



Research Article

Inovasi Model-Model Pembelajaran Kurikulum SD/MI

Roso Murti¹, Moch. Farich Alfani²

1. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia; 22204085017@student.uin-suka.ac.id
2. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia; farichalfani25@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Responsive: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : June 15, 2025
Accepted : August 13, 2025

Revised : July 17, 2025
Available online : September 05, 2025

How to Cite: Roso Murti, & Moch. Farich Alfani. (2025). Innovation in Elementary School/Islamic Elementary School Curriculum Learning Models. *Responsive: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 202–217. <https://doi.org/10.61166/responsive.v1i3.22>

Innovation in Elementary School/Islamic Elementary School Curriculum Learning Models

Abstract. This research examines the need to improve the quality of education in elementary schools/Islamic elementary schools (SD/IS), which must be implemented through designing and creating creative and innovative learning models. The use of appropriate learning models can also create an effective learning environment. This is also a key point of change in a dynamic curriculum. In implementing the 2013 Curriculum in elementary schools/IS, several learning models can be applied, including the inquiry learning model, discovery learning model, project-based learning model, problem-based learning model, and cooperative learning model. Innovative elementary school/IS learning strategies in implementing the Merdeka Curriculum include: (1) the use of game-based learning (GBL); (2) multidimensional learning; (3) hybrid learning with parent involvement; (4) community-centered student learning; and (5) student-oriented learning. The implementation of the Independent Curriculum at the elementary and Islamic elementary school (SD/MI) level often utilizes

project-based learning models. This is to support the achievement of the Pancasila-based student profile, which is a hallmark of the Independent Curriculum. In addition to the learning models from these two curricula, there are also learning models that teachers at the elementary and Islamic elementary school (SD/MI) can implement to prepare students for the Industrial Revolution 4.0 era, including mindful learning, experiential learning, transformational learning, immersive learning, the "High Tech, High Touch" approach, design thinking, storytelling, and STEAM-based learning (science, technology, engineering, art, and mathematics).

Keywords: Innovation, Learning Model, Curriculum, SD/MI

Abstrak. Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kualitas pendidikan di SD/MI yang harus dilakukan yaitu dengan mendesain pembelajaran dan membuat model – model pembelajaran yang serba kreatif dan inovatif. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat mewujudkan suasana belajar yang efektif. Hal ini pun menjadi salah satu poin perubahan dalam kurikulum yang dinamis. Dalam penerapan Kurikulum 2013 di SD/MI terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan, diantaranya, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran *discovery*, model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*) dan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Sedangkan Strategi Pembelajaran MI/SD yang Inovatif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka, diantaranya : (1) Penggunaan *game-based-learning* (GBL). (2) Pembelajaran Multidimensi. (3) Pembelajaran hybrid dengan melibatkan orang tua . (4) *community student center learning*. (5) pembelajaran berorientasi pada keaktifan siswa. Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada tingkat SD/MI banyak menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Hal ini guna mendukung tercapainya profil pelajar pancasila yang menjadi kekhasan dari kurikulum merdeka. Selain penerapan model - model pembelajaran dari dua kurikulum tersebut, terdapat pula model pembelajaran yang dapat diterapkan guru pada tingkat SD/MI dalam mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yaitu dengan *Mindfull learning*, *Experiential learning*, *Transformational learning*, *Immersive learning*, Pendekatan “*High Tech, High Touch*”, *Design Thinking*, *Storytelling*, dan Pembelajaran berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, dan mathematics*)

Kata Kunci: Inovasi, Model Pembelajaran, Kurikulum, SD/MI

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan bagian integral dalam pendidikan dan persekolahan (Fujiawati, 2016). Pembaharuan kurikulum adalah suatu keharusan di dalam perencanaan pendidikan dalam upaya menyiapkan generasi muda bangsa untuk berpacu dalam konstelasi kehidupan yang terus maju dan berkembang seiring dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam menghadapi arus globalisasi yang sudah di hadapan kita (Yazidi, 2014). Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang adalah suatu keharusan dalam kehidupan sekarang. Terdapat berbagai macam isu di seputar pendidikan kita, seperti banyaknya beban mata pelajaran di sekolah yang harus dipelajari peserta didik, pembelajaran lebih banyak berorientasi pada hafalan kurang pada pemahaman, rendahnya mutu pembelajaran, rendahnya budi pekerti siswa, terjadi krisis karakter bangsa, serta ujian nasional menjadi momok dalam pendidikan, siswa, guru, dan masyarakat (Anwar, 2016). Belum lagi dengan permasalahan kurikulum yang berubah-ubah.

