



## Strategi Pembelajaran di Era Postmodern: Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan *Active Learning* pada Generasi *Digital Native*

<sup>1</sup> Boini, <sup>2</sup> Sahrul, <sup>3</sup> Wahab, <sup>4</sup> Syamsul Kurniawan

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

#### Artikel Histori:

**Diterima :**

01/12/2023

**Direvisi :**

11/01/2023

**Diterbitkan:**

31/01/2023

#### Keywords:

*Active learning,*

*Digital native,*

*Post-modern*

#### Kata Kunci:

*Pembelajaran*

*aktif,*

*Digital native,*

*Post-modern*

#### DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v7i01.1461>

#### Korespondensi

#### Penulis:

Boini

[boiniboy20@gmail.com](mailto:boiniboy20@gmail.com)

[ail.com](http://ail.com)

**ABSTRACT:** Motivation, from time to time, including the postmodern era, becomes one of the success factors in learning. However, today, student motivation is low, which has a major impact on students learning outcomes. Accordingly, teachers need to use various strategies to motivate students in learning in order to get maximum learning results. This study aims to describe the right strategy to overcome the boredom of students of digital native generation so that literacy index and learning outcomes increase, especially in Islamic Education for students at the kindergarten level. This study used a qualitative method with the type of phenomenology, in which researchers tried to understand understand the behavior, motivation, perception, and action of the research subjects. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The results of this study show that active learning strategies are very relevant to improve student learning outcomes and can encourage student learning motivation. The learning process is carried out through games, quiz, verse connection games, index card matches, discussions, and questions-answers.

**ABSTRAK:** Motivasi, dari masa ke masa, termasuk era postmodern, dipandang sebagai salah satu faktor keberhasilan seseorang dalam belajar. Akan tetapi, saat ini motivasi belajar siswa rendah, sehingga berdampak besar pada hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, para guru perlu menggunakan berbagai strategi untuk memotivasi siswa dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi yang tepat untuk mengatasi kejenuhan siswa generasi *digital native* agar index literasi dan hasil belajar semakin meningkat khususnya pada Pendidikan Islam siswa di jenjang PAUD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis fenomenologi, dimana peneliti mencoba memahami perilaku, motivasi, persepsi, dan tindakan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan melalui game, kuis, game sambung ayat, *index card match*, diskusi, dan tanya jawab.

© Boini, Sahrul, Wahab, Syamsul Kurniawan

#### Cara mensitasi artikel:

Boini, Sahrul, Wahab, & Kurniawan, S. (2024). Strategi Pembelajaran di Era Postmodern: Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Active Learning pada Generasi Digital

## PENDAHULUAN

*Digital Native* merupakan bagian dari orang yang mengenal teknologi sejak dini dan terbiasa menggunakan teknologi informasi dalam akses informasi di kehidupan sehari-harinya (Malik, 2018). Sehingga mengharuskan guru bisa menyeimbangkan kemampuan dengan hal yang siswa gemari. Tapi fakta lapangan membuktikan masih dijumpai siswa yang belum mampu untuk berbicara di depan teman sejawat. Selain itu, terdapat juga beberapa siswa yang masih enggan untuk mengungkapkan pendapatnya. Ditambah lagi dengan perasaan jenuh dan bosan juga sering dirasakan oleh mereka ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Sejalan dengan itu, guru dituntut untuk dapat mencari solusi terbaik agar siswa menjadi aktif dan dapat berkomunikasi dengan baik dengan harapan mereka juga terbiasa dan dapat berpartisipasi dalam tanya jawab. Terkadang guru perlu memberikan bocoran tentang *reward* yang diberikan, seperti nilai tambahan. Hal ini dilakukan agar siswa dapat melawan kemalasan, ketakutan pada diri sendiri dan termotivasi untuk dapat bertanya maupun menanggapi.

Postmodern merupakan sebuah istilah yang dipakai dalam mengungkapkan ide gagasan dan pemikiran yang lahir dari para pemikir yang keberadaannya mempengaruhi perkembangan kebudayaan serta kehidupan manusia pada abad ke-21 (Ilham, 2018). Menghadapi era ini siswa diharuskan untuk memiliki paradigma dalam berfikir dan sikap yang kritis terhadap pola pikir. Siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan dan pergantian suatu objek atau hal yang begitu cepat dan berada pada ketidakpastian karena bersifat sangat dinamis sesuai dengan teknologi digitalisasi saat ini.

