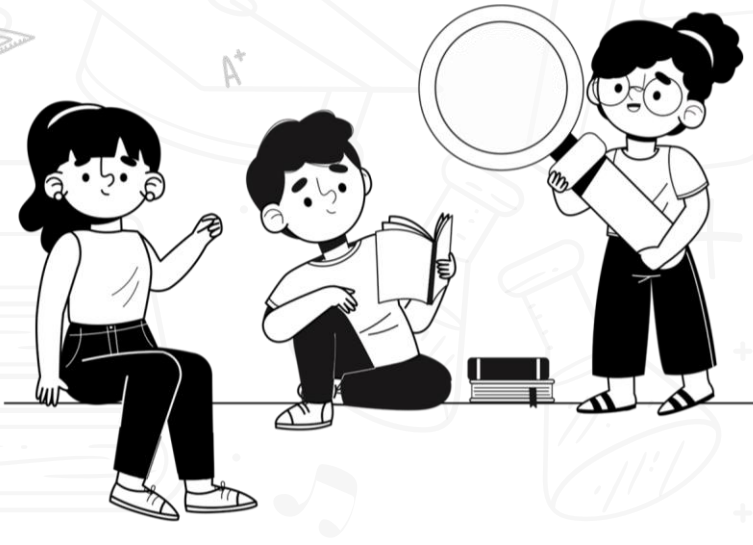




Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif



Lisa Nur Maulidia, Anastasia Dewi Anggraeni, Eko Wulandari,
Mike Nurmalia Sari, Marlina, Nur Hikmah, Muhamad Abu Sobirin,
Deni Melyati, Jarudin, Musa'adatul Fithriyah, Siti Nurul Hidayah,
Siwi Utamingtyas, Uswatun Hasanah, Hartaba, Adrianus Nasar,
Nadyra Dara Budiman, Rusmiati, Andi Kaharuddin,
Wilfrida Mayasti Obina, Helda Jolanda Pentury

Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif

**Lisa Nur Maulidia, Anastasia Dewi Anggraeni, Eko
Wulandari, Mike Nurmalia Sari, Marlina, Nur Hikmah,
Muhamad Abu Sobirin, Deni Melyati, Jarudin, Musa'adatul
Fithriyah, Siti Nurul Hidayah, Siwi Utaminingsyas, Uswatun
Hasanah, Hartaba, Adrianus Nasar, Nadyra Dara Budiman,
Rusmiati, Andi Kaharuddin, Wilfrida Mayasti Obina,
Helda Jolanda Pentury**



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif

Lisa Nur Maulidia, Anastasia Dewi Anggraeni, Eko Wulandari, Mike Nurmalia Sari, Marlina, Nur Hikmah, Muhamad Abu Sobirin, Deni Melyati, Jarudin, Musa'adatul Fithriyah, Siti Nurul Hidayah, Siwi Utaminingsy, Uswatun Hasanah, Hartaba, Adrianus Nasar, Nadyra Dara Budiman, Rusmiati, Andi Kaharuddin, Wilfrida Mayasti Obina, Helda Jolanda Pentury

ISBN: 978-634-7226-13-6

Editor : Sarwandi, M.Pd.T
Layout : Miftahul Jannah, M.Kom
Desain sampul : Rifki Ramadan

Penerbit
PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi & Distributor Tunggal
PT. Mifandi Mandiri Digital
Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu
Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Cetakan Pertama, Mei 2025

Hak Cipta © 2025 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku berjudul “Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif” ini dapat disusun dan diterbitkan. Buku ini lahir dari keprihatinan sekaligus semangat untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan memberdayakan, sesuai dengan tuntutan zaman yang terus berkembang pesat. Pendidikan modern menuntut pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

Buku ini memuat teori-teori dan praktik-praktik pembelajaran aktif dan kreatif yang dirancang untuk membantu guru dan tenaga pendidik mengembangkan proses belajar yang kolaboratif, eksploratif, dan reflektif. Setiap bab disusun secara sistematis, dimulai dari konsep dasar pembelajaran aktif dan kreatif, teori belajar yang relevan, hingga berbagai strategi seperti project-based learning, problem-based learning, inquiry, discovery learning, hingga pembelajaran berbasis game, eksperimen, seni, dan teknologi digital. Seluruh pendekatan ini diperkuat dengan pembahasan tentang asesmen autentik, evaluasi berbasis proyek dan portofolio, serta pemanfaatan umpan balik secara efektif.

Lebih dari itu, buku ini juga mengangkat pentingnya peran guru sebagai fasilitator, pengembang kreativitas, serta

pencipta budaya belajar aktif di sekolah. Dalam era digital seperti saat ini, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan inovatif menjadi kunci dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, masukan dan saran dari para pembaca sangat kami harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga kehadiran buku ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi para guru, mahasiswa, dosen, dan pemerhati pendidikan dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Medan, Maret 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 PENGANTAR PEMBELAJARAN AKTIF DAN KREATIF	1
Pendahuluan	1
Konsep Dasar Pembelajaran Aktif dan Kreatif	3
Karakteristik Pembelajaran Aktif	6
Karakteristik Pembelajaran Kreatif	11
Perbedaan Pembelajaran Aktif dan Pembelajaran Pasif	15
Prinsip-prinsip dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif dan Kreatif	23
BAB 2 TEORI BELAJAR DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN AKTIF ...	34
Pendahuluan	34
Pengertian Teori Belajar	35
Jenis-jenis Teori Belajar	36
Implikasi Teori Belajar dalam Rancangan Pembelajaran Aktif	43
BAB 3 PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR PEMBELAJARAN AKTIF	52
Pendahuluan	52
Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Aktif	55
BAB 4 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT-BASED LEARNING/PBL)	64
Pendahuluan	64
Konsep dan Landasan Teori Project-Based Learning	65
Langkah-langkah Implementasi Project-Based Learning	67
Manfaat dan Tantangan dalam Penerapan Project-Based Learning	69
Studi Kasus dan Best Practices dalam Project-Based Learning	71
BAB 5 PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)	74
Pendahuluan	74
Pembelajaran Berbasis Masalah	77

BAB 6 COOPERATIVE LEARNING	92
Pendahuluan	92
Konsep Dasar Cooperative Learning	93
Model-model dan Teknik Cooperative Learning	95
Manfaat Cooperative Learning dalam Pengembangan Keterampilan Sosial.....	97
 BAB 7 INQUIRY-BASED LEARNING	 98
Pendahuluan	98
Definisi dan Esensi Inquiry-Based Learning	99
Rasa Ingin sebagai Fondasi Psikologis dalam Pembelajaran Bermakna ...	101
Rasa Ingin Tahu: Penggerak Internal untuk Pembelajaran dan Inovasi Berkelanjutan	103
Karakteristik Individu dengan Rasa Ingin Tahu yang Tinggi	105
Strategi Efektif Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu yang Tinggi pada Peserta Didik	108
Peran Strategis Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Rasa Ingin Tahu	113
Refleksi dan Rekomendasi dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu	115
 BAB 8 DISCOVERY LEARNING	 118
Pendahuluan	118
Konsep Discovery Learning	119
Strategi Efektif dalam Discovery Learning	121
Keunggulan dan Tantangan Discovery Learning	124
 BAB 9 PEMBELAJARAN BERBASIS GAME	 128
Pendahuluan	128
Teori Dasar Pembelajaran Berbasis Game	129
Jenis-jenis Game dalam Pendidikan	133
Manfaat Pembelajaran Berbasis Game	135
Implementasi Pembelajaran Berbasis Game	136
Contoh Aplikasi Game dalam Berbagai Mata Pelajaran	137
Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Game	139
Evaluasi dan Penilaian	140
 BAB 10 PEMBELAJARAN BERBASIS EKSPERIMEN DAN SIMULASI ...	 141
Pendahuluan	141
Pembelajaran Berbasis Eksperimen	142
Karakteristik Pembelajaran Berbasis Eksperimen	145
Tujuan Pembelajaran Berbasis Eksperimen	146
Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Eksperimen	146

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Eksperimen	147
Pembelajaran Berbasis Simulasi	149
Tujuan Pembelajaran Berbasis Simulasi	150
Jenis-jenis Pembelajaran Berbasis Simulasi	151
Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Simulasi	152
Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Simulasi	154
 BAB 11 PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA (STORYTELLING IN EDUCATION)	
Pendahuluan	156
Signifikansi Bercerita dalam Pendidikan	157
Manfaat Pedagogis dari Pembelajaran Bercerita	163
Strategi Praktis Mengintegrasikan Storytelling dalam Pendidikan	168
 BAB 12 TEKNIK MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA	
Pendahuluan	173
Teknik Pembelajaran Mind Mapping	175
Manfaat dan Perlunya Teknik Mind Mapping Diterapkan dalam Proses Pembelajaran	176
Mind Mapping dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik ..	178
Penerapan Mind Mapping dalam Pembelajaran di Kelas	181
 BAB 13 ROLE PLAYING DAN SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	185
Metode Role-Play dan Simulasi dalam Pembelajaran	187
 BAB 14 PEMBELAJARAN BERBASIS SENI DAN KREATIVITAS	
Pendahuluan	192
Konsep Pembelajaran Berbasis Seni dan Kreativitas	193
Penerapan Pembelajaran Berbasis Seni dan Kreativitas	197
 BAB 15 ASESMEN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIF	
Pendahuluan	201
Konsep dan Prinsip Asesmen Autentik	202
Jenis-jenis Asesmen Autentik	204
Strategi Penerapan Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Aktif	209
Manfaat dan Tantangan dalam Penerapan Asesmen Autentik	212
 BAB 16 EVALUASI BERBASIS PROYEK DAN PORTOFOLIO	
Pendahuluan	215
Konsep Dasar Evaluasi Berbasis Proyek dan Portofolio	217

Evaluasi Berbasis Portofolio	220
Evaluasi Berbasis Proyek	223
BAB 17 MENGGUNAKAN UMPAN BALIK UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN	226
Pendahuluan	226
Konsep dan Jenis Umpan Balik	227
Prinsip-prinsip Umpan Balik yang Efektif	230
Tantangan Pendidik dalam Menerapkan Umpan Balik dalam Pembelajaran	233
BAB 18 TEKNOLOGI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN AKTIF	235
Pendahuluan	235
Gambaran Pembelajaran Tradisional	237
Pembelajaran di Era Digital	239
Peran Teknologi dalam Pembelajaran Aktif	241
Tantangan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran	243
BAB 19 MEMBANGUN BUDAYA BELAJAR YANG AKTIF DI SEKOLAH	244
Pendahuluan	244
Membangun Budaya Belajar yang Aktif di Sekolah	245
BAB 20 MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR	253
Pendahuluan	253
Guru Kreatif dan Tantangannya dalam Pembelajaran	254
Strategi Pengembangan Kreativitas Guru	256
Penerapan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran	258
Daftar Pustaka	262
Tentang Penulis	299

BAB 1 PENGANTAR PEMBELAJARAN AKTIF DAN KREATIF

Pendahuluan

Di sebuah sekolah, Bu Rina, seorang guru dengan pengalaman lebih dari 10 tahun, sedang mengajar di depan kelas. Ia menjelaskan konsep sains sambil menulis di papan tulis. Selama 30 menit, suara Bu Rina menjadi satu-satunya yang terdengar, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Ketika ia mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sementara sebagian besar siswa tampak kurang bersemangat dan hanya menunggu instruksi berikutnya.

