

# STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA: STUDI PUSTAKA

Ilzami Atmami<sup>1</sup>, Nurhidayatul Fitriani<sup>2</sup>, Firda Sholihan<sup>3</sup>, Izzar Maulana<sup>4</sup>, Baiq Eliza Aprilia<sup>5</sup>, Baiq Nia Septiani<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>UIN Mataram, Indonesia

Corresponden E-mail: [240106080.mhs@uinmataram.ac.id](mailto:240106080.mhs@uinmataram.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menelaah strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa berdasarkan kajian literatur ilmiah. Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis menyeluruh dari lima kategori strategi (PBL, PjBL, STAD, pembelajaran berdiferensiasi, dan gamifikasi) yang belum banyak ditemukan dalam satu kajian pustaka terpadu. Metode yang dipakai adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Sumber data terdiri atas jurnal terakreditasi, skripsi, dan prosiding yang terbit paling lambat 2022, diakses melalui Google Scholar, Garuda, dan Semantic Scholar. Analisis data menggunakan analisis isi deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan peningkatan yang dilaporkan dari level rendah ke tinggi. Kesimpulannya, tidak ada satu strategi pun yang paling unggul secara mutlak; pemilihan strategi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi ajar. Implikasi teoretisnya memperkaya kajian keilmuan pendidikan, sementara implikasi praktisnya memberikan panduan nyata bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

**Kata Kunci:** Strategi Pembelajaran Efektif, Minat Belajar Siswa, Studi Pustaka

## Abstract

*This study aims to examine effective learning strategies for fostering students' learning interest based on scientific literature. The novelty lies in the comprehensive synthesis of five strategy categories (PBL, PjBL, STAD, differentiated instruction, and gamification), which is rarely found in a single literature review. The method used is library research with a qualitative approach. Data sources include accredited journals, theses, and proceedings published no later than 2022, obtained via Google Scholar, Garuda, and Semantic Scholar. Data analysis employed descriptive content analysis. The results show that all five strategies are proven effective in enhancing students' learning interest, with reported improvements from low to high levels. In conclusion, no single strategy is universally superior; strategy selection must be adapted to student characteristics and subject matter. Theoretical implications enrich educational science, while practical implications provide concrete guidance for teachers in designing student-centered learning.*

**Keywords:** Effective Learning Strategies, Students' Learning Interest, Library Research

## 1. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan global, minat belajar siswa menjadi salah satu penanda utama keberhasilan proses pembelajaran. Minat didefinisikan sebagai kecenderungan yang relatif tetap pada diri siswa untuk merasa tertarik, senang, dan aktif terlibat dalam kegiatan belajar tanpa tekanan dari luar (Abidin & Ismawati, 2022; Nurlayli, 2022). Minat belajar memiliki peran ganda: sebagai prasyarat bagi terjadinya pembelajaran yang bermakna sekaligus sebagai

hasil dari pengalaman belajar yang positif. Ketika minat tinggi, siswa cenderung lebih tekun, lebih mudah menyerap informasi, dan lebih tahan terhadap kesulitan. Sebaliknya, rendahnya minat menjadi penghalang serius bagi pencapaian tujuan pendidikan.

Namun, berbagai hasil riset menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, Indonesia menduduki peringkat 72 dari 77 negara dalam hal literasi membaca, yang mencerminkan rendahnya minat baca dan belajar siswa. Hasil survei nasional yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019 juga melaporkan bahwa lebih dari 60% siswa di jenjang Sekolah Menengah Pertama mengaku bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah (Puspadewi & Simamora, 2022). Di tingkat Sekolah Dasar, observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan enggan mengerjakan tugas ketika guru hanya memakai metode ceramah tanpa variasi (Anggraini & Surachman, 2022; Pasaribu, 2022). Bahkan di tingkat perguruan tinggi, fenomena ketidakhadiran mahasiswa dalam perkuliahan dan perilaku multitasking (bermain ponsel) selama kuliah menjadi indikasi kuat rendahnya minat belajar (Munawaroh dkk., 2022). Data empiris ini menegaskan bahwa rendahnya minat belajar merupakan masalah lintas jenjang yang perlu segera diatasi.

Mengerucut pada permasalahan spesifik, salah satu faktor utama penyebab rendahnya minat belajar adalah strategi pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional, monoton, dan berpusat pada guru (teacher-centered). Pendekatan ceramah yang dominan membuat siswa menjadi objek pasif sehingga rasa bosan dan ketidaktertarikan mudah muncul (Kurniawan & Putra, 2022; Pancarani & Umi, 2022). Penelitian Ramadhani dkk. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model teacher centered tanpa variasi menyebabkan lebih dari 60% siswa di beberapa kelas tidak menunjukkan keterlibatan aktif, seperti tidak bertanya, tidak mencatat, dan tidak merespon pertanyaan guru. Faktor lain yang turut mempengaruhi rendahnya minat belajar adalah kurangnya perhatian orang tua, lingkungan pergaulan yang kurang mendukung, serta keterbatasan sarana dan prasarana belajar (Nurlayli, 2022).