Desain pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi digital diterapkan sejak dini agar kegiatan belajar mengajar tidak bersifat monoton, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Hal ini merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif adalah proses dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menaikkan mutu pendidikan di sekolah Islam untuk tercapainya keaktifan belajar siswa dalam kelas agar efektif dan efisien. Saat pembelajaran, siswa membutuhkan berbagai strategi dalam proses belajar,

seperti situasi dalam belajar, program belajar, sifat siswa, pengajar, dan sarana belajar (Nurdyansah & Toyiba, 2018).

Keberhasilan sebuah pembelajaran akan bergantung pada bagaimana seorang guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan memilih suatu metode pembelajaran yang tepat (Anggorowati, 2013). Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat diarahkan agar siswa mampu berperan aktif dalam proses belajar mengajar, terciptanya kegiatan belajar mengajar yang optimal, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif atau variasi dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif *index card match* (ICM). Strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) adalah strategi yang sangat menyenangkan bagi siswa yang dapat digunakan untuk mengulang materi sebelumnya (Sirait dan Apriyani, 2020). Strategi ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan siswa pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang menggunakan model, strategi, dan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa (Putra, 2017). Secara singkat strategi pembelajaran pada dasarnya mencakup empat hal utama yaitu: (1) penetapan tujuan pedagogi, (2) pemilihan sistem pendekatan belajar mengajar, (3) pemilihan dan penetapan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar, dan (4) penetapan kriteria keberhasilan proses belajar mengajar dari penilaian yang dilakukan. Seiring berkembangnya teknologi, sebagai seorang pendidik wajib cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu menggunakan teknologi untuk pengembang pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan ciri-ciri generasi *digital native* yang lebih senang bermain dan belajar menggunakan strategi yang tidak membosankan. Siswa akan tertarik dengan aneka macam permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih tinggi dan digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar (Karlina et al., 2020)

Minat belajar siswa menjadi menjadi faktor pendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini perlu didukung dengan strategi yang menyenangkan dari guru agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan mudah dalam menerima materi yang disampaikan karena mengikuti pembelajaran dengan fokus (Kusuma & Inayati, 2023).

Siswa yang merasa nyaman dan senang dalam pembelajaran akan memiliki banyak kesempatan untuk dapat belajar secara aktif, baik bertanya maupun memberikan komentar. Ditambah lagi dengan pemberian penghargaan oleh guru seperti pujian, hadiah permen, nilai atau lainnya sebagai bentuk apresiasi atas kinerja dan pencapaian yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran.

Perasaan jenuh dan bosan yang dirasakan oleh siswa generasi *digital native* dalam proses pembelajaran memerlukan solusi yang tepat agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Sejalan dengan itu, penelitian ini diberi judul "Strategi Pembelajaran di Era Postmodern: Peningkatan Hasil Belajar melalui Pendekatan *Active Learning* pada Generasi *Digital Native*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi yang tepat – yaitu pembelajaran aktif – untuk mengatasi kejenuhan siswa generasi *digital native*, agar index literasi dan hasil belajar semakin meningkat khususnya pada Pendidikan Islam siswa di jenjang PAUD. Dalam penelitian ini, pembelajaran aktif berpusat pada penggunaan kuis dan game edukasi pada kegiatan agama di kelas. Pada dasarnya siswa sangat senang apabila proses pembelajaran menggunakan game yang menarik bagi mereka sehingga mereka bersemangat dalam proses kegiatan pembelajaran (Parisa, Arcana, Susetyo, & Kuncoro, 2023).

