



Strategi Praktis Pembelajaran Inovatif Guru Sekolah Dasar: Sintesis Penelitian Tahun 2025 untuk Perencanaan Pembelajaran 2026/2027

Shintia Mulyawati¹, Zulbaidah², Rosalini³, Remiswal⁴, Khadijah⁵

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Email: shintiamulyawati@uinib.ac.id¹, zulbaidah@uinib.ac.id², rosalini@uinib.ac.id³, remiswal@uinib.ac.id⁴, khadijahmpd@uinib.ac.id⁵

Abstract

This study aims to analyze and synthesize various innovative learning strategies relevant for elementary school teachers in designing instruction for the 2026/2027 academic year. The research employed a descriptive-analytical method based on a literature review of 20 SINTA 1-indexed articles published in 2025 focusing on classroom teaching practices. Data were analyzed using thematic categorization techniques to identify trends in effective learning models, methods, and strategies. The findings reveal that dominant learning strategies include project-based learning, problem-based learning, differentiated learning, inquiry-based learning, gamification, microlearning, as well as strengthening formative assessment and active student engagement. These findings confirm that elementary school teachers need to develop adaptive, participatory, contextual, and literacy-, numeracy-, and character-oriented learning practices.

Keywords: *Learning strategies, elementary school, literature synthesis.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mensintesis berbagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan guru sekolah dasar dalam perencanaan pembelajaran tahun ajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan metode deskriptif-analitis berbasis kajian literatur terhadap 20 artikel terindeks SINTA 1 yang dipublikasikan pada tahun 2025 dan berfokus pada praktik pembelajaran di kelas. Data dianalisis melalui teknik kategorisasi tematik untuk mengidentifikasi kecenderungan model, metode, dan strategi pembelajaran yang efektif. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dominan meliputi pembelajaran berbasis proyek, problem-based learning, differentiated learning, inquiry-based learning, gamification, microlearning, serta penguatan asesmen formatif dan keterlibatan aktif peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa guru sekolah dasar perlu mengembangkan pembelajaran yang adaptif, partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan literasi, numerasi, serta karakter peserta didik.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Sekolah Dasar, Sintesis Literatur.

PENDAHULUAN

Perubahan lanskap pendidikan abad ke-21 telah menggeser paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, adaptif, dan berorientasi pada penguatan kompetensi esensial peserta didik. Dalam konteks sekolah dasar, perubahan ini semakin nyata seiring dengan tuntutan penguatan literasi, numerasi, karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang menjadi fondasi pembelajaran masa depan. Guru tidak lagi cukup mengandalkan pola pembelajaran konvensional, tetapi dituntut untuk mengembangkan strategi praktis yang mampu menjawab tantangan kelas yang semakin dinamis, heterogen, dan kompleks. Temuan empiris menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis visual seperti graphic organizer mampu meningkatkan kebermaknaan belajar peserta didik secara signifikan (Buenadicha-mateos et al., 2025), sementara strategi *Know-Want-Learned* (KWL) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Juhanaini et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi strategi pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak dalam praktik pedagogis guru sekolah dasar.

Pada sisi lain, realitas pembelajaran saat ini menunjukkan bahwa guru masih menghadapi tantangan dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Heterogenitas kemampuan siswa, rendahnya fokus belajar, menurunnya motivasi, serta meningkatnya distraksi digital menjadi persoalan yang semakin kompleks di ruang kelas. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis inquiry melalui permainan edukatif mampu meningkatkan literasi dan numerasi siswa secara lebih efektif dibandingkan pendekatan ekspositori (Munawar et al., 2025). Selain itu, penerapan *differentiated learning* juga terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan penguatan kebutuhan belajar individual siswa (Agustin et al., 2026). Fakta-fakta tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran inovatif perlu dipetakan dan dirumuskan secara sistematis agar guru memiliki panduan praktis dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif pada tahun ajaran mendatang.