Di kelas lain, Pak Andi mengajar topik yang sama dengan pendekatan berbeda. Ia membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah eksperimen sederhana. Siswa berdiskusi, mengamati hasil percobaan, dan menarik kesimpulan bersama. Ketika Pak Andi bertanya, hampir semua siswa ingin berbagi pendapat mereka. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, dan bahkan mencoba menjelaskan dengan cara mereka sendiri.

Dari dua skenario ini, kelas mana yang menurut Anda lebih efektif dalam membangun pemahaman peserta didik? Mengapa dalam beberapa metode pembelajaran, peserta didik tampak pasif dan kurang termotivasi, sementara di metode lain mereka lebih aktif dan antusias? Apakah keterlibatan peserta didik hanya bergantung pada minat mereka terhadap mata pelajaran, atau ada faktor lain yang memengaruhinya?

BAB 2 TEORI BELAJAR DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN AKTIF

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, teori belajar memiliki peran penting sebagai dasar dalam merancang strategi dan metode pembelajaran. Teori-teori ini tidak hanya menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, tetapi juga bagaimana pengetahuan tersebut dapat disimpan dan diterapkan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, pendekatan pembelajaran pun mengalami perubahan, dari yang sifatnya pasif menjadi aktif, yang lebih menekankan pada bagaimana peserta didik terlibat atau berpartisipasi dalam proses belajar.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran (Fadlan, 2010). Mereka didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan kreatif. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teori belajar juga penting agar pembelajaran aktif dapat terlaksana secara efektif.

Berbagai teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme menawarkan panduan berbeda dalam mengembangkan pembelajaran aktif. Misalnya, teori behaviorisme lebih menekankan pada penguatan perilaku

BAB 3 PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR PEMBELAJARAN AKTIF

Pendahuluan

Faktor penting dalam dunia pendidikan adalah adanya seorang guru, hal ini dikarenakan dalam sebuah proses pembelajaran guru bukan hanya sebagai penyampai informasi saja melainkan juga sebagai seorang fasilitator yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka seorang guru harus memiliki kemampuan untuk dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik secara sempurna. Guru sebagai fasilitator harus dapat meningkatkan keterampilan, sikap dan kemandirian setiap peserta didik, Pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemandirian peserta didik yang sempurna ini dapat diperoleh dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memotivasi peserta didik agar berfikir kreatif dan berperan serta secara aktif dalam kegiatan belajar (Anwar *et al.*, 2023). Dengan melihat seorang pendidik sebagai seorang fasilitator dalam sebuah proses pembelajaran, maka model pendidikan akan berubah menjadi sebuah pendekatan yang lebih menyeluruh, dapat bekerjasama dengan baik, serta akan memberikan dorongan kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis dan kreatif. Guru sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran bertugas untuk memfasilitasi setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong anak belajar aktif baik itu melalui interaksi dengan lingkungan social ataupun lingkungan

BAB 4 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT-BASED LEARNING/PBL)

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya perubahan dalam metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan adalah Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project-Based Learning (PBL)*. Metode ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka secara aktif terlibat dalam eksplorasi masalah dunia nyata, pencarian solusi, serta penyajian hasil dalam bentuk proyek yang bermakna.

Project-Based Learning bukan sekadar metode pembelajaran berbasis tugas, tetapi merupakan strategi holistik yang mengintegrasikan berbagai keterampilan dan pengetahuan dari beragam disiplin ilmu. Pendekatan ini memiliki dasar yang kuat dalam teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri. Dengan menerapkan PBL, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga belajar bagaimana menggunakannya dalam konteks nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Meskipun menawarkan banyak manfaat, penerapan PBL

BAB 5 PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, paradigma pengajaran yang berpusat pada siswa semakin mengemuka, menggantikan metode-metode tradisional yang lebih menitikberatkan pada peran guru sebagai penyampai informasi tunggal. Pendekatan pembelajaran aktif, yang menempatkan siswa sebagai pusat dari seluruh kegiatan belajar, menekankan pada keterlibatan holistik siswa. Keterlibatan ini tidak hanya sebatas pada penerimaan informasi secara pasif, di mana siswa tidak cuma duduk diam dan menyimak penjelasan guru, juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui berbagai interaksi dan pengalaman. Model pembelajaran yang sangat merepresentasikan semangat pembelajaran aktif ini adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), atau *Problem Based Learning* (PBL).

PBL bukan sekadar sebuah teknik mengajar yang bisa diterapkan sesekali, melainkan sebuah filosofi mendasar yang memandang masalah autentik sebagai dasar dari seluruh proses pembelajaran. Siswa dihadapkan dengan situasi-situasi problematik yang relevan dengan realitas kehidupan mereka, yang menantang mereka untuk berpikir secara kritis, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan memanfaatkan beragam sumber daya yang tersedia untuk menemukan solusi

BAB 6 COOPERATIVE LEARNING

Pendahuluan

Cooperative Learning (CL) atau Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan pedagogis yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan akademik bersama. Model pembelajaran ini mengutamakan interaksi sosial, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memahami dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara bersama-sama. Konsep ini berakar pada teori sosial konstruktivisme, di mana belajar tidak hanya dilihat sebagai aktivitas individu, tetapi juga sebagai proses sosial yang melibatkan interaksi dan kolaborasi dengan orang lain (Vygotsky, 1978).

Cooperative Learning telah terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman akademik siswa, perkembangan keterampilan sosial, serta motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (1999) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang lebih bersifat kompetitif atau individualistik. Dalam implementasinya, CL juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi antar siswa, yang sangat penting dalam konteks pendidikan abad 21.

Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan *Cooperative Learning* dalam pendidikan modern, serta menganalisis bagaimana teknik dan model-model CL dapat

BAB 7 INQUIRY-BASED LEARNING

Pendahuluan

Dalam era pendidikan abad ke-21, tuntutan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri semakin tinggi. Salah satu fondasi penting dari keterampilan tersebut adalah rasa ingin tahu, yakni dorongan intrinsik yang mendorong individu untuk memahami, mengeksplorasi, dan memperoleh informasi baru secara aktif. Rasa ingin tahu bukan hanya aspek psikologis yang bersifat kognitif dan emosional, tetapi juga merupakan kekuatan yang mampu mendorong proses belajar yang bermakna. Keingintahuan terbukti menjadi penggerak utama dalam pencapaian prestasi akademik, pengembangan potensi diri, serta adaptasi terhadap lingkungan yang dinamis. Sayangnya, dalam praktik pendidikan di lapangan, keingintahuan siswa belum selalu mendapat ruang yang cukup untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Sebagai respon terhadap kebutuhan tersebut, pendekatan *Inquiry-Based Learning* (IBL) hadir sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan memperkuat rasa ingin tahu peserta didik. IBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, di mana mereka didorong untuk bertanya, mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan, dan menarik kesimpulan melalui data yang diperoleh sendiri. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan eksplorasi yang dialami oleh siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, IBL memungkinkan peserta

BAB 8 *DISCOVERY LEARNING*

Pendahuluan

Discovery Learning dalam pembelajaran telah lama diperkenalkan oleh Bruner (1961) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa menemukan konsep secara mandiri. Peran guru dalam pendidikan modern telah berkembang dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator yang mendukung proses konstruksi pengetahuan oleh siswa. *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pembelajaran aktif, di mana siswa menjadi pusat kegiatan belajar dengan menggali konsep dan keterampilan melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar mereka.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, metode pengajaran tradisional masih dominan, sehingga siswa cenderung mengandalkan hafalan ketimbang pemahaman mendalam (Suryani, 2020). Oleh karena itu, *Discovery Learning* dipandang sebagai alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman mendalam dan membentuk kemandirian belajar.

Melalui pendekatan ini, siswa aktif membangun pengetahuan dengan menyelidiki, bereksperimen, serta menjalin hubungan antarkonsep berdasarkan pengalaman mereka. Proses ini tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi juga menumbuhkan minat dan kepercayaan diri dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk memahami konsep, manfaat, dan implementasi *Discovery Learning* dalam pembelajaran.

BAB 9 PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

Pendahuluan

Integrasi teknologi digital ke dalam pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional secara signifikan, khususnya melalui munculnya pembelajaran berbasis permainan (GBL). Pendekatan inovatif ini memanfaatkan minat dan keterampilan siswa *digital native* yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya teknologi untuk meningkatkan hasil pendidikan. GBL mendorong keterlibatan dan memfasilitasi pengembangan keterampilan penting seperti pemikiran komputasional dan pemecahan masalah. Penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat secara efektif meningkatkan kenikmatan belajar dan prestasi akademik siswa. Misalnya, Pan *et al.* menunjukkan bahwa robotika pendidikan berbasis realitas tertambah dapat meningkatkan kenikmatan dan keterampilan berpikir komputasional siswa, sehingga berdampak positif pada kinerja akademik mereka (Pan *et al.*, 2021).

Demikian pula, Liu dan Israel menyoroti bagaimana lingkungan berbasis permainan dapat mengungkap proses pemecahan masalah siswa, yang menunjukkan bahwa platform interaktif ini memberikan wawasan berharga tentang keterlibatan siswa dan strategi pembelajaran (Liu & Israel, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Cheng dkk., yang menekankan bahwa pertanyaan yang dibuat siswa dalam platform GBL dapat lebih meningkatkan keterampilan berpikir komputasional, yang menunjukkan manfaat multifaset dari pengintegrasian permainan ke dalam konteks pendidikan

BAB 10 PEMBELAJARAN BERBASIS EKSPERIMEN DAN SIMULASI

Pendahuluan

Pada abad 21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat cepat, terutama di ranah pendidikan. Kualitas pendidikan mencerminkan kualitas sumber daya manusia. Jika pendidikan semakin baik, maka semakin baik pula cara berpikir masyarakatnya. Oleh sebab itu, pembangunan pendidikan di Indonesia perlu mendapat perhatian khusus supaya dapat melahirkan generasi yang dapat bersaing di tingkat global. Untuk menciptakan pendidikan yang baik, ada sejumlah yang harus mendapatkan perhatian, satu di antaranya ialah peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas hanya dapat tercapai manakala didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten dan mampu mendorong perubahan serta perkembangan di ranah pendidikan.

