


Penerapan Aspek Strategi dan Taktik Dalam Pembelajaran yang Inovatif

Yurni Rahman

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo Jl. Prof. Dr. H. Mansoer Pateda No. Desa, Pentadio Timur, Kec. Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96181

E-mail: yurnirahman@umgo.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.639>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 11 May 2025

Revised: 13 May 2025

Accepted: 22 May 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Inovatif;
Strategi Taktik; Blended Learning; Gamifikasi; PBL

Keywords:

Innovative Learning;
Tactical Strategy; Blended Learning; Gamification; PBL



ABSTRACT

Penerapan strategi dan taktik dalam pembelajaran inovatif di sekolah dasar menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran inovatif, seperti blended learning, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL), dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk menggali penerapan aspek strategi dan taktik dalam pembelajaran inovatif di tiga sekolah dasar di Kabupaten Gorontalo, Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun strategi inovatif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, tantangan yang dihadapi termasuk resistensi terhadap perubahan, keterbatasan teknologi, dan kurangnya pelatihan guru. Untuk itu, diperlukan pelatihan profesional yang lebih intensif bagi guru serta penyediaan teknologi yang memadai agar pembelajaran inovatif dapat diterapkan dengan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung implementasi strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

The application of strategies and tactics in innovative learning at the elementary school level is essential for enhancing the quality of education in line with the demands of modern times. Innovative learning approaches such as blended learning, gamification, and problem-based learning (PBL) can improve student motivation, enrich learning experiences, and develop critical thinking skills. This study aims to explore the application of strategic and tactical aspects in innovative learning across three elementary schools in Gorontalo, Indonesia. The research method used is a qualitative descriptive approach involving in-depth interviews, classroom observations, and document analysis. The findings indicate that while these innovative strategies improve student engagement and learning effectiveness, challenges such as resistance to change, limited technology, and lack of teacher training remain. Therefore, more intensive professional training for teachers and adequate technology provision are essential for effective implementation. This study is expected to contribute to the development of educational policies that support the implementation of innovative learning strategies in elementary schools.



.This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Yurni Rahman et al.(2025). Penerapan Aspek Strategi dan Taktik Dalam Pembelajaran yang Inovatif . 3(4) 1805-1814, doi:<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.639>

PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks ini, pembelajaran inovatif menjadi sangat penting sebagai suatu pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi materi dengan kebutuhan zaman. Pembelajaran inovatif mengacu pada penerapan metode dan strategi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan. Salah satu aspek yang sangat berperan dalam mencapai tujuan tersebut adalah penerapan strategi dan taktik yang tepat dalam pembelajaran (Jaya, 2024). Penggunaan strategi yang inovatif seperti pembelajaran berbasis teknologi, model pembelajaran aktif, dan kolaborasi antar siswa dan guru sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran inovatif bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran yang semakin besar dalam menciptakan ruang pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Misalnya, penggunaan *blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berani, semakin diterapkan untuk memberi siswa kesempatan belajar secara mandiri, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka dengan berbagai sumber daya yang dapat diakses kapan saja (Ernawati & Wilodati, 2020). Selain itu, model pembelajaran yang berbasis pada pengajaran aktif, seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning atau PBL), juga semakin populer, karena metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang nyata dan relevan (Putra & Widiari, 2023).

Meskipun penerapan pembelajaran inovatif memberikan banyak keuntungan, namun tantangan yang dihadapi dalam penerapannya cukup besar. Salah satu masalah utama yang sering ditemukan adalah ketidaksiapan pendidik untuk beradaptasi dengan teknologi dan metode baru. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun berbagai inovasi telah diusulkan, guru masih sering merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran mereka, terutama jika mereka tidak berlatih dengan baik atau tidak memiliki sumber daya yang cukup untuk melaksanakan metode tersebut (Sabilah et al., 2023). Selain itu, adanya resistensi terhadap perubahan dalam proses pendidikan juga menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi agar strategi inovatif ini dapat berjalan dengan efektif. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pelatihan profesional bagi pendidik dalam memastikan bahwa mereka tidak hanya mengetahui teori-teori inovatif, tetapi juga dapat mengimplementasikan pembelajaran secara praktis di kelas (Pinzón et al., 2024). Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, berbagai solusi telah diusulkan oleh peneliti dan praktisi pendidikan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memfokuskan pelatihan pada penggunaan perangkat teknologi dalam pendidikan, serta mengajarkan guru untuk lebih mengutamakan pendekatan pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi dan interaksi. Misalnya, penerapan model *Community of Inquiry (CoI)* yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi dan refleksi kolaboratif, terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Kharitonenko, 2022). Selain itu, model pembelajaran aktif yang mengutamakan keterlibatan siswa secara langsung, seperti model *Think-Pair-Share (TPS)*, telah terbukti berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hijriani et al., 2022).