Terdapat kesenjangan (research gap) antara harapan terciptanya pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna dengan realitas di lapangan yang masih didominasi strategi lama. Selain itu, studi-studi yang ada masih bersifat parsial, masing-masing menguji satu strategi secara terpisah. Belum banyak penelitian yang secara sistematis mensintesis berbagai strategi inovatif dalam satu kerangka konseptual yang utuh, terutama di tingkat studi pustaka lintas konteks dan lintas jenjang pendidikan (Nuraini dkk., 2022; Puspadewi & Simamora,

2022). Padahal, guru memerlukan panduan yang komprehensif untuk memilih strategi yang paling sesuai dengan kondisi kelas mereka.

Penelitian ini penting dilakukan baik secara ilmiah maupun praktis. Secara ilmiah, penelitian ini akan memberikan kontribusi teoretis berupa pemetaan strategi-strategi pembelajaran yang terbukti efektif berdasarkan bukti empiris terkini, sekaligus mengisi kesenjangan sintesis pengetahuan yang masih jarang dilakukan (Munawaroh dkk., 2022; Muslimin dkk., 2022). Pemilihan lima strategi (PBL, PjBL, STAD, pembelajaran berdiferensiasi, dan gamifikasi) didasarkan pada tiga pertimbangan utama: (1) kelima strategi ini paling sering muncul sebagai kata kunci dalam literatur ilmiah periode 2018-2022 dan memiliki jumlah publikasi yang signifikan; (2) masing-masing mewakili pendekatan pedagogis yang berbeda (berbasis masalah, berbasis proyek, kooperatif, individualisasi, dan digital/gamifikasi), sehingga memberikan cakupan yang luas; (3) kelimanya telah teruji secara empiris dalam berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi) serta berbagai mata pelajaran. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian temuan dari kelima model tersebut dalam satu kajian pustaka yang komprehensif, disertai analisis perbandingan kondisi paling sesuai untuk setiap strategi. Secara praktis, hasil kajian ini bermanfaat bagi guru, calon guru, pengambil kebijakan, dan peneliti selanjutnya dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan berpusat pada siswa (Dai, 2022; Azizah, 2022). Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara mendalam berbagai strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan literatur ilmiah yang relevan.

## **2. Metode**

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mensintesis pengetahuan yang sudah ada, bukan menghasilkan data baru dari lapangan. Prosedur pencarian literatur dilakukan secara sistematis dengan langkah-langkah berikut. Kata kunci pencarian: Kata kunci yang dipakai dalam bahasa Indonesia dan Inggris, antara lain: “strategi pembelajaran efektif”, “minat belajar siswa”, “peningkatan minat belajar”, “model pembelajaran inovatif”, “problem based learning”, “project based learning”, “pembelajaran kooperatif STAD”, “student teams achievement division”, “pembelajaran berdiferensiasi”, “differentiated instruction”, “gamifikasi”, “gamification”, “quantum learning”. Kombinasi kata kunci juga dipergunakan, misalnya “PBL AND minat belajar”, “gamifikasi AND motivasi”, “STAD AND efektivitas”.

Basis data: Pencarian dilaksanakan pada tiga basis data akademik yang dapat diakses secara terbuka: Google Scholar ([scholar.google.com](https://scholar.google.com)), Garuda (Garba Rujukan Digital, [garuda.kemdikbud.go.id](https://garuda.kemdikbud.go.id)), dan Semantic Scholar ([www.semanticscholar.org](https://www.semanticscholar.org)). Rentang publikasi dibatasi dari tahun 2018 hingga 2022, dengan prioritas utama pada tahun 2022 untuk menjamin kebaruan informasi.

Kriteria inklusi: (a) artikel jurnal ilmiah terakreditasi nasional (minimal SINTA 4) atau internasional, skripsi/tugas akhir, atau prosiding seminar nasional/internasional; (b) terbit paling lambat tahun 2022; (c) topik utama membahas strategi pembelajaran dan minat belajar secara eksplisit; (d) tersedia teks lengkap (full text) dalam bahasa Indonesia atau Inggris; (e) metodologi penelitian jelas (untuk studi empiris) atau argumentasi jelas (untuk studi konseptual). Kriteria eksklusi: (a) artikel tidak membahas secara spesifik peningkatan minat sebagai variabel dependen; (b) hanya tersedia abstrak; (c) berupa opini editor, resensi buku, atau artikel populer tanpa dasar ilmiah; (d) studi non-empiris yang tidak relevan.

Prosedur seleksi: Tahap pertama, identifikasi kata kunci menghasilkan 124 judul yang potensial. Tahap kedua, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak (membuang duplikat dan artikel yang jelas tidak relevan) menyisakan 45 artikel. Tahap ketiga, pembacaan teks lengkap dan evaluasi kesesuaian topik dengan kriteria inklusi menghasilkan 13 sumber yang memenuhi semua kriteria. Jumlah literatur yang dianalisis secara mendalam adalah 13 sumber, terdiri dari 8 artikel jurnal terakreditasi, 4 skripsi, dan 1 prosiding seminar. Seluruh sumber terbit pada tahun 2022. Ke-13 sumber ini kemudian diekstraksi informasi utamanya.

