

Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar

Vika Ayunda¹, Annissa Miftahul Jannah², Gusmaneli³

^{1,2,3}UIN Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email Koresponden: ayundavika241@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar merupakan kunci untuk menciptakan generasi yang mampu bersaing di era global. Berbagai metode, termasuk Pendekatan Berbasis Siswa (*Student-Centered Learning*), penggunaan teknologi dalam pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*), dan pendekatan pembelajaran diferensiasi, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran, memanfaatkan alat digital yang interaktif, dan memberikan ruang bagi eksplorasi dan kolaborasi, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan menyenangkan. Namun, tantangan seperti ketidakmerataan akses teknologi dan kesiapan guru perlu diatasi agar setiap siswa mendapatkan kesempatan belajar yang optimal.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, Pendidikan Dasar, Siswa

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan seorang individu, di mana keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung diajarkan dan diperkuat (Dahri & SH, 2024). Metode pembelajaran yang digunakan di tahap ini sangat berpengaruh terhadap cara siswa memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan yang berpusat pada siswa semakin diakui sebagai salah satu metode yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Harsono, 2008). Pendekatan ini berusaha untuk mengubah peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang mendukung proses belajar siswa secara aktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak alat dan sumber daya digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran (Saputra, 2024). Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang positif dalam menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan interaktif (Yasin et al., 2023). Salah satu contoh yang signifikan adalah Platform Merdeka Mengajar yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia, yang menyediakan berbagai materi pembelajaran dan mendukung guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Di samping itu, aplikasi edukatif dan *game* interaktif semakin populer sebagai alat bantu yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa (Setiawan, 2021).

Selain teknologi, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) telah terbukti efektif dalam membantu siswa mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks kehidupan nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat dalam penyelesaian masalah nyata yang relevan, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka (Fathurrohman, 2016). Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting untuk sukses di dunia yang terus berubah.

Dalam konteks pendidikan yang semakin beragam, pendekatan pembelajaran diferensiasi juga memainkan peran penting (Khairuni, 2024). Metode ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan setiap siswa (Azmy & Mahya, 2023). Dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, guru dapat menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana semua siswa merasa dihargai dan didukung dalam proses belajar mereka (Mujiburrahman & Raseuki, 2024). Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membantu mereka mencapai potensi maksimal.

Dengan berbagai pendekatan yang ada, penting bagi pendidik untuk memilih metode yang paling sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa di kelas (Marhamah & Zikriati, 2024). Melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Penelitian ini akan mengupas lebih dalam mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar, termasuk pendekatan berbasis siswa, penggunaan teknologi, pembelajaran berbasis proyek, dan

pembelajaran diferensiasi, serta bagaimana semua ini dapat berkontribusi pada kualitas pendidikan yang lebih baik.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *review* literatur. Pendekatan ini dipilih untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik yang diteliti. Melalui penelusuran sistematis, peneliti mengidentifikasi dan mengkaji hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Proses ini membantu peneliti dalam memahami konteks dan perkembangan terkini dari fenomena yang diteliti, serta merumuskan pertanyaan penelitian yang lebih tajam dan fokus (Afiyanti, 2005).

Dalam analisis data, peneliti melakukan analisis tema dan analisis komparatif untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari literatur yang ditinjau. Dengan cara ini, peneliti dapat menarik kesimpulan yang mendalam tentang topik yang dibahas, serta memberikan sintesis yang komprehensif mengenai temuan dari berbagai studi sebelumnya. Hal ini sangat penting dalam penelitian kualitatif, di mana interpretasi data sangat bergantung pada pemahaman kontekstual peneliti terhadap subjek yang diteliti (Onwuegbuzie et al., 2012).

Selanjutnya, dengan membandingkan hasil penelitian baru dengan studi-studi sebelumnya, peneliti dapat memperkuat keabsahan temuan yang diperoleh. Hal ini memberikan argumen yang lebih solid mengenai validitas data dan temuan penelitian, serta meningkatkan keandalan hasil yang dihasilkan. Oleh karena itu, pendekatan *review* literatur ini sangat bermanfaat dalam menyusun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya serta memperkaya pemahaman di bidang yang diteliti (Leech & Onwuegbuzie, 2008).

