

MODEL INOVATIF DALAM PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN AKTIF SISWA

Aziza Rahmah^{1*}, Velly Syafriani², Nuryasni³, Demina⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

Email Koresponden: azizarahmah2001@gmail.com ^{1*}

Email: vellysyafriani22@gmail.com ², nuryasniyen5@gmail.com ³, demina@iainbatusangkar.ac.id ⁴

ABSTRACT

This study aims to analyze changes in student engagement before and after the implementation of innovative teaching models in the classroom. The primary focus of this research is on the application of interactive and applicable learning models, such as Project-Based Learning (PBL), Flipped Classroom, and Collaborative Learning. The method used in this study is the literature review method, which involves collecting and analyzing various sources related to the topic of innovative teaching models and their impact on student engagement. Student engagement data is analyzed by comparing engagement indicators such as participation in discussions, social interaction, motivation to learn, and engagement with learning materials before and after the implementation of the innovative models. The findings indicate that the application of innovative teaching models significantly enhances student engagement, as reflected in increased participation, motivation, and the quality of their learning outcomes. This study concludes that the implementation of innovative learning design models can be an effective solution for improving student engagement and fostering a more interactive and meaningful learning experience.

Keywords: Learning Design, Active Student Engagement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inovatif di kelas. Fokus utama penelitian ini adalah pada penerapan model-model pembelajaran yang berbasis pada pendekatan interaktif dan aplikatif, seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), Kelas Terbalik (Flipped Classroom), dan Pembelajaran Kolaboratif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pustaka, dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai literatur terkait topik penerapan model pembelajaran inovatif dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Analisis data keterlibatan siswa dilakukan dengan membandingkan indikator-indikator keterlibatan, seperti partisipasi dalam diskusi, interaksi sosial, motivasi belajar, dan keterlibatan dengan materi pembelajaran, sebelum dan sesudah penerapan model inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, yang tercermin dalam peningkatan partisipasi, motivasi, dan kualitas hasil belajar mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model desain pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Keterlibatan Aktif Siswa

Cara sitasi: Rahmah, A., Syafriani., Nuryasni., & Demina. (2026). Model inovatif dalam pengembangan desain pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (1), 406-412.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif bukan hanya bergantung pada penyampaian materi yang baik, tetapi juga pada sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa merujuk pada partisipasi siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, termasuk pemikiran kritis, interaksi dengan teman sekelas, serta keterlibatan langsung dengan materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep, peningkatan motivasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Namun, meskipun pentingnya keterlibatan siswa diakui luas, masih banyak tantangan dalam mencapainya. Banyak pembelajaran yang masih berfokus pada pendekatan pasif, seperti ceramah atau penyampaian materi secara satu arah, yang dapat membuat siswa merasa tidak terlibat dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan desain pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Desain pembelajaran yang tradisional, meskipun efektif dalam beberapa konteks, seringkali tidak memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Salah satu tantangan terbesar dalam menciptakan desain pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah bagaimana merancang metode yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan konteks kehidupan nyata siswa. Kurangnya fleksibilitas dalam metode pengajaran dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menjadi hambatan yang sering ditemukan. Oleh karena itu, dibutuhkan model-model pembelajaran inovatif yang mampu merespons dinamika pembelajaran modern dan mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Inovasi dalam desain pembelajaran dapat mencakup penggunaan teknologi, pembelajaran berbasis proyek, flipped classroom, atau model pembelajaran kooperatif, yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi dan mengembangkan model desain pembelajaran yang tidak hanya mengatasi tantangan ini, tetapi juga dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka, yaitu mencari sumber-sumber pustaka yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Penelitian pustaka dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data dari sumber-sumber pustaka, membaca, menulis, dan mengolah bahan-bahan penelitian (Zed Mestika, 2004). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka dengan mengumpulkan data dari 8 sumber yang terdiri dari buku, artikel jurnal. Sumber-sumber yang digunakan terbatas pada sumber-sumber yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir dan berhubungan dengan topik desain pembelajaran. Semua sumber dipilih berdasarkan keaslian dan kredibilitas serta berasal dari penerbit-penerbit yang memiliki reputasi baik dan artikel-artikel yang telah melalui proses peer-review.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Desain Pembelajaran dalam Konteks Nyata