Selanjutnya, salah satu model yang semakin populer dan banyak dibicarakan dalam literatur adalah pembelajaran berbasis proyek (PBL), yang fokus pada penyelesaian masalah nyata. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka (Muskita et al., 2022). Penelitian oleh (Febrianti et al., 2024) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan keterampilan berpikir analitis dan pemecahan masalah. Dalam hal ini, PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, yang membantu mereka untuk lebih memahami bagaimana pengetahuan yang mereka pelajari di kelas dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Zhang et al., 2024). Namun, meskipun berbagai solusi telah diterapkan, masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran inovatif. Penelitian yang lebih mendalam menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan dalam penerapan teknologi dan metode

pembelajaran inovatif, pada tingkat pendidikan dasar, penerapannya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan yang memadai bagi pendidik (Aulia et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun banyak teori dan pendekatan inovatif yang sudah ada, tidak semua dapat diterapkan dengan baik di kelas, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, penting untuk lebih fokus pada pemahaman kontekstual dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik di lapangan, serta mencari solusi praktis yang dapat meningkatkan efektivitas penerapan strategi dan taktik dalam pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan aspek strategi dan taktik dalam pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar, dengan fokus pada tiga sekolah di Kabupaten Gorontalo, yaitu SD Negeri 8 Batudaa, SD Negeri 11 Talaga, dan SD Negeri 1 Dungaliyo. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana pendidik memilih dan menerapkan strategi serta taktik yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks siswa di tiga sekolah tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap tantangan yang dihadapi pendidik dalam menerapkan pembelajaran inovatif serta manfaat yang dirasakan oleh siswa. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan strategi dan taktik inovatif dalam pembelajaran. Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan aspek strategi dan taktik dalam pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat tercapainya tujuan pendidikan, dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam serta bermakna. Untuk itu, penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang meliputi wawancara mendalam dengan pendidik, observasi langsung di kelas, dan analisis dokumen yang berkaitan dengan kebijakan dan praktik pendidikan inovatif di sekolah-sekolah yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan strategi dan taktik inovatif dalam pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada tingkat sekolah dasar di Indonesia, khususnya di Kabupaten Gorontalo, yang belum banyak diteliti dalam konteks penerapan pembelajaran inovatif. Meskipun banyak penelitian tentang pembelajaran inovatif di tingkat pendidikan tinggi dan menengah, sedikit yang fokus pada penerapan di tingkat pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dalam memperkaya literatur yang ada, serta memberikan wawasan praktis yang dapat diterapkan oleh pendidik di tingkat dasar. Dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis pada pengalaman nyata di lapangan, penelitian ini juga berpotensi memberikan solusi yang lebih relevan bagi pendidik yang menghadapi kendala serupa. Urgensi dari penelitian ini tidak hanya terkait dengan pengembangan teori pembelajaran inovatif, tetapi juga terkait dengan fungsinya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat dasar. Pendidikan dasar adalah fondasi pembelajaran sepanjang hayat, sehingga penerapan strategi dan taktik inovatif yang tepat pada tingkat ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan kebijakan pendidikan, pelatihan pendidik, dan implementasi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Dengan mengacu pada pendekatan dan solusi yang telah terbukti efektif dalam penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam hal pendekatan metodologis dan konteks penelitian. Pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan memungkinkan peneliti untuk mendalami secara detail pengalaman dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan strategi dan taktik inovatif di sekolah dasar, serta memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampaknya terhadap siswa. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi pendidik untuk berbagi pengalaman mereka dalam menerapkan pembelajaran inovatif, yang dapat menjadi referensi bagi pendidik lainnya yang menghadapi tantangan serupa di tempat mereka.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam bagaimana penerapan strategi dan taktik inovatif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini difokuskan pada tiga sekolah di Kabupaten Gorontalo, yaitu SD Negeri 8 Batudaa, SD Negeri 11 Talaga, dan SD Negeri 1 Dungaliyo. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang

komprehensif tentang praktik dan dinamika yang terjadi di kelas, serta untuk mengeksplorasi perspektif pendidik mengenai tantangan dan keberhasilan dalam menerapkan strategi inovatif dalam pembelajaran. Salah satu teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan pendidik. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pengalaman, pandangan, serta pemahaman guru terkait penerapan berbagai metode pembelajaran inovatif, seperti blended learning, gamifikasi, dan problem-based learning (PBL). serupa yang dilaporkan oleh (Maba et al., 2023), guru yang berhasil beradaptasi dengan sistem pendidikan abad ke-21 memiliki peran yang sangat penting dalam mengimplementasikan strategi yang berorientasi pada siswa. Dalam penelitian ini, wawancara mendalam dengan guru bertujuan untuk mendapatkan pandangan mereka tentang tantangan yang dihadapi dan manfaat yang dirasakan dalam penerapan strategi-strategi tersebut di kelas.

Metode pengumpulan data lainnya adalah observasi langsung di kelas. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana strategi inovatif diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi dinamika yang terjadi antara guru dan siswa, serta menilai bagaimana strategi-strategi yang diterapkan berpengaruh terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hasil observasi ini akan memberikan gambaran nyata tentang penerapan pembelajaran inovatif, serta bagaimana guru dan siswa menanggapi metode yang digunakan. Seperti yang ditemukan oleh (Sellyta & Fithriani, 2024), praktik reflektif dalam pengajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif pada penerapan strategi inovatif di kelas. Selain itu, analisis dokumen juga merupakan komponen penting dalam penelitian ini. Dokumen yang dijelaskan meliputi silabus, rencana pembelajaran, serta materi pembelajaran yang digunakan di kelas. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana strategi inovatif yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan bagaimana dokumen-dokumen tersebut mencerminkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Penelitian oleh (Liu et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas dan relevansi materi bagi siswa, yang tercermin dalam pemanfaatan dokumen dan materi yang digunakan di kelas. Dengan menganalisis dokumen ini, peneliti dapat memahami lebih dalam tentang bagaimana strategi dan taktik inovatif diterapkan dalam kurikulum dan rencana pembelajaran di setiap sekolah.

Tahapan penelitian ini dimulai dengan pemilihan lokasi dan subjek penelitian, yaitu tiga sekolah dasar di Kabupaten Gorontalo. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, observasi langsung di kelas, serta analisis dokumen pembelajaran. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara mengidentifikasi tema-tema yang muncul dalam wawancara, mencatat temuan-temuan utama dari observasi, serta memeriksa kesesuaian antara strategi yang diterapkan dan kurikulum yang ada. Hasil analisis ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan strategi inovatif, serta dampak yang dirasakan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang penerapan strategi dan taktik inovatif dalam pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pemangku kebijakan pendidikan terkait cara-cara yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan strategi inovatif dalam konteks yang lebih luas. Serupa diungkapkan oleh (Santos, 2020), pelatihan dan pengembangan profesional yang terus-menerus bagi guru sangat penting untuk membantu mereka beradaptasi dengan perubahan dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang mereka berikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan strategi dan taktik pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan dasar, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah mengeksplorasi penerapan blended learning, metode gamifikasi, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi pendidikan dan metode pembelajaran aktif, penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana pendekatan tersebut dapat merangsang interaksi yang lebih dinamis antara pendidik dan siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam mengimplementasikan strategi-strategi ini serta mewujudkan keberhasilan yang dicapai dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan wawasan

tentang bagaimana kolaborasi antara pendidik dan siswa serta penggunaan teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan membangun keterampilan abad ke-21 yang penting.

Penerapan Blended Learning di Kelas

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis berani (online), memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel sesuai dengan gaya dan kebutuhan belajar masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan integrasi metode konvensional dan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Ilham et al., 2023). Sejak pandemi COVID-19, blended learning semakin populer sebagai solusi untuk mengatasi hambatan pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh keterbatasan fisik dan waktu. Dalam banyak penelitian, metode ini terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan siswa akses fleksibel terhadap materi dan memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan guru (Baso et al., 2023).