Sumber data: Data primer berupa artikel jurnal ilmiah terakreditasi dan skripsi yang relevan; data sekunder berupa buku teks dan prosiding seminar. Seluruh sumber yang dipakai dalam artikel ini (termasuk untuk pendahuluan dan teori) tercantum dalam daftar Pustaka. Analisis data: Analisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis isi (content analysis). Langkah-langkah analisis meliputi: (a) reduksi data memilih dan menyederhanakan data yang paling relevan dengan fokus penelitian; (b) penyajian data menyusun informasi dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, mengelompokkan berdasarkan strategi pembelajaran, serta membuat tabel ringkasan dan matriks perbandingan; (c) penarikan kesimpulan – menyintesis temuan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan penelitian. Untuk meningkatkan ketelitian, peneliti melakukan triangulasi sumber yaitu membandingkan temuan dari minimal tiga sumber berbeda yang membahas strategi serupa. Validitas internal dijaga dengan hanya memakai sumber yang memiliki kredibilitas tinggi (jurnal terakreditasi, prosiding, dan skripsi yang terstruktur). Reliabilitas dilakukan dengan penelusuran ulang (re-checking) terhadap setiap kutipan dan referensi. Seluruh proses

pencarian dan analisis didokumentasikan secara sistematis (audit trail) sehingga dapat ditelusuri kembali.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap 13 sumber literatur ilmiah yang memenuhi kriteria, ditemukan bahwa terdapat lima kategori strategi pembelajaran yang paling banyak terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yaitu: (1) Problem Based Learning (PBL), (2) Project Based Learning (PjBL), (3) pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD), (4) pembelajaran berdiferensiasi (differentiated instruction), dan (5) strategi berbasis gamifikasi serta Quantum Learning. Kelima strategi ini muncul secara konsisten dalam berbagai konteks penelitian, baik dari segi jenjang pendidikan (SD hingga perguruan tinggi) maupun mata pelajaran (sains, matematika, bahasa, agama, dan kejuruan). Tabel 1 menyajikan ringkasan temuan utama dari setiap strategi berdasarkan indikator peningkatan minat belajar yang dilaporkan dalam masing-masing penelitian.

**Tabel 1. Ringkasan Efektivitas Strategi Pembelajaran terhadap Minat Belajar**

NO	Strategi Pembelajaran	Peningkatan Minat (Indikator)	Konteks Penelitian	Sumber
1.	Problem Based Learning (PBL)	Dari 60,24% menjadi 79,15% (siklus I ke II)	SMK, mata pelajaran pemeliharaan tanaman	Nuraini dkk. (2022)
2.	Project Based Learning (PjBL)	Dari kategori “sangat kurang baik” menjadi “baik”	SMP kelas VII, matematika	Puspadewi & Simamora (2022)
3.	Student Teams Achievement Division (STAD)	Peningkatan rata-rata skor minat dari 29,8 menjadi 38,2	SD kelas III, Bahasa Indonesia	Anggraini & Surachman (2022)
4.	Pembelajaran Berdiferensiasi	Aktivitas dan hasil belajar meningkat, siswa lebih termotivasi	SMP, matematika (melalui PBL)	Muslimin dkk. (2022)
5.	Quantum Learning & Gamifikasi	Peningkatan minat dan motivasi belajar signifikan	SD dan SMP, berbagai mata pelajaran	Dai (2022); Azizah (2022)

*Sumber: Hasil sintesis data pustaka (2022)*

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap strategi memiliki bukti empiris peningkatan minat yang bervariasi, baik dalam bentuk persentase, perubahan kategori kualitatif, maupun peningkatan skor. PBL dan PjBL memberikan peningkatan paling konsisten karena kedua model ini secara langsung menempatkan siswa pada situasi pemecahan masalah atau pembuatan proyek yang relevan dengan dunia nyata. STAD unggul dalam interaksi sosial positif, terutama pada mata pelajaran bahasa dan agama yang memerlukan hafalan dan latihan.

Pembelajaran berdiferensiasi memberikan fleksibilitas berdasarkan gaya belajar siswa, sedangkan strategi berbasis gamifikasi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

### **Pembahasan: Analisis Mendalam per Strategi**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat beragam strategi pembelajaran efektif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini mendukung pernyataan Abidin & Ismawati (2022) dan Nurlayli (2022) bahwa minat belajar dapat dibangkitkan melalui pendekatan yang tepat. Berikut adalah pembahasan mendalam untuk setiap strategi, dilengkapi dengan analisis mekanisme peningkatan minat, kelebihan, keterbatasan, serta kondisi paling sesuai.

### **Model Problem Based Learning (PBL)**

Penelitian Nuraini dkk. (2022) melaporkan peningkatan minat belajar dari 60,24% pada siklus I menjadi 79,15% pada siklus II setelah penerapan PBL berbantuan media interaktif pada mata pelajaran pemeliharaan tanaman di SMK. Peningkatan sebesar 18,91% ini tergolong signifikan dalam konteks penelitian tindakan kelas. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya melalui pemecahan masalah otentik (Kurniawan & Putra, 2022). Mekanisme peningkatan minat dalam PBL terjadi melalui beberapa jalur: (a) rasa ingin tahu terpicu oleh masalah yang relevan dengan kehidupan; (b) otonomi dan tanggung jawab dalam kelompok meningkatkan keterlibatan; (c) proses pencarian solusi memberikan kepuasan intrinsik.

Kebaruan dari temuan Nuraini dkk. (2022) adalah bahwa efektivitas PBL semakin tinggi jika dipadukan dengan media interaktif (seperti video, simulasi, atau aplikasi), bukan hanya diskusi biasa. Hal ini karena media interaktif mampu menyajikan masalah secara lebih menarik dan konkret. Namun, kelemahan PBL adalah memerlukan waktu yang relatif panjang (minimal 2-3 jam pelajaran per siklus), persiapan yang matang, serta peran guru sebagai fasilitator yang harus terampil dalam memandu diskusi tanpa memberikan jawaban langsung. Guru yang terbiasa dengan ceramah akan mengalami kesulitan dalam transisi ke PBL.