Pembahasan/hasil

A. Pendekatan Berbasis Siswa (*Student-Centered Learning*)

Pendekatan Berbasis Siswa (*Student-Centered Learning* atau SCL) adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari

proses pembelajaran. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, SCL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, di mana mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan kolaboratif. Pendekatan ini mencakup beberapa metode, seperti pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, dan eksperimen yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah (Harsono, 2008; Antika, 2014).

Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, saling berbagi pengetahuan, dan mendukung satu sama lain. Kolaborasi ini menstimulasi kemampuan sosial dan emosional mereka, serta meningkatkan pemahaman melalui perspektif yang berbeda (Slavin, 1995). Diskusi kelompok, sebagai bagian dari SCL, memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi gagasan, menantang pandangan satu sama lain, dan memperdalam pemahaman konsep melalui interaksi yang lebih dalam (Trianto, 2009). Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator, memandu dan memberikan umpan balik yang konstruktif tanpa memaksakan pandangan tertentu, sehingga siswa lebih leluasa mengembangkan ide-idenya sendiri (Meyers & Jones, 1993).

Eksperimen juga menjadi metode penting dalam SCL, di mana siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar secara langsung melalui pengalaman praktik. Eksperimen memungkinkan mereka untuk menguji teori, menyelidiki konsep secara empiris, dan mengembangkan kemampuan analitis. Proses ini meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan, karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses penemuan (Kolb, 1984). Dalam eksperimen, siswa belajar menghubungkan teori dengan praktik, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Antika, 2014).

Lebih lanjut, pendekatan SCL mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri, yang artinya mereka memiliki kendali lebih besar atas proses pembelajaran mereka sendiri. Mereka diajak untuk menetapkan tujuan, menentukan strategi belajar, dan mengevaluasi kemajuan mereka. Proses ini membentuk siswa menjadi pembelajar seumur hidup yang mandiri, kritis, dan memiliki motivasi intrinsik untuk terus belajar (Trianto,

2009). Dengan adanya SCL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, yang menjadi esensi dari pendidikan modern (Meyers & Jones, 1993).

Pendekatan berbasis siswa ini secara keseluruhan mengubah peran guru dari sumber utama pengetahuan menjadi seorang fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa dalam perjalanan belajar mereka (Iqbal & Hamifah, 2024). Guru membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, menyediakan sumber daya yang relevan, dan menawarkan bimbingan yang dibutuhkan siswa untuk mengatasi tantangan akademik maupun pribadi yang mereka hadapi selama proses belajar. Dalam konteks ini, guru tidak hanya fokus pada pencapaian hasil akademis, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa (Harsono, 2008).

B. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia terus berkembang, terutama dengan berbagai alat dan platform digital yang mendukung proses belajar mengajar. Salah satu inisiatif yang signifikan adalah Platform Merdeka Mengajar, yang dirancang oleh pemerintah untuk membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Platform ini menyediakan berbagai sumber daya multimedia, seperti video, presentasi, dan materi interaktif lainnya, yang memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Yasin et al. (2023), Platform Merdeka Mengajar tidak hanya memungkinkan guru mengakses materi yang bervariasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berinovasi dalam penyampaian materi, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kreatif.

Selain itu, aplikasi edukatif seperti Rumah Belajar juga menjadi bagian penting dari ekosistem pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Rumah Belajar adalah aplikasi yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yang menawarkan beragam konten pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Aplikasi ini tidak hanya

memuat materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis dan simulasi, yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan (Setiawan, 2021). Rumah Belajar juga dirancang untuk bisa diakses secara *offline*, mengatasi keterbatasan akses internet di beberapa daerah.

Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran juga semakin populer di kalangan siswa dan guru di Indonesia. *Game* edukasi menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, memungkinkan siswa belajar melalui praktik dan pengalaman langsung. Menurut Rahman et al. (2022), *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa, karena memberikan tantangan dan penghargaan dalam bentuk pencapaian atau level tertentu yang memacu semangat mereka. Penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi efektif dalam mengajarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Misalnya, *game* edukasi matematika dapat membantu siswa memahami konsep aljabar melalui permainan yang melibatkan pemecahan masalah atau teka-teki.

Meskipun banyak manfaat yang dihasilkan oleh teknologi pendidikan, tantangan dalam penerapannya di Indonesia tetap ada, terutama terkait ketidakmerataan akses internet. Infrastruktur internet di Indonesia belum merata, sehingga masih banyak daerah yang kesulitan mengakses sumber daya digital. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam akses teknologi pendidikan antara siswa di perkotaan dan di pedesaan. Menurut Setiawan (2021), untuk mengatasi kendala ini, pemerintah perlu memperkuat infrastruktur internet di daerah-daerah terpencil agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses teknologi pendidikan.