Penerapan model desain pembelajaran dalam konteks nyata bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Agar model desain pembelajaran efektif, ia harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks lingkungan pendidikan. Berikut adalah penjelasan tentang bagaimana model desain pembelajaran diterapkan secara nyata di kelas:

1. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PBL)

Model pembelajaran berbasis proyek (PBL) mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok dan menyelesaikan masalah atau proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam penerapan PBL, siswa tidak hanya belajar dari teori, tetapi mereka juga terlibat dalam proses eksplorasi,

penelitian, dan penyelesaian masalah yang nyata. Misalnya, dalam mata pelajaran IPA, siswa dapat ditugaskan untuk merancang alat atau eksperimen yang menyelesaikan suatu masalah lingkungan. Pembelajaran ini memotivasi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks praktis.

2. **Flipped Classroom (Kelas Terbalik)**

Flipped classroom adalah model di mana siswa mempelajari materi pelajaran di luar kelas, misalnya melalui video atau materi online, dan waktu di kelas digunakan untuk diskusi, tugas, dan eksplorasi lebih lanjut. Dalam penerapannya, guru memberikan materi pembelajaran melalui video pembelajaran yang dapat diakses di rumah. Di kelas, waktu digunakan untuk diskusi kelompok, tanya jawab, dan aplikasi praktis dari materi yang telah dipelajari. Model ini meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka lebih aktif dalam memahami materi dan mengajukan pertanyaan, bukan hanya mendengarkan ceramah.

3. **Pembelajaran Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Dalam konteks nyata, model ini dapat diterapkan dalam berbagai situasi, seperti penelitian kelompok, proyek desain, atau diskusi masalah. Misalnya, dalam pelajaran sejarah, siswa dapat diminta untuk bekerja bersama untuk menyusun presentasi tentang peristiwa sejarah tertentu, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja tim.

4. **Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning - PBL)**

Dalam model pembelajaran berbasis masalah, siswa dihadapkan dengan masalah yang kompleks dan diminta untuk mencari solusi dengan menggabungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Misalnya, dalam mata pelajaran matematika, guru dapat memberikan situasi dunia nyata yang melibatkan penggunaan rumus atau konsep matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa terlibat langsung dalam mencari solusi, yang membuat mereka lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

5. **Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran**

Teknologi, seperti platform e-learning, aplikasi pembelajaran interaktif, atau simulasi digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penerapan desain pembelajaran, teknologi digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif. Misalnya, aplikasi pembelajaran berbasis game atau simulasi yang memungkinkan siswa mempraktikkan konsep-konsep yang sulit secara interaktif. Penggunaan teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat memperkuat kolaborasi melalui diskusi dan kerja kelompok online.

6. **Pembelajaran Inklusif dan Diferensiasi**

Untuk menciptakan desain pembelajaran yang efektif dan inklusif, model desain pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai kebutuhan belajar siswa. Penerapan model diferensiasi memungkinkan guru untuk menyusun materi dan kegiatan yang sesuai dengan berbagai tingkat kemampuan siswa. Misalnya, memberikan tugas yang berbeda untuk siswa dengan kemampuan yang berbeda atau menggunakan berbagai metode, seperti visualisasi, praktik langsung, atau kegiatan berbasis teknologi, agar semua siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

7. **Evaluasi Formatif untuk Mengukur Keterlibatan Siswa**

Evaluasi dalam model desain pembelajaran juga memainkan peran penting dalam memastikan keterlibatan siswa. Penilaian formatif dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa. Misalnya, melalui kuis online, tugas kelompok, atau diskusi kelas. Dengan evaluasi ini, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran dan materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penerapan model desain pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada kemampuan untuk menyesuaikan metode dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta tujuan yang ingin dicapai. Beberapa model yang banyak digunakan dalam konteks nyata adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning), Flipped Classroom, dan Pembelajaran Kolaboratif. Semua model ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan aplikatif terhadap materi pelajaran.