### **Kondisi Paling Sesuai Untuk PBL:**

1. Jenis materi: konseptual, memerlukan penalaran tinggi, dan memiliki kaitan langsung dengan kehidupan nyata (contoh: pencemaran lingkungan, kesehatan, ekonomi rumah tangga).

2. Karakteristik siswa: sudah memiliki kemampuan berpikir kritis dasar (minimal kelas 5 SD ke atas), mampu bekerja dalam kelompok, dan memiliki rasa ingin tahu yang cukup.
3. Waktu: tersedia minimal 2-3 jam pelajaran (3x45 menit) untuk satu siklus lengkap (orientasi masalah, identifikasi, penyelidikan, penyajian solusi).
4. Peran guru: guru terampil sebagai fasilitator, bukan pemberi jawaban; mampu mengajukan pertanyaan pemantik dan mengarahkan diskusi.
5. Sarana: tersedia media interaktif (video, gambar, artikel singkat) yang relevan dengan masalah.

Contoh penerapan PBL: Pada mata pelajaran IPA kelas V SD tentang “Siklus Air”, guru menyajikan masalah: “Mengapa di musim kemarau sumur-sumur di desa kita sering kering?” Siswa dalam kelompok mencari penyebab, hubungan dengan siklus air, dan mengusulkan solusi konservasi air.

### **Model Project Based Learning (PjBL)**

Puspadewi & Simamora (2022) membuktikan bahwa PjBL berhasil mengubah kategori minat siswa dari “sangat kurang baik” menjadi “baik” setelah dua siklus pada pembelajaran matematika kelas VII. Sebelum tindakan, 64,29% siswa berada pada kategori minat “sangat kurang baik”. Setelah siklus II, 30,8% siswa masuk kategori “sangat baik” dan 46,2% siswa dalam kategori “baik”. Ini berarti hanya 23% yang masih berada di kategori sedang ke bawah. Peningkatan dramatis ini disebabkan oleh pengalaman belajar yang bermakna karena siswa tidak hanya menerima teori tetapi juga mengaplikasikannya dalam bentuk proyek nyata.

Azizah (2022) juga melaporkan bahwa PjBL berbantuan media Pop-Up Book berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat siswa pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SD. Media Pop-Up Book memberikan daya tarik visual yang membuat proyek lebih menyenangkan dan konkret. Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PjBL lebih efektif daripada metode ceramah karena siswa menghasilkan produk yang dapat dipamerkan, sehingga memberikan rasa bangga dan pencapaian. Namun, keterbatasan PjBL adalah memerlukan waktu yang lebih lama (bisa 3-4 pertemuan atau lebih), sumber daya yang lebih banyak (bahan proyek, alat, ruang), dan kemampuan guru dalam merancang proyek yang sesuai dengan kompetensi dasar serta mengelola jadwal yang fleksibel.

### **Kondisi Paling Sesuai Untuk PjBL:**

1. Jenis materi: bersifat aplikatif dan dapat diwujudkan dalam bentuk karya fisik atau digital (poster, maket, video, laporan, model, diorama).

2. Waktu: tersedia waktu panjang, minimal 3-4 pertemuan (bisa satu minggu atau lebih). Tidak cocok untuk materi yang harus diselesaikan dalam satu pertemuan.
3. Sarana: sekolah menyediakan bahan dan alat yang memadai (kertas, lem, gunting, bahan daur ulang, akses internet untuk proyek digital).
4. Peran guru: guru mampu merancang proyek dengan tahapan yang jelas (perencanaan, pelaksanaan, monitoring, presentasi, evaluasi) dan dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan proyek tepat waktu.
5. Karakteristik siswa: siswa memiliki kemandirian dan kemampuan manajemen waktu dasar.

Contoh penerapan PjBL: Pada pembelajaran tema “Kewirausahaan” di SD, siswa diminta membuat produk sederhana (misal: celengan dari botol bekas) dan mempresentasikannya di depan kelas.

### **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

Anggraini & Surachman (2022) melaporkan peningkatan rata-rata minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD dari 29,8 (skala maksimal 50) sebelum tindakan menjadi 38,2 setelah penerapan STAD. Peningkatan sebesar 8,4 poin ini setara dengan kenaikan sekitar 28% dalam capaian minat. Ramadhani dkk. (2022) juga mengonfirmasi efektivitas STAD dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP, dengan peningkatan minat yang signifikan berdasarkan uji statistik.

Teori yang mendasari STAD adalah bahwa kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen menciptakan interdependensi positif (siswa saling membutuhkan) dan tanggung jawab individual (setiap siswa diuji secara terpisah). Kombinasi ini membuat siswa termotivasi untuk membantu teman sekelompoknya agar semua paham, karena skor kelompok dihitung dari peningkatan skor individu. Kebaruan penelitian Anggraini & Surachman (2022) adalah bahwa STAD efektif untuk kelas rendah (kelas III SD), yang sebelumnya lebih banyak diteliti pada jenjang menengah. Ini membuktikan bahwa pendekatan kooperatif dapat diterapkan sejak dini. Keunggulan STAD dibandingkan model kooperatif lain adalah kesederhanaan prosedurnya: presentasi kelas, kerja kelompok, kuis individu, penghitungan skor, dan penghargaan kelompok. Sangat mudah diadaptasi oleh guru pemula atau guru yang baru beralih dari ceramah. Kelemahannya adalah jika tidak dikelola dengan baik, siswa yang lebih pintar cenderung mendominasi sementara siswa yang lambat hanya menyalin. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa setiap anggota memiliki peran yang jelas dan menggunakan teknik *turn taking*.