Dalam penilaian, asesmen formatif digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, penilaian diri siswa juga dilakukan untuk melihat perkembangan yang terjadi pada diri siswa. Asesmen formatif dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan penilaian diri siswa dibuat menggunakan *google form*. Hal ini didasari pada asumsi bahwa aplikasi Kahoot sangat tepat digunakan untuk memberikan umpan balik yang cepat dan efektif kepada siswa, sehingga perbaikan pemahaman pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan siswa dapat diberikan secara langsung. Selain itu, keberadaan data penilaian diri memberikan informasi kepada peneliti terkait dengan konfirmasi keyakinan siswa dalam menerima pengetahuan (Wicaksono, Aprilia, & Supraptiningsih, 2022).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, di mana peneliti mencoba untuk memahami perilaku, motivasi, persepsi, dan tindakan subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mutiara Umi yang berlokasi di KKLK Tanjung Sari, Kecamatan Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi. Populasi dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar di PAUD Mutiara Umi Kabupaten Melawi. Sementara itu, sampel dalam penelitian ini berjumlah 1 guru (SW) yang telah 5 tahun bertugas di PAUD Mutiara Umi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data kegiatan yang dilakukan saat penelitian terkait strategi yang diterapkan dalam pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil dalam belajar.

Penelitian ini juga bermaksud untuk menyajikan pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada nilai hasil belajar yang baik. Penelitian terhadap fenomena pendidikan sangat dipengaruhi oleh paradigma atau cara pandang kita terhadap fenomena tersebut. Selanjutnya paradigma yang digunakan akan menentukan pendekatan penelitian yang digunakan dan menjadi dasar dalam menyusun metode penelitian. Secara implisit maupun eksplisit posisi paradigma memiliki konsekuensi penting dalam melaksanakan penelitian (Hajaroh, 2010). Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis data yang dihasilkan di lapangan, selanjutnya peneliti mendeskripsikan pembelajaran aktif dengan media kuis dan game edukasi dan mengetahui hasil pembelajaran pasca menggunakan strategi *active learning* berbasis teknologi digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Generasi *Digital Native*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *active learning* sangat relevan untuk digunakan karena bisa berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa di jenjang pendidikan anak usia dini. Tingginya index literasi juga dihasilkan dari pembelajaran *active learning* yang signifikan dilaksanakan saat pembelajaran. Sebagai generasi *digital native* mereka cenderung memiliki kemampuan yang baik dan mumpuni dalam mengoperasikan sistem digital atau teknologi saat ini,

sehingga kekuatan berfikir yang baik akan lahir apabila kemampuan mereka bisa dikembangkan dan dimaksimalkan melalui pembelajaran yang berinovasi agar memiliki pola pikir yang berintelektual dan religius dengan akses teknologi dan informasi di dalamnya. Khazanah keilmuan berbasis teknologi secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi siswa dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian yang baik.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi pusat perhatian dunia. Maka generasi abad ini dituntut untuk bisa memahami dan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini, sehingga dengan mudah mereka dapat menguasai segala jenis bidang ilmu yang berkaitan dengan teknologi. Baik itu dalam bidang bisnis, perdagangan, kesehatan, militer, pendidikan, komunikasi dan budaya maupun bidang-bidang lainnya. Maka teknologi ini membawa perubahan pada peralatan-peralatan yang dulunya bekerja secara analog mulai dikembangkan secara digital, dan bahkan yang bekerjanya secara manual sekarang banyak dikembangkan secara otomatis, seperti kamera digital, handycam, dan sebagainya, dalam pembacaan pengukuran juga sudah dikembangkan ke dalam teknik digital (Oliver, 2021).

Upaya ini dimulai dengan teknik sedikit demi sedikit dengan mampu memenuhi kebutuhan dan tuntutan pendidikan di Indonesia. Ilmu pengetahuan yang diperoleh dapat dijadikan sebagai kunci untuk menghadapi sebuah permasalahan dan sebagai bekal dalam menjalankan kehidupannya. Pada saat ini yang terjadi bahwa banyak guru-guru yang masih menggunakan metode ceramah, metode yang monoton dalam pembelajarannya. Sehingga guru tidak dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik, dan mengakibatkan terjadinya penghambatan pada siswa dalam belajar. Pembelajaran dimaksudkan agar tercapainya tujuan eksklusif sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Aini & Junaidi, 2021). Secara singkat, maka karakteristik generasi digital native dari hasil penelitian ini adalah memiliki sikap berfikir kritis dalam menerima setiap informasi yang hadir.

### **Strategi Pembelajaran Aktif dan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar siswa merupakan tindakan atau dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar mempunyai energi lebih untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi yaitu suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran.