Adanya perubahan dalam kurikulum membuat semua komponen yang terlibat di dalamnya turut menghadapi adaptasi. Proses itu memerlukan tata kelola yang baik sehingga terwujudnya tujuan yang hendak dicapai, yakni peningkatan kualitas pengajaran dan pendidikan Indonesia. Maka dari itu, Kemendikbudristek memberi pilihan kurikulum sebagai salah satu bentuk usaha manajemen perubahan. Perubahan yang terjadi secara bertahap ini memberikan waktu untuk guru, pihak sekolah serta dinas terkait sebagai pembelajaran. Proses pembelajaran para pihak utama tersebut menjadi penting sebab pada proses ini menjadi pondasi perubahan pendidikan yang kita cita-citakan. Berbicara mengenai pergantian kurikulum, harus dipahami terlebih dulu mengenai kurikulum nasional dengan kurikulum tingkat satuan. Kurikulum nasional adalah kurikulum yang dibentuk oleh pemerintah sebagai bahan acuan oleh guru guna penyusunan kurikulum di tingkat satuan pendidikan. Sementara, kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum yang harusnya dilakukan evaluasi secara berkala dan dilakukan perbaikan supaya sejalan dengan perubahan karakter peserta didik serta adanya perkembangan isu-isu terkini. Kerangka kurikulum nasional harus memberi sebuah ruang yang inovatif dan kebebasan dalam belajar, sehingga bisa serta wajib dilakukan pengembangan secara berkelanjutan oleh tiap-tiap sekolah.

Sebagai pokok inti, kerangka kurikulum nasional seharusnya cenderung tetap dan tidak terlalu cepat mengalami perubahan. Keadaan demikian yang Kemendikbudristek kerjakan dengan perancangan Kurikulum Merdeka.

Kenyataannya, perubahan kurikulum nasional kita sebenarnya tidak terlalu cepat, bahkan cenderung melambat. Apabila diamati, semenjak ditetapkannya UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, laju perubahan kurikulum melambat dari KBK di tahun 2004, KTSP di tahun 2006, dan yang terakhir adalah Kurikulum 2013 (K-13) di tahun 2013. Kurikulum Merdeka baru akan menjadi kurikulum nasional pada tahun 2024. Dengan demikian dapat dilihat bahwasaya perubahan kurikulum yang baru akan terlaksana setelah kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013.

Selain masalah perubahan kurikulum, problematika yang sedang di alami oleh dunia pendidikan saat ini khususnya pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah lemahnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, berakibat pada lemahnya proses pembelajaran tersebut berdampak pada minimnya pengembangan kemampuan siswa dalam berfikir kritis (Prastowo, 2014). Aktivitas suatu pembelajaran cenderung diarahkan kepada kemampuan secara kognitif saja yaitu seperti menghafal, yang mana ia akan dipaksa untuk mengingat dan otak dituntut menyimpan informasi tanpa adanya pemahaman tentang informasi tersebut dan disintegrasi dengan kehidupan nyata sehari-hari (Anggareni dkk., 2013). Sehingga hasil atau prestasi yang diperoleh ketika pembelajar menuntaskan masa studinya, cukup dengan menguasai teori saja tapi gersang akan teknik mengimplemetasikan.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik itu merupakan suatu kewajiban tersendiri bagi seorang guru agar siswanya dapat menyerap dan memahami materi yang diberikan dengan maksimal (Buri, 2019). Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat mewujudkan suasana

belajar yang efektif. Hal ini pun menjadi salah satu poin-poin perubahan dalam kurikulum yang dinamis. Akan tetapi tidak semua guru mampu memiliki penguasaan kelas yang baik. Masih terdapat pula guru yang masih terbiasa dengan kelas *teacher oriented* yang pasif dan memang sangat mudah pelaksanaannya dan juga bisa menghemat energi guru (Hikmawati, 2020).

Hal-hal di atas merupakan permasalahan internal pendidikan kita yang harus diatasi serta tantangan global ke depan yang harus disiapkan. Untuk itu agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, guru haruslah mampu memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dipilih itu harus sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, dan sarana yang tersedia. Dalam artikel ini akan dibahas lebih lanjut mengenai inovasi model-model pembelajaran kurikulum SD/MI

PEMBAHASAN

Pengertian Kurikulum

Kurikulum itu bersifat luas meliputi semua usaha sekolah yang berhubungan dengan pengalaman siswa belajar dan terjadi bukan hanya di lingkungan sekolah, akan tetapi juga diluar sekolah dan sifatnya dapat mempengaruhi siswa dalam belajar, maka itu disebut kurikulum (Ahid, 2006). Pendapat lain yaitu Harold B. Albery"s, dalam *Reorganizing The High School Curriculum* mengemukakan bahwa kurikulum tidak hanya terbatas pada mata pelajaran, tetapi meliputi kegiatan-kegiatan lain di dalam dan di luar kelas, yang berada di bawah tanggung jawab sekolah (Albery, 1962). Pendapat ini memperkuat bahwa ruang lingkup kajian kurikulum itu bersifat luas, artinya bukan hanya terbatas pada kumpulan mata pelajaran yang diajarkan di dalam kelas akan tetapi kegiatan-kegiatan di luar kelas yang dapat dipertanggung jawabkan baik oleh sekolah maupun guru.