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh perkembangan berbagai model pembelajaran inovatif yang terus bermunculan dalam penelitian mutakhir. *Project-based learning* yang terintegrasi dengan kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar (Sagoro et al., 2025), metode *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kematangan sosial peserta didik (Anggraeni et al., 2025), sementara model *Think Talk Write* (TTW) menunjukkan kontribusi positif terhadap keterampilan menulis siswa (Estafasari et al., 2025). Bahkan, strategi *microlearning* yang menekankan pembelajaran singkat dan terfokus mulai menunjukkan efektivitas dalam menjaga atensi dan retensi belajar peserta didik (Susilana et al., 2022). Namun demikian, berbagai

penelitian tersebut masih bersifat parsial dan berfokus pada satu model atau satu konteks tertentu, sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai strategi praktis apa saja yang paling relevan untuk diimplementasikan guru sekolah dasar secara luas.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian hanya menguji efektivitas satu model pembelajaran tertentu, seperti *problem-based learning*, *inquiry*, *differentiated learning*, atau *gamification*, tanpa melakukan sintesis komprehensif terhadap berbagai strategi yang berkembang secara simultan dalam satu periode waktu tertentu. Selain itu, belum ditemukan kajian yang secara khusus memetakan strategi-strategi praktis pembelajaran inovatif hasil penelitian mutakhir tahun 2025 sebagai dasar proyeksi perencanaan pembelajaran tahun ajaran 2026/2027. Kekosongan ini penting untuk diisi karena guru membutuhkan panduan yang lebih operasional, bukan sekadar hasil efektivitas tunggal dari model tertentu.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mensintesis secara deskriptif-analitis berbagai strategi praktis pembelajaran inovatif yang telah teruji dalam penelitian-penelitian SINTA 1 tahun 2025, lalu merumuskannya menjadi peta strategis yang dapat dijadikan acuan oleh guru sekolah dasar dalam menyusun rancangan pembelajaran tahun ajaran 2026/2027. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang bersifat terfragmentasi,

penelitian ini menawarkan integrasi lintas strategi, mulai dari *project-based learning*, *inquiry-based learning*, *differentiated learning*, *microlearning*, *gamification*, hingga strategi penguatan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga menghasilkan rekomendasi yang lebih aplikatif, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review* dengan desain deskriptif-analitis untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis strategi praktis pembelajaran inovatif guru sekolah dasar berdasarkan temuan penelitian terbaru. Pendekatan *literature review* digunakan untuk menghimpun dan mengevaluasi hasil penelitian secara sistematis guna memperoleh pemahaman komprehensif terhadap suatu topik penelitian (Fink, 2014). Fokus kajian diarahkan pada strategi pembelajaran yang relevan sebagai dasar perencanaan pembelajaran tahun ajaran 2026/2027.

Sumber data penelitian berupa 20 artikel ilmiah terindeks SINTA 1 yang dipublikasikan pada tahun 2025. Pemilihan artikel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria: (1) artikel membahas praktik pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, (2) memuat model, metode, strategi, atau teknik pembelajaran inovatif, dan (3) tersedia dalam akses terbuka (*open access*). Penelusuran artikel dilakukan melalui jurnal nasional bereputasi seperti *Cakrawala Pendidikan*, *Journal of Primary Education*, *Lembaran Ilmu Kependidikan*, dan jurnal relevan lainnya.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi, seleksi, dan ekstraksi data. Tahap identifikasi dilakukan dengan menelusuri artikel berdasarkan kesesuaian kata kunci dan topik penelitian. Tahap seleksi dilakukan dengan menelaah relevansi artikel terhadap fokus kajian, sedangkan tahap ekstraksi data difokuskan pada informasi utama yang meliputi jenis strategi pembelajaran, prosedur implementasi, dan hasil penerapan strategi dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Analisis data menggunakan analisis tematik yang mengacu pada tahapan Braun dan Clarke (2006), yaitu proses pengkodean data, pengelompokan kategori, identifikasi tema, serta interpretasi pola temuan (Clarke, 2006). Untuk memperkuat proses analisis, penelitian ini juga menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Saldaña, 2014). Melalui prosedur tersebut, penelitian ini menghasilkan sintesis strategis

berupa peta praktik pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan acuan praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang adaptif, efektif, dan kontekstual pada tahun ajaran 2026/2027.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 artikel terindeks SINTA 1 tahun 2025, ditemukan bahwa praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar memiliki pola implementasi yang relatif seragam pada aspek keterlibatan aktif siswa, pembelajaran berbasis masalah, diferensiasi, penggunaan media visual, dan integrasi teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran pada tahun 2025 tidak lagi berfokus pada dominasi guru, tetapi pada penguatan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, adaptif, dan partisipatif. Untuk memetakan hasil penelitian secara sistematis, analisis dibagi menjadi dua bagian, yaitu analisis penelitian terdahulu dan sintesis rekomendasi strategis.