Sementara itu, motivasi adalah sebuah tujuan dalam kegiatan mengajar dikelas. Seorang pendidik mempunyai harapan kepada siswa agar siswa tertarik dalam kegiatan intelektual serta estetis hingga selesainya proses pembelajaran. Alat dalam motivasi adalah faktor yang mirip dengan intelegensi dan hasil belajar sebelumnya pada siswa, yang dapat dilihat dari pengetahuannya, keterampilan serta nilai-nilai. Siswa yang tertarik pada minat terhadap sesuatu bidang studi eksklusif memiliki ketertarikan dengan motivasi serta membuatnya untuk mampu mendalami studi tersebut. Karena pada dasarnya motivasi berkaitan dengan minat (Lutfiah & Sa'diyah, 2019).

Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu kegiatan integral yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu, guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa cara belajar siswa dengan orang lain sangat berbeda. Oleh karena itu, penting untuk guru untuk selalu memotivasi siswa agar siswa selalu memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi dan dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Proses pembelajaran bisa berhasil jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara optimal. Guru dituntut kreatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan manfaat pembelajaran kegiatan pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Jainiyah, Fahrudin, Ismiasih, & Ulfah, 2023).

Dalam diskusi, guru memberikan sebuah topik atau sebuah permasalahan yang nantinya semua siswa berhak mengungkapkan pendapatnya dan didiskusikan bersama-sama, hal ini perlu di terapkan di dalam pembelajaran karena, ketika terdapat siswa yang pendiam atau malu untuk mengungkapkan pendapatnya, dihapuskan melalui diskusi ini mereka akan terbiasa untuk berani tampil, berani mengungkapkan apa yang ada di pikiran mereka. Sehingga, mereka mempunyai rasa percaya diri dan aktif. Ketika menghadapi sebuah permasalahan di kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sekolah terkadang tidak dapat menangani dengan sendiri, dengan kata lain dilakukan dengan metode diskusi. Diskusi ini diharapkan mampu untuk mengurangi beban dalam berfikir seseorang dengan mengajak orang lain untuk membantu menanggapinya, hal ini efektif

dilakukan karena setiap orang mempunyai berbagai pemikiran yang berbeda-beda. Hasil belajar siswa dikelas yang menerapkan metode diskusi, dari segi kognitif mengalami peningkatan, dari segi afektif siswa dapat menerima pembelajaran dengan cukup baik dari segi motorik siswa dapat terlibat aktif secara psikomotorik (Amaliah, Fadhil, & Narulita, 2014).

Selain itu, diskusi menanamkan rasa tanggung jawab, melatih berfikir kritis, dan melatih dalam berbicara. Keunggulan dari metode diskusi dimana siswa lebih mengarahkan pikirannya atau kefokusannya untuk berdiskusi, menaikkan prestasi, semangat belajar, berfikir kritis, mematuhi aturan-aturan yang di buat oleh para anggota diskusi, melatih untuk bersikap sigap dalam mengambil keputusan serta melatih untuk berwawasan luas. Membaca buku untuk saat ini di era modern sangat sedikit siswa yang senang membaca buku, saat ini siswa lebih banyak menyukai pembelajaran yang praktis, menyenangkan, dan menarik. Siswa membaca buku hanya beberapa saat saja mereka lebih sering merasa bosan terhadap buku, tetapi guru tidak menghilangkan buku, pada dasarnya buku itu penting sekali. Ketika didalam kelas guru menyuruh siswa untuk membaca keras, secara bergantian agar teman-temannya menyimak bacaan serta mendengarkan. Metode diskusi dapat mendorong siswa untuk berfikir aktif serta memotivasi mereka untuk lebih banyak belajar. Peranan guru sebagai pendidik tentunya punya tantangan bagaimana mengimplementasikan metode diskusi dalam pembelajaran akidah akhlak yang sesuai dengan langkah penerapan metode diskusi guna mendapatkan hasil yang baik dalam proses belajar mengajar (Abbas & Adawiyah, 2022).

