

**ANALISIS KONSEP DAN RUANG LINGKUP KEBUTUHAN STRATEGI
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

Mata Kuliah : Strategi Pembelajaran
Kode Mata Kuliah : KPD620110
SKS : 3 SKS
Kelas : 2 E
Dosen Pengampu : 1. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.
2. Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Disusun Oleh:

Keiza Sahira Salsabilla	(2413053149)
Adhista Rizky Wulandari	(2413053151)
Annisa Rahayu	(2413053152)
Cintia Dwi Cahyati	(2413053154)
Naysila Sekar Ramadhani	(2413053155)
Feby Justin Gultom	(2413053170)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnya dan karunia-Nya makalah berjudul “Analisis Konsep dan Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar” dapat diselesaikan tepat waktu untuk memenuhi tugas mata kuliah Strategi Pembelajaran.

Penulis banyak mendapatkan bimbingan dan juga bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan makalah ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1) Bapak Dr. Apri Wahyudi, M.Pd dan Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku dosen pengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran.
- 2) Orang tua yang telah memberikan doa dan juga semangat.
- 3) Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan masukan untuk makalah ini.

Penyusun sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca mengerti tentang Analisis Konsep Dan Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Bagi kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman kami. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Metro, 18 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
BAB II	6
PEMBAHASAN	6
2.1 Konsep Strategi Pembelajaran.....	6
2.2 Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran di SD.....	6
2.3 Tantangan dan Solusi Implementasi	14
2.4 Keterkaitan Analisis Konsep dan Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Modul Ajar Matematika Kelas 4.....	18
BAB III.....	21
PENUTUP.....	21
3.1 Kesimpulan	21
3.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk yayasan akademik, sosial, emosional, dan moral siswa. Dengan tingkat pendidikan formal pertama anak itu, sekolah dasar tidak hanya tugas memperkenalkan konsep ilmiah dasar, tetapi juga peran dalam pengembangan keterampilan hidup, kreativitas dan nilai-nilai karakter yang penting untuk kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran sekolah dasar harus dikembangkan dengan cermat dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan siswa dalam tahap pertumbuhan yang dinamis.

Salah satu kunci untuk pembelajaran yang sukses di sekolah dasar adalah strategi pembelajaran yang digunakan. Strategi pembelajaran tidak hanya metode dan teknik pengajaran, tetapi juga perencanaan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. Konsep strategi pembelajaran terkait dengan identifikasi dan implementasi berbagai faktor yang mendukung penciptaan proses guru yang efektif dan bermakna. Ini termasuk pemahaman tentang fungsi siswa, kurikulum yang berlaku, fasilitas yang tersedia, infrastruktur, dan lingkungan belajar yang bermanfaat. Ruang lingkup kebutuhan strategi pembelajaran sekolah dasar sangat luas dan kompleks. Di satu sisi, guru perlu memahami tahap-tahap siswa kognitif, emosional dan sosial yang masih dalam tahap operasional tertentu. Guru, di sisi lain, perlu mengintegrasikan kurikulum yang berlaku ke dalam metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memastikan siswa dapat menyerap topik dengan lebih baik. Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti infrastruktur pendukung, peran orang tua dan lingkungan sosial juga mempengaruhi efektivitas strategi pembelajaran. Analisis konsep dan ruang lingkup kebutuhan strategi belajar di sekolah dasar adalah langkah penting dalam memastikan bahwa proses pendidikan diimplementasikan secara optimal. Memahami kebutuhan ini memungkinkan para pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang fokus tidak hanya pada hasil akademik tetapi juga pada potensi pengembangan siswa. Pada akhirnya, strategi pembelajaran yang baik dapat

membantu menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara cerdas, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Apa konsep dasar dari strategi pembelajaran di sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana ruang lingkup kebutuhan strategi pembelajaran di sekolah dasar?
- 1.2.3 Apa tantangan dalam penerapan strategi pembelajaran di sekolah dasar?