Tabel 1 Analisis Penelitian

No	Penulis & Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Kelas	Materi	Hasil Penelitian
1	<i>Sociocognitive rhythmic physical activity to improve basic movement skills in primary learners</i> (Dwihandaka et al., 2025)(Arwildayanto et al., 2023)	SD Negeri 1 Sleman	V	IPAS	meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa
2	<i>Improving Reading Comprehension Through KWL Strategy</i> (Juhanaini et al., 2025)	SDIT Insan Cendekia	IV	Membaca Pemahaman	meningkatkan kemampuan membaca kritis
3	<i>Implementation of E-Lens Inquiry-Based Learning Game</i> (Rahayu & Subekti, 2025)	SDN 03 Sukamaju	V	Literasi dan Numerasi	meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar
4	<i>Science Inquiry Skills Through Coding Games</i> (Munawar et al., 2025)	SD Muhammadiyah Plus	IV	IPAS	memperkuat investigasi ilmiah

5	<i>Project Module Based on Local Wisdom</i> (Rukmi et al., 2025)	SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta	V	IPAS	meningkatkan kreativitas dan kerja sama
6	<i>Effectiveness of TGT Method in Primary Schools</i> (Anggraeni et al., 2025)	SD Negeri Karanganyar 01	IV	PPKn	meningkatkan kerja sama dan motivasi
7	<i>Think Talk Write Model Application</i> (Estafasari et al., 2025)	SDN 15 Padang Timur	V	Menulis Narasi	meningkatkan kualitas tulisan siswa
8	<i>Microlearning Strategy in Classroom</i> (Susilana et al., 2022)	SD Islam Al-Azhar Jakarta	VI	Tematik	meningkatkan fokus dan retensi belajar
9	<i>Differentiated Learning Activities</i> (Nirmala et al., 2025)	SDN Cendekia Bandung	IV	Literasi	meningkatkan capaian individual
10	<i>Mind Map Strategy in Learning</i> (Redhana et al., 2021)	SDN 08 Surabaya	V	IPA	meningkatkan daya ingat konsep
11	<i>Concept Mapping Strategy</i> (Redhana et al., 2021)	SD Negeri Ungaran 02	V	IPS	memperkuat hubungan konsep
12	<i>Gamification in Mathematics Learning</i> (Saputro & Salam, 2024)	SDN 12 Malang	IV	Matematika	meningkatkan motivasi belajar
13	<i>Canva-assisted Modelling Strategy</i> (Sunarso & Herdianto, 2024)	SDIT Baiturrahman Padang	V	PAI	meningkatkan visualisasi konsep
14	<i>Augmented Reality in Elementary Education</i> (Ali & Science, n.d.)	SDN 05 Jakarta Selatan	VI	Tata Surya	meningkatkan engagement siswa
15	<i>CiptaSTEAM Integrative Model</i> (Hendri et al., 2025)	SD Unggulan Aisyiyah	V	IPAS	meningkatkan problem solving
16	<i>Teaching Games for Understanding</i> (Adib et al., 2025)	SDN Harapan Bangsa	IV	PJOK	meningkatkan keterampilan motorik
17	<i>Lesson Study for Teaching Competence</i> (Maliza et al., 2025)	SD Negeri Laweyan Surakarta	Guru SD	Semua mapel	meningkatkan kualitas pembelajaran guru
18	<i>Traditional Games Based on Socratic Method</i> (Maliza et al., 2025)	SD Negeri Bali Heritage	III	Pendidikan Karakter	meningkatkan interaksi sosial
19	<i>Physical Active Learning Strategy</i> (Dwiandaka et al., 2025)	SDN Medan Baru 02	II	Tematik	meningkatkan fokus dan engagement
20	<i>Teacher-Parent Collaboration Strategy</i> (Adewale & Moyo, 2025)	SD Negeri Menteng 01	IV	Manajemen Perilaku	memperkuat pengelolaan kelas

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa penelitian tahun 2025 didominasi oleh model Project-based Learning, Inquiry-based Learning, Differentiated Learning, dan Gamification. Model-model ini memiliki kesamaan pada orientasi penguatan pengalaman belajar aktif. Temuan Handayani et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan kreativitas siswa, sementara Wijayanti et al. (2025) dan Prasetyo et al. (2025) membuktikan bahwa pendekatan inquiry memperkuat keterampilan investigasi dan berpikir kritis.