Pada proses pembelajaran, siswa adalah subjek utama yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Dalam artian siswa tidak hanya pasif mendengarkan saat guru menjelaskan, namun juga didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri. Karena itu, peran guru bukan sekadar menyampaikan materi, melainkan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung supaya tujuan pembelajaran bisa terealisasi secara optimal. Untuk bisa menciptakan lingkungan belajar secara optimal guru perlu mendapatkan pembinaan untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya, terutama

BAB 11 PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA (*STORYTELLING IN EDUCATION*)

Pendahuluan

Pembelajaran berbasis cerita, yang merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif dalam dunia pendidikan, merupakan bentuk pembelajaran komunikatif kontemporer dan universal yang dengan mudah menjembatani beragam budaya dan melampaui batas lintas generasi pembelajar. Sepanjang sejarah, bercerita telah memainkan peran penting dalam interaksi manusia. Di bidang pendidikan, pembelajaran berbasis cerita tidak hanya berfungsi sebagai teknik yang berharga untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi, tetapi juga sebagai media yang menarik untuk menumbuhkan keterampilan penting seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kecerdasan emosional pada siswa, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Bab ini akan mengeksplorasi pentingnya pembelajaran berbasis cerita dalam dunia pendidikan, menyoroti manfaat pedagogisnya, dan menawarkan strategi praktis untuk mengintegrasinya ke dalam pengajaran. Dengan memanfaatkan narasi yang menarik, pendidik dapat menumbuhkan hubungan yang lebih dalam antara siswa dan materi yang diajarkan, mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman yang relevan yang beresonansi pada tingkat intelektual dan emosional.

BAB 12 TEKNIK *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Pendahuluan

Aktivitas pembelajaran dan pengajaran merupakan dua entitas yang secara fundamental tidak dapat dipisahkan, karena keduanya terintegrasi secara inheren dalam satu kesatuan proses yang disebut sebagai proses pembelajaran; oleh karena itu, menjadi suatu keharusan bagi seorang pendidik untuk menaruh perhatian khusus pada fakta bahwa setiap peserta didik memiliki keunikan individual dalam hal watak dan karakteristik, sebuah pemahaman yang krusial mengingat keberagaman ini secara langsung berimplikasi pada adanya variasi metode atau pendekatan belajar yang paling efektif bagi masing-masing individu.

Variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh setiap siswa turut merefleksikan adanya perbedaan tingkat kapabilitas individual dalam memahami substansi materi ajar. Pencapaian penguasaan sebuah konsep pembelajaran bukanlah suatu proses yang sederhana, dikarenakan masing-masing siswa mempunyai kerangka pemahaman konseptual serta pendekatan belajar yang bersifat unik dan beragam. Oleh sebab itu, merupakan tanggung jawab pendidik untuk mengusahakan agar proses akuisisi konsep pembelajaran menjadi lebih aksesibel bagi para siswanya; hal ini mengharuskan guru untuk melakukan perancangan dan perencanaan kegiatan instruksional secara cermat demi tercapainya sasaran pembelajaran yang telah

BAB 13 *ROLE PLAYING* DAN SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Role-Play dan Simulasi menjadi strategi pembelajaran yang semakin banyak digunakan oleh pendidik karena dianggap sebagai strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam seting pendidikan. Strategi ini memungkinkan peserta didik dalam mengaktualisasikan skenario pengetahuan secara realistis melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan keterampilan berfikir kritis (Huang *et al.*, 2021). *Role-Play* dan simulasi dalam pembelajaran menciptakan pengalaman riil bagi peserta didik dalam memahami suatu konsep. Dalam hal ini peserta didik akan bisa mempraktekkan pembuatan keputusan, penyelesaian masalah dan juga mempelajari *skill* interpersonal secara aman di dalam kelas sehingga peserta didik akan bisa menguasai keterampilan tertentu dengan hasil yang lebih baik (Smith & Johnson, 2022). Penelitian yang dilaksanakan oleh Garcia dan Lee (2023) pada praktek simulasi di kelas inklusi menunjukkan bahwa *role-play* dan simulasi bisa menjembatani kebutuhan pembelajaran yang beragam yang lebih efektif dan inklusif. Dalam hal ini, paradigma Pendidikan mengalami pergeseran dimana pembelajaran menjadi lebih terpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dimana strategi *role-play* dan simulasi menjadi lebih unggul dalam konteks akademik dan pelatihan profesional yang berbasis pada pembelajaran interaktif

BAB 14 PEMBELAJARAN BERBASIS SENI DAN KREATIVITAS

Pendahuluan

Pembelajaran berbasis seni dan kreativitas merupakan pendekatan yang penting dalam mengembangkan potensi individu, terutama dalam hal keterampilan berpikir kreatif dan ekspresi diri. Melalui seni, siswa diajak untuk menggali ide-ide baru, mengasah imajinasi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan menghasilkan karya yang mencerminkan kreativitas mereka.

Selain itu, seni juga memiliki peran yang sangat penting dalam memperkaya pengalaman belajar. Dengan melibatkan berbagai elemen seni, seperti musik, seni rupa, tari, dan drama, siswa dapat mengembangkan kemampuan emosional dan sosial mereka. Mereka belajar untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitar, mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka, serta berinteraksi dengan orang lain dalam konteks yang lebih mendalam. Pembelajaran berbasis seni ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk berinovasi.

Sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan, pembelajaran berbasis seni dan kreativitas membuka peluang bagi siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan

BAB 15 ASESMEN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIF

Pendahuluan

Asesmen merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa serta memberikan umpan balik bagi guru dan siswa. Dalam konteks pembelajaran aktif, asesmen tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi akhir, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses belajar. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan dalam sistem pendidikan modern adalah asesmen autentik, yaitu metode penilaian yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi dunia nyata. Asesmen ini bertujuan untuk mengukur pemahaman mendalam siswa melalui tugas-tugas yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

Penerapan asesmen autentik dalam pembelajaran aktif memberikan banyak manfaat bagi siswa, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan refleksi diri. Dibandingkan dengan asesmen tradisional yang lebih menekankan pada hafalan dan ujian tertulis, asesmen autentik memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahamannya melalui proyek, portofolio, presentasi, dan tugas berbasis kinerja. Selain itu, asesmen ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu,

BAB 16 EVALUASI BERBASIS PROYEK DAN PORTOFOLIO

Pendahuluan

Evaluasi konvensional, yang sering kali hanya menilai kemampuan kognitif melalui ujian standar berbasis pilihan ganda atau ujian tertulis, menghadirkan evaluasi alternatif. Pendekatan tradisional ini dinilai kurang mencerminkan kompetensi siswa secara keseluruhan karena mengabaikan elemen penting seperti kreativitas, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, dan aplikasi pengetahuan dalam situasi dunia nyata. Selain itu, evaluasi konvensional sering menyebabkan kecemasan yang berlebihan pada siswa karena tekanan waktu dan berkonsentrasi pada nilai akhir daripada proses belajar. Penilaian seperti portofolio, proyek, atau kinerja menekankan proses, refleksi, dan kemampuan asli siswa. Metode ini memungkinkan guru untuk menilai perkembangan siswa secara lebih objektif dan menyeluruh. Selain itu, ini memungkinkan guru untuk mendorong pembelajaran yang lebih menarik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, evaluasi alternatif tidak hanya memperbaiki kekurangan sistem konvensional tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut kreativitas, perubahan, dan pemecahan masalah.

Evaluasi adalah proses yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman seseorang dalam mengerti suatu hal yang diukur menggunakan tes tertulis maupun praktik. Evaluasi

BAB 17 MENGGUNAKAN UMPAN BALIK UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Umpan balik merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami sejauh mana pencapaian mereka dalam belajar dan bagaimana mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam konteks pendidikan, umpan balik tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penilaian, tetapi juga sebagai alat untuk membimbing peserta didik dalam proses belajar yang lebih efektif. Ketika diberikan dengan cara yang tepat, umpan balik dapat meningkatkan motivasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mendorong refleksi diri pada peserta didik. Oleh karena itu, penerapan umpan balik yang efektif menjadi kunci dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif.

Namun, dalam praktiknya, pemberian umpan balik sering kali menghadapi berbagai tantangan. Beberapa pendidik mungkin kesulitan memberikan umpan balik yang spesifik dan membangun, sementara peserta didik sering kali tidak tahu bagaimana menggunakan umpan balik tersebut untuk perbaikan. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya dapat menjadi kendala dalam memberikan umpan balik yang berkualitas. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip-prinsip umpan balik yang efektif serta strategi implementasinya dalam pembelajaran.

Bab ini akan membahas berbagai aspek umpan balik

BAB 18 TEKNOLOGI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN AKTIF

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan kebutuhan masyarakat. Pada masa lalu, metode pendidikan sering kali bersifat konvensional, di mana pengajaran dilakukan melalui ceramah satu arah yang didominasi oleh guru. Pembelajaran seperti ini, siswa berperan sebagai penerima informasi, yang kerap kali merasa terasing dan tidak terlibat dalam proses belajar-mengajar. Metode ini, meskipun masih banyak digunakan, terbukti memiliki banyak keterbatasan, terutama dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak (Bonwell & Eison, 1991).

Siswa yang belajar melalui pendekatan tradisional sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kompleks, seperti geometri. Visualisasi objek tiga dimensi, misalnya, sangat sulit dilakukan hanya dengan menggunakan gambar dua dimensi dalam buku teks. Banyak siswa merasakan frustrasi ketika dihadapkan pada tugas yang memerlukan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antar bentuk dan sifat objek geometri. Dengan demikian, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif (Battista, 2007).

Di tengah ketidakpuasan terhadap metode pembelajaran tradisional, teknologi hadir sebagai penyelamat. Perkembangan

BAB 19 MEMBANGUN BUDAYA BELAJAR YANG AKTIF DI SEKOLAH

Pendahuluan

Data hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2022 menunjukkan peningkatan yaitu ada pergeseran peringkat Indonesia 5-6 posisi dibandingkan pada tahun 2018, namun hasil belajar siswa pada level HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) masih rendah yaitu kurang dari 1% dan sisanya pada level LOTS (*Lower Order Thinking Skill*) (Suyanto *et al.*, 2025). Pendidikan Indonesia saat ini sedang berkembang menuju Indonesia emas tahun 2045. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar merupakan langkah awal sistem pendidikan memberikan kebijakan merancang pembelajaran sesuai kebutuhan sekolah dan karakter yang diharapkan bangsa menuju Indonesia unggul.

Prinsip pembelajaran yang aktif di sekolah yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap belajarnya. Sistem pembelajaran ini menempatkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subyek pembelajaran. Sistem pendidikan saat ini menekankan siswa berperan lebih aktif dalam menemukan dan memenuhi kebutuhannya melalui pendekatan pembelajaran terdiferensiasi (Huring *et al.*, 2025). Hal ini menunjukkan kemajuan sistem pendidikan Indonesia dalam upaya menciptakan pembelajaran yang aktif. Selain itu diterapkan juga berbagai variasi model pembelajaran berbasis proyek, penemuan, dan masalah. Penerapan pembelajaran

BAB 20 MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR

Pendahuluan

Pengembangan kreativitas sebagai salah satu keterampilan abad 21 merupakan kompetensi esensial yang harus dimiliki guru maupun siswa agar mampu berdayaguna menghadapi kompleksitas tantangan jaman. Kemampuan menghadapi tantangan jaman mendorong Lembaga Pendidikan agar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan sekaligus sumber daya manusia dengan mengembangkan pembelajaran yang berbasis keterampilan abad 21. Dengan demikian Sekolah sebagai lembaga Pendidikan dapat mengakomodasi pembelajaran keterampilan Abad 21 yakni, mampu berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis, dapat memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), aktif berkomunikasi (*communication*), dan mampu berkolaborasi (*collaboration*) (Almarzooq *et al.*, 2020) sebagai kriteria pembelajaran agar menghasilkan siswa dan guru yang kompeten, kreatif dan berkualitas.

