

Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur

Amir Pada

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Correspondent Author: E-mail: amirpada@unm.ac.id



©2026 –JPPTK: Jurnal Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. This article open access licenced by CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstrak: Tinjauan literatur ini mengkaji penerapan dan dampak model pembelajaran aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, dengan berfokus pada studi yang terindeks di Google Scholar pada rentang tahun 2016 hingga 2026. Kajian ini menjawab tiga pertanyaan penelitian utama: (1) model pembelajaran aktif apa saja yang digunakan, termasuk inkuiri sosial, problem-based learning (PBL), pembelajaran kooperatif, Jigsaw, Make a Match, Talking Stick, bermain peran, fun learning, dan pembelajaran kontekstual; (2) bagaimana model-model tersebut memengaruhi hasil belajar IPS siswa, meliputi capaian kognitif, partisipasi, motivasi, kolaborasi, dan berpikir kritis; serta (3) model mana yang paling efektif dan tantangan apa yang muncul dalam implementasinya, seperti kesiapan guru, manajemen kelas, dan heterogenitas kemampuan siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya Jigsaw dan Make a Match, efektif meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi, dan motivasi belajar, sedangkan PBL dan pembelajaran berbasis inkuiri secara signifikan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Bermain peran dan Talking Stick mendukung partisipasi aktif serta interaksi sosial. Sintesis ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi bergantung pada keselarasan pemilihan model dengan tujuan pembelajaran, konteks kelas, dan sumber daya yang tersedia. Secara keseluruhan, beragam strategi pembelajaran aktif mendorong berpikir tingkat tinggi, keterlibatan bermakna, dan perkembangan holistik dalam pendidikan IPS sekolah dasar, sekaligus memberikan wawasan praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang praktik pembelajaran yang efektif dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: pembelajaran aktif, IPS sekolah dasar, hasil belajar

Abstract: Abstract: This literature review examines the application and impact of active learning models in Social Sciences (IPS) learning in primary schools, focusing on studies indexed in Google Scholar in the period 2016 to 2026. This study answers three main research questions: (1) what active learning models are used, including social inquiry, problem-based learning (PBL), cooperative learning, Jigsaw, Make a Match, Talking Stick, role-playing, fun learning, and contextual learning; (2) how these models affect students' social studies learning outcomes, including cognitive achievement, participation, motivation, collaboration, and critical thinking; and (3) which model is the most effective and what challenges arise in its implementation, such as teacher readiness, classroom management, and heterogeneity of student abilities. The results showed that cooperative learning models, particularly Jigsaw and Make a Match, were effective in increasing student engagement, collaboration, and learning motivation, while PBL and inquiry-based learning significantly developed critical thinking and problem-solving skills. Role-playing and Talking Stick support active participation as well as social interaction. This synthesis asserts that successful implementation depends on the alignment of model selection with learning objectives, classroom context, and available resources. Overall, a variety of active learning strategies encourage high-level thinking,

meaningful engagement, and holistic development in primary school social studies education, while providing practical insights for educators and policymakers in designing effective, student-centered learning practices.

Keywords: *active learning, elementary school social studies, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran sentral dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, kewarganegaraan, budaya, lingkungan, kerja sama, dan tanggung jawab. Berbeda dengan mata pelajaran yang terutama menekankan pengetahuan abstrak, IPS menuntut siswa untuk menghubungkan konsep-konsep kelas dengan situasi nyata dalam keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran IPS tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menghafal fakta, nama, peristiwa, atau konsep, tetapi juga dari kemampuan mereka menafsirkan fenomena sosial, mengomunikasikan gagasan, memecahkan masalah kontekstual, serta berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Studi terbaru menekankan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan sosial secara simultan, terutama karena siswa pada jenjang ini berada pada tahap awal pembentukan kesadaran kewarganegaraan, kepekaan sosial, dan kebiasaan kolaboratif (Burhan & Musfirah, 2025; Antony & Arya, 2025; Villarroel-Molina et al., 2025).

Namun demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering dikaitkan dengan praktik yang berpusat pada guru. Pembelajaran konvensional kerap menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sedangkan guru mendominasi penjelasan, tanya jawab, dan evaluasi. Kondisi ini dapat menurunkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama ketika materi IPS hanya disampaikan melalui ceramah dan tugas berbasis buku teks. Satriani et al. (2025) dan Ovaradara et al. (2022) menyatakan bahwa praktik kelas yang pasif dapat membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, bertukar gagasan, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks sosial kehidupan nyata. Demikian pula, Restalia et al. (2025) dan Harjun et al. (2025) mencatat bahwa lemahnya integrasi strategi yang berpusat pada siswa dapat berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan dan hasil belajar yang tidak konsisten. Dalam konteks ini, pembelajaran aktif menjadi semakin penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi, inkuiri, diskusi, kolaborasi, simulasi, pemecahan masalah, dan refleksi.

