkah Penerapan CTL di SD/MI**

Berdasarkan kerangka konseptual CTL, langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran SD/MI dapat dirumuskan sebagai berikut:

#### **1. Mengaitkan materi dengan konteks nyata**

Guru mengawali pembelajaran dengan menghubungkan konsep pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa.

#### **2. Mendorong keterlibatan aktif siswa**

Siswa dilibatkan dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, dan mengeksplorasi konsep melalui aktivitas bermakna.

#### **3. Pembelajaran kolaboratif**

Proses belajar dilakukan melalui kerja kelompok untuk membangun komunitas belajar (*learning community*).

#### **Pemodelan**

Guru memberikan contoh penerapan konsep sebagai acuan pemahaman siswa.

#### **4. Refleksi pembelajaran**

Siswa merefleksikan pengalaman belajar untuk memperkuat pemahaman konsep.

#### **5. Penilaian autentik**

Penilaian dilakukan berdasarkan proses dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan nyata siswa (Johnson, 2002).

### **Kelebihan Contextual Teaching and Learning**

Penerapan CTL dalam pembelajaran SD/MI memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

**1. Membuat pembelajaran lebih bermakna**

Siswa memahami konsep karena dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata.

**2. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar**

Pembelajaran relevan dengan pengalaman siswa.

**3. Mendukung transfer belajar**

Pengetahuan lebih mudah diterapkan dalam situasi baru.

**4. Sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD/MI**

Menekankan pengalaman konkret yang dibutuhkan siswa sekolah dasar.

**Kekurangan Contextual Teaching and Learning**

Di samping kelebihanannya, CTL juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

**1. Menuntut kreativitas dan kesiapan guru**

Guru harus mampu merancang konteks pembelajaran yang tepat.

**2. Membutuhkan waktu pembelajaran lebih Panjang**

Proses eksplorasi dan refleksi tidak selalu efisien secara waktu.

**3. Tidak semua materi mudah dikontekstualisasikan**

Materi abstrak memerlukan pendekatan pendukung.

**4. Ketergantungan pada lingkungan belajar**

Keterbatasan sumber belajar dapat menghambat implementasi.

Berdasarkan kajian konseptual, Contextual Teaching and Learning merupakan strategi pembelajaran yang relevan untuk pendidikan dasar karena menekankan keterkaitan antara konsep dan pengalaman nyata siswa. Namun, penerapannya menuntut kesiapan pedagogik guru dan perencanaan pembelajaran yang matang agar manfaat CTL dapat diperoleh secara optimal.

## **Model Pembelajaran Kooperatif**

### **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan belajar individu sangat dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok, sehingga tercipta ketergantungan positif (*positive interdependence*) antaranggota kelompok (Slavin, 1995).

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran kooperatif tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga sebagai wahana pengembangan keterampilan sosial, empati, komunikasi, dan sikap tanggung jawab. Interaksi antar siswa menjadi sarana utama pembentukan pengetahuan, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan peran interaksi sosial dalam proses belajar (Gillies, 2016).

### **Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **Jigsaw**

Model Jigsaw dirancang untuk menciptakan ketergantungan positif yang kuat antar anggota kelompok. Setiap siswa bertanggung jawab terhadap satu bagian materi tertentu dan berperan sebagai “ahli” yang harus mengajarkan bagian tersebut kepada anggota kelompok asalnya. Dengan demikian, keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap individu (Slavin, 1995).

Dalam pembelajaran SD/MI, Jigsaw efektif untuk melatih kemampuan komunikasi, tanggung jawab individu, dan pemahaman mendalam terhadap materi. Ketika siswa menjelaskan materi kepada teman sebaya, terjadi proses *learning by teaching* yang memperkuat pemahaman konseptual. Selain itu, Jigsaw mengurangi dominasi siswa tertentu karena setiap anggota memiliki peran yang sama pentingnya.

Namun, penerapan Jigsaw menuntut pengelolaan kelas yang baik. Guru harus memastikan bahwa materi yang dibagi memiliki tingkat kesulitan

seimbang dan sesuai dengan kemampuan siswa SD/MI, agar tidak menimbulkan kesenjangan pemahaman antar anggota kelompok.

