BASICA ACADEMICA :
Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar
Vol. 2 No. 2 September Tahun 2026 | Hal. 149 – 152

Pembelajaran dalam Kelas: Membangun Pengalaman Belajar yang Bermakna

Angel Ayu Safitri[1*], Setya Raharja[2], Esti Puspita Ningrum[3], Luncana Faridhoh Sasmito[4]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia
[1] angelsafitri98@gmail.com
[2] setyaraharja98@gmail.com
[3] estip3197@gmail.com
[4] luncanafs@gmail.com
*korespondensi penulis

Kata-kata kunci:
Kata kunci 1; pembelajaran
Kata kunci 2; kelas
Kata kunci 3; guru
Kata kunci 4; siswa
Kata kunci 5.strategi pembelajaran

ABSTRAK

Pembelajaran dalam kelas merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam memahami dan menerapkan pengetahuan. Artikel ini bertujuan membahas pentingnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Pembahasan meliputi pengertian pembelajaran dalam kelas, strategi pembelajaran, peran guru, penggunaan media, serta tantangan yang dihadapi dalam kegiatan belajar. Guru perlu memilih strategi yang sesuai, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, demonstrasi, praktik, dan pembelajaran berbasis masalah. Penggunaan media yang tepat juga membantu siswa memahami materi melalui contoh yang nyata. Selain itu, guru perlu memperhatikan perbedaan kemampuan dan karakteristik setiap siswa serta menciptakan suasana belajar yang nyaman. Pembelajaran yang dirancang dengan baik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Keywords:
Keyword 1; classroom learning
Keyword 2; teachers
Keyword 3; students
Keyword 4; learning strategies
Keyword 5. instructional media

ABSTRACT

Classroom learning is an interaction between teachers and students to achieve educational goals. Effective learning does not focus only on delivering material but also involves students actively in understanding and applying knowledge. This article aims to discuss the importance of active, enjoyable, and student-centered learning in elementary schools. The discussion covers the meaning of classroom learning, learning strategies, the role of teachers, the use of instructional media, and challenges in the learning process. Teachers need to select appropriate strategies, such as group discussions, educational games, demonstrations, practical activities, and problem-based learning. The use of suitable learning media also helps students understand concepts through concrete examples. Furthermore, teachers need to consider students' different abilities and characteristics while creating a comfortable learning environment. Well-designed classroom learning is expected to increase student participation, improve understanding, and develop critical thinking, cooperation, and the ability to apply knowledge in everyday life. Therefore, teachers should continuously evaluate learning activities and adjust their approaches to meet students' needs.

Pendahuluan

Kelas merupakan salah satu lingkungan utama bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk karakter. Di dalam kelas, guru dan siswa berinteraksi melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar siswa dapat memahami materi secara maksimal.

Namun, pembelajaran di kelas masih sering berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat. Cara tersebut tidak selalu salah, tetapi apabila digunakan terus-menerus tanpa variasi, siswa dapat merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Namun, pembelajaran di kelas masih sering berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat. Cara tersebut tidak selalu salah, tetapi apabila digunakan terus-menerus tanpa variasi, siswa dapat merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan memerlukan strategi yang sesuai dengan materi serta kebutuhan siswa. Guru dapat menggunakan diskusi kelompok, permainan edukatif, demonstrasi, praktik langsung, dan pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini membahas pembelajaran dalam kelas dengan menekankan pentingnya keterlibatan siswa, pemilihan strategi dan media pembelajaran, peran guru, serta cara menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah memberikan pemahaman mengenai cara membangun pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Artikel ini disajikan secara deskriptif dengan menguraikan konsep pembelajaran dalam kelas, strategi pembelajaran, peran guru, penggunaan media, dan tantangan dalam kegiatan belajar. Pembahasan disusun berdasarkan isi naskah yang tersedia dan sumber pustaka pendidikan yang tercantum dalam daftar referensi. Artikel ini berfokus pada penjelasan konsep dan penerapannya dalam pembelajaran sekolah dasar, bukan pada pelaporan hasil penelitian lapangan

Hasil dan pembahasan

Pembelajaran dalam kelas merupakan proses interaksi antara guru, siswa, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian materi, diskusi, pengerjaan tugas, praktik, dan penilaian hasil belajar. Dalam proses tersebut, guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga membimbing siswa untuk menemukan dan memahami pengetahuan. Siswa juga perlu berperan aktif dalam mengikuti kegiatan, mengembangkan rasa ingin tahu, dan membangun pemahamannya sendiri.