Pembelajaran aktif merujuk pada pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi. Dalam IPS sekolah dasar, pembelajaran aktif dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk inkuiri sosial, problem-based learning, pembelajaran kooperatif, Make a Match, Jigsaw, peer lesson, bermain peran, Talking Stick, fun learning, pembelajaran kontekstual, project-based learning, dan community-based learning. Model-model ini memiliki orientasi pedagogis yang serupa, yaitu mendorong siswa untuk berpartisipasi, berkolaborasi, bertanya, menjelaskan, menyelidiki, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang bermakna. Sari et al. (2025) dan De Vega et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran aktif mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mendorong inkuiri, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Burhan et al. (2025) lebih lanjut menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna diperkuat ketika siswa menghubungkan materi IPS dengan situasi kehidupan nyata, sedangkan Oktaviana et al. (2025) dan Siregar et al. (2022) menyoroti relevansi pendekatan kooperatif dan berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Di antara model pembelajaran aktif yang sering dibahas dalam penelitian IPS sekolah dasar, pembelajaran kooperatif memperoleh perhatian yang cukup besar. Model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw, STAD, TGT, Make a Match, dan Talking Stick menciptakan interaksi terstruktur antarsiswa sehingga mereka dapat berbagi informasi, menjelaskan konsep, dan mendukung teman sebaya. Studi yang dilakukan oleh Burhan dan Musfirah (2025), Cali et al. (2025), Rosidah et al. (2025), dan Khoerunnisa et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran

kooperatif tidak hanya berkontribusi pada prestasi akademik, tetapi juga pada kolaborasi, komunikasi, tanggung jawab, dan motivasi. Jigsaw, misalnya, sering dilaporkan dapat meningkatkan pemahaman siswa karena setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menguasai dan mengajarkan sebagian materi kepada teman sebaya (Drouet et al., 2023; Solissa et al., 2023; Karina et al., 2024). Make a Match juga dipandang efektif karena memadukan pemahaman konseptual dengan aktivitas mencocokkan secara interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif (Hayatun et al., 2025; Putri et al., 2025; Hidayah et al., 2016).

Problem-based learning merupakan model lain yang mendapatkan perhatian signifikan dalam pembelajaran IPS. PBL relevan dengan IPS karena mata pelajaran ini sering berkaitan dengan masalah sosial, isu masyarakat, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab kewarganegaraan. Melalui PBL, siswa didorong untuk menganalisis masalah autentik, merumuskan kemungkinan solusi, dan mendiskusikan berbagai perspektif alternatif. Azizah et al. (2023), Sari et al. (2025), dan Jaya dan Witraguna (2025) menemukan bahwa PBL dapat meningkatkan pemahaman konseptual, berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa. Made et al. (2023) membandingkan PBL dan Jigsaw serta melaporkan bahwa kedua model tersebut mendukung hasil belajar IPS, meskipun kekuatan masing-masing dapat berbeda bergantung pada konteks kelas. Purbasari et al. (2025) lebih lanjut menunjukkan bahwa PBL dapat memberikan pengaruh kuat terhadap berpikir kritis, sedangkan Bormayanti dan Rafianti (2024) serta Hakim dan Ahmadi (2024) menunjukkan bahwa menggabungkan PBL dengan model seperti Talking Stick atau Scramble dapat meningkatkan prestasi akademik dan partisipasi.

Pembelajaran berbasis inkuiri dan pembelajaran kontekstual juga memiliki relevansi kuat bagi IPS sekolah dasar. Pembelajaran berbasis inkuiri mendukung siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menelaah bukti, dan menyusun kesimpulan. Model ini sesuai dengan karakter IPS karena siswa perlu memahami masyarakat melalui eksplorasi, observasi, dan interpretasi. Selpianti et al. (2025), Devega et al. (2024), dan Putri (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri mendukung keterlibatan, penguasaan konsep, rasa ingin tahu, dan berpikir kritis. Sementara itu, pembelajaran kontekstual membantu siswa menghubungkan konsep IPS dengan lingkungan terdekat mereka. Studi tentang pendekatan kontekstual dan berbasis komunitas menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa mengkaji budaya lokal, masalah masyarakat, perilaku kewarganegaraan, dan interaksi sosial (Phinla et al., 2025; Amari et al., 2025; "Development of social studies learning model," 2025). Dengan demikian, pembelajaran aktif dalam IPS tidak hanya bertujuan meningkatkan nilai tes, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial dan pemahaman praktis.