**Langkah utama Jigsaw:**

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok asal yang heterogen.
2. Materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian sesuai jumlah anggota kelompok.
3. Setiap siswa dari kelompok asal bergabung ke dalam kelompok ahli untuk mempelajari satu bagian materi.
4. Siswa berdiskusi dalam kelompok ahli hingga memahami materi secara mendalam.
5. Siswa kembali ke kelompok asal dan mengajarkan materi yang dikuasainya kepada anggota kelompok.
6. Guru melakukan evaluasi individu atau kelompok dan refleksi pembelajaran.

**Student Teams Achievement Divisions (STAD)**

STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan paling banyak diteliti. Model ini menggabungkan pembelajaran kelompok dengan evaluasi individu. Siswa belajar dalam kelompok untuk memahami materi, tetapi penilaian dilakukan secara individual melalui kuis. Skor individu kemudian dikonversi menjadi skor kelompok berdasarkan peningkatan prestasi masing-masing siswa (Slavin, 1995).

Keunggulan STAD terletak pada keseimbangan antara kerja sama dan tanggung jawab individu. Dalam konteks SD/MI, model ini mendorong siswa saling membantu agar semua anggota kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. STAD juga relatif mudah diterapkan oleh guru karena strukturnya jelas dan tidak memerlukan peralatan khusus.

Keterbatasan STAD muncul ketika siswa kurang termotivasi untuk bekerja sama atau ketika perbedaan kemampuan dalam kelompok terlalu jauh. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pengelompokan yang tepat dan memberikan bimbingan yang konsisten selama proses pembelajaran.

### **Langkah utama STAD:**

1. Guru menyampaikan materi pelajaran secara singkat kepada seluruh kelas.
2. Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk mendiskusikan dan memahami materi.
3. Siswa mengerjakan kuis atau tes secara individual tanpa bantuan kelompok.
4. Skor individu dihitung berdasarkan kemajuan dibandingkan skor sebelumnya.
5. Skor individu dijumlahkan menjadi skor kelompok.
6. Guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan kriteria tertentu.

### **Teams Games Tournament (TGT)**

Teams Games Tournament (TGT) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi akademik. Setelah belajar dalam kelompok, siswa mengikuti turnamen akademik dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan relatif sama. Skor turnamen berkontribusi terhadap skor kelompok (Slavin, 1995).

Dalam pembelajaran SD/MI, TGT sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena nuansa permainan membuat pembelajaran terasa menyenangkan. Model ini juga membantu mengurangi kecemasan belajar, terutama bagi siswa yang kurang percaya diri, karena kompetisi dilakukan secara adil berdasarkan tingkat kemampuan.

Namun, penggunaan TGT perlu dikendalikan agar kompetisi tidak menggeser tujuan pembelajaran menjadi sekadar mengejar kemenangan. Guru harus menekankan bahwa tujuan utama TGT adalah belajar bersama dan meningkatkan pemahaman konsep, bukan semata-mata kompetisi.

### **Langkah-langkah utama TGT (Slavin, 1995):**

1. Guru menyajikan materi pembelajaran kepada seluruh kelas.
2. Siswa belajar dan berlatih dalam kelompok kooperatif.

3. Guru menyelenggarakan permainan akademik yang berisi soal-soal terkait materi.
4. Siswa mengikuti turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang setara kemampuannya.
5. Skor turnamen dikumpulkan sebagai skor kelompok.
6. Guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan hasil turnamen.

### **Two Stay Two Stray (TS-TS)**

Model Two Stay Two Stray (TS-TS) menekankan pertukaran informasi antar kelompok. Dua anggota kelompok tetap berada di kelompok asal (*stay*), sementara dua anggota lainnya mengunjungi kelompok lain (*stray*) untuk berbagi dan memperoleh informasi. Setelah itu, anggota yang berkunjung kembali ke kelompok asal dan menyampaikan hasil diskusi (Gillies, 2016).

Dalam konteks SD/MI, TS-TS efektif untuk melatih keterampilan komunikasi, keberanian berbicara, dan kemampuan menyimak. Model ini juga memperluas wawasan siswa karena mereka memperoleh perspektif dari kelompok lain. Interaksi lintas kelompok membantu siswa memahami bahwa suatu permasalahan dapat diselesaikan dengan berbagai cara.

Keterbatasan TS-TS terletak pada kebutuhan waktu dan keterampilan komunikasi siswa. Tanpa pengelolaan yang baik, diskusi dapat menjadi tidak terarah. Oleh karena itu, guru perlu memberikan panduan yang jelas mengenai fokus diskusi dan waktu kunjungan.