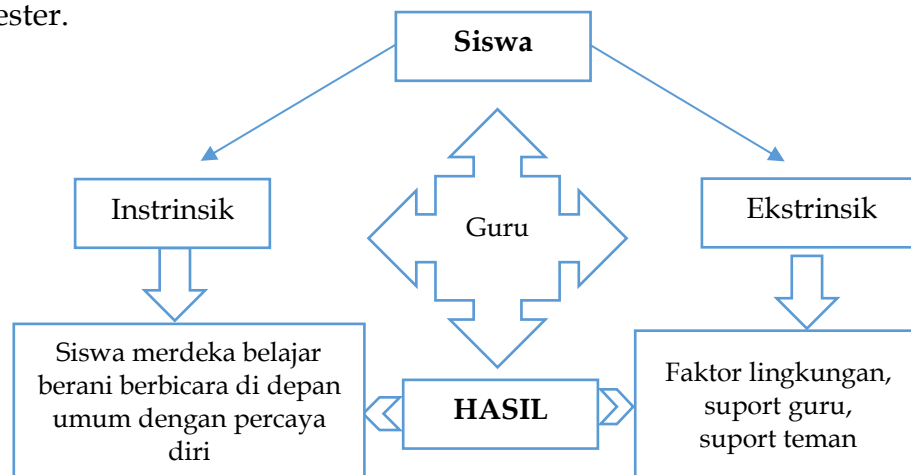
Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar. Motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi melemahkan semangat belajar. Siswa terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki motivasi untuk belajar. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar (Suharni, 2021).

### **Strategi Pembelajaran Aktif dan Motivasi Belajar di PAUD Mutiara Umi**

PAUD Mutiara Umi di Kabupaten Melawi dalam pelaksanaan pembelajaran guru melakukan review sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan agar siswa mengingat pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan materi pembelajaran, materi pembelajaran dijelaskan dengan singkat dikarenakan nantinya di perjelas dengan adanya game, game yang digunakan bervariasi seperti game kuis,



game sambung ayat, selain itu guru juga melakukan diskusi dan berbagi informasi yang dilakukan baik dari siswa bertanya dengan guru, guru bertanya kepada siswa atau siswa bertanya dengan siswa lainnya. Motivasi siswa dalam strategi pembelajaran yang dilakukan guru pendidikan agama Islam di PAUD Mutiara Umi Kabupaten Melawi, siswa merasakan adanya kenyamanan terhadap metode yang diberikan oleh guru-guru, siswa menjadi senang, asik dalam memahami materi, menguasai materi, menyampaikan tanggapan dalam berdiskusi serta mereka terlatih untuk berani mengemukakan pendapatnya. Selama pembelajaran dilakukan dengan strategi-strategi tersebut siswa mempunyai semangat tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mereka merasakan tidak adanya rasa bosan, mengantuk, tidak nyaman. Yang mereka rasakan kesenangan dalam pembelajaran, mereka merasakan kemudahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru atau mengerjakan soal-soal dalam ujian semester.



**Gambar. 1** Motivasi belajar di PAUD Mutiara Umi Kabupaten Melawi

Peneliti melihat bahwa di PAUD Mutiara Umi Kabupaten Melawi ini sudah menerapkan strategi aktif learning dalam kegiatan belajar, yaitu dengan menggunakan game, kuis, *index card match*, diskusi dan tanya jawab. Hal ini dilakukan oleh guru karena guru ingin memaksimalkan pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan. Selain itu strategi guru dalam mengaktifkan pembelajaran yaitu dengan grup diskusi. Guru membiasakan untuk bertanya kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengingat materi yang sudah dipelajari atau mengingatkan pengalaman yang pernah dialami. Hal tersebut sangat efektif dilakukan, seperti materi yang berangkat dari pengalaman, kebanyakan siswa antusias dalam



menyampaikan isi ceritanya dan teman-temannya yang lain antusias menanggapi. Selain itu setelah selesai guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab. Tidak harus dari guru terkadang siswa pun memulai untuk diskusi baik dengan guru atau dengan teman-teman yang ada di kelas. Tujuan dari diskusi ini diharapkan siswa mampu memahami materi yang telah di ajarkan serta berani mengkritik teman-temannya.

Strategi pembelajaran berupa kuis dilakukan di awal dan di akhir pembelajaran, tidak jauh dari tanya jawab. Kuis ini sama-sama bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Tetapi kuis ini dapat dilakukan dengan teknik yang menyenangkan yaitu di iringi dengan permainan. Dimana guru memberikan pertanyaan 1 atau 2 pertanyaan secara singkat dan jawaban singkat, kemudian di kerjakan oleh siswa, tidak harus ditulis. Terkadang guru hanya membacakan dan siswa ditunjuk untuk menjawabnya. Biasanya ketika di dalam kelas terdapat kuis siswa antusias untuk mengikuti, menjawab, serta berebut posisi bangku. Hal ini terlihat ketika guru memberikan arahan dilakukan kuis siswa terlihat tidak sabar untuk mengikutinya, kuis ini merupakan strategi yang bagus dalam pengaktifan belajar siswa di kelas.