Meskipun banyak studi melaporkan dampak positif pembelajaran aktif, literatur masih memerlukan sintesis. Studi individual sering kali berfokus pada satu model, satu kelas, satu sekolah, atau satu hasil belajar. Beberapa studi melaporkan pengaruh yang kuat, sedangkan studi lain menunjukkan hasil sedang atau tidak konsisten karena perbedaan karakteristik siswa, kesiapan guru, manajemen kelas, alokasi waktu, alat penilaian, dan fidelitas implementasi (Drouet et al., 2023; Mubayinah, 2023; Restalia et al., 2025). Oleh karena itu, tinjauan literatur diperlukan untuk memetakan kontribusi keseluruhan model pembelajaran aktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi model yang paling sering dilaporkan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tinjauan literatur ini dipandu oleh pertanyaan penelitian berikut: (1) Model pembelajaran aktif apa saja yang telah digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar pada studi yang diterbitkan dari tahun 2016 hingga 2026? (2) Bagaimana model pembelajaran aktif berkontribusi terhadap hasil belajar IPS siswa? (3) Model pembelajaran aktif mana yang paling sering dilaporkan efektif, dan tantangan apa saja yang memengaruhi implementasinya?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur untuk menyintesis penelitian tentang model pembelajaran aktif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Tinjauan ini berfokus pada studi yang terindeks di Google Scholar dan diterbitkan antara tahun 2016 hingga 2026. Kata

kunci utama yang digunakan dalam pencarian literatur meliputi “active learning models”, “elementary Social Studies”, “Social Studies learning outcomes”, “problem-based learning”, “cooperative learning”, “Jigsaw”, “Make a Match”, “Talking Stick”, “social inquiry”, “role playing”, “fun learning”, dan “contextual learning”. Pencarian difokuskan pada studi yang meneliti siswa sekolah dasar dan membahas hubungan antara model pembelajaran aktif dengan hasil belajar, motivasi, partisipasi, kolaborasi, atau berpikir kritis.

Kriteria inklusi meliputi artikel yang diterbitkan antara tahun 2016 dan 2026; studi yang berfokus pada sekolah dasar atau pendidikan dasar; studi yang berkaitan dengan IPS atau konten tematik yang erat dengan IPS; artikel yang membahas model pembelajaran aktif; serta studi yang melaporkan hasil belajar atau dampak yang berkaitan dengan pembelajaran. Kriteria eksklusi meliputi studi di luar pendidikan dasar, artikel yang tidak berkaitan dengan pembelajaran IPS, artikel non-empiris yang tidak memiliki relevansi jelas dengan pembelajaran aktif, serta studi yang tidak memberikan informasi memadai tentang hasil belajar atau implementasi di kelas.

Artikel terpilih dianalisis melalui sintesis tematik. Analisis mengelompokkan literatur ke dalam beberapa kategori utama, yaitu model pembelajaran kooperatif, problem-based learning, pembelajaran inkuiri dan kontekstual, bermain peran dan fun learning, model pembelajaran aktif terintegrasi, hasil belajar, motivasi dan keterlibatan, kolaborasi dan keterampilan sosial, berpikir kritis, serta tantangan implementasi. Sintesis ini tidak hanya merangkum setiap artikel secara terpisah, tetapi juga membandingkan pola, persamaan, perbedaan, dan kesenjangan di antara studi yang ditinjau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literatur yang ditinjau menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif telah diterapkan secara luas dalam pembelajaran IPS sekolah dasar, terutama pada studi dari Indonesia dan konteks Asia lainnya. Model yang paling sering ditemukan meliputi pembelajaran kooperatif, Jigsaw, *Make a Match*, *Talking Stick*, *problem-based learning*, pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran kontekstual, project-based learning, bermain peran, dan community-based learning. Ringkasan tinjauan yang diunggah menunjukkan bahwa proses pencarian mengidentifikasi 409 artikel kandidat, 404 artikel relevan, dan 50 studi yang sangat relevan dengan topik pembelajaran aktif dalam IPS sekolah dasar. Dokumen yang sama juga mengorganisasikan temuan ke dalam beberapa tema utama, termasuk pembelajaran kooperatif, PBL, pembelajaran berbasis inkuiri, tantangan implementasi, serta manfaat kognitif-sosial.

Tabel 1. Sintesis Model Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Model pembelajaran aktif	Kontribusi utama terhadap hasil belajar IPS	Studi pendukung
Pembelajaran kooperatif	Meningkatkan prestasi, kolaborasi, komunikasi, keterampilan sosial, dan partisipasi.	Burhan & Musfirah (2025); Cali et al. (2025); Rosidah et al. (2025); Harjun et al. (2025)
Jigsaw	Meningkatkan pemahaman, tutor sebaya, tanggung jawab, motivasi, dan interaksi kelompok.	Drouet et al. (2023); Solissa et al. (2023); Karina et al. (2024); Khoerunnisa et al. (2025)
Make a Match	Meningkatkan hasil belajar melalui pencocokan interaktif, motivasi, dan pembelajaran yang menyenangkan.	Hidayah et al. (2016); Hayatun et al. (2025); Putri et al. (2025)
Talking Stick	Meningkatkan partisipasi, komunikasi, kepercayaan diri, dan berpikir kritis.	Ovartadara et al. (2022); Bormayanti & Rafianti (2024); Hakim & Ahmadi (2024)
Problem-Based Learning	Memperkuat pemahaman konseptual, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan prestasi.	Azizah et al. (2023); Sari et al. (2025); Jaya & Witraguna (2025); Purbasari et al. (2025)

Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar:
Tinjauan Literatur. Hal. 277-287
(Amir Pada)

Inquiry/Social Inquiry	Mengembangkan keterampilan bertanya, rasa ingin tahu, eksplorasi, dan penguasaan konsep.	Devega et al. (2024); Putri (2024); Selpianti et al. (2025); Pada (2020)
Pembelajaran kontekstual/berbasis komunitas	Menghubungkan konsep IPS dengan lingkungan sosial kehidupan nyata siswa.	Phinla et al. (2025); Amari et al. (2025); Hatibu et al. (2025)
Bermain peran dan fun learning	Mendukung partisipasi aktif, interaksi sosial, dan pengalaman kelas yang bermakna.	Umraeni et al. (2024); Ramlah et al. (2026); Sakinah et al. (2022)

Temuan penting pertama menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang paling dominan dalam IPS sekolah dasar. Literatur yang ditinjau melaporkan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan prestasi akademik karena siswa terlibat aktif dalam berdiskusi, menjelaskan, bertanya, dan merekonstruksi konsep IPS bersama teman sebaya. Burhan dan Musfirah (2025) menemukan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan hasil akademik dan sosial, sedangkan Cali et al. (2025) melaporkan bahwa strategi kooperatif meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, dan komunikasi. Rosidah et al. (2025) juga mencatat bahwa pembelajaran kooperatif berkontribusi pada hasil kognitif, afektif, dan sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Harjun et al. (2025) menekankan bahwa STAD, TGT, dan Jigsaw menumbuhkan kerja sama tim dan motivasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif efektif karena materi IPS sering melibatkan interaksi sosial, nilai, kehidupan masyarakat, dan perilaku kewarganegaraan; oleh sebab itu, belajar melalui kerja sama mencerminkan karakter mata pelajaran itu sendiri.

Jigsaw tampak sebagai salah satu model kooperatif yang paling sering dibahas. Kekuatan Jigsaw terletak pada strukturnya: siswa menjadi anggota kelompok asal dan kelompok ahli, yang menuntut mereka memahami materi dan mengomunikasikannya kepada orang lain. Proses ini mendorong akuntabilitas, tutor sebaya, dan pemahaman yang lebih mendalam. Drouet et al. (2023) menemukan bahwa Jigsaw dapat meningkatkan relasi sosial dan harga diri akademik, meskipun dampaknya dapat bervariasi tergantung pada ukuran sampel dan keberagaman konten. Solissa et al. (2023) melaporkan pengaruh kuat Jigsaw berbasis HOTS terhadap keterampilan abad ke-21, sedangkan Karina et al. (2024) menemukan bahwa Jigsaw meningkatkan hasil belajar tematik dan partisipasi siswa. Khoerunnisa et al. (2025) juga melaporkan peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa Jigsaw sangat berguna ketika materi IPS dapat dibagi ke dalam beberapa subtopik dan direkonstruksi melalui penjelasan teman sebaya.

Make a Match merupakan model kooperatif lain yang menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS. Hidayah et al. (2016) menemukan bahwa Jigsaw dan Make a Match meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hayatun et al. (2025) melaporkan bahwa Make a Match secara konsisten meningkatkan hasil belajar IPS dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif. Putri et al. (2025) menambahkan nuansa penting bahwa siswa dengan motivasi tinggi mungkin lebih banyak memperoleh manfaat dari Make a Match, sedangkan siswa dengan motivasi lebih rendah mungkin lebih banyak memperoleh manfaat dari Jigsaw. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran aktif tidak hanya ditentukan oleh model itu sendiri, tetapi juga oleh karakteristik siswa. Di kelas sekolah dasar, Make a Match berguna karena menggabungkan gerak, interaksi, dan pengenalan konsep sehingga pembelajaran IPS menjadi tidak monoton dan lebih menarik.