1.3 Tujuan

- 1.3.1 Menganalisis konsep strategi pembelajaran di sekolah dasar.
- 1.3.2 Mengidentifikasi ruang lingkup kebutuhan strategi pembelajaran.
- 1.3.3 Mengkaji tantangan dan solusi dalam penerapan strategi pembelajaran.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Konsep Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara guru menyampaikan materi di kelas. Strategi ini dipilih berdasarkan keadaan dan kebutuhan, seperti karakter siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar, dan tujuan yang ingin dicapai. Strategi pembelajaran mencakup metode, teknik, dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran yang disusun untuk memastikan siswa benar-benar memahami materi dengan baik.

Strategi pembelajaran di SD harus berfokus pada siswa dan menerapkan prinsip pembelajaran PAIKEM atau PAKEMI GEMBROT adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Inovatif, Gembira, dan Berbobot. Di sini dituntut bukan hanya kreasi dari guru tetapi juga inovasi dari guru dalam mengatur siswa dan alokasi waktu dengan kondisi sekolah (Khoiru & Sofan, 2011: 19 dalam Safi'i, 2020). Berikut adalah beberapa strategi pembelajaran yang sering digunakan di SD:

- Pembelajaran Tematik: Menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema agar pembelajaran lebih menyatu dan bermakna.
- Pembelajaran Berbasis Proyek: Siswa melakukan proyek untuk memahami materi secara mendalam dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata.
- Pembelajaran Kooperatif: Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.
- Pembelajaran Kontekstual: Mengaitkan materi dengan situasi nyata di sekitar siswa agar lebih mudah dipahami.
- Pembelajaran Inkuiri: Siswa diajak untuk bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban secara mandiri atau berkelompok.

2.2 Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran di SD

Ruang lingkup kebutuhan strategi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan

siswa. Kebutuhan ini meliputi aspek pedagogis, psikologis, sosial, lingkungan, kognitif, teknologi, dan evaluasi.

2.2.1 Kebutuhan Berdasarkan Pedagogis

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang tidak hanya sebatas pada hal-hal yang bersifat operasional, teoretis-metodologis, melainkan juga pada kemampuan filosofis-humanis dalam memahami perbedaan karakteristik dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Kompetensi pedagogik merujuk pada kemampuan yang secara langsung berkaitan dengan peran guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, kompetensi ini mencakup kemampuan untuk mengelola aktivitas pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap proses belajar siswa, serta berpotensi meningkatkan kualitas sekolah melalui penerapan strategi yang tepat. Strategi pedagogik menuntut guru untuk memahami berbagai aspek yang ada dalam diri siswa, yang berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan untuk mengenali karakteristik peserta didik dari berbagai dimensi, seperti fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Dengan pemahaman ini, pedagogik berperan penting dalam mengembangkan potensi unik yang dimiliki setiap siswa, yang berbeda satu sama lain.

Kompetensi pedagogik guru merupakan seperangkat pengetahuan, kecakapan, kemampuan, keterampilan, serta perilaku yang harus dikuasai dan dihayati oleh guru dalam mendidik siswa di sekolah (Ismail, 2015). Menurut pendapat di atas disimpulkan apabila guru yang memiliki kompetensi pedagogik diharapkan akan mampu mengelola aktivitas atau kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga proses interaksi pembelajaran guru terhadap siswa dapat berlangsung secara efektif dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Ada juga pendapat dari Tomlinson dalam (Marlina, 2019) ia menyampaikan bahwa kita dapat mengkategorikan kebutuhan belajar berdasarkan tiga aspek, yaitu: kesiapan belajar siswa, minat siswa dan profil belajar siswa. Dari ketiga aspek ini dapat menentukan jenis pembelajaran seperti apa yang dapat dilakukan guru dengan memfasilitasi setiap kebutuhan yang siswa perlukan. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat membuat

perencanaan kegiatan pembelajaran yang dapat memenuhi setiap karakteristik tersebut.