#### **Langkah-langkah utama TS-TS (Gillies, 2016):**

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.
2. Setiap kelompok mendiskusikan topik atau menyelesaikan tugas tertentu.
3. Dua anggota kelompok tetap di kelompok asal (*stay*).
4. Dua anggota lainnya mengunjungi kelompok lain (*stray*) untuk bertukar informasi.
5. Anggota yang berkunjung kembali ke kelompok asal dan menyampaikan hasil diskusi.

6. Kelompok menyimpulkan hasil pembelajaran dan guru melakukan evaluasi.

### **Numbered Heads Together (NHT)**

*Numbered Heads Together* (NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memastikan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Setiap siswa diberi nomor, dan guru secara acak memanggil nomor tertentu untuk menjawab pertanyaan atas nama kelompok. Dengan mekanisme ini, semua siswa dituntut untuk memahami materi karena tidak mengetahui siapa yang akan dipanggil (Slavin, 1995).

Dalam pembelajaran SD/MI, NHT efektif untuk meningkatkan kesiapan belajar dan rasa tanggung jawab individu. Model ini mencegah siswa bergantung pada teman yang dianggap lebih pintar dan mendorong setiap anggota kelompok untuk terlibat aktif dalam diskusi.

Namun, NHT dapat menimbulkan kecemasan bagi sebagian siswa jika tidak disertai dengan suasana belajar yang suportif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan iklim kelas yang aman dan memberikan penguatan positif agar siswa berani berpartisipasi.

### **Langkah-langkah utama NHT**

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberi nomor pada setiap anggota.
2. Guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan kepada kelas.
3. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan jawaban terbaik.
4. Guru memanggil nomor secara acak.
5. Siswa dengan nomor yang dipanggil menyampaikan jawaban mewakili kelompok.
6. Guru memberikan umpan balik dan klarifikasi konsep.

### **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif**

Berdasarkan hasil kajian literatur internasional, pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan utama, yaitu:

1. Meningkatkan hasil belajar akademik siswa
2. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama

3. Mendorong tanggung jawab individu dan kelompok
4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar
5. Mengurangi kesenjangan prestasi antar siswa (Gillies, 2016; Slavin, 1995)

### **Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif**

Di samping kelebihanannya, pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Ketimpangan partisipasi anggota kelompok
2. Menuntut kemampuan manajemen kelas guru yang baik
3. Membutuhkan waktu lebih lama dibanding pembelajaran langsung
4. Kurang efektif jika tidak disertai evaluasi individu yang jelas (Slavin, 1995)

Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang sangat relevan untuk diterapkan di SD/MI karena tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap positif terhadap pembelajaran. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada desain pembelajaran, pembagian peran yang jelas, serta kemampuan guru dalam mengelola dinamika kelompok.

### **Inquiry Learning**

#### **Pengertian Inquiry Learning**

Inquiry Learning merupakan strategi pembelajaran yang menekankan proses penyelidikan sistematis terhadap suatu permasalahan atau fenomena melalui tahapan ilmiah, seperti merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Dalam Inquiry Learning, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan reflektif dengan menempatkan proses berpikir sebagai fokus utama pembelajaran, bukan sekadar hasil akhir.

Secara konseptual, Inquiry Learning berakar pada pendekatan konstruktivistik dan *scientific inquiry*, di mana pengetahuan dibangun

melalui aktivitas penyelidikan yang terstruktur dan terbimbing. Pada jenjang pendidikan dasar, Inquiry Learning umumnya diterapkan dalam bentuk guided inquiry, karena siswa SD/MI masih memerlukan arahan dan scaffolding dari guru agar proses penyelidikan berjalan efektif (Lazonder & Harmsen, 2016).

### **Langkah-Langkah Penerapan Inquiry Learning di SD/MI**

Berdasarkan sintesis hasil meta-analisis dan kajian sistematis, langkah-langkah utama Inquiry Learning yang sesuai untuk pembelajaran SD/MI meliputi (Lazonder & Harmsen, 2016):

#### **1. Orientasi dan penyajian masalah**

Guru menyajikan fenomena atau permasalahan kontekstual yang relevan dengan materi pembelajaran.

#### **2. Perumusan pertanyaan atau hipotesis**

Siswa dibimbing untuk mengajukan pertanyaan atau dugaan awal terhadap masalah yang dikaji.