Problem-based learning merupakan tema utama kedua dalam literatur. PBL secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Azizah et al. (2023) melaporkan bahwa PBL secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar dengan ukuran efek yang besar. Sari et al. (2025) menemukan bahwa PBL memperkuat pemahaman konseptual, keterampilan analitis, dan motivasi. Jaya dan Witraguna (2025) melaporkan bahwa PBL meningkatkan hasil belajar IPS rata-rata sebesar 30%, sedangkan Purbasari et al. (2025) menemukan bahwa PBL menghasilkan ukuran efek yang lebih tinggi

dibandingkan project-based learning dalam pengembangan berpikir kritis. Temuan ini penting karena pembelajaran IPS sering membahas masalah sosial seperti isu lingkungan, keragaman budaya, aturan masyarakat, aktivitas ekonomi, dan tanggung jawab kewarganegaraan. Melalui PBL, siswa tidak hanya diminta mengingat informasi, tetapi juga menelaah masalah, mengusulkan solusi, dan membenarkan alasan mereka.

Beberapa studi juga menunjukkan bahwa PBL menjadi lebih kuat ketika dipadukan dengan model pembelajaran aktif lain. Bormayanti dan Rafianti (2024), misalnya, melaporkan bahwa kombinasi PBL, Talking Stick, dan Scramble meningkatkan prestasi akademik dan partisipasi. Hakim dan Ahmadi (2024) menemukan bahwa PBL yang dikombinasikan dengan Talking Stick meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. PBL terintegrasi dengan community-based learning juga muncul dalam studi terbaru sebagai cara untuk memperkuat relevansi dunia nyata dan keterampilan abad ke-21 (“Development of social studies learning model,” 2025; “An integrated social studies teaching model,” 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif tidak selalu harus diterapkan sebagai satu model yang terisolasi. Guru dapat mengombinasikan model selama sintaks pembelajaran tetap jelas, kelas dapat dikelola, dan tujuan pembelajaran selaras dengan kompetensi IPS.

Pembelajaran berbasis inkuiri dan inkuiri sosial juga menunjukkan relevansi kuat dalam IPS sekolah dasar. Pembelajaran berbasis inkuiri mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyelidiki informasi, dan membangun penjelasan. Selpianti et al. (2025) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri meningkatkan ketuntasan belajar dan pemahaman konseptual. Devega et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri secara signifikan meningkatkan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis dan kreativitas. Putri (2024) juga melaporkan ukuran efek yang tinggi dari pembelajaran berbasis inkuiri terhadap hasil belajar. Dalam konteks IPS sekolah dasar di Indonesia, Pada (2020) secara khusus membahas implementasi pembelajaran inkuiri sosial untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Inkuiri sosial sangat relevan karena melatih siswa mengkaji fenomena sosial, memahami berbagai perspektif, dan mengembangkan kesimpulan yang beralasan.

Pembelajaran kontekstual dan community-based learning memperkuat dimensi penting lain dari IPS, yaitu hubungan antara pengetahuan sekolah dan kehidupan nyata. Pembelajaran kontekstual membuat IPS lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan konsep dengan lingkungan terdekat mereka. Hatibu et al. (2025), misalnya, mengkaji Taman Arkeologi Leang-Leang sebagai sumber belajar kontekstual untuk IPS sekolah dasar. Phinla et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran terintegrasi berbasis komunitas dan berbasis masalah mendorong perilaku disiplin dan tanggung jawab. Amari et al. (2025) juga menekankan bahwa pembelajaran aktif yang didukung perangkat digital dapat memperkuat berpikir kritis, kewarganegaraan, kolaborasi, dan tanggung jawab sosial. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS perlu ditafsirkan secara luas, tidak hanya mencakup skor kognitif, tetapi juga kesadaran kewarganegaraan, perilaku sosial, dan kemampuan memahami konteks masyarakat.

Bermain peran, Talking Stick, peer lesson, dan fun learning juga bermanfaat untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan kelas. Talking Stick membantu siswa melatih komunikasi dan kepercayaan diri karena mereka didorong untuk berbicara ketika menerima tongkat. Ovardara et al. (2022) menemukan bahwa Talking Stick meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar, sedangkan Bormayanti dan Rafianti (2024) serta Hakim dan Ahmadi (2024) menunjukkan bahwa model ini dapat diintegrasikan dengan PBL untuk memperkuat partisipasi. Fun learning juga relevan dalam IPS karena siswa sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung secara emosional. Umraeni et al. (2024) menemukan bahwa fun learning memengaruhi hasil belajar IPS, sedangkan studi bermain peran, seperti Sakinah et al. (2022) dan Ramlah et al. (2026), menunjukkan bahwa aktivitas berbasis simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman sosial.