Selain itu pendapat B. Othanel Smith, W.O. Stanley, dan J. Harlan Shores mengemukakan bahwa kurikulum ialah sejumlah pengalaman yang secara potensial dapat diberikan kepada anak dan pemuda, agar mereka dapat berfikir dan berbuat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh masyarakat (Tanu, 2018). Pendapat ini memberikan pemikiran kepada kita bahwa kurikulum itu harus menggambarkan semua pengalaman siswa yang sedang dan akan dilakukan dikemudian hari, sehingga setiap siswa mempunyai bekal sebagai hasil pengalaman belajar yang dibutuhkan ketika mereka sudah lulus dan hidup ditengah-tengah masyarakat. Para ahli pendidikan yang konsen terhadap perkembangan kurikulum, sangat beragam dalam memberikan pengertian kurikulum, misalnya J. Galen Saylor dan William M. Alexander dalam bukunya *Curriculum Planning to better Teaching and Learning* mengatakan bahwa kurikulum ialah segala usaha sekolah untuk mempengaruhi anak belajar, apakah dalam ruang kelas, di halaman sekolah atau di luar sekolah termasuk kurikulum. Kurikulum juga meliputi kegiatan ekstrakurikuler (Fathurrochman, 2017). Berangkat dari rumusan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut maka kurikulum itu pengertiannya sangat luas dan beragam, artinya kurikulum itu tidak terbatas

hanya pada sejumlah mata pelajaran saja, tetapi mencakup semua pengalaman belajar (*learning experiences*) yang dialami siswa dan mempengaruhi perkembangan pribadinya yang diperoleh bukan di lingkungan sekolah saja akan tetapi lingkungan keluarga dan masyarakat. Dengan demikian kurikulum itu tidak dibatasi pada kegiatan di dalam kelas saja, tetapi mencakup juga kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa di luar kegiatan pembelajaran. Saylor, Alexander, dan Lewis yang menganggap kurikulum sebagai segala upaya sekolah untuk mempengaruhi siswa supaya belajar, baik dalam ruangan kelas, di halaman sekolah, maupun di luar sekolah (*The curriculum is the sum total of school's efforts to influence learning, whether in the classroom, on the playground, or out of school*) (Taufik & Firdaus, 2021).

Atas dasar beberapa pengertian di atas, maka kurikulum dapat diartikan sejumlah pengalaman siswa yang direncanakan, diarahkan, dilaksanakan dan dipertanggung jawabkan oleh sekolah atau guru. Oleh karena itu seyogyanya yang merancang, melaksanakan dan mempertanggung jawabkan kurikulum itu adalah sekolah atau guru sebagai ujung tombak lapangan yang lebih mengetahui dan memahami kondisi peserta didik sesuai dengan latar belakangnya. Dengan demikian perubahan kurikulum semestinya berangkat dari kondisi di lapangan yang ditemukan, kemudian diusulkan untuk mendapatkan pengakuan dan kelayakan atas perubahan kurikulum tersebut. Jadi kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan belajar mengajar. Semua kegiatan yang memberikan pengalaman belajar atau pendidikan bagi siswa pada hakekatnya adalah kurikulum.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah gambaran dari proses pembelajaran yang sudah didesain, digunakan serta dievaluasi dengan sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Aji, 2016). Model pembelajaran juga dimaknai sebagai contoh gambaran dari proses pembelajaran yang dilakukan dari awal sampai akhir yang sudah disajikan oleh pendidik di dalam kelas. Menerapkan suatu model pembelajaran amat sangat dipengaruhi oleh kompetensi dasar, suatu tujuan pembelajaran, bahan ajar yang akan diajarkan serta tingkatan daripada kemampuan para siswa. Model pembelajaran ini setidaknya memiliki langkah atau tahapan yang harus dimengerti oleh para siswa melalui bimbingan pendidik (Sufairoh, 2017).

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang di dalamnya berupa tata kelola yang sistematis untuk mengorganisasikan bentuk pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, baik para siswa maupun pendidik (Sani, 2013). Model pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai bahan pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Trianto & Pd, 2007). Model pembelajaran acuannya melalui pendekatan dalam pembelajaran yang akan diterapkan, yang mana di dalamnya berupa tujuan pengajaran, langkah-langkah proses kegiatan pembelajaran, lingkungan dan tata cara mengelola kelas.

Pengertian Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan peserta didik dengan cara direncanakan, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis dengan menerapkan pendekatan multi kearah yang lebih baik, guna membuat suasana dan proses pembelajaran yang mendukung bagi siswa. Inovasi Pembelajaran menjadi salah satu pola, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan mengelola system dan mengembangkan dalam pembelajaran sehingga guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang efektif menyenangkan membuat peserta didik semangat selain itu keterampilan guru dalam merencanakan juga diperlukan, (Kaifa, 1999).