Kerangka belajar abad 21 atau 21st Century Learning dirumuskan oleh Kemdikbud sebagai pembelajaran yang berpusat pada kemampuan siswa yang berperan aktif mengolah informasi dari berbagai sumber, mampu mengidentifikasi masalah, berpikir analitis dan mampu belajar dan bekerja sama kerjasama dalam menyelesaikan persoalan (Kemdikbud, 2013 dalam (Damai *et al.*, 2024).

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abidin, Y. (2012). Model Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter* (Nomor 2 tahun II).
- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa, Volume IV, No. 2b, *Jurnal Naturalistic*, April, 2020, hal 581 – 586.
- Ahmadi, Abu. Prasetya, T, J. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Pustaka Setia.
- Aisyah, S., Sholeh, M., & Lestari, I. B.: Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital, Vol 4, No. 1, *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2024, Hal. 44-52.
- Aisyah, S., Yuda, R. P., Pancasakti, U., & Pancasakti, U. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 11.
- Akbar, dkk. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Guru PAI, Volume V, No. 2, *Journal Of Education Research*, 2024, 1899 – 1910.

- Akbar, F., & Gantaran, A. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran PAI. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 139–148. <https://doi.org/10.58518/darajat.v5i2.1413>
- Akinuglo, O., & Rohan, O. T. 2007. The effects of problem-based active learning in science education on students' academic achievement, attitude and concept learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3(1), 71-81.
- Akyeampong, A. S. (2017). Promoting creativity and critical thinking through digital storytelling: Perceptions of undergraduate students. In *Educational Technology and Narrative: Story and Instructional Design* (pp. 271-282). Springer International Publishing.
- Ali, M.K., Ali, A. M., & Ali, F. F.: Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA Sederajat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan, Vol. 3, No. 1, *Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2025, Hal. 1-8
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Alomair, Y., & Hammami, S. (2024). Enhancing the Achievement of Learning Outcomes for Foreign Language Learners Based on Gamification and Card Games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2024. <https://doi.org/10.1155/2024/8084687>

- Alterio, M., & McDrury, J. (2003). Learning through storytelling in higher education: Using reflection and experience to improve learning. Routledge.
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi teori konstruktivisme Vygotsky dalam penerapan model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16-28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Amirulloh, M. I., Habiburrohman dan El-Yunusi, M. Y. M.: Penerapan Problem Based Learning: Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Hasil Belajar di Kelas, Vol. 3, No. 1, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2025, Hal. 1-11.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar, Volume I, No. 1, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, April, 2019, hal 1 – 8.
- Anderson, A. (2022). The impact of technology on experiential learning. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-60.
- Anderson, L.W. & Kratwohl, D.R. (2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Yogyakarta : Cipta Media.
- Andrade, H. G. (2005). Teaching with Rubrics: The Good, the Bad, and the Ugly. *College Teaching*, 53(1), 27-30.
- Andriani, F., dan Nugraheni, N.: Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berdiferensiasi, Vol. 5, No. 1, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2024, Hal. 33-41.
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3),

- 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Aprinawati, L. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar, Volume II, No.1, Jurnal Basicedu, April, 2018, 140 – 147.
- Arif Muadzin, A. M. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171–186. <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i2.102>
- Arini, N. K. A. D., Murda, I. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Korelasi antara rasa ingin tahu dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa kelas V. Mimbar Ilmu, 25(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24472>
- Aronson, E. (1978). *The Jigsaw Classroom: Building Cooperation in the Classroom*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Aulia, N. R., Hermawan, R., & Rengganis, I. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Kelas IV Sekolah Dasar, Volume V, No.1, Jpgsd, 71–81.
- Awaliah, N. P., Angraini, L. M., & Muhammad, I. (2023). Tren Penelitian Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika: A Bibliometric Review. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 9(1), 43. <https://doi.org/10.24853/fbc.9.1.43-62>
- Awansyah, P. (2022). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 12(1), 121–230. <https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21390>

- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7943/3605>
- Bach, B., Stefaner, M., Boy, J., Drucker, S., Bartram, L., Wood, J., ... & Tversky, B. (2018). Narrative design patterns for data-driven storytelling. In *Data-driven storytelling* (pp. 107-133). AK Peters/CRC Press.
- Banks, J. A. (Ed.). (2009). *The Routledge international companion to multicultural education* (Vol. 32). Routledge.
- Barrett, M. S., Creech, A., & Zhukov, K. (2021). Creative collaboration and collaborative creativity: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 713445.
- Bates, A. T. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus.
- Battista, M. T. (2007). The development of geometric and spatial thinking. In F. K. Lester Jr. (Ed.), *Second Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning* (pp. 843–908). Information Age Publishing.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). *Motivating Project-*

- Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Boud, D. (1995). Enhancing Learning Through Self-Assessment. Kogan Page.
- Brown, B. (2022). Adapting to change: The role of education in a dynamic job market. *Educational Review*, 28(2), 112-126.
- Brown, J., & Taylor, K. (2024). Engaging learners through role play and simulation: Trends and future directions. *Teaching and Teacher Education*, 119, 103-115.
- Bruner, J. (1990). Acts of meaning. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*.
- Burhanuddin, N. A. N., Ahmad, N. A., & Said, R. R.: Learning Theories: View from Behaviorism Theory and Constructivism Theory, Vol. 10, No. 1, *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 2021, Hal. 85-98.
- Campbell, L. (2020). Teaching in an inspiring learning space: An investigation of the extent to which one school's innovative learning environment has impacted on teachers' pedagogy and practice. *Research Papers in Education*, 35(2), 185-204.
- Chandrasekaran, V., Chaudhuri, K., Giacomelli, I., Jha, S., & Yan, S. (2020). Exploring connections between active learning and model extraction. In 29th USENIX Security Symposium (USENIX Security 20) (pp. 1309-1326).

- Chen, C. T., & Gu, G. X. (2020). Generative deep neural networks for inverse materials design using backpropagation and active learning. *Advanced Science*, 7(5), 1902607.
- Cheng, Y. P., Lai, C. F., Chen, Y. T., Wang, W. S., Huang, Y. M., & Wu, T. T. (2023). Enhancing student's computational thinking skills with student-generated questions strategy in a game-based learning platform. *Computers and Education*, 200. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104794>
- Chin, N. P. (2004). Teaching Critical Reflection through Narrative Storytelling. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 10(3), 57-63.
- Cintia, D. R., Susanti, W., & Lestari, N. (2018). Efektivitas Discovery Learning dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(2), 102–110.
- Clark, C. (2022). Active learning strategies in modern education. *International Journal of Teaching and Learning*, 10(1), 22-34.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Cook, A., Dow, S., & Hammer, J. (2017). Towards Designing Technology for Classroom Role-Play. *Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 241–251. <https://doi.org/10.1145/3116595.3116632>
- Corcoran, J., Engstrom, M., Ledwith, K., Jefferies, G., & Cadet, T. (2024). The Role Play and Simulations: Variations in the Contemporary Social Work Classroom. *Journal of Teaching in Social Work*, 45(1), 36–51.

- Dahlaki, Z. A. H. A., & Al Tamimi, R. S. (2019). Active Learning And Creative Thinking. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (20), 657-673.
- Damai, P., Pemahaman Hak Asasi Manusia Dan Keadilan Sosial Kusnadi, M., & Arafiah Tri Wulandari, N. (2024). Learning in Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>. 8(1), 539-551. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7126>
- Darling-Hammond, L., & Snyder, J. (2000). Authentic Assessment of Teaching in Context. *Teaching and Teacher Education*, 16(5-6), 523-545.
- Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media
- Davis, D. (2021). Challenges in traditional education methods. *Journal of Educational Research*, 19(4), 67-78.
- Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), *21st century skills: Rethinking how students learn* (pp. 51-76). Solution Tree Press.
- Demirhan, G. (2024). Development of Cultural Awareness in Education. *Advances in Educational Marketing, Administration, and Leadership Book Series*. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-0402-1.ch001>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis

- of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432.
- Dzaki, M., dan Salsabila, U. H.: Membangun Keterampilan Abad ke 21 Melalui Literasi Digital Tinjauan Kualitatif Terhadap Strategi Pembelajaran, Vol. 6, No.1, *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 2025, Hal. 76-81.
- Echols M. John., Shadily, H. (2014). *Kamus Indonesia-Inggris*. Gramedia Pustaka Utama.
- El Sadik, A., & Al Abdulmonem, W. (2021). Improvement in student performance and perceptions through a flipped anatomy classroom: Shifting from passive traditional to active blended learning. *Anatomical Sciences Education*, 14(4), 482-490.
- Eliza, T. (2019). Strategi Umpan Balik Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran: Penerapan dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 170-175. DOI: <http://dx.doi.org/10.30659/j.7.2.170-175>
- Engel, S. (2015). *The Hungry Mind: The Origins of Curiosity in Childhood*. Harvard University Press.
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1-14. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17132/14624>
- Fadhilaturrahmi. (2017). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Semester IIA PGSD Matakuliah Pendidikan Matematika SD Kelas Rendah, Volume I, No.1, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Mei, 2017, 112 – 121.

