

Strategi Transformasi Kelas Pasif di Sekolah Dasar: Sintesis Literatur tentang Pembelajaran Interaktif, Gamifikasi, dan Integrasi Kearifan Lokal

Awalullah

SDN 011 Sangkulirang

awalullahawal@gmail.com

Abstract:

Student passivity and rigid classroom interaction remain persistent pedagogical challenges in primary education, especially in rural and resource-constrained schools. This study aimed to analyze and synthesize pedagogical strategies for transforming teacher-centered elementary classrooms into active and participatory learning environments. A systematic narrative literature review was conducted by identifying 82 publications published between 2017 and 2026. Following abstract and methodological screening, 35 publications were included and analyzed through thematic synthesis involving data extraction, initial coding, and theme development. Four interrelated themes emerged: (1) gamification and game-based active learning, including Treasure Hunt and traditional games; (2) contextual learning media grounded in local wisdom; (3) collaborative learning oriented toward process skills, including the PDOEDE model; and (4) a psychologically safe classroom climate supported by positive reinforcement and social-environmental motivation. The reviewed studies consistently indicate that these strategies can reduce learning anxiety, strengthen conceptual and spatial understanding, and increase students' communicative participation. The findings suggest that interactive learning in primary schools does not necessarily depend on costly digital technology; locally relevant media, structured collaboration, and supportive teacher communication can provide practical and sustainable alternatives.

Keywords: *classroom interaction, elementary education, gamification, interactive learning, local wisdom, psychological safety*

Pendahuluan

Interaksi di ruang kelas sekolah dasar berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, afektif, dan sosial-emosional peserta didik. Pada jenjang ini, pembelajaran idealnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi, diskusi, pengalaman konkret, dan komunikasi dua arah. Prinsip tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Slavin, 2019). Namun, praktik pembelajaran di sejumlah sekolah dasar masih didominasi ceramah satu arah, pengendalian kelas yang terlalu ketat, serta pola pembelajaran yang berpusat pada guru.

Kelas pasif umumnya ditandai oleh rendahnya partisipasi verbal, terbatasnya kesempatan bertanya, dan munculnya kecemasan ketika peserta didik diminta menyampaikan pendapat (Ahmadi & Lukman, 2021). Tantangan tersebut menjadi semakin kompleks ketika pengalaman belajar di sekolah tidak terhubung dengan

kehidupan sehari-hari peserta didik. Paparan gim daring dan media digital juga dapat memengaruhi kebiasaan berbahasa dan pola interaksi anak (Munawir, 2019; Rustan & Munawir, 2020). Apabila pembelajaran tetap monoton dan kurang kontekstual, keterlibatan peserta didik dapat menurun dan kejenuhan akademik semakin mudah muncul (Wardani et al., 2022).

Sejumlah kajian menawarkan strategi untuk mengatasi kondisi tersebut. Pembelajaran aktif yang memadukan pendekatan komunikatif dan kearifan lokal dapat meningkatkan relevansi materi serta membantu peserta didik merasa lebih dekat dengan pengalaman belajarnya (Baderiah & Munawir, 2024; Munawir et al., 2024). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal juga dilaporkan mendukung pendidikan karakter dan penerimaan peserta didik terhadap materi pembelajaran (Baderiah et al., 2022; Munawir et al., 2023). Selain itu, metode berbasis permainan, media konkret, dan pendekatan keterampilan proses memberikan jalur yang lebih sesuai bagi karakteristik belajar anak usia sekolah dasar (Masruddin & Munawir, 2021; Munawir, 2020; Munawir & Kaso, 2020).