### **Kondisi Paling Sesuai Untuk STAD:**

1. Jenis materi: bersifat prosedural, hafalan, atau membutuhkan pengulangan (contoh: kosakata bahasa asing, hafalan surat pendek, rumus matematika dasar, istilah-istilah IPA).
2. Waktu: terbatas, cukup satu pertemuan 2x45 menit (presentasi 15 menit, kerja kelompok 30 menit, kuis 20 menit, penghargaan 10 menit).
3. Karakteristik kelas: kelas dengan heterogenitas kemampuan tinggi (ada siswa pintar, sedang, dan lambat), karena sistem kelompok campuran memungkinkan peer tutoring.
4. Pengalaman guru: cocok untuk guru pemula atau yang baru ingin meninggalkan metode ceramah.
5. Sarana: minimal, hanya perlu meja kelompok dan papan tulis.

Contoh penerapan STAD: Pada pembelajaran Bahasa Inggris, guru menyajikan 10 kosakata baru tentang “family”. Kelompok belajar bersama. Kuis individu: siswa menulis terjemahan. Skor kelompok dihitung, kelompok dengan skor tertinggi mendapat stiker bintang.

### **Pembelajaran Berdiferensiasi**

Muslimin dkk. (2022) melaporkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi melalui model PBL mampu mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SMP. Hasil ini didukung oleh Kurniawan & Putra (2022) yang menyatakan bahwa diferensiasi konten (materi disesuaikan dengan tingkat kesiapan), diferensiasi proses (cara belajar bervariasi: membaca, praktik, diskusi, menonton video), dan diferensiasi produk (cara siswa menunjukkan pemahaman: esai, gambar, presentasi, drama) dapat mengakomodasi keragaman gaya belajar, minat, dan profil siswa.

Mengapa diferensiasi meningkatkan minat? Karena setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan zona perkembangan proksimal (zone of proximal development) mereka. Siswa tidak merasa terlalu sulit (yang menyebabkan frustrasi) atau terlalu mudah (yang menyebabkan kebosanan). Mereka juga diberi pilihan (otonomi), yang secara intrinsik meningkatkan motivasi. Namun, keterbatasan pembelajaran berdiferensiasi adalah menuntut guru untuk melakukan asesmen diagnostik yang mendalam sebelum pembelajaran, serta merancang beragam aktivitas secara simultan. Ini memerlukan waktu, energi, dan kreativitas ekstra. Di kelas besar (40+ siswa), diferensiasi menjadi tantangan tersendiri.

### **Kondisi Paling Sesuai Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi:**

1. Karakteristik siswa: terdapat siswa dengan kebutuhan khusus (kelas inklusi), atau perbedaan kemampuan ekstrem (ada siswa sangat cepat dan sangat lambat), atau ragam gaya belajar yang kuat (visual, auditori, kinestetik).
2. Peran guru: guru telah melakukan asesmen diagnostik (misal: angket gaya belajar, pretest) dan mampu merancang minimal 3 stasiun atau jalur belajar yang berbeda.
3. Sarana: kelas memiliki sumber daya seperti sudut baca, alat peraga, komputer/tablet, atau bahan untuk aktivitas kinestetik.
4. Waktu: guru memiliki waktu tambahan untuk perencanaan (bisa 2-3 kali lebih lama dari perencanaan biasa) dan fleksibilitas dalam pelaksanaan.
5. Jenis materi: semua jenis materi, tetapi yang paling cocok adalah materi yang memiliki beberapa sudut pandang atau aplikasi.

Contoh penerapan diferensiasi: Pada tema "Pahlawan Nasional", guru menyediakan tiga stasiun: (1) Stasiun baca-tulis: membaca biografi dan menjawab pertanyaan; (2) Stasiun audio-visual: menonton video dokumenter dan membuat peta konsep; (3) Stasiun drama-bermain peran: memerankan adegan kepahlawanan. Siswa memilih stasiun sesuai gaya belajar mereka.

### **Strategi Berbasis Gamifikasi dan Quantum Learning**

Dai (2022) menunjukkan bahwa metode Quantum Learning meningkatkan minat dan motivasi belajar secara signifikan melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (musik latar, sugesti positif, dekorasi kelas) dan pemberdayaan potensi diri. Penelitian Pasaribu (2022) juga menegaskan bahwa metode variatif dengan menggunakan presentasi dan latihan soal dapat mengembangkan minat belajar siswa kelas X. Kebaruan dari pendekatan ini adalah integrasi elemen permainan (poin, lencana, papan peringkat, tantangan, level) ke dalam konteks non-permainan.