- Fadillah, J. H., Sagala, P., & Nasution, A. S: meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Melalui Model Problem Based learning (PBL) dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT), Vol. 6, No. 1, JMES (Journal Mathematics Education Sigma), 2025, Hal 91-107.
- Fadlan, A. (2010). Strategi peningkatan keterampilan calon guru dalam menerapkan pembelajaran aktif melalui MEI (Modelling, Engaging, and Integrating). *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(1), 22–32. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/1667>
- Fairuz Rosyid, M., Umi Baroroh, R., & UIN Sunan Kalijaga, yahoocoid. (2019). Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa (e-Journal) IAIN Sultan Amai Gorontalo*, 4(2). <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al>
- Falchikov, N., & Goldfinch, J. (2000). Student Peer Assessment in Higher Education: A Meta-Analysis Comparing Peer and Teacher Marks. *Review of Educational Research*, 70(3), 287-322.
- Fatima, S., & Salha, A. 2013. Improving teaching methodology in system analysis and design using problem-based learning for ABET. *I.J. Modern Education and Computer Science*, 7, 60-68.
- Faziz, M., dan Tugiyah. 2022. Perencanaan Proyek dan Penjadwalan Proyek. *Jurnal Sosial dan Teknologi*. 2(12).
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran.
- Fitriyani, D., Syaodih, E., dan Annisa, N. (2017). Pengembangan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep, Volume XV, No. 2, Jurnal Educare, Desember, 2017, hal 1 – 11.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Garcia, G., Smith, J., & Lee, T. (2025). Enhancing engagement through role play and simulation in online learning. *Online Learning Journal*, 29(1), 88-102.
- Garcia, M., & Lee, A. (2023). Inclusive education through simulation: Addressing diverse learning needs. *International Journal of Inclusive Education*, 27(4), 415-432.
- Gaspersz, M., Suranto, A.W., dan Netty, G. 2023. Model Evaluasi Formatif- Sumatif Terhadap Hasil Belajar Matetamtika Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Peserta Didik SMA.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. Teachers College Press.
- Gielen¹, M. and Wever, B. D. (2012). Peer assessment in a wiki: Product improvement, students' learning and perception regarding peer feedback. *International Conference on Education and Educational Psychology (ICEEPSY 2012)*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 69 (2012). 585 – 594
- Gillies, R. M. (2016). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (4th ed.). New York: Routledge.
- Ginting, D., Woods, R., Barella, Y., Limanta, L. S., Madkur, A., & How, H. E. (2024). The Effects of Digital Storytelling on

- the Retention and Transferability of Student Knowledge. SAGE Open.
<https://doi.org/10.1177/21582440241271267>
- Ginting, N. B., Khoiruman, M., & Suski, R.,: Upaya Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Peserta Didik Melalui Pendekatan Problem Based Learning SMP Negeri 1 Bagan Sinembah, Prosiding Seminar Nasional Magister Pedagogi Innovation and Sustainability in Pedagogical Research and Education, 2025, Hal. 29-36.
- Glaser, M., Garsoffky, B., & Schwan, S. (2009). Narrative-based learning: Possible benefits and problems.
- Golman, R., & Loewenstein, G. (2016). An information-gap theory of feelings about uncertainty. Information-Gap% 20Theory, 202016.
- González, A., Jerez, Ó., & Ramírez, M. P. (2020). Curiosity and Academic Achievement: A Meta-Analytic Review. *Journal of Educational Psychology*, 112(8), 1574–1592.
<https://doi.org/10.1037/edu0000426>
- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st century skills frameworks: systematic review. *Sustainability*, 14(3), 1493.
- Goode, E., Nieuwoudt, J. E., & Roche, T. (2022). Does online engagement matter? The impact of interactive learning modules and synchronous class attendance on student achievement in an immersive delivery model. In *Australasian Journal of Educational Technology* (Vol. 38, Issue 4). <https://doi.org/10.14742/ajet.7929>
- Grabinger, R. S., & Dunlap, J. C. (1995). Rich environments for active learning: A definition. *ALT-J*, 3(2), 5-34.

- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701.
- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2004). A Five-Dimensional Framework for Authentic Assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67-86.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391.
<https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Hafidho, dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD, Volume IX, No.3, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, September, 2024, hal 227 – 237.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* (Cetakan 1). Pustaka Setia.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. 1(1), 1–11.
- Hasanah, U. (2020). "Tantangan Guru dalam Penerapan Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(1), 12-19.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru : Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hawwin Muzakki. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Ki Hajar Dewantara serta Relevansinya dalam Kurikulum 2013. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*

- Management, 2(2), 261–282.
<https://doi.org/10.21154/sajiem.v2i2.64>
- Hayat. 2019. Buku Kebijakan Publik.
<https://www.researchgate.net/publication/335788910>
- Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An Instructional Design Framework for Authentic Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23–48.
- Heyward, P. (2010). Emotional engagement through drama: Strategies to assist learning through role-play. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 22(2), 197-204
- Hidayah, S. N. (2016). Mentoring novice secondary teachers as an alternative training program: A case study of a secondary school in Indonesia (Doctoral dissertation, University of Wollongong).
- Hmelo-Silver, C. E. 2004. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
<https://www.youtube.com/watch?v=MhokKZoiA18> diakses pada 16 April 2025, pukul 15.23 WIT.
- Huang, Y., Chen, X., & Wang, L. (2021). The effects of role play on learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33(2), 345-367.
- Huring, H., Walici, S., & Riska, P.: Perencanaan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar, Vol. 7, No. 1, *Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP)*, 2025, Hal. 106-127.
- Ishak, S. A., & Aziz, A. A. (2022). Role Play to Improve ESL Learners' Communication Skills: A Systematic Review.

International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences, 12(10).

<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i10/14851>

Ismael, I. 2013. Keterlambatan Proyek Konstruksi Gedung Faktor Penyebab dan Tindakan Pencegahannya. Jurnal Momentum ISSN: 1693-752X, 14(1).

Izzaty, R. E. (2017). Perilaku anak prasekolah. Elex Media Komputindo.

Jalil, A. A. (2019). Pembelajaran Berbasis Penyelidikan (Inquiry-Based Learning). Iftitah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(2), 1-8.

Jannah, S.M. R. 2018. Evaluasi Pelaksanaan Penilaian Autentik dalam Rangka Imlementasi Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 18.

Jefferies, G., Fox, M., & Dodds, L. (2024). A theoretical framework for understanding the importance of implementing simulation in social work education. Social Work Education. <https://doi.org/10.1080/02615479.2024.2324906>

Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. Jurnal Pendidikan Dan KOnseling, 5(3).

Jirout, J. J., & Klahr, D. (2018). Supporting curiosity: Opportunities for enhancing science learning through inquiry-based teaching. Cognitive Development, 48, 95, 105.

<https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.07.004>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). Cooperation and competition: Theory and research. Interaction Book Company.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (5th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Johnson, J., & Smith, S. (2023). Preparing students for the future: The importance of soft skills. *Journal of Career Development*, 34(2), 145-159.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.
- Juita, R. (2019). Improving Science Learning Outcom Through Experiment Method on 4 th Grade State Elementary School 02 (SDN 02) Students , City Of Mukomuko. 1(1), 43–50.
- Juraid, R. A., & Ibrahim, M. M. (2016). The effect of storytelling on developing communication skills of EFL female students and their attitudes toward it. *Educational Research International*, 5(4), 71-131.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano: Kagan Cooperative Learning.
- Kaharuddin, A., Arsyad, N., & Asdar, M. P. (2023). Media Hologram 3D dalam pembelajaran geometri untuk meningkatkan keterampilan proses sains. *Pustaka Learning*.
- Kamaruddin, I., Sari, M. N., Papia, J. N. T., Usman, P. M., Andriani, N., & Kesek, M. N. (2024). Implementasi Metode pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan tinggi untuk memfasilitasi pemecahan masalah multidisiplin. *Journal on Education*, 6(4), 19620-19630.

- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P. S., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2742-2747.
- Kemendikbudristek. (2021). Strategi transformasi digital pendidikan di Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khoirunnisa, E., & Habibah, E. (2020). Profil Keterampilan Abad 21 (21st Century Soft Skills) Pada Mahasiswa. *Iktisyaf: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Tasawuf*, 2(2), 55–68. <https://doi.org/10.53401/iktsf.v2i2.20>
- Killick, S., & Boffey, M. (2012). Building relationships through storytelling. *The Fostering Network Wales*.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why Minimal Guidance During Instruction Does Not Work: An Analysis of the Failure of Constructivist, Discovery, Problem-Based, Experiential, and Inquiry-Based Teaching. *Educational Psychologist*, 41(2), 75–86.
- Koroh, T. R., Lehan, A. A. D., & Moykari, F. M. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sd Inpres Nunbaun Delha Kota Kupang. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(2), 40–45. <https://doi.org/10.35508/jocce.v1i2.11865>
- Kromka, S. M., & Goodboy, A. K. (2019). Classroom storytelling: Using instructor narratives to increase student recall, affect, and attention. *Communication Education*, 68(1), 20-43.
- Kumar, V. (2024). Digital Technologies in the Classroom. *Journal of Advanced Research in Education*, 3(5), 1–7. <https://doi.org/10.56397/jare.2024.09.01>

- Kurniawaty, R. (2023). Umpan Balik yang Efektif bagi Siswa. BPMP Provinsi DKI Jakarta. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/umpan-balik-yang-efektif-bagi-siswa>
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(6).
- Leigh, E., & Levesque, L. L. (2024). Conceptual and theoretical frame (pp. 1–53). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781802204636.00008>
- Liang, M., Li, Y., Weber, T., & Hussmann, H. (2021, June). Tangible interaction for children’s creative learning: A review. In *Proceedings of the 13th Conference on Creativity and Cognition* (pp. 1-14).
- Liliweri, A. (2021). Makna seni dan kesenian: Seri pengantar studi kebudayaan. Nusamedia.
- Lin, C. H., & Chang, Y. Y. (2021). A progressive digital narrative teaching method to improve learning motivation as a lifelong learning skill. *Sustainability*, 13(23), 12991.
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoof, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children’s language and literacy skills: A systematic review. *Sage Open*, 14(1), 21582440241230850.
- Liu, T., & Israel, M. (2022). Uncovering students’ problem-solving processes in game-based learning environments. *Computers and Education*, 182. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104462>
- Liu, Z., Huang, H., & Liu, Q. (2024). Role-Playing in Online International Chinese Collaborative Learning: A

- Framework Based on Activity Theory. 269–273.
<https://doi.org/10.1109/iset61814.2024.00060>
- Loewenstein, G. (2021). The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 147(5), 433–451. <https://doi.org/10.1037/bul0000307>
- Lombardi, D., Shipley, T. F., & Astronomy Team, Biology Team, Chemistry Team, Engineering Team, Geography Team, Geoscience Team, and Physics Team. (2021). The curious construct of active learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(1), 8–43.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson Education.
- Lyman, F. T. (1981). Think-Pair-Share: An Expanding Teaching Technique. *National Middle School Association Bulletin*, 7(1), 42–47.
- Ma'viyah, A. (2021). Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini (Experimental Methods In Science Learning For Early Childhood). *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islami Dan Sains*, 3, 97–101.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwish6zX17_9AhWNT2wGHZGJD9gQFnoECDUQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.uin-suka.ac.id%2Fsaintek%2Fkiiis%2Farticle%2Fdownload%2F2990%2F2333&usg=AOvVawobiRyz89kzwIz1EQTyBFaR
- Magdalena, I., Chico, A., Widia, A. P., dan Fitri, N. A. 2023. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Penilaian Portofolio. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 3(5).