2.2.2 Kebutuhan Berdasarkan Psikologis

Jean Piaget adalah salah satu tokoh psikologi yang memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman kita tentang bagaimana individu belajar. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahap, yang masing-masing memiliki karakteristik berbeda dalam hal pemrosesan informasi. Tahap-tahap tersebut, yakni sensorimotor, praoperasional, operasi konkret, dan operasi formal, menunjukkan perubahan signifikan dalam cara anak memahami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Dalam konteks strategi pembelajaran, pemahaman terhadap tahap perkembangan kognitif ini sangat penting. Misalnya, pada tahap sensorimotor (0-2 tahun), anak lebih mengandalkan indera mereka untuk memahami dunia, sementara pada tahap praoperasional (2-7 tahun), anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan berfikir secara intuitif. Strategi pembelajaran yang sesuai untuk anak pada tahap ini adalah dengan menggunakan objek konkret dan kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Sebaliknya, pada tahap operasi konkret (7-11 tahun) dan operasi formal (11 tahun ke atas), anak mulai mampu berpikir logis dan abstrak, sehingga metode pengajaran yang melibatkan pemecahan masalah dan penggunaan konsep-konsep abstrak lebih tepat. Dengan memahami teori Piaget, pendidik dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa pada setiap tahap perkembangan siswa.

kebutuhan berdasarkan psikologis dalam strategi pembelajaran merujuk pada aspek-aspek mental dan emosional siswa yang perlu diperhatikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung. Kebutuhan psikologis ini berkaitan dengan perkembangan emosional, motivasi, minat, kepercayaan diri, serta kesejahteraan mental siswa. Memenuhi kebutuhan psikologis siswa sangat penting karena hal ini memengaruhi kesiapan mereka untuk belajar, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar. Psikologi pendidikan memberikan panduan penting dalam memahami bagaimana siswa belajar dan berkembang, yang pada gilirannya memungkinkan guru untuk

merancang dan mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Pendekatan berbasis psikologi pendidikan mendorong pendidik untuk lebih memperhatikan faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi pembelajaran, seperti perkembangan kognitif, motivasi, kebutuhan emosional, dan gaya belajar siswa. Selain itu, penting bagi guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi beragam karakteristik siswa, baik dalam hal kecepatan belajar, gaya belajar, maupun tingkat keterlibatan dalam pembelajaran.

2.2.3 Kebutuhan Sosial dan Lingkungan

Lingkungan belajar yang menyenangkan menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Menurut Suherman (2018), suasana belajar yang positif dan ramah anak mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini mencakup baik aspek fisik, seperti penataan ruang kelas, maupun aspek sosial, seperti hubungan yang harmonis antara guru dan siswa. Strategi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan membutuhkan kreativitas dan adaptasi terhadap kebutuhan siswa. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek, teknologi, kolaborasi, dan permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru harus menjadi fasilitator yang terus berinovasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan membutuhkan strategi yang terencana dan berpusat pada siswa. Penggunaan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) untuk melibatkan siswa secara mendalam. Strategi ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata, yang membuat mereka merasa belajar menjadi relevan dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Rahmawati (2019) mengungkapkan bahwa teknologi memiliki peran besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media digital seperti video interaktif atau aplikasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga membantu mereka memahami konsep yang sulit. Teknologi ini juga memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Menurut Nugroho (2021), pembelajaran berbasis kolaborasi menjadi salah satu pendekatan

yang sangat efektif. Ketika siswa bekerja sama dalam kelompok, mereka belajar untuk saling berbagi ide, mendengarkan, dan mencari solusi bersama. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka.

2.2.4 Kebutuhan Kognitif

Kognitif ini selalu dikaitkan dengan proses belajar, karena belajar berhubungan dengan proses berpikir. Dalam bahasa latin kognitif (cogitare) artinya berpikir. Dalam istilah psikologi pendidikan kognitif ini mengarah pada sebuah teori dari beberapa teori-teori belajar yang ada, bahwa belajar itu sebagai pengorganisasian dari aspek kognitif dan persepsi dalam memperoleh pemahaman.

Kebutuhan kognitif siswa dalam pembelajaran merujuk pada aspek-aspek yang berkaitan dengan proses mental seperti pemahaman, pemrosesan informasi, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir. Untuk memenuhi kebutuhan kognitif siswa sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Kebutuhan kognitif berhubungan dengan cara siswa mengolah informasi dan membangun pengetahuan. Strategi pembelajaran harus dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa melalui berbagai aktivitas, seperti problem solving dan eksplorasi.