Gamifikasi bekerja karena memicu pelepasan dopamin di otak ketika siswa berhasil mencapai suatu target atau mendapatkan penghargaan. Ini menciptakan siklus umpan balik positif yang membuat siswa ingin terus belajar. Penelitian di bidang psikologi pendidikan menunjukkan bahwa gamifikasi efektif untuk meningkatkan minat ekstrinsik terlebih dahulu, yang secara perlahan dapat berubah menjadi minat intrinsik jika konten pembelajaran memang bermakna. Namun, peringatan penting: gamifikasi tidak boleh menjadi tujuan akhir; ia hanya alat. Jika desain gamifikasi terlalu berfokus pada kompetisi tanpa memerhatikan pemahaman

konseptual, siswa bisa menjadi terobsesi pada poin daripada pada pembelajaran itu sendiri. Juga, siswa yang selalu kalah dalam kompetisi bisa kehilangan minat.

### **Kondisi paling sesuai untuk gamifikasi/Quantum Learning:**

- a. Kelas: siswa terlihat jenuh dengan rutinitas, kurang antusias, atau sering mengeluh bosan.
- b. Jenis materi: materi yang repetitif atau kurang menarik secara alami, seperti latihan soal, hafalan istilah, atau prosedur yang membosankan.
- c. Sarana: tersedia perangkat digital (proyektor, komputer, papan skor elektronik) atau minimal papan poin manual, stiker, lencana, hadiah sederhana.
- d. Peran guru: guru kreatif dalam mendesain tantangan, aturan main, dan hadiah; mampu menjaga keseimbangan antara kesenangan dan pencapaian tujuan belajar.
- e. Frekuensi: cukup digunakan sebagai selingan (misal: setiap 2-3 minggu sekali) agar tidak menjadi monoton.

Contoh penerapan gamifikasi: Guru membuat “Math Leaderboard” untuk kecepatan menjawab soal perkalian. Setiap jawaban benar mendapat 10 poin. Setiap 100 poin, siswa naik level (dari “Rookie” ke “Master”). Pada akhir bulan, siswa dengan poin tertinggi mendapat hadiah kecil.

### **Analisis Perbandingan dan Matriks Pemilihan Strategi**

Setelah membahas setiap strategi secara mendalam, penting untuk membandingkannya secara sistematis agar guru dapat memilih strategi yang paling sesuai.

**Tabel 2. Matriks Perbandingan Kondisi Paling Sesuai untuk Kelima Strategi**

<b>Kriteria</b>	<b>PBL</b>	<b>PjBL</b>	<b>STAD</b>	<b>Berdiferensiasi</b>	<b>Gamifikasi</b>
Jenis materi	Konseptual, penalaran tinggi	Aplikatif, berorientasi produk	Prosedural, hafalan	Semua jenis (dengan adaptasi)	Repetitif, membosankan
Waktu tersedia	Sedang (2-3 JP)	Panjang ( $\geq 3$ pertemuan)	Singkat (1-2 JP)	Panjang (persiapan ekstra)	Fleksibel
Sarana minimal	Media interaktif	Bahan proyek memadai	Meja kelompok	Stasiun belajar, alat peraga	Papan poin / digital
Kompetensi guru	Fasilitator	Perancang proyek	Pemula/ceramah	Diagnostik & diferensiasi	Kreatif desain game
Karakteristik siswa	Berpikir kritis ( $\geq$ kelas 5)	Mandiri, kolaboratif	Heterogen (peer tutoring)	Ragam ekstrem, inklusi	Jenuh, kompetitif

---

Contoh pelajaran	mata	IPA, Matematika terapan	IPS, Matematika	Semua (terutama seni, keterampilan)	Bahasa, Agama, hafalan	Semua (terutama kelas besar)	Latihan review	soal,
------------------	------	-------------------------	-----------------	-------------------------------------	------------------------	------------------------------	----------------	-------

---

Sumber: Hasil sintesis penulis dari 13 sumber Pustaka

Dari tabel di atas, terlihat bahwa tidak ada strategi tunggal yang unggul secara mutlak. Guru harus melakukan pemetaan kondisi kelas sebelum memilih strategi. Berikut adalah panduan praktis langkah demi langkah:

**Langkah 1** Analisis materi: Apakah materi bersifat konseptual (PBL), aplikatif (PjBL), hafalan (STAD), atau repetitif (gamifikasi)? Jika materi kompleks dan kelas heterogen, diferensiasi bisa menjadi payung.

**Langkah 2** Cek waktu: Apakah hanya 1 pertemuan (STAD atau gamifikasi), 2-3 pertemuan (PBL), atau lebih (PjBL)?

**Langkah 3** Kenali siswa: Apakah siswa sudah terbiasa berpikir kritis? Apakah ada kebutuhan khusus? Apakah mereka jenuh?

**Langkah 4** Evaluasi sarana: Apakah tersedia meja kelompok? Media interaktif? Bahan proyek? Papan poin?

**Langkah 5** Pilih dan kombinasikan: Tidak harus satu strategi. Contoh kombinasi: PBL untuk pengantar (2 JP) + STAD untuk penguatan hafalan (1 JP) + gamifikasi untuk review (10 menit).

### **Faktor-Faktor Kontekstual yang Mempengaruhi Efektivitas**

Keberhasilan suatu strategi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar tidak hanya ditentukan oleh model itu sendiri, tetapi juga oleh beberapa faktor kontekstual yang saling terkait. Berdasarkan sintesis literatur, setidaknya ada lima faktor utama:

Pertama, karakteristik siswa. Usia/perkembangan kognitif sangat menentukan. PBL dan PjBL lebih cocok untuk siswa kelas 5 SD ke atas karena memerlukan kemampuan berpikir abstrak. STAD dan gamifikasi lebih universal. Gaya belajar juga penting: siswa visual akan sulit termotivasi jika hanya mendengar ceramah, sehingga diferensiasi menjadi solusi. Motivasi awal siswa: jika sudah memiliki minat intrinsik rendah, STAD atau gamifikasi bisa memberikan dorongan ekstrinsik yang efektif.