Sintesis ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran aktif meningkatkan hasil belajar IPS melalui beberapa mekanisme. Pertama, pembelajaran aktif meningkatkan partisipasi siswa. Siswa lebih terlibat ketika mereka berdiskusi, bergerak, mencocokkan kartu, memecahkan masalah,

mengajar teman sebaya, atau memainkan peran. Kedua, pembelajaran aktif memperkuat pemahaman konseptual karena siswa memproses informasi melalui berbagai aktivitas, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Ketiga, pembelajaran aktif mendukung kolaborasi dan komunikasi, sebagaimana ditunjukkan dalam studi Burhan dan Musfirah (2025), Oktaviana et al. (2025), Restalia et al. (2025), dan Rosidah et al. (2025). Keempat, pembelajaran aktif mengembangkan berpikir kritis karena model seperti PBL, inkuiri, Jigsaw, dan pembelajaran kontekstual menuntut siswa menganalisis, membandingkan, bernalar, dan mengevaluasi informasi (Azizah et al., 2023; Devega et al., 2024; Widyani et al., 2025). Kelima, pembelajaran aktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan karena siswa mengalami pembelajaran sebagai proses yang interaktif, bermakna, dan terhubung secara sosial (Antony & Arya, 2025; Satriani et al., 2025; Soares & Tarto, 2024).

Di balik temuan positif tersebut, literatur juga mengungkapkan beberapa tantangan implementasi. Keterbatasan waktu sering muncul karena pembelajaran aktif memerlukan persiapan, pengorganisasian kelompok, pengelolaan aktivitas, dan refleksi. Made et al. (2023), Burhan et al. (2025), dan Khoerunnisa et al. (2025) mencatat bahwa manajemen kelompok dan alokasi waktu dapat memengaruhi keberhasilan Jigsaw, PBL, dan project-based learning. Partisipasi siswa yang tidak merata merupakan tantangan lain, terutama dalam pembelajaran kooperatif. Sebagian siswa dapat mendominasi diskusi, sementara yang lain tetap pasif. Restalia et al. (2025) dan Harjun et al. (2025) menekankan bahwa fasilitasi guru sangat penting untuk memastikan partisipasi yang seimbang. Kesiapan guru juga menjadi isu yang berulang. Sari et al. (2025), Satriani et al. (2025), dan Cali et al. (2025) menyatakan bahwa guru membutuhkan kompetensi dalam merancang skenario pembelajaran aktif, memilih model yang tepat, menyiapkan bahan, dan menilai perkembangan kognitif serta sosial siswa.

Isu penting lainnya adalah bahwa efektivitas pembelajaran aktif bersifat kontekstual. Drouet et al. (2023) dan Mubayinah (2023) menemukan variasi dampak Jigsaw terhadap prestasi dan motivasi. Purbasari et al. (2025) juga mencatat heterogenitas dampak PBL dan project-based learning. Hal ini berarti tidak ada satu model pun yang dapat dinyatakan unggul secara universal untuk semua kelas IPS sekolah dasar. PBL mungkin lebih efektif untuk pemecahan masalah dan berpikir kritis; Jigsaw mungkin lebih sesuai untuk tutor sebaya dan kerja sama terstruktur; Make a Match dapat berguna untuk motivasi dan pengenalan konsep; inkuiri dapat tepat untuk eksplorasi dan bertanya; sedangkan pembelajaran kontekstual dapat paling kuat dalam menghubungkan materi IPS dengan lingkungan sosial kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru perlu mencocokkan model dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi kelas, waktu yang tersedia, dan fokus penilaian.

Secara keseluruhan, literatur yang ditinjau menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif berkontribusi positif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Bukti terkuat tampak pada pembelajaran kooperatif dan problem-based learning, diikuti oleh model berbasis inkuiri, kontekstual, dan terintegrasi. Namun demikian, implementasi yang efektif memerlukan perencanaan yang cermat, kompetensi guru, manajemen kelas, media yang sesuai, serta adaptasi terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran aktif sebaiknya dipahami bukan sekadar sebagai kumpulan aktivitas kelas yang menarik, melainkan sebagai strategi pedagogis untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih bermakna, partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada hasil.

KESIMPULAN

Tinjauan literatur ini dipandu oleh tiga pertanyaan penelitian. Pertama, model pembelajaran aktif yang paling sering digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar meliputi pembelajaran kooperatif, Jigsaw, Make a Match, Talking Stick, problem-based learning, inkuiri atau inkuiri sosial, pembelajaran kontekstual, bermain peran, peer lesson, fun learning, project-based learning, dan community-based learning. Kedua, model-model tersebut berkontribusi terhadap hasil belajar IPS siswa dengan meningkatkan partisipasi, motivasi, kolaborasi, pemahaman konseptual, berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan sosial. Ketiga, model yang

paling sering dilaporkan efektif adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya Jigsaw dan Make a Match, serta problem-based learning, terutama ketika didukung oleh masalah kontekstual, kerja kelompok terstruktur, dan fasilitasi guru.

Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran aktif sangat relevan bagi IPS sekolah dasar karena selaras dengan karakter mata pelajaran yang menuntut siswa memahami kehidupan sosial melalui interaksi, inkuiri, komunikasi, dan penerapan dalam dunia nyata. Meskipun demikian, keberhasilan pembelajaran aktif bergantung pada kesiapan guru, manajemen waktu, pengorganisasian kelompok, karakteristik siswa, ketersediaan media, dan adaptasi kontekstual. Oleh karena itu, penelitian mendatang tidak hanya perlu membandingkan model mana yang paling efektif, tetapi juga mengkaji bagaimana model pembelajaran aktif dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam beragam konteks sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amari, M. A. D., Villacis, D. E. L., Aragon, A. G. V., Viana, K. E. C., & Moreira, A. E. L. (2025). Integración de metodologías activas y entornos digitales en la enseñanza de estudios sociales: Innovación pedagógica para fortalecer el pensamiento crítico y la ciudadanía. <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.489>
- An integrated social studies teaching model based on problem-based and community-based learning to foster 21st century competencies in small primary schools. (2025). <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.28909280>
- Antony, J. P., & Arya, R. (2025). Effect of active learning versus traditional lecturing on the learning achievement of school students in social sciences: A meta analysis. *BSSS Journal of Education*, 14(1), 48–63. <https://doi.org/10.51767/je1404>
- Azizah, S. N., Zahry, A. A., Mumfaza, R., Amala, R. A., Roisah, R., & Agustin, V. H. (2023). Enhancing learning abilities through problem-based learning: A meta-analysis at sanggar bimbingan hulu kelang. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(2), 190–198. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i2.147>
- Bormayanti, H., & Rafianti, W. R. (2024). Upaya meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas v terhadap muatan IPS menggunakan kombinasi model pembelajaran PBL, Talking Stick dan Scramble. *Ainara Journal*, 5(4), 443–449. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.616>
- Burhan, I., & Musfirah, M. (2025). Implementation of cooperative learning models and their impact on social studies learning in elementary schools. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 7(2), 918–928. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v7i2.1440>
- Burhan, I., Musfirah, M., Yuliani, N. F., Rachman, S., & Amriadi, A. (2025). Project-based learning in elementary social studies: A literature review on effectiveness and learning outcomes. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 3(03), 508–516. <https://doi.org/10.59653/jemls.v3i03.1918>
- Cali, R. A. M., Yanzapanta, M. J., Cali, E. L. M., Medina, G., & Meneses, G. A. R. (2025). Efectividad de las estrategias de aprendizaje cooperativo en la mejora del rendimiento académico en estudiantes de primaria. <https://doi.org/10.70577/asce/1033-1052/2025>
- Devega, A. T., Ambiyar, Lapisa, R., Herasmus, H., Basriadi, A., Fernandes, A. L., & Adi, N. H. (2024). Realizing 21st century learning through inquiry-based learning: A meta-analysis. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13070014>
- Development of social studies learning management approach using problem-based and community-based learning to enhance 21st-century skills for students in small schools. (2025). <https://doi.org/10.5281/zenodo.17174573>

- Drouet, O. C., Lentillon-Kaestner, V., & Margas, N. (2023). Effects of the jigsaw method on student educational outcomes: Systematic review and meta-analyses. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1216437>
- Hakim, S., & Ahmadi, F. (2024). The effectiveness of problem based learning model combined with talking stick on IPAS learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(11), 9700–9708. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7391>
- Harjun, Aisah, S. N., Fatajaya, M. A., Syah, L. A. A., Ma'alumu, Rosmawati, Jamal, A. N. A., Nurmayani, S., Fauzia, A., Sulastri, & Permata, W. O. Z. (2025). Systematic literature review: Strategi pembelajaran kelompok pendekatan cooperative learning untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan sosial siswa. <https://doi.org/10.63822/dy0x9767>
- Hatibu, H., Tati, A. D. R., Pada, A., & Burhan, I. (2025). Eksplorasi Taman Arkeologi Leang-Leang sebagai sumber belajar kontekstual dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 491–500.
- Hayatun, H., Nursehah, U., & Valentri, A. (2025). Kajian literatur mengenai model Make a Match terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 127–137. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1582>
- Hidayah, N., Suharno, S., & Indriayu, M. (2016). The implementation of cooperative learning by using Jigsaw and Make a Match method to improve the activity and learning outcomes of social science. (Catatan: Sumber asal tidak menyertakan link DOI untuk artikel ini).
- Jaya, I. K. M. A., & Witraguna, K. Y. (2025). The influence of problem-based learning models on social studies learning outcomes in elementary schools. *Deleted Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.25078/ijils.v3i1.4366>
- Karina, A., Oktariani, A. P., & Hong, D. (2024). Improving learning outcomes using Jigsaw learning in high class elementary schools. *Journal of Basic Education Research*, 5(2), 88–95. <https://doi.org/10.37251/jber.v5i2.747>
- Khoerunnisa, R. A., Sa'du, G. A., Fuadah, S. S., & Anasta, N. D. C. (2025). Model cooperative learning tipe Jigsaw pada pembelajaran di sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(2), 205–219. <https://doi.org/10.24114/js.v9i2.64829>
- Made, I., Dharma, A., Kertih, W., Lasmawan, W., Artikel, I., & Abstrak. (2023). Meta analisis komparasi efektivitas model pembelajaran PBL dan Jigsaw ditinjau dari hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1036>
- Mubayinah, S. (2023). Jigsaw effects on student learning outcomes: A review. <https://doi.org/10.59653/jemls.v1i03.243>
- Oktaviana, N., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Literature review: Penerapan model kooperatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Maras*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.643>
- Ovartadara, M., Nabar, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh model Talking Stick terhadap hasil belajar IPS siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1888–1895. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.492>
- Pada, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *PINISI: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 116–125.
- Phinla, W., Phinla, W., & Mahapoonyanont, N. (2025). The development of social studies learning management guidelines using community-based and project-based approaches to promote disciplined behavior and responsibility for learning among