Penerapan blended learning tidak hanya menawarkan kemudahan akses materi, tetapi juga berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mandiri siswa. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui berbagai platform seperti Learning Management System (LMS) dan menyelesaikan tugas secara mandiri di luar kelas. Hal ini sesuai dengan temuan (Dhianti, 2021), yang menyatakan bahwa LMS dapat memperbaiki pengalaman belajar siswa dengan memberikan kemudahan akses terhadap materi dan memungkinkan interaksi yang lebih intens antara siswa dan guru.

Namun, meskipun terdapat berbagai keuntungan, penerapan blended learning juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pemahaman terhadap teknologi baik di kalangan siswa maupun guru, serta keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai, terutama di daerah-daerah terpencil atau kurang berkembang. (Elvianasti et al., 2023) menekankan bahwa kendala-kendala ini dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas penerapan blended learning. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menjalankan tugas berani secara mandiri, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa belum sepenuhnya melatih untuk belajar secara mandiri tanpa pendampingan langsung.

Di sisi lain, meskipun perlawanan tersebut ada, beberapa guru melaporkan bahwa penerapan blended learning telah membawa dampak positif, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan LMS, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mencari pengetahuan. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personal dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis dare juga membuka kesempatan untuk lebih banyak sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk memperdalam pemahaman mereka (Astawa & Dewi, 2021).

Namun, untuk memastikan keberhasilan penerapan blended learning, faktor kesiapan teknologi di sekolah dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan metode ini menjadi kunci utama. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat diperlukan untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif, serta menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu dibekali dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola pembelajaran berani dan tatap muka secara bersamaan. Dengan demikian, blended learning dapat diterapkan secara optimal, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Penerapan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

Gamifikasi merupakan suatu metode yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaksi siswa. Elemen-elemen umum yang digunakan dalam gamifikasi meliputi pemberian poin, papan peringkat, tantangan, dan hadiah. Penggunaan elemen-elemen ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Karolčík & Marková, 2023). Berdasarkan penelitian (Nursetyo et al., 2023), penerapan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Salah satu contoh penerapan gamifikasi yang banyak digunakan adalah aplikasi kuis interaktif seperti Quizizz. Dalam penelitian tersebut, sebagian besar guru di sekolah dasar melaporkan bahwa penggunaan aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa. Siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat

mengikuti pembelajaran karena mereka dapat bersaing dengan teman-temannya dalam kuis yang interaktif, sekaligus memperoleh umpan balik langsung terkait hasil yang mereka peroleh.

Penerapan gamifikasi juga membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit atau membosankan. Salah seorang guru yang diwawancarai menambahkan bahwa gamifikasi berperan dalam menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menyenangkan di dalam kelas. Hal ini membuat siswa tidak hanya terpaku pada materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktif dalam proses penguasaan materi melalui cara yang lebih menarik dan menantang (Rustamov, 2021).

Namun, meskipun gamifikasi memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dan sumber daya. Guru-guru yang diwawancarai dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa merancang kegiatan gamifikasi yang relevan dengan kurikulum memerlukan waktu yang tidak sedikit. Selain itu, meskipun banyak aplikasi gamifikasi yang tersedia, tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat atau teknologi yang diperlukan untuk menerapkannya secara efektif. Hal ini sesuai dengan temuan (Nugroho, 2021), yang mencatat bahwa keberhasilan implementasi gamifikasi sangat bergantung pada ketersediaan teknologi yang memadai di sekolah. Tanpa dukungan perangkat yang cukup, penerapan gamifikasi dapat terhambat dan tidak dapat berjalan optimal.

Keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa juga sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam merancang serta mengimplementasikan gamifikasi secara efektif di kelas. Penelitian oleh (Delyana et al., 2024) menekankan bahwa pelatihan guru yang baik akan mendukung keberhasilan penerapan gamifikasi. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat memanfaatkan gamifikasi secara optimal untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah salah satu metode pembelajaran yang memiliki fokus utama pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Saripi, 2024). Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang memerlukan pemikiran mendalam untuk memecahkannya. Metode ini mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisisnya, mengalirkan berbagai alternatif solusi, dan akhirnya memilih solusi yang paling efektif dengan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari (Leasa et al., 2023). Penerapan PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja.