Meskipun kajian mengenai pembelajaran aktif, gamifikasi, kearifan lokal, dan keamanan psikologis terus berkembang, pembahasan mengenai unsur-unsur tersebut masih sering disajikan secara terpisah. Belum banyak sintesis yang merumuskan cara mengintegrasikan metode permainan, media kontekstual, pembelajaran kolaboratif berbasis keterampilan proses, dan iklim kelas yang aman secara psikologis, terutama pada sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital. Kesenjangan ini penting dikaji karena transformasi kelas tidak hanya bergantung pada metode, tetapi juga pada kesesuaian media dan kualitas hubungan sosial di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian ini bertujuan menganalisis dan mensintesis strategi pedagogis yang dapat digunakan untuk mengubah kelas pasif menjadi lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, kontekstual, dan ramah anak. Hasil kajian diharapkan memperkuat kerangka konseptual tentang transformasi pembelajaran di sekolah dasar sekaligus menyediakan arahan praktis bagi guru, khususnya di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan tinjauan literatur naratif sistematis dengan sintesis tematik untuk mengompilasi, mengevaluasi, dan mengintegrasikan temuan penelitian terdahulu. Pelaporan proses penelusuran dan penyaringan pustaka mengacu pada prinsip umum PRISMA 2020 (Page et al., 2021). Pendekatan ini dipilih karena kajian berfokus pada pemetaan tema dan pengintegrasian temuan dari penelitian yang menggunakan konteks, desain, dan jenis intervensi yang beragam.

Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Directory of Open Access Journals (DOAJ), GARUDA, dan ScienceDirect. Penelusuran tambahan dilakukan pada situs jurnal yang relevan, termasuk Socratika. Kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris meliputi “pembelajaran interaktif sekolah dasar”, “menghidupkan kelas pasif”, “treasure hunt method elementary school”, “local wisdom in primary education”, “ice breaking dan motivasi belajar”, serta “psychological safety

in classroom”. Kombinasi kata kunci disesuaikan dengan karakteristik setiap mesin pencari dan basis data.

Pustaka dipilih berdasarkan empat kriteria inklusi. Pertama, publikasi berupa artikel jurnal ilmiah atau prosiding konferensi yang relevan dan diterbitkan pada periode 2017–2026. Kedua, fokus kajian berada pada pendidikan sekolah dasar atau karakteristik anak berusia 6–12 tahun. Ketiga, publikasi membahas strategi peningkatan partisipasi, pengembangan media atau bahan ajar kontekstual, pembelajaran berbasis permainan, pendekatan keterampilan proses, atau penciptaan iklim kelas aktif. Keempat, beberapa publikasi kunci yang berkaitan langsung dengan kearifan lokal dan pembelajaran interaktif tetap dimasukkan untuk memperkuat kerangka konseptual.

Sebanyak 82 publikasi teridentifikasi pada tahap penelusuran awal. Setelah abstrak dan bagian metode ditelaah, 35 publikasi dipilih karena memenuhi kriteria inklusi. Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) mengekstraksi informasi mengenai konteks, strategi pembelajaran, dan temuan utama; (2) menyusun kode awal berdasarkan kesamaan makna; dan (3) mengembangkan tema-tema utama yang menjelaskan strategi transformasi kelas pasif. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk sintesis naratif untuk menunjukkan hubungan antara metode pembelajaran, media, interaksi sosial, dan keamanan psikologis.

Hasil

Sintesis terhadap 35 publikasi menghasilkan empat tema utama yang saling berkaitan, yaitu gamifikasi dan metode aktif, media konkret berbasis kearifan lokal, pembelajaran kolaboratif berbasis keterampilan proses, serta keamanan psikologis dan dukungan sosial. Keempat tema tersebut menunjukkan bahwa transformasi kelas tidak dapat dilakukan hanya dengan mengganti satu metode mengajar. Perubahan yang berkelanjutan memerlukan keselarasan antara aktivitas belajar, media, pola interaksi, dan cara guru merespons peserta didik.

Temuan pertama menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi dominasi instruksi verbal dan memberi ruang bagi peserta didik untuk bergerak, bereksplorasi, dan berkomunikasi. Metode *Treasure Hunt*, misalnya, dilaporkan membantu peserta didik memahami kosakata, unsur budaya, dan konsep spasial melalui pencarian petunjuk serta penyelesaian tugas kelompok (Masruddin & Munawir, 2021; Munawir, 2020). Dalam kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengamati lingkungan, mendiskusikan petunjuk, mengambil keputusan, dan menyampaikan hasil.