Kedua, karakteristik materi ajar. Materi yang bersifat prosedural seperti matematika dan sains sangat cocok dengan PBL dan PjBL, sedangkan materi hafalan seperti bahasa dan agama lebih cocok dengan STAD. Materi yang sangat abstrak seperti filsafat mungkin lebih cocok dengan pembelajaran berdiferensiasi yang memberikan beragam sudut pandang.

Ketiga, sarana dan prasarana. PjBL dan pembelajaran berdiferensiasi membutuhkan ruang kelas yang fleksibel (meja yang bisa diatur, sudut-sudut belajar), akses internet, alat peraga, serta bahan-bahan proyek. Sekolah yang kekurangan sarana akan kesulitan menerapkan PjBL secara optimal. Sebaliknya, STAD hanya membutuhkan meja kelompok dan papan tulis, sehingga sangat cocok untuk sekolah dengan keterbatasan sumber daya. PBL dan gamifikasi membutuhkan fasilitas sedang, seperti proyektor atau komputer untuk menyajikan masalah atau permainan.

Keempat, kompetensi guru. Guru yang terlatih dalam fasilitasi diskusi akan sukses dengan PBL. Guru yang kreatif dalam mendesain media dan permainan akan sukses dengan gamifikasi. Guru yang sabar dan peduli pada perbedaan individu akan sukses dengan pembelajaran berdiferensiasi. Sayangnya, banyak guru masih terbiasa dengan metode ceramah dan belum mendapatkan pelatihan yang memadai. Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikan strategi-strategi ini, perlu ada program pengembangan keprofesian berkelanjutan (Continuing Professional Development).

Kelima, iklim kelas dan dukungan sekolah. Kelas yang sudah terbiasa pasif akan mengalami resistensi saat peralihan ke PBL atau PjBL. Guru perlu membangun iklim kelas yang aman, saling menghormati, dan mendorong keberanian bertanya. Dukungan dari kepala sekolah, pengawas, dan dinas pendidikan juga sangat menentukan. Sekolah yang memberikan waktu luang untuk perencanaan, menyediakan anggaran alat dan bahan, serta memberikan apresiasi pada guru inovatif akan lebih berhasil.

### **Studi Kasus Hipotetis: Kombinasi Strategi dalam Satu Tema**

Untuk mengilustrasikan bagaimana kelima strategi dapat dikombinasikan dalam satu rangkaian pembelajaran, berikut adalah contoh studi kasus di kelas V SD pada tema “Lingkungan Hidup” (sub tema: Sampah).

Pertemuan 1 (PBL – 3 JP): Guru menyajikan masalah: “Mengapa di sekitar sekolah kita banyak sampah berserakan?” Siswa dalam kelompok mengidentifikasi penyebab, dampak, dan solusi. (Fokus: membangkitkan rasa ingin tahu dan perhatian). Hasil: siswa antusias dan banyak bertanya.

Pertemuan 2 (PjBL – 3 JP): Setiap kelompok diminta membuat proyek berupa poster kampanye “Stop Buang Sampah Sembarangan” atau maket tempat sampah pilah. (Fokus: produk nyata, kebanggaan, kerjasama). Siswa bekerja dengan senang.

Pertemuan 3 (STAD – 2 JP): Setelah proyek selesai, guru memberikan kuis individu tentang materi jenis-jenis sampah dan daur ulang. Skor kuis dijumlahkan per kelompok,

kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan. (Fokus: motivasi sosial, penguatan hafalan).

Diferensiasi (selama proses): Untuk siswa yang lebih cepat, berikan tantangan tambahan: buat puisi tentang lingkungan. Untuk siswa yang lebih lambat, berikan lembar kerja dengan gambar yang harus diwarnai dan diberi label. (Fokus: mengakomodasi keragaman). Gamifikasi (setiap akhir pertemuan): Selama proses, guru memberikan poin untuk partisipasi aktif, kreativitas, dan kerapian. Poin ditampilkan di papan peringkat. Siswa dengan poin tertinggi mendapat stiker bintang. (Fokus: antusiasme dan daya tahan). Hasil yang diharapkan: peningkatan minat yang lebih signifikan dibandingkan hanya menggunakan satu strategi, karena semua indikator minat (perasaan senang, perhatian, keterlibatan, kemandirian) tercakup.

### **Implikasi Teoritis dan Praktis**

Implikasi teoritis: Penelitian ini memperkaya khazanah ilmu pendidikan dengan menyediakan sintesis komprehensif dari lima strategi pembelajaran yang terbukti efektif. Sintesis ini mengisi research gap yang sebelumnya masih terbatas pada kajian parsial per strategi. Penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme sosial (Vygotsky) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya dalam konteks sosial, yang diwujudkan dalam PBL, PjBL, dan STAD. Selain itu, teori kognitif tentang diferensiasi (Tomlinson) dan teori motivasi tentang gamifikasi (Deterding) juga didukung. Secara lebih luas, penelitian ini mengusulkan kerangka konseptual integratif yang menyatakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran efektif harus mempertimbangkan tiga variabel utama: karakteristik siswa, karakteristik materi, dan konteks lingkungan (sarana, budaya, kebijakan).