Menurut (Narayanan, 2017) implikasi inovasi pembelajaran meliputi inovasi metode pembelajaran dan inovasi desain pembelajaran.(1) inovasimetodepembelajaran berarti guru menggunakan metode baru dan bermakna, misalnya penerapan teknologi cloud, menyelenggarakan pendidikan online, atau penggunaan papan tulis elektronik untuk memecahkan masalah pengajaran dan menjadi papan tulis untuk memecahkan masalah dan keberadaan mengajar; (2) inovasi desain pembelajaran, berarti sarana untuk menerapkan desain pembelajaran inovatif yang menginspirasi siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dengan kemampuan inovatif yang praktis dan fleksibel, memungkinkan siswa memberikan kontribusi yang lebih besar pada bidang-bidang yang relevan di masa depan.

Macam-Macam Model Pembelajaran Tingkat SD/MI

❖ Model-Model Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Melihat peraturan Kemendikbud NO. 65 Tahun 2013 mengenai Standar Proses, dalam penerapan kurikulum K-13 terdapat beberapa model pembelajaran yang harus diterapkan, diantaranya, model pembelajaran inkuiri model pembelajaran *discovery*, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis permasalahan dan model pembelajaran kooperatif (Yusuf, 2018). Dalam menentukan model yang hendak digunakan terlebih dahulu melihat hal-hal yang harus jadi pertimbangan, diantaranya:

1. Adanya kesesuaian dengan ranah sikap seperti KI-1 dan KI-2 dan kompetensi kognitif dan keterampilan KD-3 dan/ atau KD-4.
2. Harus sesuai dengan karakteristiknya, seperti KD-1 (bila ada) dan KD-2 untuk pengembangan ranah sikap serta sesuainya dengan materi ajar yang berlandaskan tuntutan dari KD-3 dan KD-4 untuk pengembangan ranah kognitif dan afektif.
3. Penerapan saintifik untuk pengembangan pengalaman para siswa dengan cara mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Hernawan, 2009).

a. Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran ini adalah suatu tahapan dalam kegiatan belajar dengan melibatkan semaksimal mungkin kemampuan siswa agar mencari dengan cara sistematis, kritis agar dengan sendirinya siswa bisa merumuskan hasil penemuannya dengan rasa percaya diri (Danisa, 2012). Model ini orientasinya

mengenai cara observasi, merumuskan bentuk pertanyaan yang sesuai, evaluasi buku dan bentuk sumber informasi lainnya secara kritis, perencanaan penyelidikan, *review* yang sudah diketahui, melakukan percobaan dengan penggunaan instrumen untuk mendapatkan sebuah data, analisis serta interpretasi data dan hasilnya dikomunikasikan. Penggunaan model dapat membantu pendidik untuk mengaitkan materi ajar yang sudah diajarkan dengan keadaan sehari-hari siswa dan adanya dorongan untuk siswa dalam menghubungkan pengetahuannya dengan yang diterapkannya pada kehidupan mereka. Penggunaan model ini juga bisa membantu siswa dalam hal belajar untuk menemukan sebuah jawaban atas adanya suatu permasalahan (Hendrawati dkk., 2019).

1. Langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry* meliputi:

- a. Pengajuan suatu masalah dan pertanyaan
- b. Rumuskan hipotesis
- c. Pengumpulan data
- d. Analisis data
- e. Menarik kesimpulan.

2. Kelebihan Model Pembelajaran *Inquiry*

- a. Penekanan pada perkembangan tiga ranah, yakni kognitif, afektif dan psikomotor dengan adanya penyeimbangan, kemudian tujuan pembelajaran dapat bermakna.
- b. Memberi ruang untuk siswa sesuai gaya belajarnya
- c. Kesesuaian dengan pengembangan psikologi, dimana adanya perubahan dalam tingkah laku dan pengalaman
- d. Aktivitas siswa menjadi meningkat adanya pencarian dan mengolah informasi serta jawaban terhadap pertanyaan yang mandiri.

3. Kelemahan Model *Inquiry*

- a. Jika topik yang diberikan pendidik tidak jelas maka dampaknya akan membuat siswa kebingungan
- b. Dalam hal penerapannya, model ini memerlukan waktu yang lama sehingga pendidik kesulitan dalam mengatur waktu
- c. Sulit ketika dikembangkan pada ruang lingkup kelas yang siswanya banyak
- d. Model ini akan sulit diterapkan ketika fokusnya pada kompetensi siswa dalam hal menguasai materi ajar (F. Sari dkk., 2019).

b. Model Pembelajaran *Discovery*

Discovery learning merupakan metode memahami konsep, arti, dan hub *learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk ungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Kristin, 2016). Melalui model ini siswa diajak sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Ciri utama dari model *discovery learning* adalah;

- 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan;
- 2) berpusat pada siswa;
- 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Fajri, 2019).

1. Langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* adalah:

a. *Stimulation* (memberi stimulus)

Pada tahapan ini, pendidik memberi stimulus dengan menggunakan buku, gambar yang tepat dengan bahan ajar yang dipelajari. Maka para siswa memiliki bentuk pengalaman dalam hal belajar pengamatan pengetahuan dengan proses kegiatan membaca, mengamati serta melihat sebuah gambar.

b. Mengidentifikasi masalah

Tahapan kedua ini, para siswa dituntut untuk menemukan masalah apa saja yang sudah dialami, sehingga siswa pada kegiatan ini diberi pengalaman dalam hal menanya dan mencari informasi.

c. Mengumpulkan data

Tahapan selanjutnya, para siswa diberi ruang untuk menemukan solusi atas permasalahan yang sudah dialami. Kemudian data yang sudah terkumpul diolah dan diverifikasi, dengan tujuan agar tercipta kebenaran dari sebuah data, dan yang terakhir adalah menyimpulkan (Mislinawati. dan Nurmasyitah. 2018).

d. *Data Processing* (mengolah data)

Kegiatan ini tujuannya adalah untuk melatih para siswa untuk di eksplor segala kemampuannya dalam hal pengetahuan yang kemudian diaplikasikan dalam kehidupan nyata dan sendirinya melatih keterampilan siswa untuk berpikir logis.

e. *Verification* (memferifikasi)

Pada tahapan ini, siswa lebih diarahkan pada pengecekan kebenaran sebuah data lewat berbagai proses kegiatan, seperti proses bertanya dengan teman sebayanya, diskusi, dan menemukan referensi yang tepat baik melalui buku yang kemudian di asosiasikan sehingga terbentuk kesimpulan.

f. *Generalization* (menyimpulkan)

Tahapan terakhir ini, para siswa digiring agar generalisasikan sebuah hasil kesimpulannya terhadap suatu fenomena yang relevan, maka kegiatan ini dapat membentuk serta melatih pengetahuan metakognisi siswa dengan sendirinya (Maharani, 2017).

2. Kelebihan Model *Discovery*

- a. Dapat membantu siswa untuk meningkatkan segala keterampilan terlebih dalam kognisi
- b. Perolehan pengetahuan ini sifatnya pribadi sehingga menimbulkan penguatan dalam ingatan dan transfer siswa
- c. Siswa dapat memahami dengan baik mengenai konsep dan ide
- d. Adanya proses berpikir dan kerja mandiri bagi siswa
- e. Dapat memahami sebuah konsep dan ide dengan baik

3. Kelemahan Model *Discovery*

- a. Banyak menimbulkan asumsi terkait dengan kesiapan berpikir
- b. Tidak bisa diterapkan pada kelas yang jumlahnya banyak karena penggunaan waktu yang lama
- c. Penemuan yang ada pada model ini tidak bisa berjalan baik ketika siswa dan guru masih terfokus pada cara belajar yang lama.

c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran yang memperluas jenis pengetahuan dan keterampilan siswa dengan cara pembuatan hasil karya yang sesuai dengan bahan ajar serta kompetensi yang akan dipelajari. Model pembelajaran ini cakupannya terkait penyelesaian masalah, pengambilan keputusan adanya investigasi dan membuat hasil karya (Tinenti, 2018). Siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing dengan menghasilkan karya yang berbeda dengan kelompok lain. Pendidik disini bertugas sebagai fasilitator dengan merencanakan, analisis namun tidak sampai kepada memberi arahan dalam penyelesaian proyek. Dalam hal ini siswa mendapatkan pengetahuannya dengan cara pertanyaan yang dapat menjawab rasa ingin atau penasaran siswa. Para siswa menentukan sendiri pertanyaannya kemudian diberi panduan dari pendidik untuk terjun meneliti dan hasilnya ditampilkan kepada para audiens yang sebelumnya sudah ditetapkan (Dewi, 2015).

1. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek
 - a. Pemaparan sebuah topik yang akan dikaji oleh pendidik yang berupa tujuan serta kompetensi yang hendak dicapai.
 - b. Siswa mengidentifikasi masalah yang sesuai dengan topik yang sudah dikaji
 - c. Para kelompok membuat rencana proyek yang terkait, untuk menjawab permasalahan yang sudah diidentifikasi.
 - d. Membuat sebuah karya dengan memahami konsep yang sesuai dengan materi ajar.
 - e. Pihak sekolah memberikan sarana untuk mengapresiasi hasil karya yang dihasilkan siswa (Yazidi, 2014).

2. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

- a. Terciptanya peningkatan dalam hal motivasi
- b. Terciptanya peningkatan siswa untuk menyelesaikan masalah.
- c. Peningkatan dalam hal kerjasama
- d. Terjadi dorongan dalam keterampilan komunikasi.

3. Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

- a. Tidak bisa digunakan pada setiap mata pelajaran, model ini cocok digunakan ketika berkaitan dengan masalah dalam menuntut kemampuan siswa.
- b. Pada saat di kelas para siswa mempunyai keanekaragaman yang amat tinggi sehingga menimbulkan kesulitan ketika pembagian tugas.

d. Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan

Jenis model pembelajaran yang penyajiannya berupa masalah yang hendak dipecahkan dengan kompetensi berpikir yang tinggi. Bentuk permasalahan dalam

model ini adalah nyata dan dapat dimengerti oleh siswa. Kemudian adanya penerapan model ini dapat memberikan sebuah pengalaman yang nyata juga yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa (Asriningtyas dkk., 2018). Model ini adalah suatu pendekatan yang dimana siswa disuruh mengerjakan masalah yang autentik dengan tujuan untuk melihat kemampuan dalam hal pengetahuan siswa. Pada model ini, masalah dijadikan sebagai stimulus serta fokus terhadap aktivitas para siswa ketika belajar. Stimulus ini diterapkan untuk membuat siswa aktif dalam hal rasa ingin tahu sebelum hendak mengerjakan suatu subjek. Permasalahannya pun tidak terlepas dari masalah-masalah pembelajaran seperti halnya tentang disiplin ilmu. Permasalahan ini dapat diselesaikan dalam bentuk kelompok. Adanya kegiatan ini dapat memberi pengalaman belajar yang amat beragam terutama pada pemecahan masalah dan kerjasama kelompok (Yuliati, 2016).

1. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah
 - a. Memberi gambaran tentang topik masalah
 - b. Pengorganisasian siswa untuk meneliti
 - c. Memberi bantuan investigasi mandiri maupun kelompok
 - d. Dipaparkan dan dikembangkan
 - e. Analisis dan evaluasi
2. Kelebihan Model Berbasis Masalah
 - a. Model pembelajaran ini dapat membuat pola pikir terhadap siswa
 - b. Masalah mampu terpecahkan
 - c. Peningkatan dalam hal motivasi dan dapat juga peningkatan dalam hal hasil belajar
3. Kelemahan Model Berbasis Kelompok
 - a. Ketika minat siswa kurang maupun kepercayaan siswa kurang maka dampaknya siswa tidak mau mencoba
 - b. Perlu waktu yang lama agar berhasil
 - c. Tidak ada pemahaman maka siswa enggan buat belajar.

e. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang bersifat heterogen (Hertiavi dkk., 2010). Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok untuk saling berinteraksi, sehingga dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Emda, 2014).

Dari hasil penelitian Slavin dinyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleran dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman (Susanti, 2014).

❖ Model-Model Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

Strategi Pembelajaran MI/SD yang Inovatif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka, diantaranya :

- (1) Penggunaan *game-based-learning* (GBL). Penggunaan GBL ini dapat digunakan melalui game sehari-hari dan pemberian penghargaan pada siswa atas prestasi dalam game yang digunakan.
- (2) Pembelajaran Multidimensi. Pembelajaran ini berorientasi pada bagaimana siswa dapat terbantu dengan menggabungkan tulisan, gambar, gerakan, suara, tindakan, dan sejenisnya.
- (3) Pembelajaran hybrid dengan melibatkan orang tua. Pembelajaran *hybrid* secara singkat adalah pembelajaran berbantuan teknologi secara online. Sehingga baik pembelajaran berupa teori maupun praktik tetap dapat dilaksanakan dalam keadaan apapun. Namun perlu adanya keterlibatan orang tua untuk mengawasi dan memantau pembelajaran siswa.
- (4) *community student center learning*. Melalui konsep pembelajaran tersebut, siswa diberikan kebebasan untuk lebih bisa berperan aktif. Tidak semata-mata bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (*hardskill*), tetapi juga dari segi karakter manusia (*softskill*).
- (5) Pembelajaran berorientasi pada keaktifan siswa.

Interaksi siswa dapat selalu ditingkatkan melalui beberapa pemantik yang bisa dilakukan oleh guru, misalnya adalah menggunakan pertanyaan pancingan untuk dapat saling berhubungan, baik antar siswa maupun guru dan sejenisnya. Lebih lanjut, dapat juga dilakukan penerapan berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dapat digunakan oleh guru. Seperti pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), pembelajaran menyingkap/ menemukan (*inquiry/discovery*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), diskusi, simulasi, praktik, eksperimen, sosiodrama, bermain peran (*role play*), studi kasus, dan sebagainya.