Selain masalah akses, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan dan bimbingan untuk guru sangat penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan efektif. Menurut Yasin et al. (2023), pelatihan untuk guru dalam memanfaatkan teknologi digital di kelas

perlu diintensifkan agar guru lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan alat-alat teknologi. Dukungan ini akan membantu para pendidik mengatasi keterbatasan yang ada dan memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran.

Dengan adanya berbagai platform digital, aplikasi edukatif, dan game edukasi, teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Platform digital seperti Platform Merdeka Mengajar dan Rumah Belajar dapat membantu siswa mengakses informasi dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Namun, untuk memaksimalkan manfaat teknologi ini, dukungan pemerintah sangat diperlukan, termasuk kebijakan yang mendukung pemerataan akses internet dan pelatihan guru yang memadai (Rahman et al., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan berbasis digital di Indonesia memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif, menjawab tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran modern.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia menunjukkan arah yang positif, dengan semakin banyaknya inisiatif dan alat digital yang tersedia. Dengan kebijakan dan dukungan yang tepat, teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas dan pemerataan pendidikan di seluruh negeri, mempersiapkan siswa Indonesia menghadapi tantangan global di masa depan.

C. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penyelesaian proyek nyata yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam PjBL, siswa bekerja secara kolaboratif untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah yang ada, yang pada gilirannya mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah (Efendi et al., 2024). PjBL dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai

penerima informasi pasif. Menurut Fathurrohman (2016), metode ini memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung, yang membuat pemahaman mereka lebih mendalam dan relevan.

Salah satu aspek penting dari PjBL adalah fokus pada pertanyaan esensial yang berfungsi sebagai pemandu bagi siswa dalam proses investigasi. Pertanyaan ini memicu rasa ingin tahu dan menjadi kerangka untuk menyusun strategi, mencari informasi, dan melakukan eksplorasi mendalam terhadap topik yang dipelajari. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa untuk merancang dan melaksanakan proyek mereka. Guru tidak hanya mengarahkan proses belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam merencanakan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi hasil dari proyek yang mereka buat (Umamah & Andi, 2015). Dengan demikian, siswa dapat menerapkan teori yang mereka pelajari ke dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih aplikatif.

PjBL juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, terutama dalam hal kolaborasi dan komunikasi. Dalam proyek berbasis tim, siswa belajar bekerja sama, berbagi ide, serta menghargai perbedaan pandangan dan keterampilan di antara mereka. Proses ini memfasilitasi pembelajaran secara kolaboratif, yang penting dalam pengembangan keterampilan interpersonal dan komunikasi yang diperlukan dalam kehidupan sosial dan profesional di masa depan (Goodman & Stivers, 2010). Di samping itu, kemampuan bekerja dalam tim yang baik akan memupuk kepercayaan diri siswa serta keterampilan untuk memimpin dan bekerja secara efektif dalam kelompok, yang merupakan aset berharga dalam dunia kerja (Phonna et.al., 2024).

Lebih lanjut, PjBL mengintegrasikan refleksi sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Setelah menyelesaikan proyek, siswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Refleksi ini membantu mereka untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pekerjaan mereka serta menemukan cara untuk memperbaiki diri di masa

mendatang. Dalam refleksi ini, siswa juga dapat menghargai pengalaman belajar mereka dan melihat dampak dari proyek yang mereka kerjakan terhadap masyarakat sekitar. Proses refleksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara kritis mengenai pengalaman dan pencapaian mereka (Umamah & Andi, 2015).

Proyek dalam PjBL juga biasanya menghasilkan produk atau hasil nyata yang dapat diaplikasikan di masyarakat. Misalnya, dalam mata pelajaran sains, siswa dapat merancang proyek untuk mengatasi permasalahan lingkungan di sekitar mereka, seperti membuat alat pengelolaan sampah sederhana atau sistem pemurnian air. Produk nyata ini tidak hanya menjadi bukti dari hasil pembelajaran siswa, tetapi juga memberikan manfaat langsung bagi lingkungan mereka. Dengan demikian, siswa dapat melihat bahwa pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari memiliki dampak langsung yang bermanfaat (Fathurrohman, 2016).