2.2.5 Kebutuhan Teknologi dan Media

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu Technologia menurut Webster Dictionary berarti systematic treatment atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan techne sebagai dasar kata Teknologi berarti skill, science atau keahlian, keterampilan, dan ilmu. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin texere yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi berasal dari kata Greek "techno-logia", yaitu techne yang berarti seni, keahlian atau kerajinan, atau keterampilan. Sedangkan logia berarti kata, studi, tubuh ilmu pengetahuan. Teknologi adalah sebuah pengetahuan tentang membuat sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.6)

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai software dan hardware-nya. Software antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian ke-berhasilannya. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.9)

Jadi teknologi pembelajaran adalah penggunaan sistem, teknik, dan alat untuk meningkatkan proses belajar manusia. Teknologi sendiri berasal dari kata Yunani dan Latin yang berarti keterampilan atau ilmu dalam membuat sesuatu. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya berkaitan dengan alat atau perangkat keras, tetapi juga mencakup metode dan strategi (perangkat lunak) yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Jadi, teknologi pembelajaran berfokus pada bagaimana proses belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan dan alat yang sesuai.

Ketika kita menggunakan istilah "media" dalam pengertian umum, Media merupakan alat untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi kepada masyarakat. (Saleh Sahib M dkk, 2023 hal.1)

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran penyampaian informasi. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.14)

Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan,

yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern. Yang pasti adalah, akan butuh layanan jaringan internet. (Saleh Sahib M, 2023 hal 6)

Media, bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative) (benda-benda), dan orang-orang. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.14)

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Oleh karena itu, perlu sekali diperhatikan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.18)

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media modern seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif. Gagne dan Briggs juga mengatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu memiliki makna yang standar. Kadang-kadang media merujuk pada istilah-istilah sebagai berikut. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.19)

- Sensory mode: alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).

- Channel of communication: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestik, alat penciuman, dan sebagainya).
- Type of Stimulus: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).
- Media: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya. (Suryadi Ahmad, 2020 hal.20)

Jadi media adalah perantara dalam komunikasi, termasuk dalam pembelajaran. Fungsinya bukan hanya sebagai alat fisik, tetapi juga sebagai penyampai pesan. Dalam pendidikan, media membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, baik melalui metode tradisional seperti buku dan kapur tulis maupun teknologi modern seperti komputer dan internet. Yang terpenting bukan alatnya, tetapi bagaimana media digunakan untuk mendukung pemahaman dan pembelajaran.

2.2.6 Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran

Strategi penilaian pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang beragam dan kolaboratif untuk memastikan bahwa proses penilaian tidak hanya menilai kinerja akademik tetapi juga perkembangan keterampilan dan sikap siswa. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat digunakan:

a. Metode Evaluasi

Untuk memahami pemahaman siswa secara keseluruhan, berbagai metode evaluasi harus digunakan:

- 1) Penilaian tertulis: Mengukur langsung pengetahuan dan pemahaman siswa
- 2) Observasi: Memantau perilaku dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Portofolio: Mengumpulkan pembelajaran siswa dari waktu ke waktu menunjukkan adanya pertumbuhan.

- 4) Proyek: Mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuannya pada situasi kehidupan nyata dan juga mendukung kolaborasi antar siswa. Proses evaluasi dapat meningkatkan efektivitas evaluasi
- b. Kollaborasi memungkinkan memberikan umpan balik yang konstruktif dan menciptakan lingkungan kolaboratif di mana kami dapat merespons kebutuhan individu siswa dengan lebih baik.
 - c. Menanggapi kebutuhan individu
 - d. Strategi penilaian yang efektif harus mempertimbangkan gaya belajar dan tingkat pemahaman setiap siswa. Guru memastikan bahwa penilaian yang dilakukan relevan dan bermanfaat bagi semua siswa, bukan hanya standar umum.
 - e. Tantangan dalam Evaluasi Tantangan yang mungkin Anda hadapi ketika menerapkan strategi evaluasi ini adalah:
 - 1) Kendala Waktu: Jadwal yang padat dapat mempengaruhi kemampuan guru dalam melakukan penilaian mendalam.
 - 2) Keterbatasan sumber daya: Terbatasnya akses terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan lainnya dapat menjadi hambatan dalam menerapkan metode penilaian yang lebih inovatif