Relevansi PBL dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dapat dilihat dari bagaimana siswa diajak untuk berpikir analitis dan reflektif dalam menghadapi masalah yang dihadirkan. Siswa tidak hanya mempelajari teori-teori yang disampaikan di kelas, tetapi juga diberi kesempatan untuk membahas teori tersebut dengan masalah-masalah yang ada di sekitar mereka (Wenno et al., 2021). Misalnya, dalam pembelajaran sains, siswa diberi tugas untuk merancang solusi terhadap masalah polusi lingkungan. Aktivitas ini mendorong mereka untuk tidak hanya memahami konsep-konsep sains, tetapi juga berpikir kreatif dalam merumuskan solusi yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Melalui diskusi kelompok dan presentasi solusi yang ditemukan, siswa dapat mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan belajar untuk mencapai konsekuensi dari pilihan solusi mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ritonga et al., 2021), penerapan PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah guru di sekolah dasar. Banyak guru yang mengungkapkan bahwa metode ini sangat efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis dan kreatif. Guru-guru melaporkan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Namun, meskipun PBL terbukti efektif, ada beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah kesulitan dalam mengintegrasikan PBL ke dalam kurikulum yang sudah padat.

Beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka seringkali kesulitan dalam mengatur waktu agar proyek berdasarkan masalah dapat diselesaikan dengan baik dalam jangka waktu yang terbatas. Selain itu, PBL memerlukan pengelolaan kelas yang lebih aktif dan kolaboratif. Terkadang, tidak semua guru memiliki keterampilan manajerial yang mampu mengelola kelas dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis, seperti yang diperlukan dalam PBL (Sopanda et al., 2022).

Keberhasilan PBL sangat bergantung pada peran aktif guru dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, bagi pelatihan guru dalam mengelola PBL dan memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa sangatlah penting. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memfasilitasi diskusi, mendukung siswa dalam mencari solusi, dan mengelola dinamika kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Dengan pendekatan yang tepat, PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mempersiapkan mereka dengan keterampilan berpikir kritis yang akan sangat berguna di masa depan.

Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Inovatif

Penerapan pembelajaran inovatif di bidang pendidikan, seperti blended learning, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL), menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, meskipun ada, penerapan metode-metode ini tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberhasilan penerapannya. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah resistensi terhadap perubahan di kalangan guru dan pendidik. Banyak guru yang merasa lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional yang sudah mereka kuasai selama bertahun-tahun. Perasaan tidak yakin atau takut gagal sering kali menjadi penghalang untuk mencoba metode baru, terutama jika mereka belum familiar dengan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran inovatif. Hal ini sejalan dengan temuan (Kharitonenko, 2022), yang menunjukkan bahwa ketidakmauan untuk beradaptasi dengan perubahan menjadi faktor penghambat utama dalam implementasi inovasi pendidikan.

Selain itu, masalah akses terhadap teknologi juga menjadi kendala yang signifikan, terutama di daerah-daerah yang memiliki infrastruktur yang terbatas. Akses terhadap perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk pembelajaran inovatif seringkali tidak merata di berbagai daerah. Penelitian oleh (Wong et al., 2023) mengungkapkan bahwa ketidakmerataan akses terhadap teknologi di sekolah-sekolah dapat menghambat keberhasilan penerapan pembelajaran inovatif, seperti blended learning dan gamifikasi. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang mampu atau koneksi internet yang stabil untuk mengakses materi pembelajaran online. Hal ini tentu saja membatasi kesempatan mereka untuk memanfaatkan metode-metode pembelajaran yang berbasis teknologi secara optimal.

Lebih lanjut, tantangan lain yang muncul adalah kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan metode-metode pembelajaran inovatif ini. Meskipun teknologi pendidikan semakin berkembang, banyak guru yang masih kurang terlatih dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam konteks pembelajaran. Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam mengoptimalkan penggunaan perangkat pembelajaran digital yang ada. (Sinaga et al., 2022) menekankan bahwa pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif dengan baik. Tanpa pelatihan yang memadai, sulit bagi guru untuk memanfaatkan potensi penuh dari blended learning, gamifikasi, dan PBL, yang dapat mengurangi dampak positif dari pendekatan ini terhadap siswa.

Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan dalam penerapan pembelajaran inovatif, diperlukan upaya untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan, memperbaiki akses teknologi, serta menyediakan pelatihan yang cukup bagi guru. Pemerintah dan lembaga pendidikan harus bekerja sama untuk menciptakan kebijakan yang mendukung pengembangan guru profesional dan memastikan akses teknologi yang merata di seluruh wilayah, sehingga pembelajaran inovatif dapat dinikmati oleh semua siswa tanpa terkendala oleh masalah akses

SIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, seperti blended learning, gamifikasi, dan PBL, memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi, interaksi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, penerapan metode-metode ini tidak lepas dari tantangan, termasuk resistensi terhadap perubahan, keterbatasan infrastruktur

teknologi, dan kurangnya pelatihan untuk guru. Oleh karena itu, dukungan yang memadai dari pihak manajemen sekolah, kebijakan pendidikan, dan pengembangan profesional bagi guru sangat diperlukan agar pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara maksimal. Keberhasilan penerapan pembelajaran inovatif sangat bergantung pada kesiapan semua pihak, termasuk siswa, guru, dan pihak sekolah, dalam menghadapi tantangan yang ada. Dengan demikian, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, perlu ada investasi yang lebih besar dalam pelatihan guru, penyediaan teknologi yang memadai, serta reformasi kurikulum yang mendukung integrasi metode pembelajaran inovatif.

REFERENSI

- Astawa, N. L. P. N. S. P., & Dewi, I. G. A. A. I. S. (2021). Gamifikasi Cerita Rakyat Bali Sebagai Media Pembelajaran Siswa Generasi-Z. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 383–389. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.296>
- Aulia, V., Hakim, L., & Sangka, K. B. (2023). Dampak Tpack Pada Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Praktik Integrasi Teknologi. *Sinamu*, 4, 235. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7894>
- Baso, F., Alfiani, A., Ramadani, A. N., & Mukhtar, N. A. (2023). Pengaruh Metode Blended Learning Terhadap Keefektifitasan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Mediatik*, 6(2), 55. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.46019>
- Delyana, H., Mardiyah, A., Yusri, R., Zainal, H. M., & Isra, R. J. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar. *Adma Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 103–114. <https://doi.org/10.30812/adma.v5i1.3996>
- Dhianti, L. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 80–84. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.10>
- Elvianasti, M., Lestari, N., Maesaroh, M., Irdalisa, I., Yarza, H. N., & Rikizaputra, R. (2023). Pelatihan Penyusunan RPP IPA Blended Learning Berbasis TPACK Sebagai Upaya Guru Dalam Menghadapi Pembelajaran Pasca Covid-19. *Gervasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 125–134. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4448>
- Ernawati, E., & Wilodati. (2020). Adaptasi Pembelajaran Sosiologi Secara Blended Learning Dalam Menghadapi Masa New Normal. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 81–92. <https://doi.org/10.21009/pip.342.2>
- Febrianti, R., Hidayat, W., & Riaji, D. F. (2024). Community of Inquiry Dengan Model Think Pair Share Di Era Digital Sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif Bagi Kelas Xii SMKN 4 Malang. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 12. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.12>
- Hijriani, L., Khairunnisa, G. F., Simarmata, J. E., & Laja, Y. P. W. (2022). Blended Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. *P2m Stkip Siliwangi*, 9(1), 75–78. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i1.3153>
- Ilham, M., Mujiyati, S., & Saefudin, A. (2023). Efektivitas Blended Learning Pada Pembelajaran Teknologi Pendidikan Mahasiswa Semester 4 Prodi PAI. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 16–23. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.692>
- Jaya, F. (2024). Analisis Kepuasan Belajar Mahasiswa Pada Platform E-Learning: Peran Instruktur, Kualitas Sistem, Dan Layanan Pendukung. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3645–3653. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4010>
- Karolčík, Š., & Marková, M. (2023). How Teachers Perceive Innovations in Education. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 18(1), 39–55. <https://doi.org/10.1108/jrit-04-2023-0039>
- Kharitonenko, L. (2022). Analysis of Innovative Methods of Ukrainian Language Teaching at the Educational Institutions of General Secondary Education. *Futurity Education*, 52–64. <https://doi.org/10.57125/fed.2022.25.06.6>
- Leasa, M., Abednego, A., & Batlolona, J. R. (2023). Problem-Based Learning (PBL) With Reading Questioning and Answering (RQA) of Preservice Elementary School Teachers. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research*, 22(6), 245–261.