PjBL juga menuntut siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran mereka. Proses investigasi dan eksplorasi yang dilakukan siswa memungkinkan mereka belajar untuk mengatur waktu, menentukan prioritas, dan mengambil keputusan secara mandiri. Guru tetap memberikan bimbingan, namun tanggung jawab utama berada pada siswa untuk mengembangkan dan menyelesaikan proyek yang mereka pilih. Hal ini membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan rasa tanggung jawab serta inisiatif dalam belajar (Goodman & Stivers, 2010).

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Dengan melibatkan mereka dalam proyek nyata, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. PjBL menekankan pada pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka berperan aktif dalam proses belajar dan memiliki kebebasan untuk bereksplorasi, berinovasi, serta mengambil keputusan. Dengan dukungan yang tepat dari guru sebagai fasilitator, PjBL dapat membantu siswa menjadi pembelajar mandiri yang siap menghadapi tantangan dunia

nyata dengan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan penyelesaian masalah yang lebih baik.

D. Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi

Pendekatan pembelajaran diferensiasi adalah metode yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, dengan memperhatikan karakteristik, minat, serta kemampuan masing-masing. Melalui strategi ini, guru dapat mengadaptasi materi dan metode pengajaran agar lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pendidikan modern, diferensiasi semakin penting karena setiap siswa memiliki gaya belajar, kemampuan, serta minat yang berbeda-beda. Menurut Azmy dan Mahya (2023), pendekatan diferensiasi meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana siswa merasa dihargai dan didukung dalam proses belajar mereka.

Implementasi pembelajaran berdiferensiasi mencakup tiga aspek utama, yaitu diferensiasi konten, proses, dan produk. Diferensiasi konten melibatkan penyesuaian materi ajar berdasarkan kemampuan dan minat siswa. Guru dapat menyediakan bahan yang lebih sederhana atau lebih kompleks sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Sebagai contoh, untuk materi pembelajaran matematika, siswa yang sudah memahami konsep dasar mungkin diberikan soal yang lebih menantang, sementara siswa yang masih membutuhkan pemahaman dasar akan diberikan soal yang lebih sederhana. Dengan cara ini, setiap siswa belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa merasa terbebani atau kurang tertantang (Purnawanto, 2023).

Diferensiasi proses merujuk pada variasi dalam metode pengajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa, misalnya visual, auditori, atau kinestetik. Guru dapat menggunakan berbagai metode, seperti video, diskusi, simulasi, atau manipulasi fisik, untuk memenuhi preferensi belajar siswa yang berbeda-beda. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual mungkin lebih memahami materi jika diberikan gambar atau diagram, sedangkan siswa kinestetik lebih nyaman belajar melalui aktivitas yang melibatkan gerakan atau peragaan. Dengan memberikan metode yang

variatif, guru memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan cara yang paling efektif bagi mereka (Amin et al., 2023).

Selain itu, diferensiasi produk memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai bentuk tugas atau proyek. Siswa diberi kesempatan untuk memilih cara mereka menampilkan pemahaman, misalnya dengan menulis esai, membuat presentasi, atau bahkan menciptakan proyek visual. Pendekatan ini memberi kebebasan bagi siswa untuk memilih metode yang paling sesuai dengan kemampuan dan kreativitas mereka, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna dan personal (Purnawanto, 2023). Sebagai contoh, dalam pelajaran sejarah, beberapa siswa mungkin lebih suka membuat video pendek tentang peristiwa sejarah, sementara yang lain lebih memilih menulis laporan tertulis atau membuat poster.

Salah satu keunggulan pembelajaran berdiferensiasi adalah menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berpusat pada siswa. Dalam lingkungan seperti ini, siswa merasa didukung dan termotivasi untuk belajar sesuai kemampuan mereka masing-masing. Dengan adanya diferensiasi, setiap siswa diberikan kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan akademis (Sam & Sulastri, 2024). Mereka tidak harus bersaing satu sama lain dengan standar yang seragam, tetapi diajak untuk belajar dengan cara yang paling cocok untuk mereka. Menurut Azmy dan Mahya (2023), pendekatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mengurangi stres yang sering timbul akibat tekanan akademis.