Penilaian pembelajaran menjadi lebih efektif dan mengarah pada pemahaman yang lebih dalam ketika berbagai metode penilaian diintegrasikan, bekerja sama dengan baik, dan mempertimbangkan kebutuhan individu siswa

2.3 Tantangan dan Solusi Implementasi

Tantangan yang dihadapi oleh guru di Indonesia tidaklah sedikit. Salah satu masalah utama adalah kurangnya profesionalitas guru dan rendahnya kualitas pembelajaran di sekolah- sekolah (Suteja Farihin, Aris Muslihudin, Haqq Aris, 2022). Keahlian guru yang profesional melibatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjalankan tugas pendidikan dengan baik (Suyatno, Wantini, Dholina Inang Pambudi, 2022). Menurut pendapat Dr. John Hattie, seorang ahli pendidikan terkemuka, "guru yang mampu menggunakan strategi pembelajaran yang terbukti efektif dapat memberikan dampak besar terhadap hasil belajar siswa." Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam memilih

dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai potensi maksimalnya.

Menurut Marzano (2001), seorang ahli pendidikan terkemuka, kurangnya pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang efektif juga menjadi salah satu tantangan besar bagi guru. Tanpa pemahaman yang cukup tentang metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru dapat mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut adalah tantangan-tantagan yang dihadapi guru dan solusi yang dapat diterapkan dalam implementasi strategi pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1) Keterbatasan Sumber Daya dalam Implementasi Strategi Pembelajaran

Keterbatasan sumber daya adalah salah satu masalah yang sering kali muncul ketika guru berbicara tentang masalah yang dihadapi dalam mengajar. Artinya, guru mungkin tidak memiliki sarana belajar yang memadai, akses teknologi terbatas, dan tidak memiliki cukup buku pelajaran. Menurut Marzano (2001), keterbatasan ini bisa membuat proses belajar mengajar menjadi terhambat karena guru kesulitan untuk mengajarkan pelajaran dengan cara yang menarik dan inovatif bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus mencari cara atau solusi baru untuk mengatasi keterbatasan ini.

Solusi yang dapat diterapkn atas tantangan ini yaitu:

- a. Apabila terdapat keterbatasan buku pelajaran, pendidik dapat mencari bahan ajar alternatif seperti artikel di internet, publikasi ilmiah, atau video edukatif.
- b. Kolaborasi dengan guru lain juga dapat berkontribusi dalam berbagi materi pembelajaran.
- c. Ketersediaan teknologi juga sangat penting. Walaupun tidak semua pendidik memiliki akses terhadap perangkat teknologi modern, mereka dapat memanfaatkan alat yang sudah tersedia di sekolah seperti proyektor atau komputer untuk mendukung proses belajar.

- d. Keterbatasan dalam sarana pembelajaran juga dapat menimbulkan tantangan. Namun, pendidik dapat menunjukkan kreativitas dengan menggunakan barang-barang sederhana yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Pendidik harus mampu melakukan improvisasi agar proses belajar tetap berjalan dengan baik meski dengan sumber daya yang terbatas.

2) Tantangan Tekanan Waktu dalam Implementasi Strategi Pembelajaran

Dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan berkualitas tinggi, tekanan waktu merupakan salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru. Menurut Saphier, King, & D'Agostino (2008), waktu yang terbatas seringkali membuat guru terburu-buru dalam menyusun rencana pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Dalam situasi dan waktu yang terbatas, guru seringkali merasa tertekan untuk menyelesaikan semua materi pelajaran dalam waktu yang sangat singkat, hal tersebut dapat menyebabkan mereka tidak memiliki kesempatan untuk menyusun pembelajaran secara menyeluruh dan mendalam. Guru harus menyadari bahwa tekanan waktu dapat menghambat proses pendidikan yang seharusnya berjalan dengan baik. Guru yang merasa terburu-buru cenderung tidak memiliki waktu yang cukup untuk merencanakan pembelajaran dengan baik, sehingga dapat mengakibatkan materi yang disampaikan tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Tantangan tekanan waktu juga dapat berdampak pada berbagai metode pembelajaran yang digunakan guru. Selain itu, guru yang merasa terburu-buru, mereka cenderung kurang memperhatikan respons dan partisipasi siswa secara individual. Hal ini dapat mengurangi efektivitas komunikasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat diterapkan atas tantangan ini yaitu:

- a. Seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengelola waktu dengan baik dan kemampuan untuk mengatur apa yang menjadi prioritas dalam merancang pembelajaran.

- b. Pendidik harus mampu menggunakan waktu secara efektif, merencanakan kegiatan pembelajaran dengan matang, dan memprioritaskan aktivitas yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, pendidik dapat mengatasi tantangan yang berhubungan dengan waktu dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

3) Kurangnya Keterlibatan Siswa

Kurangnya keterlibatan siswa juga seringkali menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran. Hal ini dapat mengganggu proses belajar dan berdampak hasil akademik siswa. Menurut Hattie (2009), tingkat keterlibatan siswa memiliki dampak besar terhadap efektivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Ketika siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. Kurangnya keterlibatan siswa juga dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketidakberanian siswa untuk berpartisipasi, kurangnya motivasi dalam belajar, atau kurangnya relevansi materi pembelajaran bagi siswa. Misalnya, jika seorang siswa merasa bahwa topik yang diajarkan tidak relevan dengan kehidupan sehari-harinya, maka kemungkinan besar dia akan kurang termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran.

Solusi yang dapat diterapkan atas tantangan ini yaitu:

- a. Para pendidik harus mencari cara untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penerapan metode yang interaktif dan kolaboratif bisa menjadi solusi yang efektif. Contohnya, para pendidik dapat menerapkan teknik pembelajaran aktif seperti diskusi dalam kelompok, proyek bersama, atau simulasi untuk mendorong keterlibatan siswa.
- b. Pendidik juga harus mempertimbangkan kebutuhan masing-masing siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan

pendekatan ini, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berusaha dalam pembelajaran.

4) Kurangnya Profesionalitas Guru

Profesionalitas guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Namun, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya profesionalitas guru meliputi: kurangnya profesionalitas guru disebabkan oleh minimnya pelatihan, ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Guru yang kurang profesional cenderung mengalami kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan.

Solusi yang dapat diterapkan atas tantangan ini yaitu:

- a. Meningkatkan pelatihan dan pengembangan kompetensi guru, program pelatihan ini dapat berupa seminar, lokakarya, dan kursus yang berfokus pada metode pembelajaran terbaru serta pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.
- b. Mendorong guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang variatif, penggunaan strategi pembelajaran yang lebih aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan pendekatan berbasis masalah, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru juga perlu diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai metode yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2.4 Keterkaitan Analisis Konsep dan Ruang Lingkup Kebutuhan Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Modul Ajar Matematika Kelas 4

- Keterkaitan Model Pembelajaran dengan Modul Ajar

Modul ajar Matematika Kelas IV - Pecahan Senilai berkaitan erat dengan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dan pendekatan

Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK). Problem Based Learning (PBL) mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah pecahan, sementara TPACK mengintegrasikan teknologi seperti video pembelajaran untuk memperjelas konsep. Metode pembelajaran yang digunakan, seperti diskusi, ceramah, dan tanya jawab, mendukung efektivitas model ini. Selain meningkatkan pemahaman konsep, modul juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Namun, keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru dan ketersediaan sarana pendukung.

- Keterkaitan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran yang meliputi Aspek Pedagogis, Psikologis, Sosial, Lingkungan, Kognitif, Teknologi, dan Evaluasi dengan Modul Ajar

Modul ajar *Matematika Kelas IV - Pecahan Senilai* berkaitan erat dengan berbagai aspek strategi pembelajaran. Dari segi **pedagogis**, modul ini menerapkan *Problem-Based Learning* (PBL) yang mendorong pembelajaran aktif dengan metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Secara **psikologis**, pembelajaran dirancang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, menggunakan media interaktif seperti video dan alat bantu konkret untuk meningkatkan pemahaman. Dalam aspek **sosial**, pembelajaran berbasis kelompok mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa.