Efektivitas metode permainan dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman konkret (Piaget, 1972; Santrock, 2020). Konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami ketika diwujudkan dalam aktivitas fisik, gambar, benda nyata, atau masalah yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Namun, gamifikasi perlu dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran. Permainan tidak cukup hanya

menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga harus mengarahkan peserta didik pada pencapaian kompetensi, refleksi, dan umpan balik.

Permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang relevan, terutama di sekolah dengan fasilitas digital terbatas. Pengintegrasian permainan tradisional mendukung keterlibatan motorik, kerja sama, kejujuran, dan komunikasi langsung (Rustan & Munawir, 2020). Temuan ini penting karena penggunaan gim daring yang tidak terarah dapat memengaruhi perilaku berbahasa anak (Aswadi et al., 2024; Munawir, 2019). Pada sekolah yang memiliki akses teknologi, media digital seperti Wordwall dapat digunakan secara selektif untuk memperkuat latihan konsep, termasuk materi pecahan (Yusuf & Munawir, 2024). Dengan demikian, media tradisional dan digital tidak perlu dipertentangkan, tetapi dipilih berdasarkan tujuan, konteks, dan kesiapan peserta didik.

Tema kedua berkaitan dengan penggunaan media konkret yang mengintegrasikan lingkungan dan budaya lokal. Media yang dekat dengan kehidupan peserta didik membantu mengurangi jarak antara materi pelajaran dan pengalaman sehari-hari. Kajian mengenai kurikulum tematik dan bahan ajar berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa konteks budaya dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran serta memperkuat nilai karakter (Baderiah et al., 2022; Munawir et al., 2023, 2024). Relevansi tersebut mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki.

Beberapa bentuk media yang dapat digunakan meliputi kartu bergambar bermuatan lokal, lembar kerja peserta didik berbasis budaya, dan papan pintar manual. Kartu bergambar membantu pengenalan huruf dan kosakata melalui visual yang familier (Sari & Munawir, 2025). Lembar kerja berbasis budaya mendorong peserta didik mengeksplorasi kekayaan budaya Indonesia dan lingkungan sekitarnya (Syahra & Munawir, 2024). Sementara itu, papan pintar manual dapat membantu visualisasi konsep matematika dasar, seperti penjumlahan berulang (Munawir, 2024). Ketiga contoh tersebut menunjukkan bahwa inovasi media tidak selalu identik dengan perangkat digital; bahan sederhana dapat efektif apabila sesuai dengan tujuan dan pengalaman peserta didik.

Tema ketiga menekankan perubahan pola interaksi dari komunikasi satu arah menjadi komunikasi multiarah. Pendekatan keterampilan proses memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, mencoba, dan mengomunikasikan temuan (Munawir & Kaso, 2020). Aktivitas semacam ini menggeser peran guru dari sumber informasi tunggal menjadi perancang pengalaman belajar dan fasilitator diskusi.

Salah satu model yang dirujuk dalam literatur adalah PDOEDE, yang menggunakan tahapan prediksi, diskusi, penjelasan, observasi, diskusi lanjutan, dan penjelasan kembali (Padallingan et al., 2017). Struktur bertahap tersebut memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun gagasan secara mandiri sebelum mendiskusikannya dengan teman. Pelaksanaannya dapat diringkas sebagai berikut:

1. Peserta didik membuat prediksi awal berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.
2. Peserta didik mendiskusikan prediksi dalam kelompok kecil untuk membandingkan alasan dan menyusun gagasan bersama.
3. Peserta didik menjelaskan gagasan dan

mengamati fenomena, media, atau percobaan yang disiapkan. 4. Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan, merevisi pemahaman, dan menyampaikan penjelasan akhir.