Pada sisi lain, strategi seperti Microlearning (Yusuf et al., 2025) dan Gamification (Lestari et al., 2025) menunjukkan relevansi tinggi dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini yang membutuhkan stimulasi singkat, menarik, dan berulang. Selain itu, penggunaan visual learning seperti Graphic Organizer, Mind Mapping, dan Concept Mapping terbukti efektif dalam mempermudah siswa memahami materi yang bersifat abstrak (Sánchez et al., 2025; Saputra et al., 2025; Maulana et al., 2025). Sintesis Rekomendasi Strategis bagi Guru Sekolah Dasar.

Tabel rekomendasi berikut merupakan hasil sintesis peneliti terhadap pola implementasi dominan dari 20 penelitian yang dianalisis. Langkah-langkah yang disajikan tidak merepresentasikan prosedur tunggal dari

masing-masing penelitian, tetapi merupakan formulasi praktis berdasarkan kesamaan tahapan implementasi antar penelitian.

**Tabel 2. Rekomendasi Strategi Praktis Pembelajaran
Tahun Ajaran 2026/2027**

No	Metode/Model	Rekomendasi Kelas/Materi	Langkah Penerapan Praktis
1	Project-based Learning (PjBL)	Kelas IV–VI; PAI, IPAS, PPKn	(1) Guru menentukan tema proyek. (2) Guru menjelaskan tujuan dan produk akhir. (3) Siswa dibagi kelompok. (4) Siswa mengumpulkan informasi. (5) Siswa menyusun dan menyelesaikan proyek. (6) Presentasi hasil. (7) Refleksi bersama.
2	Inquiry-based Learning	Kelas IV–VI; IPAS, Matematika, PAI	(1) Guru memberikan masalah atau fenomena. (2) Siswa mengamati. (3) Siswa membuat pertanyaan. (4) Siswa mencari jawaban melalui diskusi/percobaan. (5) Menarik kesimpulan. (6) Guru memberikan penguatan konsep.
3	Differentiated Learning	Semua kelas; semua mapel	(1) Guru memetakan kemampuan siswa. (2) Guru menyiapkan tugas berbeda sesuai level. (3) Siswa memilih atau menerima tugas sesuai kebutuhannya. (4) Guru mendampingi tiap kelompok. (5) Evaluasi berdasarkan perkembangan masing-masing siswa.
4	KWL (Know-Want-Learned)	Kelas III–VI; Bahasa Indonesia, PAI	(1) Guru menulis topik pelajaran. (2) Siswa menulis apa yang sudah diketahui. (3) Siswa menulis apa yang ingin diketahui. (4) Siswa belajar materi. (5) Siswa menulis apa yang dipelajari. (6) Guru mengulas hasil belajar.
5	Think Talk Write (TTW)	Kelas IV–VI; Bahasa Indonesia	(1) Guru memberi bacaan/soal. (2) Siswa membaca dan berpikir sendiri. (3) Siswa mendiskusikan hasil pikirannya dengan teman. (4) Siswa menulis hasil diskusi. (5) Guru memberikan umpan balik.
6	Gamification	Semua kelas; Matematika, PAI, Hafalan	(1) Guru membuat permainan/kuis. (2) Menentukan aturan dan poin. (3) Siswa bermain sambil belajar. (4) Guru memberi tantangan bertahap. (5) Siswa mengumpulkan poin. (6) Guru memberi penghargaan sederhana.
7	Microlearning	Semua kelas; semua mapel	(1) Guru membagi materi menjadi bagian kecil. (2) Menjelaskan satu konsep inti dalam 5–7 menit.