Modul ini juga menghubungkan konsep pecahan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, mendukung aspek **lingkungan** dan **kognitif** dengan menekankan pemecahan masalah serta berpikir kritis. Dari segi **teknologi**, pendekatan *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK) diintegrasikan melalui penggunaan media digital. Dalam **evaluasi**, modul mencakup asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif serta menyediakan remedial dan pengayaan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa. Dengan demikian, modul ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa.

- Keterkaitan Konsep Dasar dari Strategi Pembelajaran dengan Modul Ajar

Modul ajar *Matematika Kelas IV - Pecahan Senilai* selaras dengan konsep dasar strategi pembelajaran yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Menggunakan *Problem-Based Learning* (PBL) dan pendekatan *TPACK*, modul ini mengintegrasikan teknologi, diskusi kelompok, dan alat peraga untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dari aspek kognitif dan psikologis, modul ini mendorong berpikir kritis serta memanfaatkan media visual agar konsep lebih mudah dipahami. Modul juga mencakup evaluasi lengkap, termasuk asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif, serta remedial dan pengayaan. Dengan pendekatan ini, modul mendukung pembelajaran yang efektif dan interaktif di Sekolah Dasar.

- Keterkaitan Tantangan dalam Penerapan Strategi Pembelajaran dengan Modul Ajar

Meskipun modul ini dirancang dengan strategi pembelajaran yang efektif, penerapannya tetap menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah variasi kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan, sehingga diperlukan strategi tambahan untuk mendukung siswa yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana seperti ketersediaan proyektor, akses internet, atau media pembelajaran interaktif di beberapa sekolah dapat menghambat penerapan pendekatan berbasis teknologi. Waktu pembelajaran yang terbatas, yakni hanya 2 x 35 *menit*, juga menjadi tantangan tersendiri karena bisa saja beberapa siswa belum sepenuhnya memahami konsep sebelum pembelajaran berakhir. Selain itu, tidak semua guru terbiasa dengan pendekatan *Problem-Based Learning* dan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pelatihan tambahan bagi tenaga pendidik.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Strategi pembelajaran di SD adalah cara guru mengajar agar materi bisa dipahami siswa dengan baik. Strategi ini mengutamakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, inovatif, gembira, dan berbobot (PAIKEM/PAKEMI GEMBROT). Beberapa strategi yang sering digunakan meliputi pembelajaran tematik, proyek, kooperatif, kontekstual, dan inkuiri. Agar pembelajaran berhasil, perlu memperhatikan beberapa kebutuhan, seperti kebutuhan pedagogis untuk metode interaktif, kebutuhan psikologis agar siswa termotivasi, serta kebutuhan sosial dan lingkungan untuk mendorong kerjasama dan memanfaatkan lingkungan sekitar. Selain itu, ada kebutuhan kognitif untuk melatih berpikir kritis, kebutuhan teknologi untuk memanfaatkan media digital, dan kebutuhan evaluasi untuk mengukur hasil belajar secara menyeluruh. Dengan strategi dan pemenuhan kebutuhan yang tepat, pembelajaran di SD dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

3.2 Saran

Makalah ini tentunya masih memiliki kekurangan ataupun kesalahan penulisan baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja. Oleh karena itu, kami sebagai penyusun makalah ini menerima kritik dan saran dari pembaca untuk meningkatkan kualitas makalah kami kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Safi'i, A. (2020). *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, Gembira dan Berbobot (PAIKEM GEMBROT) di SDI I Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- SIJABAT, O. P. (2022). KONSEP DASAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR.
- Irsyad, S. (2023). Perkembangan Kognitif dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Tafhim Al-'Ilmi*, 14(2), 234-246.
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826.
- Risawati, D. (2018). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Sunaryati, T., Rossi, A. R. Z., Habibah, H., Khopipah, K., & Wibiwirutami, T. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar : Strategi dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 36251–36255. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19397>