Namun, implementasi pembelajaran berdiferensiasi tidak terlepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan kreativitas dan fleksibilitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang variatif dan relevan. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam membuat materi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Purnawanto (2023) menyatakan bahwa tidak semua guru merasa siap untuk melakukan pendekatan diferensiasi, terutama jika mereka belum terbiasa merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan

mengevaluasi pembelajaran berdiferensiasi bisa lebih lama, sehingga menuntut komitmen tinggi dari para pendidik.

Penggunaan teknologi pendidikan dapat menjadi solusi untuk mempermudah implementasi diferensiasi, terutama dalam hal penyediaan materi dan metode yang bervariasi. Teknologi memungkinkan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar digital, seperti video, aplikasi interaktif, dan simulasi *online*, yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Menurut Amin et al. (2023), teknologi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing, sehingga membantu guru mengelola waktu lebih efisien. Misalnya, aplikasi pembelajaran berbasis adaptif memungkinkan siswa untuk belajar melalui latihan yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuannya, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi menawarkan banyak manfaat bagi pengembangan potensi siswa secara maksimal. Dengan menyesuaikan materi dan metode pengajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, bermakna, dan relevan bagi siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Meskipun ada tantangan dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi, terutama terkait kreativitas dan teknologi, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia jika didukung dengan pelatihan yang memadai bagi guru dan akses terhadap sumber daya yang sesuai.

Kesimpulan

Metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar sangat penting untuk mengoptimalkan potensi siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Pendekatan berbasis siswa (*Student-Centered Learning*) memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi pembelajar aktif, di mana mereka berpartisipasi dalam diskusi,

kolaborasi, dan eksperimen yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, meski menghadapi tantangan akses dan kompetensi teknologi di beberapa daerah.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) memungkinkan siswa belajar melalui penyelesaian proyek nyata, yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Selain itu, pendekatan pembelajaran berdiferensiasi memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kemampuan mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Semua metode ini, jika diterapkan dengan tepat, dapat menciptakan pendidikan dasar yang lebih dinamis dan relevan, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan keterampilan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Afiyanti, Y. (2005). Penggunaan Literatur dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1), 32-35.
- Amin, D., Firmansyah, D., Alfaidah, H., Dewi, K., Mustaniroh, L., & Syifa, N. A. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1570-1582.
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. *BioKultur*, 3(1), 251-263.
- Azmy, B., & Mahya, A. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 220-230.
- Dahri, D., & SH, H. (2024). Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 44-52.
- Efendi, S., Ramli, R., & Zuhendra, D. (2024). Strategi Pengembangan Profesionalisme Pendidik di Era Digital. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 53-66.
- Fathurrohman. (2016). *Project based learning: Pembelajaran yang menghasilkan solusi terbaik*. Penerbit Deepublish.

- Goodman, J., & Stivers, B. (2010). Project based learning: A comprehensive approach. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-714.
- Harsono. (2008). Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan Indonesia*, 3(1).
- Iqbal, M., & Hamifah, U. (2024). Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Prilaku Bullying di MTsS Nurul Falah Kabupaten Aceh Barat. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 189-203.
- Khairuni, N. (2024). Nilai-niai Pendidikan dalam Kitab Tafsir Ath-Thabari (Analisis Kritis Corak dan Logika Pemikirannya). *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 149-165.
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2008). A Typology of Mixed Methods Research Designs. *Quality & Quantity*, 43(2), 265-275.
- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.
- Mujiburrahman, & Raseuki, G. (2024). Kredibilitas Guru PAI di Masa Pandemi Covid-19: Studi di SMP Negeri 2 Bate Kabupaten Pidie. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 84-99.
- Onwuegbuzie, A. J., Leech, N. L., & Collins, K. M. T. (2012). Qualitative Analysis Techniques for the Review of the Literature. *The Qualitative Report*, 17(1), 1-28.
- Phonna, B. T., Andhika, M. R., Mukhlizar, & Zulhendra, D. (2024). Upaya Kepala Madrasah Dalam Memenuhi Fasilitas Kerja Tenaga Kependidikan MAN 2 Aceh Barat. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 76-88.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9.
- Rahman, A., & Sari, D. (2022). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123-135.
- Sam, R., & Sulastri, C. (2024). Profesionalisme Guru dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 1-16.
- Saputra, F. (2024). Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 176-188.

- Setiawan, B. (2021). Tantangan dan Peluang Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 45-56.
- Umamah, & Andi. (2015). Strategi pembelajaran project based learning. *Ruangkerja*.
- Yasin, M., Hidayat, R., & Nuraini, F. (2023). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 78-90.