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa. Ketika siswa dilibatkan secara langsung, mereka memiliki kesempatan untuk memahami materi melalui pengalaman, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPA mengenai perubahan wujud benda, guru dapat mengajak siswa mengamati es yang mencair. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat melihat perubahan secara langsung dan menghubungkannya dengan materi yang dipelajari. Pembelajaran yang menyenangkan tidak harus selalu berbentuk permainan, tetapi juga dapat diwujudkan melalui suasana yang nyaman dan kesempatan berpartisipasi.

Strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan strategi perlu disesuaikan dengan materi, usia, kemampuan, dan kebutuhan siswa. Diskusi kelompok dapat melatih kerja sama, komunikasi, dan kemampuan berpikir

kritis. Permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik. Demonstrasi dan praktik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati atau mencoba suatu proses secara langsung. Sementara itu, pembelajaran berbasis masalah mengajak siswa mencari solusi terhadap permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti mengurangi sampah plastik di lingkungan sekolah. Strategi yang bervariasi dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa, selama kegiatan tersebut tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru bertugas merencanakan kegiatan, menjelaskan materi, membimbing siswa, mengelola kelas, dan menilai perkembangan belajar. Setiap siswa mempunyai kemampuan dan karakteristik yang berbeda. Ada siswa yang lebih mudah memahami penjelasan lisan, ada yang terbantu dengan gambar, dan ada pula yang membutuhkan praktik langsung. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang adil kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi. Suasana kelas juga perlu dibuat aman dan nyaman agar siswa tidak takut bertanya atau melakukan kesalahan. Kesalahan sebaiknya menjadi bagian dari proses belajar untuk memperbaiki pemahaman.

Penggunaan media pembelajaran juga mendukung keberhasilan proses belajar. Media merupakan alat atau sarana yang membantu guru menyampaikan materi, seperti gambar, video, benda konkret, kartu pembelajaran, buku, dan teknologi digital. Penggunaan media yang sesuai dapat membuat materi lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan contoh nyata. Misalnya, guru dapat menggunakan gambar organ tubuh ketika menjelaskan sistem pencernaan atau benda-benda di sekitar kelas untuk mengenalkan bangun ruang. Namun, media yang menarik belum tentu efektif jika tidak membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sederhana, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di kelas menghadapi berbagai tantangan, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan media, rendahnya motivasi belajar, dan pengelolaan kelas yang belum optimal. Guru dapat mengatasi tantangan tersebut dengan memberikan pendampingan sesuai kebutuhan siswa, memanfaatkan media sederhana yang tersedia, dan memvariasikan metode pembelajaran. Evaluasi juga perlu dilakukan untuk mengetahui bagian materi yang belum dipahami siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak cukup dinilai dari ketenangan kelas atau banyaknya materi yang selesai disampaikan, tetapi juga perlu memperhatikan pemahaman, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, pembelajaran yang bermakna membutuhkan kerja sama antara guru dan siswa. Guru perlu merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan siswa perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Strategi yang bervariasi, media yang tepat, suasana kelas yang nyaman, dan evaluasi berkelanjutan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya membantu siswa mengingat materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Simpulan

Pembelajaran dalam kelas merupakan proses penting untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada pemilihan strategi, penggunaan media, suasana kelas, dan keterlibatan siswa. Guru perlu menciptakan kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Diskusi kelompok, permainan edukatif, demonstrasi, praktik, dan pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan media yang tepat serta evaluasi berkelanjutan juga membantu guru mengetahui perkembangan dan kesulitan belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa tidak hanya mampu mengingat materi, tetapi juga memahami, berpikir kritis, bekerja sama,

dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.Perhatikan hal hal berikut : (1) Simpulan harus menjawab tujuan penelitian atau hipotesis. (2) Simpulan harus menggambarkan inovasi atau perbaikan dari ilmu pengetahuan yang sudah ada saat ini (3) Tuliskan Simpulan secara singkat dan jelas. Jangan membahas lagi di simpulan. Biasanya berisi satu paragraf simpulan dan/atau satu paragraf implikasi atau aplikasi praktis (jika ada) (4) Jangan mengulang abstrak, atau jangan hanya sekedar daftarkan hasil penelitian (5) Jangan menggunakan Bullet/Numbering, jika terpaksa ada dalam bentuk paragraf.

Referensi

Arifin, Z. (2017). Evaluasi pembelajaran. Remaja Rosdakarya.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Kemendikbudristek.

Suparman, A. (2012). Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan. Erlangga.

Uno, H. B. (2012). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Bumi Aksara.