Diskusi dalam kelompok kecil dapat mengurangi rasa takut salah karena peserta didik memiliki kesempatan menguji gagasan sebelum berbicara dalam forum kelas. Pola ini juga membantu guru mengidentifikasi kesalahpahaman secara lebih dini. Ketika media dan permasalahan yang digunakan berkaitan dengan budaya lokal, diskusi cenderung menjadi lebih spontan karena peserta didik mengenali konteks yang dibahas (Baderiah et al., 2022; Munawir et al., 2023). Oleh sebab itu, model kolaboratif akan lebih kuat apabila dipadukan dengan konteks yang bermakna, pembagian peran yang jelas, dan umpan balik yang terarah.

Tema keempat menunjukkan bahwa metode dan media interaktif tidak akan menghasilkan partisipasi yang optimal apabila peserta didik merasa takut ditertawakan, dipermalukan, atau dihukum ketika melakukan kesalahan. Keamanan psikologis merupakan kondisi ketika anggota kelompok merasa aman untuk bertanya, mencoba, dan menyampaikan gagasan tanpa khawatir menerima respons sosial yang merendahkan (Edmondson, 2019). Dalam konteks sekolah dasar, kondisi tersebut dibangun melalui komunikasi guru yang empatik, aturan interaksi yang adil, dan penerimaan terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.

Penguatan positif sebaiknya diberikan terhadap keberanian bertanya, kesediaan mencoba, dan kemampuan bekerja sama, bukan hanya terhadap jawaban yang benar. Pendekatan ramah anak yang selaras dengan nilai karakter dapat menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif dan bebas intimidasi (Baderiah & Munawir, 2024). Selain itu, motivasi belajar peserta didik berkaitan dengan pola asuh dan dukungan lingkungan rumah (Munawir & Padallingan, 2022). Karena latar belakang keluarga berbeda-beda, kelas yang hangat dan inklusif berfungsi sebagai ruang penyangga yang membantu setiap peserta didik memperoleh kesempatan berpartisipasi.

Keempat tema tersebut membentuk satu kerangka yang saling melengkapi. Gamifikasi menyediakan pemicu keterlibatan; media lokal memberi konteks yang bermakna; pembelajaran kolaboratif mengatur proses interaksi; sedangkan keamanan psikologis menjaga agar peserta didik berani mengambil bagian. Apabila salah satu unsur diabaikan, transformasi kelas dapat berlangsung secara tidak utuh. Permainan tanpa tujuan dapat menjadi hiburan semata, media tanpa interaksi tetap mempertahankan kepasifan, dan diskusi tanpa keamanan psikologis hanya melibatkan peserta didik yang sudah percaya diri.

Bagi sekolah di wilayah pedesaan atau sekolah dengan keterbatasan perangkat digital, hasil sintesis ini menegaskan bahwa pembelajaran interaktif tetap dapat dilaksanakan melalui strategi berbiaya rendah. Guru dapat menggunakan permainan tradisional, benda di lingkungan sekitar, kartu bergambar, lembar kerja kontekstual, dan diskusi kelompok kecil. Teknologi dapat digunakan apabila tersedia, tetapi keberhasilan pembelajaran lebih ditentukan oleh kesesuaian desain kegiatan, kualitas fasilitasi guru, dan keterhubungan materi dengan pengalaman peserta didik.

Kajian ini menggunakan data sekunder dari publikasi yang tersedia sehingga kesimpulan bergantung pada kualitas pelaporan penelitian terdahulu. Selain itu, publikasi yang dianalisis memiliki perbedaan konteks, mata pelajaran, desain penelitian, dan indikator hasil belajar. Oleh karena itu, temuan kajian perlu diuji lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas atau eksperimen kuasi pada karakteristik sekolah dan peserta didik yang beragam. Penelitian berikutnya juga perlu melaporkan proses penelusuran pustaka secara lebih rinci dan menyajikan seluruh publikasi yang termasuk dalam analisis.