#### **3. Pengumpulan data atau informasi**

Siswa melakukan observasi, eksperimen sederhana, membaca sumber, atau diskusi untuk memperoleh data.

#### **4. Analisis dan interpretasi data**

Data yang diperoleh dianalisis untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis.

#### **5. Penarikan Kesimpulan**

Siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan.

#### **6. Refleksi dan evaluasi**

Guru dan siswa merefleksikan proses inquiry untuk memperkuat pemahaman konsep.

### **Kelebihan Inquiry Learning**

Berdasarkan literatur internasional, Inquiry Learning memiliki beberapa kelebihan utama, antara lain:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa
2. Melatih keterampilan proses ilmiah sejak pendidikan dasar

3. Mendorong rasa ingin tahu dan sikap ilmiah
4. Meningkatkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam

Meta-analisis menunjukkan bahwa Inquiry Learning memberikan dampak positif terhadap hasil belajar apabila disertai bimbingan yang memadai dari guru (Lazonder & Harmsen, 2016).

### **Kekurangan Inquiry Learning**

Di samping kelebihanannya, Inquiry Learning juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Kurang efektif jika diterapkan tanpa bimbingan (*minimal guidance*)
2. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif panjang
3. Menuntut kesiapan pedagogik guru yang tinggi
4. Berpotensi membebani kognitif siswa SD/MI jika struktur tidak jelas

Inquiry Learning merupakan strategi yang relevan untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah siswa SD/MI, khususnya pada mata pelajaran berbasis sains dan sosial. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada desain pembelajaran yang terstruktur dan tingkat bimbingan guru yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### **Discovery Learning**

#### **Pengertian Discovery Learning**

Discovery Learning merupakan strategi pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep, prinsip, atau hubungan melalui aktivitas eksploratif yang dirancang oleh guru. Dalam Discovery Learning, peserta didik tidak diberikan konsep secara langsung, melainkan diarahkan untuk menemukan sendiri pola atau aturan melalui contoh, manipulasi informasi, dan pengalaman belajar.

Discovery Learning berbeda dari Inquiry Learning dalam fokus dan mekanismenya. Jika Inquiry Learning menekankan proses penyelidikan ilmiah, Discovery Learning lebih berorientasi pada penemuan konsep melalui pengolahan informasi. Oleh karena itu, Discovery Learning banyak digunakan untuk pembelajaran konsep, seperti matematika, bahasa, dan konsep dasar IPA (Alfieri et al., 2011).

## **Langkah-Langkah Penerapan Discovery Learning di SD/MI**

Langkah-langkah utama Discovery Learning yang sesuai untuk pembelajaran SD/MI meliputi (Alfieri et al., 2011):

### **1. Pemberian stimulasi**

Guru memberikan rangsangan berupa contoh, ilustrasi, atau permasalahan awal.

### **2. Identifikasi masalah atau pola**

Siswa diarahkan untuk mengenali pola atau permasalahan dari stimulasi yang diberikan.

### **3. Pengumpulan dan pengolahan informasi**

Siswa mengeksplorasi informasi melalui pengamatan, diskusi, atau manipulasi objek belajar.

### **4. Verifikasi atau pembuktian**

Siswa menguji hasil temuannya melalui contoh tambahan atau klarifikasi bersama guru.

### **5. Generalisasi dan penarikan Kesimpulan**

Siswa merumuskan konsep atau prinsip yang ditemukan.

## **Kelebihan Discovery Learning**

Beberapa kelebihan Discovery Learning antara lain:

1. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar
2. Membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam
3. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis
4. Mendukung pembelajaran bermakna dan transfer pengetahuan

Namun, temuan penting dalam literatur menunjukkan bahwa Discovery Learning paling efektif jika bersifat terbimbing, bukan bebas sepenuhnya (Alfieri et al., 2011).

## **Kekurangan Discovery Learning**

Adapun beberapa keterbatasan Discovery Learning, yaitu:

1. Kurang efektif jika diterapkan tanpa bimbingan guru
2. Berpotensi menimbulkan miskonsepsi jika proses penemuan tidak terarah

3. Membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang
4. Tidak selalu sesuai untuk semua jenis materi

### **Pembahasan Singkat Discovery Learning**

Discovery Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa SD/MI memahami konsep secara mendalam melalui proses penemuan. Namun, guru memiliki peran krusial dalam menyediakan struktur dan scaffolding agar proses discovery tidak membingungkan siswa dan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran.