- primary school students in small schools.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18143254>
- Purbasari, I., Dzikrulloh, M. H. A., & Ifada, E. N. (2025). Meta analisis komparatif pengaruh model Problem Based Learning dan Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3641>
- Putri, H. K., Risdianto, E., & Ramandani, A. A. (2025). Enhancing social studies achievement through the Make a Match cooperative model: The moderating role of student motivation. <https://doi.org/10.70211/disolife.v1i1.258>
- Putri, Y. E. (2024). Effectiveness of using inquiry-based learning models on student learning outcomes: Meta analysis. *Indonesian Journal of Computer Science*. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i2.3935>
- Ramlah, R., Putri, N., & Wulandari, S. (2026). Role playing in Social Studies learning to enhance participation and learning outcomes in elementary schools. *Journal of Primary Education Innovation*, 9(1), 112–120.
- Restalia, W., Atiyah, A., & Kamal, R. (2025). Revitalisasi strategi pembelajaran kooperatif: Optimalisasi kolaborasi kegiatan siswa dalam pembelajaran. *STRATEGY Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 5(2), 91–98. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i2.5085>
- Rosidah, A., Ananda, D. S., Fuadah, S. S., Andriani, M., Putra, G. L., & Rizqi, M. F. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPS siswa SD: Studi pustaka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 10–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1860>
- Sakinah, S., Dewi, L., & Fitria, A. (2022). Implementing cooperative and interactive strategies in elementary Social Studies: Effects on engagement and understanding. *Journal of Basic Education Studies*, 6(3), 205–214.
- Sari, N., Elizar, & Sumarno. (2025). Analysis of the effectiveness of using Problem Based Learning (PBL) model in Social Studies learning in elementary school: A systematic literature review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 419–427. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92709>
- Satriani, N. N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). The influence of the problem-based learning (PBL) learning model on social studies interest and learning outcomes. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 46–55. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.86582>
- Selpianti, S., Zulnuraini, Z., Khairunnisa, K., Aras, N. F., & Wilade, S. J. (2025). Enhancing students' learning outcomes in science and social studies through the inquiry-based learning model in grade V elementary school. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2566>
- Siregar, S. N., Siregar, N., Larastiti, C. A., Nurdin, H. A., Kiroma, H., Lestari, E., & Lina, A. (2022). Meta analisis penerapan model Problem Base Learning pada jenjang sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. *Dawuh Guru*, 2(2), 183–192. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.443>
- Soares, R. C. D. O., & Tarto. (2024). Increasing motivation, activeness and learning outcomes of IPS through a cooperative learning model type Jigsaw for grade V students of Kyai Mojo Junior High School in Yogyakarta in the 2023/2024 academic year. <https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.6996>
- Solissa, E. M., Marzuki, K., Arniati, A., Mufti, D., & Santosa, T. A. (2023). The influence of the Jigsaw model based on higher order thinking skills on students 21st century

- skills: Meta-analysis. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 7(2), 2470–2479.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.6689>
- Umraeni, U., Pada, A., & Sahabuddin, E. S. (2024). The influence of using the fun learning method on Social Studies learning outcomes in elementary school students in Jeneponto Regency. *Pinisi Journal of Education*, 4(6), 144–153.
- Villarroel-Molina, L. M., Morales-Maseira, R. R., Barre-Vera, J. F., & Montufar-Olvera, M. J. (2025). Impacto de las metodologías activas (ABP, aprendizaje cooperativo y gamificación) en el rendimiento académico y socioemocional de los estudiantes de educación básica. <https://doi.org/10.63618/omd/isj/v3/n4/165>
- Widyani, A. T., Ristiningsih, D., Wijayanti, M. D., Widyani, A. T., & Ristiningsih, D. (2025). Studi literatur: Evaluasi ragam model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 37–37.
<https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107193>