Dari penelitian ini mendapatkan hasil bahwa strategi yang diterapkan selama pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di PAUD Mutiara Umi Kabupaten Melawi yaitu dengan adanya guru-guru yang luar biasa mempunyai strategi yang bervariasi dalam mengembangkan pemikiran siswa dengan game kuis, game sambung ayat, diskusi, serta tanya jawab. Penerapan *active learning* dilakukan dengan terstruktur sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pembelajaran, siswa menjadi lebih rajin, pembelajaran pun menjadi lebih efektif.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PAUD Mutiara Umi di Kabupaten Melawi serta para guru menerapkan beberapa langkah untuk melaksanakan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran sehari-hari, salah satunya adalah game dan kuis. Game dan kuis digunakan dengan maksud membantu para siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa yang mengikuti pembelajaran memperoleh semangat untuk belajar, dorongan tersebut di peroleh dari dirinya sendiri dan dari lingkungan sekitar. Dengan adanya dorongan tersebut siswa

termotivasi untuk mampu bersaing, mampu bertahan, mampu berinteraksi, serta mampu fokus dalam pembelajaran. Intinya adalah strategi active learning masih sangat relevan untuk di laksanakan dan dikembangkan serta dijadikan rujukan dalam kegiatan belajar mengajar. Generasi *digital native* juga dapat melakukan habituasi yang cepat terhadap perkembangan era postmodern ini. Selain itu, ketersediaan guru yang profesional dalam proses pembelajaran juga sangat menunjang keberhasilan siswa. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi jauh lebih baik. Di samping itu, siswa yang mengikuti pembelajaran memperoleh semangat untuk belajar, dorongan tersebut di peroleh dari dirinya sendiri dan dari lingkungan sekitar. Dengan dorongan tersebut siswa termotivasi untuk mampu bersaing, mampu bertahan, mampu berinteraksi, serta mampu fokus dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Z., Adawiyah, R., I. A. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Metode Diskusi di MA Manbaul Hikam Tegalmoyo Kecamatan Tegalsiwalan Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3757>
- Aini, J., & Junaidi, J. (2021). Motif Guru Memilih Metode Ceramah dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 13 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 162-173. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.105>
- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 10(2), 119 - 131. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsq/article/view/4441>
- Anggorowati, N. P. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya pada Mata Pelajaran Sosiologi. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 3(1), 103-120. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i1.2303>
- Hajaroh, M. (2010). Paradigma, Pendekatan dan Metode Penelitian Fenomenologi. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-21.
- Ilham, I. (2018). Paradigma Postmodernisme; Solusi untuk Kehidupan Sosial? Sebuah Pandangan Teoritis dan Analitis terhadap Paradigma Postmodernisme. *Jurnal Sosiologi USK: Media Pemikiran & Aplikasi*, 12(1), 1-23. Retrieved from <https://jurnal.usk.ac.id/JSU/article/view/11693>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Karlina, K., Faqih, I. T., Narini, N. A., Hidayat, H., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

- di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1). <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Kusuma, R. N., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 1377-1390. <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/3854>
- Lutfiah, V. L., & Sa'diyah, M. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 2 Bogor. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 496-506.
- Malik, R. S. (2018). Educational Challenges in 21st Century and Sustainable Development. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.17509/jsder.v2i1.12266>
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1).
- Oliver, R. (2021). Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., (22).
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 7(2). <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Putra, P. (2017). Hubungan Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) dengan Prestasi Belajar Siswa SD menurut Persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(2), 147-161.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(1). <https://doi.org/10.26737/jpmi.v5i1.1710>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Wicaksono, I., Aprilia, I., & Supraptiningsih, I. K. (2022). Penerapan Asesmen Formatif Pembelajaran Fisika dengan Kuis Game Edukasi Dan Penilaian Diri Siswa SMA. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(2). <https://doi.org/10.31537/ej.v6i2.739>