### **Role Playing**

#### **Pengertian Role Playing**

Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan bermain peran untuk mensimulasikan situasi sosial, peristiwa, atau permasalahan tertentu. Melalui Role Playing, siswa belajar dengan cara memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga dapat memahami konsep, nilai, dan keterampilan sosial secara langsung melalui pengalaman belajar (Joyce et al., 2015).

Dalam konteks pendidikan dasar, Role Playing dipandang efektif karena sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI yang belajar secara optimal melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, dan ekspresi emosional. Strategi ini banyak digunakan untuk pembelajaran nilai, sikap, bahasa, IPS, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

#### **Langkah-Langkah Penerapan Role Playing di SD/MI**

Berdasarkan sintesis literatur pedagogik dan penelitian pendidikan, langkah-langkah utama Role Playing meliputi (Joyce et al., 2015):

##### **1. Pemilihan topik dan penentuan tujuan**

Guru menentukan situasi atau permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran.

##### **2. Penentuan peran**

Siswa diberi peran tertentu sesuai dengan skenario yang disusun.

##### **3. Persiapan dan pengarahan**

Guru menjelaskan aturan bermain peran dan tujuan kegiatan.

#### **4. Pelaksanaan Role Playing**

Siswa memerankan peran sesuai skenario di hadapan kelas atau kelompok.

#### **5. Diskusi dan refleksi**

Guru dan siswa mendiskusikan jalannya peran, makna, serta nilai yang dipelajari.

#### **6. Penarikan Kesimpulan**

Guru membantu siswa merumuskan konsep atau nilai yang diperoleh dari kegiatan.

### **Kelebihan Role Playing**

Beberapa kelebihan Role Playing berdasarkan literatur internasional antara lain:

1. Mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi
2. Menumbuhkan empati dan pemahaman perspektif orang lain
3. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar
4. Membantu internalisasi nilai dan sikap

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dan peran dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan afektif siswa, khususnya pada pendidikan dasar dan sosial (Wouters et al., 2013).

### **Kekurangan Role Playing**

Adapun keterbatasan Role Playing antara lain:

1. Membutuhkan waktu dan persiapan yang cukup
2. Tidak semua siswa percaya diri untuk tampil di depan kelas
3. Berpotensi menyimpang dari tujuan jika refleksi tidak dilakukan
4. Menuntut kemampuan fasilitasi guru yang baik

### **SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)**

#### **Posisi Akademik SAVI**

SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) bukan model pembelajaran berbasis penelitian eksperimental yang kuat, melainkan pendekatan pedagogik konseptual yang menekankan keterlibatan seluruh

modalitas belajar siswa: gerak tubuh (somatic), pendengaran (auditory), penglihatan (visual), dan pemikiran (intellectual).

Dalam literatur akademik internasional mutakhir, istilah SAVI secara spesifik jarang digunakan dalam jurnal bereputasi, sehingga secara akademik tidak tepat memosisikannya sejajar dengan PBL, PJBL, atau Inquiry sebagai model. Namun, prinsip-prinsip SAVI sejalan dengan temuan mutakhir tentang pembelajaran multisensori dan pembelajaran aktif.

### **Prinsip-Prinsip SAVI dalam Pembelajaran SD/MI**

Secara konseptual, prinsip SAVI dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. **Somatic:** belajar melalui aktivitas fisik dan gerak
2. **Auditory:** belajar melalui mendengar, berbicara, dan diskusi
3. **Visual:** belajar melalui gambar, diagram, dan pengamatan
4. **Intellectual:** belajar melalui pemecahan masalah dan refleksi

Pendekatan multisensori seperti ini didukung oleh penelitian kognitif modern yang menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika melibatkan lebih dari satu modalitas Indera (Mayer, 2021).