Sebagai contoh, dalam model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), siswa dihadapkan dengan masalah dunia nyata yang membutuhkan pemecahan masalah secara praktis (Anderson, 2019). Pembelajaran jenis ini tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik siswa tetapi juga keterampilan sosial dan kerja tim mereka. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan akses lebih luas ke sumber belajar, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Fisher & Frey, 2018).

Analisis Data Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Inovatif

Analisis data keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan model desain pembelajaran inovatif bertujuan untuk mengukur seberapa besar perubahan yang terjadi dalam tingkat keterlibatan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran yang baru. Proses analisis ini biasanya melibatkan beberapa teknik pengumpulan data dan perbandingan hasil yang terukur. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inovatif:

1. Penentuan Indikator Keterlibatan Siswa

Indikator keterlibatan siswa mencakup berbagai aspek seperti partisipasi dalam diskusi kelas, interaksi sosial, serta motivasi belajar (Johnson, Johnson, & Smith, 1998). Untuk mengukur keterlibatan siswa secara efektif, perlu ditentukan indikator-indikator yang digunakan. Beberapa indikator keterlibatan siswa yang umum meliputi:

- a. **Kehadiran di kelas:** Frekuensi dan keteraturan siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran.
- b. **Partisipasi dalam diskusi:** Sejauh mana siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas atau forum online.
- c. **Interaksi dengan teman sekelas:** Tingkat kolaborasi dan komunikasi antara siswa dalam kegiatan kelompok atau tugas bersama.
- d. **Pemecahan masalah dan kreativitas:** Tingkat keterlibatan siswa dalam mencari solusi kreatif terhadap masalah pembelajaran.
- e. **Keterlibatan dengan materi pembelajaran:** Tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan, diukur dengan cara mereka berinteraksi dengan konten (misalnya melalui tugas atau aplikasi).
- f. **Motivasi belajar:** Tingkat semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pengumpulan Data Sebelum Penerapan Model

Pengumpulan data sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inovatif melibatkan observasi, wawancara, dan survei untuk memperoleh informasi yang lebih holistik mengenai perubahan keterlibatan siswa (Prince, 2004). Sebelum penerapan model pembelajaran inovatif, data keterlibatan siswa dapat dikumpulkan melalui beberapa metode, seperti:

- a. **Observasi Kelas:** Guru mengamati perilaku siswa dalam kelas, seperti apakah mereka aktif bertanya, berdiskusi, atau mengerjakan tugas.

- b. **Kuesioner:** Menggunakan kuesioner yang mengukur persepsi siswa terhadap tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran tradisional. Misalnya, mengukur seberapa sering mereka berpartisipasi dalam kelas atau tingkat kenyamanan mereka dalam berbicara di depan kelas.
- c. **Wawancara:** Melakukan wawancara dengan siswa untuk mendapatkan gambaran langsung tentang seberapa terlibat mereka dalam pembelajaran dan hambatan yang mereka hadapi.
- d. **Tugas dan Ujian:** Menganalisis hasil tugas atau ujian yang mengindikasikan seberapa baik siswa mengintegrasikan materi pembelajaran, meskipun tanpa keterlibatan aktif.

3. Penerapan Model Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kritis dan berpikir kreatif (Wiggins & McTighe, 2005). Setelah data sebelum penerapan model dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menerapkan model pembelajaran inovatif di kelas. Misalnya, jika model yang diterapkan adalah **Project-Based Learning (PBL)**, **Flipped Classroom**, atau **Collaborative Learning**, maka siswa akan lebih aktif berkolaborasi, melakukan tugas praktis, dan terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah.

4. Pengumpulan Data Setelah Penerapan Model

Setelah model diterapkan, data keterlibatan siswa kembali dikumpulkan menggunakan metode yang sama. Perubahan dalam indikator-indikator keterlibatan siswa dapat diukur dengan:

- a. **Observasi Kelas:** Mengamati tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, kegiatan berbasis proyek, dan sesi umpan balik setelah menerapkan model pembelajaran.
- b. **Kuesioner atau Survei:** Mengukur perubahan persepsi siswa terhadap keterlibatan mereka setelah penerapan model pembelajaran inovatif.
- c. **Wawancara:** Mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran setelah perubahan model. Apakah mereka merasa lebih tertarik dan lebih aktif dalam kelas?
- d. **Hasil Tugas atau Proyek:** Menganalisis kualitas dan jumlah tugas atau proyek yang diselesaikan oleh siswa, yang mencerminkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
- e. **Feedback Guru:** Guru dapat memberikan penilaian subjektif mengenai perubahan keterlibatan siswa, misalnya, apakah siswa lebih rajin mengikuti diskusi atau lebih aktif mengerjakan tugas.