Implikasi praktis: Penelitian ini memberikan panduan konkret bagi guru, calon guru, kepala sekolah, dan pengambil kebijakan. Untuk guru: (a) lakukan pemetaan kondisi kelas sebelum memilih strategi; (b) jangan terpaku pada satu strategi; (c) kombinasikan strategi secara fleksibel; (d) mulai dengan STAD jika masih pemula; (e) gunakan gamifikasi sebagai selingan saat siswa jenuh. Untuk kepala sekolah: (a) sediakan pelatihan berkala tentang PBL, PjBL, dan diferensiasi; (b) sediakan anggaran untuk alat peraga dan media interaktif; (c) berikan waktu perencanaan bagi guru; (d) ciptakan budaya sekolah yang mendukung inovasi. Untuk dinas pendidikan: (a) masukkan strategi-strategi ini dalam kurikulum pelatihan guru; (b) adakan lomba inovasi pembelajaran; (c) sediakan platform berbagi praktik baik.

## **Keterbatasan Penelitian dan Saran Lanjutan**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sumber data hanya terbatas pada literatur berbahasa Indonesia dan Inggris yang dapat diakses gratis melalui Google Scholar, Garuda, dan Semantic Scholar. Penelitian dalam bahasa lain atau di basis data berbayar tidak terinklusi, sehingga mungkin ada bias akses. Kedua, rentang tahun maksimal 2022 berarti penelitian setelah 2022 (termasuk yang terbit di tahun 2023-2025) tidak dianalisis, padahal inovasi strategi pembelajaran berkembang cepat terutama pasca-pandemi. Ketiga, penelitian ini tidak melakukan uji statistik meta-analisis, sehingga besaran efek gabungan tidak dapat dihitung. Keempat, beberapa sumber berupa skripsi yang mungkin belum melalui peer-review ketat. Namun, triangulasi sumber telah dilakukan untuk meminimalkan risiko.

Saran untuk penelitian lanjutan: (a) lakukan meta-analisis dengan kriteria inklusi lebih ketat (hanya jurnal internasional bereputasi, rentang 2020-2025); (b) lakukan studi eksperimen lapangan yang membandingkan dua atau tiga strategi secara langsung; (c) lakukan studi kualitatif wawancara mendalam dengan guru sukses untuk menggali best practices; (d) kembangkan model pelatihan guru terstruktur untuk setiap strategi.

## **4. Kesimpulan**

Berdasarkan kajian pustaka terhadap 13 literatur ilmiah yang terbit paling lambat 2022, disimpulkan bahwa lima strategi pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PjBL), Student Teams Achievement Division (STAD), pembelajaran berdiferensiasi, dan gamifikasi/Quantum Learning—terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Masing-masing strategi memiliki keunggulan spesifik: PBL unggul untuk materi konseptual dan penalaran tinggi, PjBL untuk produk nyata dan proyek jangka panjang, STAD untuk pembelajaran kooperatif sederhana dan materi hafalan, pembelajaran berdiferensiasi untuk kelas heterogen dan inklusi, serta gamifikasi untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan antusiasme jangka pendek.

## **Ucapan Terimakasih**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesaikannya artikel ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Ahmad Sulhan, S.Ag., M.Pd.I. selaku dosen pengampu yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penyusunan artikel ilmiah ini hingga selesai. Tanpa bantuan dan dukungan beliau, artikel ini tidak akan dapat tersusun dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Abidin, A. A., & Ismawati. (2022). Strategi Menumbuhkan Minat dan Membangun Semangat Siswa dalam Belajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Gresik. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(1), 1–14.
- Anggraini, F. P., & Surachman, A. I. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Student Team Achievement Division (STAD) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 45-52.
- Azizah, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Ngablak 01 (Skripsi). UNISNU Jepara.
- Dai, R. G. (2022). Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Quantum. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 22-30.
- Kurniawan, I. S., & Putra, A. W. (2022). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4010-4018.
- Munawaroh, Setyani, N. S., Susilowati, L., & Rukminingsih. (2022). The Effect of E-Problem Based Learning on Students' Interest, Motivation and Achievement. *International Journal of Instruction*, 15(3), 503–518.
- Muslimin, Hirza, B., Nery, R. S., Yuliani, R. E., Heru, Supriadi, A., Desvitasari, T., & Khairani, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 8(2022), 22-32.
- Nuraini, N. A., Nurwahyunani, A., Minarti, I. B., & Linawati, I. (2022). Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dengan Bantuan Media Interaktif pada Materi Pemeliharaan Tanaman. *Prosiding Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 1(1), 234-241.
- Nurlayli. (2022). Strategi Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah Selama Pembelajaran Daring di MIN 8 Blitar (Skripsi). UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Pancarani, A., & Umi, C. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan Study From Home di MTS Al-Mashri Pangkalan Balai (Skripsi). Universitas Sriwijaya.
- Pasaribu, K. A. (2022). Penerapan Metode Variatif dengan Menggunakan Presentasi dan Latihan Soal untuk Mengembangkan Minat Belajar Kelas X (Skripsi). Universitas Pelita Harapan.
- Puspawati, K. R., & Simamora, A. A. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Projek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 15(2), 87-95.
- Ramadhani, I. M., Rahmawati, H. O., & Al Farizy, F. Z. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(3), 902–914.