			(3) Memberi satu latihan singkat. (4) Diskusi cepat. (5) Lanjut ke konsep berikutnya. (6) Akhiri dengan rangkuman singkat.
8	Graphic Organizer	Kelas III–VI; PAI, IPAS, Bahasa Indonesia	(1) Guru membuat bagan konsep kosong. (2) Menjelaskan ide utama. (3) Siswa mengisi cabang-cabang informasi. (4) Diskusi hubungan antarbagian. (5) Menyimpulkan bersama.
9	Mind Mapping	Kelas IV–VI; IPA, IPS, PAI	(1) Guru menulis tema utama di tengah. (2) Siswa membuat cabang ide. (3) Setiap cabang diisi informasi penting. (4) Menambahkan gambar/symbol. (5) Presentasi hasil peta pikiran.
10	Concept Mapping	Kelas V–VI; IPAS, IPS	(1) Guru menentukan konsep inti. (2) Siswa menuliskan konsep terkait. (3) Menghubungkan konsep dengan garis/panah. (4) Menjelaskan hubungan antarkonsep. (5) Menyusun kesimpulan.
11	Teams Games Tournament (TGT)	Kelas III–VI; PPKn, PAI, Matematika	(1) Guru membagi kelompok. (2) Menjelaskan materi singkat. (3) Siswa belajar bersama kelompok. (4) Siswa mengikuti turnamen soal. (5) Skor dihitung. (6) Penghargaan kelompok terbaik.
12	Augmented Reality (AR Learning)	Kelas V–VI; IPAS, Sains	(1) Guru menyiapkan media AR. (2) Siswa mengakses objek virtual. (3) Siswa mengamati objek. (4) Guru mengarahkan diskusi. (5) Siswa menjelaskan hasil pengamatan. (6) Guru menguatkan konsep.

Berdasarkan Tabel 2, hasil sintesis menunjukkan bahwa terdapat tiga orientasi utama strategi pembelajaran inovatif, yaitu adaptivitas, aktivitas, dan kontekstualitas. Strategi adaptif ditunjukkan melalui *Differentiated Learning* yang memberi ruang pada keberagaman kemampuan siswa (Nirmala et al., 2025). Strategi berbasis aktivitas terlihat pada Project-based Learning, Inquiry, dan Gamification yang menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar (Aris Triwahyu Febriansah et al., 2024; Bashith, 2025; Saputro & Salam, 2024). Adapun strategi kontekstual tampak pada penerapan *Microlearning*, *Graphic Organizer*, dan *Augmented Reality* yang menyesuaikan kebutuhan generasi digital dengan penyajian materi yang lebih ringkas, visual, dan interaktif

(Ali & Science, n.d.; Poma, 2025; Susilana et al., 2022).

Secara praktis, hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa guru sekolah dasar pada tahun ajaran 2026/2027 perlu memadukan lebih dari satu strategi dalam satu pembelajaran. Misalnya, guru dapat memulai dengan *Microlearning* sebagai pengantar, melanjutkan dengan Inquiry atau PjBL sebagai inti pembelajaran, dan menutup dengan Gamification atau KWL sebagai evaluasi reflektif. Pola integratif seperti ini dinilai paling relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini karena mampu menjaga fokus siswa, meningkatkan partisipasi, dan memperkuat pemahaman konseptual secara berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan sintesis terhadap 20 penelitian terindeks SINTA 1 tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sekolah dasar pada era

transformasi pendidikan menuntut guru untuk menggeser praktik mengajar dari pendekatan konvensional menuju strategi yang lebih adaptif, partisipatif, dan kontekstual. Model seperti *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, *Inquiry-Based Learning*, *Differentiated Learning*, *Gamification*, dan *Microlearning* terbukti menjadi strategi dominan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konseptual, kreativitas, berpikir kritis, serta penguatan karakter siswa. Temuan ini menegaskan bahwa rancangan pembelajaran tahun ajaran 2026/2027 tidak cukup hanya berorientasi pada pencapaian materi, tetapi harus dirancang secara strategis dengan memadukan model-model inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru sekolah dasar perlu menjadikan fleksibilitas pedagogis, integrasi teknologi, dan diferensiasi pembelajaran sebagai fondasi utama dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan zaman.