Karena dalam kurikulum merdeka terdapat kekhasan tersendiri yaitu adanya proyek penguatan profil pelajar pancasila, maka model pembelajaran yang banyak dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pada dasarnya, model pembelajaran berbasis proyek ini tidak jauh berbeda dengan model yang diterapkan pada kurikulum 2013 yang sudah dibahas, namun berikut merupakan tahapan model pembelajaran berbasis proyek di dalam kurikulum merdeka yang dijabarkan oleh Wena dalam Ika (Pratiwi et al., 2018) diantaranya:

- 1) Mulai menentukan pertanyaan yang mendasar
- 2) Merancang rencana sebuah proyek
- 3) Membuat jadwal kegiatan
- 4) Memantau para siswa dan kemajuan sebuah proyeknya
- 5) Menguji hasil
- 6) Mengevaluasi kegiatan

Cara menerapkan model pembelajarannya yaitu:

- 1) Pembahasan yang akan dipelajari siswa ialah pembahasan yang sifatnya kontekstual juga mudah untuk dirancang menjadi sebuah karya yang menarik.
- 2) Siswa bukan hanya digiring agar dapat menghasilkan hanya satu proyek, bisa dengan dua atau tiga proyek yang berkesinambungan hanya saja tidak dilakukan bersamaan.
- 3) Proyek yang sedang dilakukan oleh siswa, tidak perlu selesai dalam satu pertemuan, bisa dengan tiga-empat pertemuan. Yang penting siswa menikmati proses pembelajarannya.
- 4) Proyek ini ialah sebuah bentuk pemecahan masalah, sehingga akhir dari pembelajaran seperti ini mengarah ke peningkatan hasil belajar siswa.
- 5) Bahan, alat juga media yang akan digunakan sebaiknya yang tersedia di kehidupan sehari-hari, bisa juga diarahkan untuk menggunakan barang-barang bekas yang dapat di daur ulang.
- 6) Penilaian autentik menekankan kemampuan merancang, menerapkan, menemukan, juga menyampaikan produknya terhadap orang lain.

The George Lucas Educational Foundation dalam Nurohman (Nurohman, 2007) menjelaskan Langkah Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diantaranya sebagai berikut :

a. Start With the Essential Question

Memulai pembelajaran dengan pertanyaan *esensial*, dimana pertanyaannya yang bisa memberikan tugas kepada siswa dalam melakukan sebuah aktivitas. Jadi, pokok bahasan pembelajaran disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Design a Plan for the Project

Perencanaan dilakukan secara bersama antara guru juga siswa, dengan begitu siswa akan merasa memiliki atas proyek nya tersebut. Misalnya peraturan permainan atau saat mengerjakan, pemilihan aktivitas yang bisa mendukung saat menjawab pertanyaan *esensial*, guru dan siswa harus sama-sama mengetahui alat dan bahan apa saja yang akan digunakan untuk membuat proyek, juga cara yang tepat untuk membantu proses proyek tersebut agar cepat selesai.

c. Create a Schedule

Guru juga siswa secara bersamaan Menyusun jadwal aktivitas apa saja yang akan dilaksanakan saat pembuatan proyek tersebut, misalnya :

- 1) Menentukan *timeline* yang tepat untuk menyelesaikan sebuah proyek
- 2) Menentukan kapan *deadline* harus selesainya sebuah proyek
- 3) Mengikutsertakan siswa dalam merencanakan cara yang terbaru untuk mereka
- 4) Membimbing siswa saat merencanakan proyek ini agar tidak ada cara yang kurang tepat dengan proyek tersebut
- 5) Siswa diminta untuk menjelaskan mengenai pemilihan suatu cara yang mereka pilih untuk sebuah proyek.
- 6) Mengawasi juga membimbing para siswa saat mengerjakan proyek

d. Monitor the Students and the Progress of the Project

Guru harus bertanggung jawab melakukan pengecekan atau memonitor aktivitas siswa saat pembuatan proyek yang sedang dikerjakan oleh mereka, monitoring dilakukan dengan memfasilitasi yang dibutuhkan siswa setiap prosesnya dengan kata lain guru disini menjadi mentor untuk siswanya, guru diharuskan membuat rubrik untuk mempermudah melihat dan merekam seluruh kegiatan penting siswa.

e. Assess the Outcome

Penilaian ini dilakukan agar dapat membantu guru untuk mengukur ketercapaian siswa sudah sampai mana, guru disini berperan dalam mengevaluasi kemajuan para siswa, memberi umpan balik mengenai pemahaman yang sudah dicapai oleh siswa sebelumnya, dan dapat membantu guru untuk menyusun strategi apa yang harus diambil pada pembelajaran selanjutnya.

f. Evaluate the Experience

Di akhir proses pembelajaran ini, guru juga siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas juga hasil yang sudah dilakukan. Proses ini dapat dilakukan dengan cara individu ataupun berkelompok, pada tahap terakhir ini siswa dimintai pendapat bagaimana pengalaman saat mengerjakan proyek tersebut. Guru dan siswa bersama-sama menilai mengenai pelaksanaan pembuatan proyek ini untuk memperbaiki kedepannya.

❖ Model-Model Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0

Seiring berkembangnya pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, perlu kiranya dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan penggunaan pendekatan/metode/strategi sehingga tidak menggeser peran guru sebagaimana mestinya.