Kesimpulan

Transformasi kelas pasif di sekolah dasar memerlukan pendekatan terpadu yang menghubungkan metode, media, pola interaksi, dan iklim psikologis. Sintesis literatur mengidentifikasi empat strategi utama, yaitu penerapan gamifikasi dan metode aktif, penggunaan media konkret berbasis kearifan lokal, pembelajaran kolaboratif yang berorientasi pada keterampilan proses, serta pembentukan keamanan psikologis melalui penguatan positif dan komunikasi yang empatik. Strategi tersebut dapat membantu mengurangi kecemasan belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan partisipasi komunikatif peserta didik. Bagi sekolah dengan keterbatasan teknologi, permainan tradisional, media lokal, dan diskusi terstruktur merupakan alternatif yang praktis dan berkelanjutan. Penerapan strategi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi sekolah serta dievaluasi secara berkala agar perubahan kelas tidak hanya bersifat sementara.

Referensi

- Ahmadi, F., & Lukman, L. (2021). Inovasi media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. UNNES Press.
- Aswadi, A., Sukirman, S., & Munawir, A. (2024). Pengaruh game Free Fire terhadap keterampilan berbahasa anak usia 10-11 tahun di SDN 309 Ujung Bassiang Kabupaten Luwu. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 95–112.
- Baderiah, B., & Munawir, A. (2024). Harmonizing local wisdom with Islamic values: A guide to character education development. *International Journal of Asian Education*, 5(1), 63–75. <https://doi.org/10.46966/ijae.v5i1.352>
- Baderiah, B., Munawir, A., & Firman, F. (2022). Developing Islamic education and local culture textbooks. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3149–3158. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2105>
- Edmondson, A. C. (2019). *The fearless organization: Creating psychological safety in the workplace for learning, innovation, and growth*. John Wiley & Sons.
- Masruddin, M., & Munawir, A. (2021). The efficacy of Treasure Hunt game with Luwu local culture based in teaching English vocabulary and introducing cultures heritages of Luwu at SMPIT Al Hafidz Kota Palopo. *Prosiding Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, 204–208.
- Munawir, A. (2019). Online game and children's language behavior. *Ideas: Journal on Language and Language Teaching*, 7(2), 337–343. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1035>
- Munawir, A. (2020). Penguasaan konsep arah mata angin dengan metode treasure hunt di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272.

- Munawir, A. (2024). Efektivitas media papan pintar terhadap penguasaan materi penjumlahan berulang pada siswa sekolah dasar. *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 12–16.
- Munawir, A., & Kaso, N. (2020). Efektivitas pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran konsep bunyi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 163–176.
- Munawir, A., & Padallangan, Y. (2022). Hubungan pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring masa pandemi di kelas IV SDN 6 Sopai. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 57–65.
- Munawir, A., Yaumi, M., Sulaiman, U., & Rahman, U. (2023). Teachers' perceptions of integrative thematic teaching materials in learning local wisdom values. *Proceedings of the 1st International Conference on Science and Islamic Studies*, 14–22.
- Munawir, A., Yaumi, M., Sulaiman, U., & Rahman, U. (2024). Integrating local wisdom in elementary education: Evaluating the impact of thematic curriculum in Palopo City. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.24042/tadris.v9i1.18920>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., & Mulrow, C. D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372(71), 1–9. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Padallangan, Y., Mufidah, A., & Munawir, A. (2017). Pengimplementasian model pembelajaran PDOEDE (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 526–533.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi permainan tradisional pada generasi digital natives di Luwu Raya dan pengintegrasiananya kedalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1582>
- Santrock, J. W. (2020). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, E., & Munawir, A. (2025). Inovasi media kartu bergambar bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa di sekolah dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 2(1), 33–40.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Syakra, N., & Munawir, A. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal pada materi kekayaan budaya Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 182–191.
- Wardani, K., Setyowati, E., & Rahmawati, I. (2022). Analisis faktor penyebab pasivitas belajar siswa di kelas inklusif sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(2), 99–108.
- Yusuf, M., & Munawir, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi Word Wall pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *An-Nahdiah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 290–295.