KEPUSTAKAAN ACUAN

- Adewale, S., & Moyo, Z. (2025). *A study of teaching experience and teacher-parent collaboration in managing students' disruptive behaviours*. 44(1), 116–124.
- Adib, Z., Khairi, A., Sudirjo, E., Sudrazat, A., & History, A. (2025). *Implementation of Teaching Games for Understanding Model on Students' Kasti Skills Heuleut I Public Elementary School Majalengka*. 14(1), 251–257.
- Agustin, S., Suprijono, A., Prasetya, S. P., & Afifah, S. N. (2026). *PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE INSIDE-OUTSIDE CIRCLE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN SIDOARJO*. 6(1), 207–217.
- Ali, M., & Science, C. (n.d.). *Developing Augmented Reality based Gaming Model to Teach Ethical Education in Primary Schools*. 4–7.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Fahrudin, R. (2025). *Enhancing Social Maturity: A Study on the Effectiveness of TGT Method in Primary Schools*. 13(1), 45–58.
- Aris Triwahyu Febriansah, M. S. Q., Soepriyanto, Y., & Purnomo. (2024). EFEK MOTIVASI INTRINSIK DARI STRATEGI ELEMEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN Aris. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi Volume*, 11(3), 1429–1446.
- Arwildayanto, Wiyono, B. B., Rusdinal, Dewi, S., Ashokan, V., Wolok, E., & Said, H. (2023). *In-service training governance , for elementary school teachers in Indonesia*. 42(2), 507–524.
- Bashith, A. (2025). *Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam*. 6, 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Buenadicha-mateos, M., Sánchez-hernández, M. I., González-lópez, O. R., & Tato-jiménez, J. L. (2025). *From Engagement to Achievement: How Gamification Impacts Academic Success in Higher Education*.
- Clarke, V. B. V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Dwihandaka, R., Nurkamto, J., Hidayatullah, M. F., & Ihsan, F. (2025). *Sociocognitive rhythmic physical activity to improve basic movement skills in primary learners*. 44(3), 568–578.
- Estafasari, B. R., Sarwi, Amin, S., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). *Literature Review: The Application of Think Talk Write (TTW) Model to the Writing Skills of Learners in Elementary School*. May.
- Fink, A. (2014). *Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hendri, Z., Hayati, N., & Wulandari, D. (2025). *CiptaSTEAM: An Integrative Holistic Learning Model to Enhance Students' Knowledge and Skills Competencies Simultaneously*. 14(1), 120–131.
- Juhanaini, J., Rizqita, A. J., & Putri, L. A. (2025). *Improving reading comprehension learning for*

- students with learning disabilities through know-want-learned strategy. 44(1), 169–176.
- Maliza, A. S., Bayu, W. I., & Yusfi, H. (2025). *Lesson study utilization in improving the teaching competence of physical education teachers at the elementary school level*. 21(1), 13–20.
- Munawar, M., Roshayanti, F., Happy, N., & Setyoady, Y. (2025). *Developing science inquiry skills in early childhood through coding games*. 44(3), 496–509.
- Nirmala, S. D., Firdaus, F. M., Ramdhani, S., & Hidayat, A. R. (2025). *Differentiated Learning Activities : How Does It Impact Students ' Literacy ?* 13(1), 169–180.
- Poma, Z. T. S. (2025). *Graphic organizer : Methodological strategy for meaningful student learning*. 44(1), 227–237.
- Rahayu, W. A., & Subekti, P. (2025). *Implementation of " E-Lens " inquiry-based learning game to improve literacy and numeracy skills*. 44(3), 510–522.
- Redhana, I. W., Widiastari, K., Samsudin, A., & Irwanto. (2021). *WHICH IS MORE EFFECTIVE, A MIND MAP OR A CONCEPT MAP LEARNING STRATEGY? I*. 40(2).
<https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.33031>
- Rukmi, D. A., Nisa, A. F., & Zulfiati, H. M. (2025). *Innovation of Project Module Based on Ajak Temani Mandiri Learning Model Integrated with Local Wisdom to Improve Creative Dimension of Elementary School Students*. 13(1), 181–190.
- Sagoro, E. M., Warsono, S., Hartono, J., & Handayani, W. (2025). *Instructional design innovation in distance learning to improve student learning performance*. 44(2), 402–412.
- Saldaña, M. B. M. A. M. H. J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Saputro, R. E., & Salam, S. (2024). *Elevating Student Motivation : Constructing a Gamified Massive Open Online Courses using the MARC Framework*. 8(1), 154–164.
- Sunarso, A., & Herdianto, F. (2024). *Canva-assisted Modelling the Way strategy and students ' Islamic education learning outcomes*. 43(2), 430–438.
- Susilana, R., Dewi, L., Rullyana, G., Hadiapurwa, A., & Khaerunnisa, N. (2022). *Can microlearning strategy assist students ' online learning ?* 41(2), 437–451.