### **Kelebihan Pendekatan SAVI**

Kelebihan pendekatan SAVI secara konseptual antara lain:

1. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa SD/MI
2. Mengakomodasi perbedaan gaya belajar
3. Membantu memperkuat memori dan pemahaman
4. Relevan dengan karakteristik pembelajaran konkret siswa sekolah dasar

### **Keterbatasan Pendekatan SAVI**

Namun, secara akademik perlu ditegaskan beberapa keterbatasan:

1. Tidak didukung oleh banyak penelitian eksperimental spesifik
2. Lebih tepat digunakan sebagai pendekatan pendukung, bukan model utama
3. Berpotensi disalahartikan sebagai “model baku” padahal bersifat konseptual

Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang kuat secara pedagogik dan didukung oleh literatur internasional, terutama untuk

pengembangan aspek sosial dan afektif siswa SD/MI. Sebaliknya, SAVI lebih tepat diposisikan sebagai pendekatan pedagogik konseptual yang memperkaya strategi pembelajaran dengan prinsip multisensori. Penempatan yang jujur ini justru memperkuat kredibilitas akademik artikel.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai strategi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara strategi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran. Tidak terdapat satu strategi pembelajaran yang bersifat universal dan paling efektif untuk seluruh kondisi pembelajaran.

Strategi pembelajaran berbasis masalah dan proyek, seperti Problem Based Learning dan Project Based Learning, memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi peserta didik. Namun, strategi ini menuntut perencanaan yang matang, bimbingan guru yang memadai, serta pengelolaan waktu yang efektif agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih pada peserta didik usia sekolah dasar.

Model pembelajaran kooperatif, yang meliputi Jigsaw, Student Teams Achievement Divisions, Teams Games Tournament, Two Stay Two Stray, dan Numbered Heads Together, menunjukkan kontribusi yang konsisten terhadap peningkatan hasil belajar akademik dan keterampilan sosial peserta didik. Model-model tersebut relevan untuk diterapkan di SD/MI karena menekankan kerja sama, tanggung jawab individu, dan interaksi sosial. Keberhasilan penerapannya sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelompok belajar dan memastikan partisipasi aktif seluruh peserta didik.

Inquiry Learning dan Discovery Learning berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan pemahaman konseptual peserta didik. Namun, kajian literatur menegaskan bahwa kedua strategi ini lebih efektif apabila diterapkan secara terbimbing, khususnya pada jenjang pendidikan

dasar. Penerapan yang minim struktur dan bimbingan berisiko menurunkan efektivitas pembelajaran.

Strategi Role Playing berkontribusi dalam pengembangan aspek afektif dan sosial peserta didik, seperti empati, komunikasi, dan pemahaman nilai. Pendekatan SAVI lebih tepat diposisikan sebagai pendekatan pedagogik pendukung yang menekankan keterlibatan multisensori dalam pembelajaran. Adapun strategi Reward and Punishment masih relevan dalam pengelolaan perilaku kelas, namun penggunaannya perlu dilakukan secara proporsional dan edukatif agar tidak berdampak negatif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, kajian ini menegaskan pentingnya peran guru SD/MI dalam memilih dan mengombinasikan strategi pembelajaran secara reflektif dan kontekstual. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual bagi guru dan peneliti pendidikan dasar serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang mengkaji implementasi strategi pembelajaran secara empiris.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Alfieri, L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., & Tenenbaum, H. R. (2011). Does discovery-based instruction enhance learning? *Journal of Educational Psychology*, *103*(1), 1–18. <https://doi.org/10.1037/a0021017>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach (9th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Gillies, R. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, *41*(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, *102*, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- HMELO-SILVER, C. E., DUNCAN, R. G., & CHINN, C. A. (2007). Scaffolding and Achievement in Problem-Based and Inquiry Learning: A Response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006).

- Educational Psychologist*, 42(2), 99–107.  
<https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Johnson, E. B. (2002). Contextual teaching and learning: what it is and why it's here to stay. In *Choice Reviews Online* (Vol. 40, Issue 02). Corwin Press. <https://doi.org/10.5860/choice.40-1053>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching (9th ed.)*. Pearson Education.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Kerangka dasar dan struktur kurikulum*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016a). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). Project-Based Learning. In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 275–297). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.018>
- Lazonder, A. W., & Harmsen, R. (2016). Meta-Analysis of Inquiry-Based Learning. *Review of Educational Research*, 86(3), 681–718. <https://doi.org/10.3102/0034654315627366>
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (R. E. Mayer & L. Fiorella (eds.)). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Rusman, R. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (High Order Thinking Skills)*. Tira Smart. <https://books.google.co.id/books?id=GrfrDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon. [https://books.google.co.id/books/about/Cooperative\\_Learning.html?hl=id&id=GWnuAAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Cooperative_Learning.html?hl=id&id=GWnuAAAAMAAJ&redir_esc=y)
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An

- overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>
- Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75–79. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2016.01.004>
- Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan (Edisi revisi). Yayasan Obor Indonesia.