5. Analisis Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan Model

Setelah data dikumpulkan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, analisis perbandingan dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a. **Perbandingan Indikator Keterlibatan:** Mengukur perubahan dalam setiap indikator keterlibatan siswa. Misalnya, jika sebelumnya siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas, apakah setelah penerapan model, mereka lebih sering mengajukan pertanyaan atau berinteraksi dengan teman-teman sekelas?
- a. **Contoh:** Sebelum penerapan model, hanya 30% siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Setelah penerapan model, 75% siswa terlibat aktif dalam diskusi dan pertanyaan.
- b. **Analisis Kualitatif:** Menganalisis perubahan dalam umpan balik siswa, baik melalui wawancara atau kuesioner. Misalnya, apakah siswa merasa lebih termotivasi dan lebih menikmati pembelajaran setelah menggunakan model yang inovatif?

- a. **Contoh:** Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi setelah kelas menggunakan metode berbasis proyek karena mereka merasa dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam kehidupan nyata.
- c. **Perubahan dalam Hasil Belajar:** Menghubungkan perubahan keterlibatan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Jika keterlibatan aktif meningkat, apakah hasil ujian atau tugas siswa juga menunjukkan perbaikan?
- a. **Contoh:** Tugas yang dilakukan dalam kelompok atau proyek menunjukkan peningkatan kualitas dan kedalaman pemahaman materi.
- d. **Umpan Balik dari Guru:** Guru dapat memberikan penilaian mengenai perubahan dalam sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Misalnya, apakah siswa lebih banyak berinteraksi, lebih antusias, atau lebih mengajukan pertanyaan kritis.

6. Kesimpulan dari Analisis Data

Dari analisis data keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan model, beberapa kesimpulan dapat ditarik:

- a. **Peningkatan Keterlibatan:** Jika data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam indikator keterlibatan siswa (misalnya, lebih banyak siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi, lebih sering mengajukan pertanyaan, atau lebih fokus selama pembelajaran), maka model pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.
- b. **Peningkatan Motivasi:** Siswa yang lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran cenderung menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- c. **Peningkatan Hasil Pembelajaran:** Keterlibatan siswa yang meningkat seringkali berbanding lurus dengan hasil belajar yang lebih baik, yang terlihat pada hasil ujian atau kualitas tugas.

Dengan analisis data yang teliti ini, dapat disimpulkan apakah model pembelajaran inovatif yang diterapkan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penerapan model desain pembelajaran inovatif, seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), Flipped Classroom, dan Pembelajaran Kolaboratif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Model-model ini mengajak siswa untuk aktif berkolaborasi, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Pembelajaran berbasis proyek dan masalah, misalnya, memungkinkan siswa memecahkan masalah dunia nyata, sementara flipped classroom memberikan kesempatan untuk belajar mandiri dan mengoptimalkan waktu di kelas untuk diskusi.

Penggunaan teknologi juga memperkaya pengalaman belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, evaluasi formatif berfungsi untuk memantau dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, penerapan model-model pembelajaran inovatif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka.

REFERENSI

- Anderson, C. (2019). *Project-Based Learning: A Practical Guide for Educators*. Chicago: Teachers College Press.
- Fisher, D., & Frey, N. (2018). *Using Technology to Enhance Learning in the Classroom*. New York: Pearson Education.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Promoting Active Learning. *Journal of Excellence in College Teaching*, 28(3), 42-57.

- Smith, R. M. (2020). *Flipped Classroom: Revolutionizing Education*. New York: Routledge
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). *Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works?* *Change*, 30(4), 26-35.
<https://doi.org/10.1080/00091389809602694>
- Mestika, Z. (2004). *Metode Penelitian Pustaka: Teknik dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Buku Ilmu Pengetahuan.
- Prince, M. (2004). *Does active learning work? A review of the research*. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. ASCD.