Berikut beberapa pendekatan, metode atau strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para pendidik, yaitu:

- a. *Mindfull learning* atau pembelajaran bermakna merupakan keadaan ketika kita memiliki kesadaran mental mengenai apa yang sedang terjadi
- b. *Experiential learning* pembelajaran berbasis pengalaman.
- c. *Transformational learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*learner-centered*)
- d. *Immersive learning* adalah metode pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi seperti virtual reality (VR), augmented reality (AR), dan mixed reality (MR) untuk memfasilitasi pembelajaran
- e. Pendekatan "*High Tech, High Touch*" dengan teknologi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran harus tetap disertai dengan sentuhan nilai moral dan kemanusiaan bagi penggunaanya.
- f. *Design Thinking* dalam proses pembelajaran merupakan pola pikir dan pendekatan untuk pembelajaran, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam praktiknya, proses desain adalah kerangka kerja terstruktur untuk

- mengidentifikasi tantangan, mengumpulkan informasi, menghasilkan solusi potensial, menyempurnakan ide, dan menguji solusi.
- g. *Storytelling* adalah suatu kegiatan atau aktivitas untuk menyampaikan sebuah cerita. Metode ini merupakan upaya yang dilakukan supaya siswa mampu menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita secara lisan.
 - h. Pembelajaran berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, dan mathematics*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada hubungan pengetahuan dan keterampilan *science, technology, engineering, art, dan mathematics* (STEAM) untuk mengatasi masalah.

PENUTUP

Permasalahan eksternal maupun internal dunia pendidikan yang harus segera diatasi serta tantangan global ke depan yang harus disiapkan menjadi tantangan guru pada saat ini. Untuk itu agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, guru haruslah mampu memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dipilih itu harus sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, dan sarana yang tersedia.

Inovasi pembelajaran menjadi salah satu pola, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan mengelola sistem dan mengembangkan dalam pembelajaran sehingga guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan membuat peserta didik semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahid, N. (2006). Konsep Dan Teori Kurikulum Dalam Dunia Pendidikan. *Islamica: Jurnal Studi Keislaman*, 1(1), 12–29.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119–126.
- Alberty, H. B., & Alberty, E. J. (1962). *Reorganizing The High-School Curriculum*. Macmillan.
- Anggareni, N., Ristiati, N., & Widiyanti, N. (2013). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*, 3(1).
- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Al Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 157–170.
- Aprida, P., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23–32.
- Buri, B. (2019). Model Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 221–251.

- Danisa, V. S. (2012). *Pengaruh Model Guided Inquiry Disertai Fishbone Diagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Biologi*.
- Dewi, F. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Purwakarta: Metodik Didaktik*, 9, 2.
- Emda, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Di Sma Negeri 12 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 2(1), 68–79.
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 64–73.
- Fathurrochman, I. (2017). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Santri Pondok Pesantren Hidayatullah/Panti Asuhan Anak Soleh Curup. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 85–104.
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jpks (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 1(1).
- Hendrawati, R., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui Model Pembelajaran Inquiry Pada Siswa Kelas 5 Sdn Cebongan 01 Salatiga Semester II Tahun 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 112–117.
- Hernawan, A. H. (2009). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Di Kelas Awal Sekolah Dasar*.
- Hertiavi, M. D, Langlang, H., & Khanafiyah, S. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Hikmawati, N. (2020). Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Materi Ipa Kelas 6 Mi Miftahun Najah Desa Tenonan Kecamatan Manding. *Jurnal Kariman*, 8(1), 89–104.
- Kemdikbud. (2020). Buku panduan merdeka belajar – kampus merdeka. Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan. Diakses dari <http://dikti.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2020/04/Buku-PanduanMerdeka-Belajar-KampusMerdeka-2020> artikel internet
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98.
- Maharani, B. Y. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 549–561.
- Narayanan, S. (2017). A Study on the Relationship Between Creativity and Innovation in Teaching and Learning Methods towards Students Academic Performance at Private Higher Education
- Prastowo, A. (2014). Paradigma Baru Madrasah Dalam Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95–113.
- Pratiwi, N., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3697-3703.
- Sani, R. A. (2013). Inovasi Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Sari, F., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry Dan Discovery Learning Bermuatan Karakter Terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1-7.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library research) Dalam Penelitian Pendidikan Ipa. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang Ipa Dan Pendidikan Ipa*, 6(1), 41-53.
- Sufairoh, S. (2017). Pendekatan Saintifik Dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3).
- Susanti, L. F. D. (2014). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Jenis Kelamin Smp Negeri 2 Grobogan.
- Tanu, I. K. (2018). Pengajaran Bahasa Daerah Di Sekolah Kaitannya Dengan Kurikulum 2013. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2).
- Taufik, M., & Firdaus, E. (2021). Saylor, Alexander And Lewis's Curriculum Development Model For Islamic Education In Schools. *Jurnal Kajian Peradaban Islam*, 4(2), 91- 98.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas*. Deepublish.
- Trianto, S. P., & Pd, M. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (The Understanding Of Model Of Teaching In Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya (Jbsp)*, 4(1), 89-95.
- Yuliati, Y. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266390.
- Yusuf, W. F. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Al-Murabbi*, 3(2), 263-278.