- Mahabatillah, K. (2021). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains melalui Metode Pembelajaran Eksperimen. 1, 118–123.
- Majid, M. F. A. F., & Suyadi. (2020). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 95–103. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i3.343>
- Maria, Y., Kara, D. K., & Liru, M. W. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping dan Rasa Percaya Diri terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4980–4986.
- Marzuki. (2024). Strategi Pembelajaran: Model, Metode dan Teknik Pembelajaran (Nurhaeni (ed.); Cetakan 1). CV Mega Press Nusantara.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Maulidah, N., Sapriya, S., & Supriatna, N. (2023). Desain Pedagogi Kreatif Berbasis Teknologi Digital dalam Pengembangan Pembelajaran IPS SD Untuk Menstimulasikan Kebiasaan Berpikir Kreatif. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 337. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.72516>
- Mayer, R. E. (1989). Cognitive views of creativity: Creative teaching for creative learning. *Contemporary educational psychology*, 14(3), 203–211.
- Mayer, R. E. (2004). Should There Be a Three-Strikes Rule Against Pure Discovery Learning? The Case for Guided Methods of Instruction. *American Psychologist*, 59(1), 14–19.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- McMillan, J. H. (2013). *Classroom Assessment: Principles and Practice for Effective Standards-Based Instruction*. Pearson.
- McTighe, J., & O'Connor, K. (2005). Seven Practices for Effective Learning. *Educational Leadership*, 63(3), 10-17.
- Mehta, S., Schukow, C. P., Takrani, A., Ritchie, R. P., Wilkins, C. A., & Faner, M. A. (2022). Understanding student characteristics in the development of active learning strategies. *Medical Science Educator*, 32(3), 615-626.
- Mistry, A. (2017). The art of storytelling: Cognition and action through stories. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(4).
- Moon, J. (1999). *Reflection in Learning and Professional Development: Theory and Practice*. Routledge.
- Muchtar, H. (2010). Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur* (Nomor 14 tahun 9).
- Mueller, J. (2005). The Authentic Assessment Toolbox: Enhancing Student Learning Through Authentic Assessment. *Journal of Online Learning and Teaching*.
- Mulyadi. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 07(02), 174–187.
- Mulyaningtias, D., Subekti, E. E., & Sehat, V. H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Video Hidup Sehat Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema Sehat Itu Penting Kelas V SDN Wlahar 02.
- Munfarikha, N., Zuhria, V. A., & Islam, R.: Bagaimana Dampak Analisis Kebutuhan Dasar Siswa Terhadap Hasil Belajar

- Siswa di SMA Islam NU Pujon pada Mata Pelajaran Kimia, Vol. 5, No. 6, Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 2024, Hal. 7608-7616.
- Munna, A. S., & Kalam, M. A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), 1-4.
- Murdiana, Rahmat Jumri, & Bobby Engga Putra Damara. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 153–160.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Nadia Nauli, Oktaviana Imroatus Cahyati, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, Kreatif, Menyenangkan, dan Islami (PAIKEMI). *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 202–212.
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1398>
- Naylor, R., Baik, C., Asmar, C. and Watty, K. (2014). Good Feedback Practices: Prompts and guidelines for reviewing and enhancing feedback for students. Centre for the Study of Higher Education. The University of Melbourne. <http://www.cshe.unimelb.edu.au/>
- Nguyen, K. A., Borrego, M., Finelli, C. J., DeMonbrun, M., Crockett, C., Tharayil, S., ... & Rosenberg, R. (2021). Instructor strategies to aid implementation of active learning: a systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 8, 1-18.
- Ni'amah, K., & Hafidzulloh. (2021). Teori Pembelajaran Kognivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam.

- Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 10(2), 204–217.
<https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>
- Novianti, F., & Wiresna, A. G. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar dalam Materi Interaksi Sosial Pembelajaran IPS Melalui Model Inquiry. *Sebelas April Elementary Education*, 1(1), 7-14.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurroeni, C. (2013). Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education*, Volume II, No. 4, Oktober, 2024, hal 54–60.
- Oatley, K. (2016). Fiction: Simulation of social worlds. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(8), 618-628.
- Obo, E. R., (2022). The Role of Feedback in the Learning Process of Students. *Journal of Educational Studies*, 1(4), pp. 5–30.
- OECD. (2015). Students, computers and learning: Making the connection. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/9789264239555-en>
- O'Neill, H. S. (2021). Engaging elementary students of color in culturally relevant teaching (Culminating Experience Project 42). ScholarWorks@GVSU.
<https://scholarworks.gvsu.edu/gradprojects/42>
- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to Implement Game-Based Learning in a Smart Classroom? A Model Based on a Systematic Literature

- Review and Delphi Method. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala The Role of Teachers as Facilitators in Improving the Quality of Learning at SDIT Mutiara Ilmu Kuala. 5(1), 328–343.
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. BasicBooks.
- Paramitha Sinaga, F., Hidayat, M., Studi, P. S., Fisika, P., Universitas Jambi, F., Menengah Atas Negeri, S., & Jambi, K. (2022). Analisis Penggunaan Metode Mengajar (Metode Demonstrasi, Metode Eksperimen, Metode Inquiry, dan Metode Discovery) Di Sma Negeri 11 Kota Jambi Kata Kunci: Proses Pembelajaran pengajaran, metode, guru ANALYSIS OF THE USE OF TEACHING METHODS (DEMONSTRATION M. Oktober 2022, 5(2), 103–110. <http://ojs.unimal.ac.id/index.php/relativitas/index>
- Paris, Brit M. 2022. “Instructors’ Perspectives of Challenges and Barriers to Providing Effective Feedback.” *Teaching & Learning Inquiry* 10. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.10.3>
- Parni. (2018). Implementasi Metode Simulasi dalam Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Primearly*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s41598-018-2212>

- Partnership for 21st Century Skills. (2010). P21 framework definitions.
<http://www.battelleforkids.org/networks/p21>
- Paulson, F. L., Paulson, P. R., & Meyer, C. A. (1991). What Makes a Portfolio a Portfolio?. *Educational Leadership*, 48(5), 60-63.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265-272.
- Pentury, H. J., & Anggraeni, A. D. (2022). E-Literasi Dalam Mengembangkan Pedagogi. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1), 58-64.
- Permana, Y. dan Sumarmo, U. 2007. Mengembangkan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Siswa SMA Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Education UPI*, 1(2), 116-123
- Permatasari, A. I. (2018). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume VII, No. 2, hal 274-284.
- PERTAMASARI, P. (2017). Gambaran Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta Didik Sekolah Dasar (Survei terhadap Peserta didik Sekolah Dasar Negeri dan Swasta Kelas VI di Kelurahan Karang Tengah, Kota Tangerang) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Peterson, E. E., & Langellier, K. M. (2006). Communication as storytelling. *Communication as... Perspectives on Theory*, 123-131.
- Piaget, J. (1976). *The child and reality*. Penguin Books.
- Pires, J., & Duarte, M. (2021). Role-play como estratégia de ensino de língua: a perspectiva de estudantes de português

- na China. 40, 35–51. https://www.rilp-aulp.org/index.php/rilp/article/download/268/rilp2021_40
- Piscitelli, A. (2020). Effective Classroom Techniques for Engaging Students in Role-Playing. 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.5206/TIPS.V9I1.10320>
- Prasetyo, T. (2022). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu di sekolah dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 37–43. <https://doi.org/10.26740/eds.v1n1.p37-43>
- Purwaningsih, Y. (2021). "Pemanfaatan Media Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 89–97.
- Puspita, A., Utaya, S., & Ruja, I. N. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis observasi lapangan terhadap kemampuan berpikir analitis (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02).
- Rachmawati, E., & Kurniati, E. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71.

- Reeves, T. C., Herrington, J., & Oliver, R. (2002). Authentic Activities and Online Learning. *Higher Education Research & Development*, 21(1), 23–39.
- Regina, B. D. (2023). *Kajian Seni Budaya Sekolah Dasar (Pengantar Apresiasi Seni Tari, Drama, Musik dan Rupa)*. UMMPress.
- Rehman, I., Hussain, U., Atif, H., & Ali, K. (2024). Exploring the Effectiveness of Narrative Techniques in Fostering Emotional Growth and Social Skills Among Students. *Bulletin of Business and Economics (BBE)*, 13(3), 303-309.
- Reyes, R. L., & Villanueva, J. A. (2024). Narrative-based concept representations: Fostering visual cognition in the introductory chemistry classroom. *Journal of Chemical Education*, 101(3), 1106-1119.
- Rifa'i, M. H., Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., Fachrurrozy, A., ... & Mangsi, R. (2022). Model pembelajaran kreatif, inspiratif, dan motivatif. Yayasan Wiyata Bestari Samasta
- Rismawati, Ratman, & Dewi, A. I. (2016). Penerapan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas pada Siswa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(1), 199–215.
- Roberts, R. (2024). The effectiveness of online teaching methods. *Journal of Distance Education*, 17(4), 99-115.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2016). *Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education*. Penguin Books.
- Rosyida, Evitasari, A. & Utaminingsy, S. (2023). Elevating Science Education: Igniting Learning through Mindmapping and Collaborative Strategies. *International*

- Journal of Learning Reformation in Elementary Education, Volume II, No. 3, September, 2023, hal 127 – 140.
- Sadler, D. R. (1989). Formative Assessment and the Design of Instructional Systems. *Instructional Science*, 18(2), 119-144.
- Samura, A. O. 2019. Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 20-28.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, W. 2006. Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, J.W. (2011). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saputra, H. 2021. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). Artikel. Perpustakaan IAI Agus Salim: Lampung.
- Sarica, H. C. (2023). Emotions and digital storytelling in the educational context: A systematic review. *The Review of Education*. <https://doi.org/10.1002/rev3.3430>
- Sayow, E. L. M., & Marsevani, M. (2024). Improving high school students' speaking skill through role play strategy: A classroom action research. *English Learning Innovation*. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i1.30366>
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). Motivation in education: Theory, research, and applications (4th ed.). Pearson.

- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Setiawan, R. & dkk. (2024). Psikologi Behaviorisme dan Neo Behavior dalam Pembelajaran. *JURNAL PARIS LANGKIS Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol 5 Nomor 1.
- Setyarini, D. (2018). Metode Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Didik Sekolah Dasar, Volume VI, No.1, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Juli, 2018, hal 31 – 44.
- Shank, M. J. (2006). Teacher storytelling: A means for creating and learning within a collaborative space. *Teaching and Teacher Education*, 22(6), 711-721.
- Shanti. 2017. Evaluasi Formatif dan Motivasi Prestasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. 2(1).
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Siminto, S., Sari, M. N., Pambudi, N., Nurhastuti, D., & Merizawati, H. (2024). Analysis of the implementation of project-based learning methods in teaching english speaking skills. *Journal on Education*, 6(2), 13142-13151.
- Siregar, M. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah. 2(2), 177–182.
- Slaughter, V. (2011). Early adoption of machiavellian attitudes: Implications for children's interpersonal relationships. In T. Barry, P. Kerig, & K. Stellwagen (Eds.), *Narcissism and machiavellianism in youth: Implications for the*

- development of adaptive and maladaptive behaviour (pp. 177–192). APA Books.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Smith, R., & Johnson, T. (2022). Simulation-based learning: A comprehensive review of its impact on higher education. *Journal of Educational Technology*, 18(1), 12-29.
- Soeharto, I. (1999). *Manajemen Proyek jilid I dan II* Erlangga. Jakarta.
- Sofyatiningrum, E., Sisdiana, E., Ulumuddin, I., ‘Aini, F.N., Sugilar, H. (2020). *Umpan Balik Guru Terhadap Proses dan Hasil Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Somantri, A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Kelas V Sd. Pendidikan, III(2), 29.
- Stiggins, R. J. (2005). *Student-Involved Assessment FOR Learning*. Pearson Education.
- Suardi. (2020). Teknik Penerapan Metode Umpan Balik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 158-165.
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence.”* Penerbit Pena Persada.
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh metode pembelajaran mind map terhadap hasil belajar siswa, *Jambura Journal of Informatics*, Volume II, No.2, Oktober, 2020, hal 86–94.
- Sulistriani, S., Santoso, J., & Oktaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education*

- (JOuESE), 1(2), 57–68.
<https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Sunandari, dkk. (2023). Pentingnya Penerapan Metode Mind Mapping bagi Siswa Sekolah Dasar, *Journal On Education*, Volume V, No. 4, Maret, 2023, hal 11649 – 11654.
- Surwarni, S.: Peran Budaya Sekolah dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif, Vol. 13, No. 2, ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan, 2023, Hal. 241-254.
- Suryani, dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar, *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Volume IV, No. 2, Juli, 2019, hal 741 – 753.
- Suryani, R. (2020). Efektivitas Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 89–102.
- Susanti. (2016). Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume I, No. 1, hal 25 – 37.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. 17(1), 186–196.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Suyanto, Saukah, A. & Seta, A. K. 2025. “Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua”. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.

- Suyatno. (2016). "Pembelajaran Berbasis Seni dalam Perspektif Konstruktivisme." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 45-52.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Syarifa, dkk. (2024). Manfaat Penggunaan Metode Mind Mapping pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Indo-Match Edu Intellectuals Journals*, Januari, 2024, hal 858 – 865.
- Tanis, C. J. (2020). The seven principles of online learning: Feedback from faculty and alumni on its importance for teaching and learning. *Research in Learning Technology*, 28.
- Taylor, T. (2021). Preparing students for the future: The role of experiential learning. *Journal of Education and Work*, 34(4), 56-70.
- Thompson, T., & Lee, L. (2024). Virtual simulations in education: Bridging the gap between theory and practice. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 25-40.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas*. Deepublish.
- Tobler, S., Sinha, T., Köhler, K., Hafen, E., & Kapur, M. (2024). Impact of Narrative versus Expository Instruction in Science Education on Recall, Understanding, and Transfer: A Meta-Analysis. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ev6gd>
- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Tsang, V. (2023). Classroom Management: How to Give Effective Feedback to Students. <https://www.classpoint.io/blog/how-to-give-effective-feedback-to-students>
- Turohmah, F., & Hanif, M. (2024). Transformasi Pembelajaran: Mewujudkan Kurikulum Merdeka melalui Penerapan Model Project-Based Learning. *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), 35-54.
- UNESCO. (2019). ICT competency framework for teachers (Version 3). Paris: UNESCO.
- Videnovik, M., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovik, V. (2024). Game-based learning approach in computer science in primary education: A systematic review. In *Entertainment Computing* (Vol. 48). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100616>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahid, L., Rohman, M. Z., dan Pahrudin, A.: Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah: Tantangan dan Peluang, Vol. 7, No. 2, Jayapangus Press-Jurnal Ilmu Pendidikan, 2024, Hal. 211-218.
- Ward, T. B., Finke, R. A., & Smith, S. M. (2013). *Creativity and the mind: Discovering the genius within*. Springer.
- Warman, W., Komariyah, L., & Khairunnisa, K. (2023). Konsep Umum Evaluasi Kebijakan. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 3(SE), 25–32. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3iSE.2912>
- Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.

- Wati, N.N.K. (2021). Dampak Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, Volume V, No. 4, Journal Of Education Action Research, November, 2021, hal 441 – 446.
- Widia, W., Rahmasyahfitri, R., Fadillah, S., Damanik, K. F., & Lubis, R. H. W. (2024). Perkembangan Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran Matematika. Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3(2), 186–194. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1617>
- Widyaningrum, K. H., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Menghadapi Kreativitas Siswa di Masa Depan. Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education), 168–277.
- Wiggins, G. (1998). Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance. Jossey-Bass.
- Wijaya, K., Herda, R. K., & Majid, S. (2024). The Effectiveness of Implementing Personal Storytelling on Students' Academic Achievement and Learning Motivation. Tamansiswa International Journal in Education and Science (TIJES), 6(1), 26-38.
- Winarsih, E. D., & Wahyuningsih, R. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen untuk meningkatkan Rasa Ingin tahu dan Tanggung Jawab Anak. 4(April), 1–8.
- Winarti, Y., Indriyanti, D. R., dan Rahayu, E. S. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Ekologi Kurikulum 2013 Bermuatan Sets Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. Lembaran Ilmu Kependidikan, 44(1), 14-23
- Windari, K. (2024). Penerapan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Sastra Visualisasi Puisi. ... Seminar

- Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra ..., 2(1), 190–197.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/3718/2528>
- Winkel. (2012). Psikologi Pengajaran. Jakarta: PT. Gramedia.
- Wirachman, R., Hadi, K. A., Putri, R. F., & Ayuni, D. (2022). JOTE Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 324-340 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Aplikasi Teori Belajar Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif pada Pembelajaran IPS. 3, 324–340.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, 11(1), 209–215.
<https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. Computers & Education, 59(2), 339-352.
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. Computer Assisted Language Learning, 35(4), 840-862.
- YANI, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Inquiry Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Wawonii Barat Kabupaten Konawe Kepulauan.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar, Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar, Maret, 2020, 4(1), 41–47.

- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140.
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–115.
- Yuniarti, T., Mutiarani, A., and Zariyatan, I. N. N. L. (2024). Strategi Umpan Balik yang Membangun Hubungan Positif Antara Guru dan Siswa: Kajian Pustaka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*. 677-685.
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128–144.
<https://core.ac.uk/download/pdf/287372793.pdf>
- Zetriuslita, Z. (2019). Profil sikap ilmiah rasa ingin tahu (curiosity) matematis mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 8(1).
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/56>
- Zulaekho, S. (2020). Penggunaan metode eksperimen untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada tema peristiwa dalam kehidupan bagi siswa kelas VA SD Negeri 2 Leteh kecamatan Rembang Kabupaten Rembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.41027>
- Zulfa, A. N. L., dan Prabawa, A. H.: Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

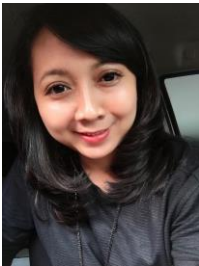
SMA, Vol. 13, No. 1, J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2025, Hal. 77-85.

Zulkarnaen, D. W. J., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model Pembelajaran Project Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 394-400.

Tentang Penulis



Lisa Nur Maulidia, lahir di Pasuruan, Jawa Timur, adalah seorang alumnus Universitas Negeri Malang dan Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan pengalaman sebagai asisten riset dan editor naskah akademik, Lisa memiliki dedikasi yang mendalam dalam riset pendidikan, khususnya untuk anak usia dini. Fokusnya pada efektivitas pembelajaran, pengembangan media dan teknologi, serta pendidikan berkelanjutan, mencerminkan keinginannya untuk meningkatkan kesejahteraan guru dan sistem pendidikan. Buku ini ditulis dengan tujuan untuk menjadi referensi yang berharga dan refleksi pribadi, semoga dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pembaca.



Anastasia Dewi Anggraeni, M.Pd., lahir di Jakarta, 19 Juli 1985. Lulusan S1 Manajemen Pendidikan – Universitas Negeri Jakarta dan S2 Pendidikan IPS di Universitas Indraprasta PGRI. Karir menjadi seorang dosen dimulai pada tahun 2014. Pengampu mata kuliah umum dan dasar kependidikan di Universitas Indraprasta PGRI. Beberapa buku yang telah ditulis bersama rekan-rekannya antara lain, Buku Aktivitas Calistung yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo, Beberapa buku parenting “Be Creative Kidpreneur” dan “Kreativitas Anak Kreatif” penerbit Elex Komputindo. Beberapa buku ajar yaitu, buku “Profesi

Pendidikan”, “Pengantar Pendidikan”, Belajar dan Pembelajaran”, “Perkembangan Peserta Didik”, “Pengantar Kewirausahaan”, “Aplikasi Kewirausahaan”, “Psikologi Pendidikan”, “Pengantar Literasi Digital”, “Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Penerapannya)”, dan Book Chapter hasil kolaborasi dengan dosen-dosen di seluruh Indonesia. Selain menjadi dosen dan penulis, juga aktif sebagai reviewer jurnal terakreditasi dan managing editor jurnal ilmiah di Journal of Learning and Instructional Studies (JLIS).



Eko Wulandari, S.Pd.I., M.Pd., lahir di Desa Pelangki, Kec. Batang Mesuami Kabupaten Merangin Jambi. Penulis merupakan alumni dari UIN STS Jambi fakultas tarbiyah pendidikan biologi tahun 2009 dan alumni UNP fakultas pascasarjana pendidikan biologi tahun 2015. Saat ini menjadi salah satu dosen tetap di program studi pendidikan biologi Universitas Merangin. Pada semester ini penulis dipercayakan mengampu beberapa matakuliah di Program Studi Pendidikan Biologi dan Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Merangin yaitu mata kuliah biologi umum, taksonomi tumbuhan, biodiversitas, evolusi, morfologi dan anatomi tumbuhan dan profesi kependidikan. Selain itu penulis juga aktif dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang kemudian penulis tuang dalam bentuk beberapa karya ilmiah nasional. Di tahun buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Mike Nurmalia Sari, lahir di Bukittinggi Sumatera Barat, 12 Januari 1990. Penulis merupakan Dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Provinsi Jambi. Buku ini merupakan buku ke-sepuluh penulis setelah menerbitkan beberapa buku sebelumnya,

yaitu: 1) *Interaction Management of English Classroom (2022)*, 2) *Teori dan Prinsip Media Pembelajaran (2023)*, 3) *Metode Penelitian Pendidikan (2023)*, 4) *Metode Penelitian Kualitatif (2023)*, 4) *Metode Penelitian Kuantitatif (2023)*, 5) *Artikel Ilmiah bagi peneliti pemula (2023)*, 6) *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Pengembangan (R&D) (2024)*, 7) *Gaya Belajar Peserta Didik (2024)*, 8) *Reading Beyond Basics: Developing Intermediate Reading Proficiency (2024)*. Dapat berkolaborasi pada buku ini dengan para penulis hebat Indonesia merupakan sebuah kehormatan bagi Penulis. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti Indonesia.