- <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.6.14>
- Liu, Z., Wang, S., Yan, L., Zhou, M., Pei, J., & Zhirong, Z. (2023). Design and Application of the Blended Teaching Mode in the Curriculum of Pharmacokinetics. *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research*, 57(4), 1183–1191. <https://doi.org/10.5530/ijper.57.4.141>
- Maba, W., Mantra, I. B. N., & Widiastuti, I. A. M. S. (2023). Teachers of 21st Century: Teachers' Roles, Strategies Innovation and Challenges. *International Journal of Social Science*, 2(6), 2405–2412. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i6.5473>
- Muskita, N. S., Ramadhani, V. M., Padidi, A. S., Nurrochmah, D., & Kusumaningtyas, P. (2022). Blended Learning: Solusi Mengatasi Learning Loss Dalam Pembelajaran. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(2), 187. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i2.13368>
- Nugroho, A. T. (2021). Gamifikasi, Pemasaran Di Era Digital: Studi Pada Pengguna Game Fantasy Premier League Di Indonesia. *Jurnal Riset Komunikasi*, 4(2), 261–274. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v4i2.376>
- Nursetyo, K. I., Ariani, D., & Khalidah, H. (2023). Merancang Flowchart Gamifikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 81–87. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.11>
- Pinzón, M. D. R., Álvarez, W. O., & Romero, A. F. (2024). Barriers and Challenges in the Implementation of the STEAM Approach in Educational Practice. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 1849–1863. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1599>
- Putra, I. K. D. agung S., & Widiari, P. R. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iii Di Sekolah Dasar Negeri 4 Abuan. *Rarepustaka*, 5(2), 71–76. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.184>
- Ritonga, S., Areeisty, K., & Zulkarnaini, Z. (2021). Enhancing Students' Critical Thinking Skills Through Problem Based Learning Integrated With Mindmapping. *Asian Journal of Science Education*, 3(1), 63–69. <https://doi.org/10.24815/ajse.v3i1.19727>
- Rustamov, E. a. K. (2021). Innovative Approaches and Methods in Teaching Technical Subjects. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (Turcomat)*, 12(5), 1861–1866. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i5.2263>
- Sabilah, I., Umar, U., & Erliana, Y. D. (2023). Analisis Tingkat Kesiapan Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 210–215. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.311>
- Santos, L. M. D. (2020). Technologically Assisted Teaching Approach: The Visual-Only Video Teaching Strategy in the Nursing Education Classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12A), 7853–7863. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082574>
- Saripi, S. (2024). *Evaluating The Effectiveness Of Pbl In Enhancing Speaking Skills In Non-Formal Education*. 12(3), 1311–1324.
- Sellyta, N., & Fithriani, R. (2024). The Implementation of Reflective Teaching Practice by Indonesian EFL Teachers. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1711–1720. <https://doi.org/10.58230/27454312.569>
- Sinaga, R. P. H., Tobing, R. P., & Larasati, N. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use Dan Perceived Enjoyment Terhadap Usage Decision Konsumen Pada Shopee Tanam. *JISMA: J. Ilmu Sos. Manajemen, Dan Akunt.*, 1(4), 509–524. <https://doi.org/10.59004/jisma.v1i4.188>
- Sopanda, L., Sari, S. K. N., & Mardiana, M. (2022). Integrasi Geogebra Dan Problem-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi SPLDV. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.58740/juwara.v2i1.36>
- Wenno, I. H., Jamaludin, J., & Batlolona, J. R. (2021). The Effect of Problem Based Learning Model on Creative and Critical Thinking Skills in Static Fluid Topics. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(3), 498–511. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i3.20829>
- Wong, S. W. S., Nihal, S., Ke, D. Y. J., Neary, E., Wu, L., Ocran, E., Cenkowski, M., Grubic, N., Pang, S. C., & Johri, A. M. (2023). Lessons Learned From POCUS Instruction in Undergraduate Medicine During the COVID-19 Pandemic. *Pocus Journal*, 8(1), 81–87. <https://doi.org/10.24908/pocus.v8i1.16410>

Zhang, J., Chen, L., & Qu, L. (2024). Curriculum Reform of Disaster Prevention and Control Based on the Integration of Innovation and Entrepreneurship. *Ijsspa*, 2(1), 19–24.
<https://doi.org/10.62051/ijsspa.v2n1.03>