Marlina, M.Pd, lahir di Baruh Jaya kecamatan Daha Selatan Kabupaten Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan, pada tanggal 21 Mei 1993. Penulis memulai pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Baruh Jaya, lulus tahun 2004. Setelah lulus MIS, penulis melanjutkan sekolah ke Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Izharussalam Baruh Jaya, lulus tahun 2007. Kemudian dilanjutkan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Negara, lulus tahun 2010. Pendidikan berikutnya penulis tempuh di Universitas Negeri Lambung Mangkurat Banjarmasin mengambil Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(PGSD), lulus tahun 2014 dan Pendidikan Pascasarjana di Universitas Negeri Malang mengambil Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Guru Kelas, lulus tahun 2017. Penulis sekarang bertugas sebagai Dosen PGSD di Universitas NU Kalimantan Selatan.



Nur Hikmah, tulisan saya ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan tulisan-tulisan berikutnya dan yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Muhamad Abu Sobirin, M.Pd. adalah dosen aktif di PSDKU Universitas Darunnajah Bogor Prodi PGMI, yang memiliki minat besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengalaman beliau sebagai pendidik menjadikannya peka terhadap

kebutuhan pembelajaran siswa, khususnya dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi di kelas. Tulisan ini merupakan bagian dari rangkaian karya yang telah beliau hasilkan melalui kolaborasi penulisan buku bersama para pendidik dan praktisi pendidikan lainnya. Dengan mengangkat tema *Inquiry-Based Learning*, penulis ingin berbagi gagasan serta pengalaman mengenai bagaimana pendekatan ini dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keingintahuan siswa di kelas. Penulis berharap, melalui tulisan ini, pembaca dapat memperoleh wawasan baru

dan inspirasi dalam mengelola pembelajaran yang lebih bermakna. Semoga buku ini memberi manfaat dan menjadi bagian dari upaya kita bersama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.



Deni Melyati, M.Pd adalah seorang pendidik yang aktif dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif. Ia merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Penulisan bab ini merupakan bagian dari kontribusi beliau dalam menyebarkan pengetahuan seputar metode pembelajaran yang aktif dan kreatif. Karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para guru dan pendidik untuk terus berinovasi dalam praktik mengajar.



Jarudin, *place on birth/ date: Cirebon, 1 Agustus 1966, Education Doctor of Education Technology, Universitas Negeri Jakarta. Lecture in Institute Technology and Business Bina Sarana Global.*



Musa'adatul Fithriyah, M.Pd.I., lahir di Lamongan pada tanggal 22 November 1990. Saat ini, bekerja sebagai dosen di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Lamongan sejak tahun 2015 hingga saat ini. Jenjang pendidikan yang telah ditempuh S1 di

program studi PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang lulus tahun 2013 dan melanjutkan pendidikan S2 di program studi PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang lulus tahun 2015. Pada tahun 2022, melanjutkan pendidikan S3 pada program studi Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Malang. Bidang keahliannya terfokus pada bidang pendidikan dasar SD/MI, yang juga menjadi fokus penelitian dan pengabdianya. Beberapa karya buku referensi yang ditulisnya secara berkolaborasi yaitu; Media Pembelajaran Edukatif dan IPS SD/MI.



Dr. Siti Nurul Hidayah, M.Ed., M.Ed, penulis buku Pembelajaran Berbasis Cerita (Storytelling in Education) ini menyelesaikan studi S1 PAI dari STIT Sunan Giri Trenggalek, menyelesaikan double master pada bidang TESOL dan Educational Leadership dari University of Wollongong Australia pada tahun

2009-2010. Penulis kemudian melanjutkan studi Doctor of Education dari University of Wollongong Australia pada tahun 2013-2016. Penulis adalah dosen tetap di STIT Sunan Giri Trenggalek, penguji LSK BIG, sesor GTK Kemdikbud, BAN PAUD PNF, dan LSP Bahasa Inggris, konsultan pendidikan profesional, direktur sekolah Bahasa dan pemilik bisnis retail dan pendidikan. Bidang keahlian penulis meliputi: desainer dan instruktur MOOC, mentor dan trainer guru bahasa Inggris dan kewirausahaan, mahir IT (photoshop, pengeditan video, LMS, dan *content creator*) dan lain-lain.



Siwi Utamingtyas, Lahir di Kulon Progo, pada tanggal 7 Maret 1989. Menyelesaikan studi S1 prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2012, menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Dasar pada tahun 2015. Penulis saat ini merupakan Dosen Tetap Prodi PGSD di IKIP PGRI Wates Yogyakarta. Selain buku ini, buku yang pernah diterbitkan antara lain Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka dan insya alloh akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Uswatun Hasanah, M.Pd, Penulis adalah seorang dosen di STIT Sunan Giri Trenggalek dan juga pemerhati Pendidikan yang aktif dalam berbagai kegiatan dan penelitian. Penulis juga merupakan manager dari Gazebo English Course Trenggalek.



Hartaba, lahir di Kelurahan Lapadaku, Kabupaten Muna Barat, Sulawesi Tenggara. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 3 Lawa dan memiliki prestasi peringkat 1, 2, dan 3 selama bersekolah dan tamat pada tahun 2016. Penulis melanjutkan sekolah di SMPN 1 Lawa dan memiliki prestasi prestasi peringkat 3 dan tamat pada tahun 2019. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Lawa masuk pada kelas Mipa 2 dan selesai pada tahun 2022. Pada Tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi

Negeri tepatnya di Universitas Halu Oleo (UHO) dan masuk melalui jalur Seleksi Nasional (SNPTN), dan lulus di jurusan pendidikan Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sampai sekarang masih menempuh pendidikannya.



Adrianus Nasar adalah seorang dosen Pendidikan Fisika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Flores yang aktif dalam pengembangan dan inovasi pembelajaran di bidang pendidikan sains. Sebagai penulis, ia telah berkontribusi dalam berbagai buku yang berfokus pada metode pembelajaran dan pengembangan bahan ajar, di antaranya *Discovery Learning* dalam Kurikulum Merdeka, Ilmu Fisika, *Inquiry-Based Learning* dalam Kurikulum Merdeka, Pengembangan Bahan Ajar, Research and Development, serta Transformasi Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Melalui karya-karyanya, ia berupaya memperkuat pemahaman dan implementasi model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada kompetensi serta relevan dengan perkembangan kurikulum di Indonesia. Buku ini adalah salah satu karya secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Nadyra Dara Budiman, adalah seorang mahasiswa Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Halu Oleo yang memiliki ketertarikan besar terhadap perkembangan dunia pendidikan. Melalui buku "Strategi Pembelajaran Aktif dan

Kreatif", penulis ingin menyuarakan pemikiran tentang bagaimana strategi pembelajaran yang aktif dan kreatif dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Berbekal pengalaman akademik penulis berharap karya ini dapat menjadi inspirasi sekaligus pemicu diskusi bagi pendidik, mahasiswa, dan seluruh pemerhati pendidikan dalam menyongsong masa depan pendidikan yang lebih adaptif dan transformatif. Buku ini adalah salah satu karya dan ins شاء allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Rusmiati adalah seorang dosen tetap yang saat ini bertugas pada perguruan tinggi UIN Ar-Raniry, Banda Aceh. Penulis memiliki latar belakang akademik di bidang Pendidikan Bahasa Inggris dan telah aktif dalam penulisan karya ilmiah dalam bidang tersebut yang mencakup ELT (English Language Teaching), reading, writing, dan lain sebagainya. Sebelumnya, penulis juga pernah bertugas di Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG), Banda Aceh dan IAIN Takengon, Aceh Tengah. Buku ini adalah salah satu karya dan ins شاء allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Dr. Andi Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., merupakan dosen Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Kendari. Karya ini adalah salah satu kontribusi beliau dalam upaya memperkaya literatur ilmiah di bidang pendidikan matematika, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Inshaa

Allah, buku ini akan diikuti dengan karya-karya lain yang akan membahas topik-topik lanjutan terkait pengembangan pembelajaran matematika berbasis teknologi. Selain aktif mengajar mata kuliah Pengantar Matematika Dasar dan Media Teknologi Pembelajaran Matematika, Dr. Andi Kaharuddin juga terlibat dalam berbagai penelitian ilmiah yang berfokus pada pendekatan ilmiah, model pembelajaran berbasis masalah, serta integrasi teknologi dalam pendidikan matematika. Melalui karya ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan praktik pendidikan matematika yang lebih efektif dan inovatif.



Wilfrida Mayasti Obina, S.Pd., M.Si. menyelesaikan program sarjana pendidikan fisika di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2014 dan menyelesaikan program magister ilmu fisika di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2018. Saat ini menjadi Dosen Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Musamus Merauke. Penulis aktif menulis *book chapter* dan buku ini adalah salah satu karya dimana pokok bahasan yang ditulis untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Dra. Helda Jolanda Pentury, M.Pd, adalah dosen Bahasa Inggris pada Program Studi Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Saat ini, penulis juga sebagai Tutor Online Universitas Terbuka. Bidang kajian yang menjadi tanggungjawab penulis saat ini adalah mata kuliah pendidikan bahasa Inggris, seperti *Reading, Writing, Literature, dan English for Specific Purpose*. Selain profesi dosen dan penulis, juga *editor* jurnal ilmiah di *Journal of Learning and Instructional Studies* (Jlis). Beberapa buku yang telah ditulis bersama rekan-rekannya antara lain: beberapa buku parenting “*Be Creative Kidpreneur*” dan “Kreativitas Anak Kreatif” penerbit Elex Komputindo. Beberapa buku ajar yaitu, buku “Profesi Pendidikan”, Belajar dan Pembelajaran”, “Perkembangan Peserta Didik”, “Psikologi Pendidikan”, “Pengantar Kewirausahaan”, “Aplikasi Kewirausahaan”, dan *Introduction to Writing*”, serta beberapa karya ilmiah dalam bentuk jurnal terindeks nasional maupun internasional (Scopus). Selain dalam bidang pendidikan dan literasi, penulis pun giat sebagai *Read Aloud Trainer* dan *entrepreneur*.



Buku “Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif” menyajikan panduan komprehensif bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif serta mendorong kreativitas mereka. Buku ini membahas konsep dasar pembelajaran aktif dan kreatif, teori-teori belajar yang relevan, serta peran strategis guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang memberdayakan. Setiap bab dalam buku ini mengeksplorasi berbagai pendekatan dan metode pembelajaran inovatif seperti project-based learning, problem-based learning, inquiry-based learning, cooperative learning, discovery learning, dan game-based learning. Disertai pula strategi praktis seperti penggunaan teknik mind mapping, role playing, storytelling, hingga integrasi teknologi dalam pembelajaran aktif. Selain itu, buku ini menyoroti pentingnya asesmen autentik, evaluasi berbasis proyek dan portofolio, serta pemanfaatan umpan balik untuk peningkatan mutu pembelajaran. Buku ini sangat relevan bagi guru, dosen, calon pendidik, dan pemerhati pendidikan yang ingin menghadirkan pembelajaran bermakna di kelas. Dengan pendekatan yang aplikatif dan berbasis pengalaman praktik terbaik, buku ini membantu pendidik mengembangkan kreativitas dalam mengajar dan membangun budaya belajar aktif yang berpusat pada peserta didik.

**DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL**



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

