

**MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF dan KREATIF PjBL-FLIPPED
CLASSROOM-ROLEPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN dan
SIKAP POSITIF SISWA TERHADAP PUBERTAS**

Riris Mawar Juwita

Alamat e-mail : andreandmawar09@gmail.com

ABSTRACT

Puberty is often considered a sensitive topic to address at the elementary school level, especially within Indonesia's cultural context. This situation requires educators to design learning strategies that are not only informative but also engaging and enjoyable, so that students can understand the physical and psychological changes they experience in a positive manner. This study aims to examine the effectiveness of an integrative learning model that combines Project-Based Learning (PjBL), the Flipped Classroom approach, and Roleplay in improving students' understanding of puberty. The research involved 30 fifth-grade students at SD Don Bosco 1 Kelapa Gading, consisting of 18 boys and 12 girls. A descriptive qualitative method was employed, using observation, interviews, and documentation throughout the learning process. The findings indicate that the implementation of this integrative model successfully enhanced students' understanding of puberty concepts and fostered more open, empathetic, and confident attitudes as they navigate the changes occurring in their bodies and emotions.

Keywords: Project-Based Learning (PjBL), Flipped Classroom, Roleplay, puberty, positive student attitudes

ABSTRAK

Materi pubertas sering kali dianggap sensitif untuk dibahas ditingkat sekolah dasar. Apalagi Indonesia memiliki budaya ketimuran. Keadaan ini memaksa pendidik perlu mencari strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan menyenangkan supaya siswa dapat memahami perubahan fisik dan psikis yang dialami dengan penerimaan yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan penerapan model pembelajaran integratif yang menggabungkan *Project Based Learning* (PjBL), *Flipped Classroom*, dan *Roleplay* dalam meningkatkan pengertian siswa terhadap masa pubertas. Penelitian ini dilakukan kepada 30 siswa kelas V di SD Don Bosco 1 Kelapa Gading yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model integratif ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pubertas serta menumbuhkan sikap terbuka, empatik, dan percaya diri dalam menghadapi perubahan yang mereka alami.

Kata kunci: PjBL, Flipped Classroom, Roleplay, pubertas, sikap positif siswa

A. Pendahuluan

Masa pubertas adalah masa penting dalam tumbuh kembang anak, ditandai dengan banyak perubahan pada tubuh, perasaan, dan cara bergaul. Bagi anak SD, masa ini sering terasa membingungkan karena mereka belum sepenuhnya paham apa yang sedang terjadi, sementara di sekolah topik ini jarang dibahas secara terbuka. Peran guru sangat penting untuk membantu mereka memahami perubahan ini, tetapi metode ceramah sering membuat siswa kurang tertarik dan pasif. Karena itu, dibutuhkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Salah satunya melalui gabungan model Project Based Learning (PjBL), Flipped Classroom, dan Roleplay, yang mengajak siswa belajar lewat proyek nyata, video atau media digital, serta kegiatan bermain peran agar mereka bisa lebih empati dan percaya diri. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana penerapan model tersebut dapat membantu siswa kelas V SD Don Bosco 1 Kelapa Gading memahami dan bersikap positif terhadap masa pubertas. Sejumlah penelitian

sebelumnya juga membuktikan bahwa kombinasi ketiga model ini bisa meningkatkan semangat, hasil belajar, dan keaktifan siswa. Diharapkan, pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka, seru, dan penuh kerja sama, terutama saat membahas hal-hal pribadi seperti pubertas. Lestari, Pratiwi, dan Sundari (2024) menunjukkan bahwa Flipped Classroom berdampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman siswa karena memberikan kebebasan dalam mengelola proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, perpaduan PjBL–Flipped Classroom–Roleplay diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aman, reflektif, dan kolaboratif, khususnya saat membahas topik sensitif seperti pubertas.

Kajian Pustaka

1) Teori Konstruktivisme Sosial

Menurut Vygotsky (1978), pembelajaran terjadi melalui proses sosial di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Dalam pembelajaran masa

kini, guru berperan bukan lagi sebagai pemberi informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi melalui bimbingan dan interaksi, sesuai dengan konsep zona perkembangan proksimal dari Vygotsky (1978). Model seperti Project Based Learning (PjBL), Flipped Classroom, dan Roleplay berakar pada teori konstruktivisme sosial yang menekankan belajar lewat pengalaman, kerja sama, dan refleksi (Schunk, 2020). Sejalan dengan teori Experiential Learning dari Kolb (1984), proses belajar yang efektif terjadi ketika siswa mengalami langsung, merenungkan, lalu menerapkan pengetahuannya.

Dengan menggabungkan ketiga model ini, siswa diajak belajar secara aktif, berpikir kritis, dan mengembangkan empati—sesuai pandangan Woolfolk (2021) bahwa pengalaman sosial nyata membantu anak memahami dunia dan dirinya dengan lebih baik.

2) Project Based Learning (PjBL)

Model *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan penciptaan produk atau solusi berdasarkan masalah

nyata di lingkungan sekitar siswa. Thomas (2000) menjelaskan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada proyek nyata dan bermakna. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar mengintegrasikan pengetahuan, bekerja sama, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oktarisma et al. (2023) mengembangkan modul tematik berbasis *Problem-Based Learning* yang terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Prinsip serupa dapat diterapkan dalam PjBL karena keduanya mengutamakan proses penemuan dan produksi pengetahuan secara mandiri. Menurut Wena (2020) dalam bukunya *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, pendekatan berbasis proyek memberi ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran autentik yang relevan dengan kehidupan nyata, memperkuat rasa tanggung jawab, dan memupuk kemampuan berpikir reflektif.

3) Flipped Classroom

Bergmann dan Sams (2012) mendefinisikan Flipped Classroom

sebagai model pembelajaran yang membalik urutan belajar tradisional: siswa mempelajari materi di rumah melalui video atau media digital, sedangkan waktu di kelas digunakan untuk berdiskusi, berlatih, dan menerapkan konsep. Pendekatan ini meningkatkan kemandirian dan keterlibatan aktif siswa. Model *Flipped Classroom* membalik urutan tradisional antara kegiatan belajar di rumah dan di kelas. Siswa mempelajari materi dasar secara mandiri melalui media digital, sedangkan waktu di kelas digunakan untuk kegiatan kolaboratif dan aplikasi konsep. Lestari, Pratiwi, dan Sundari (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Flipped Classroom* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

4) Roleplay

Metode *Roleplay* atau bermain peran merupakan strategi pembelajaran aktif yang mendorong siswa berpartisipasi dalam situasi simulatif untuk mengekspresikan pemahaman, emosi, dan sikap terhadap suatu topik. Joyce, Weil, dan Calhoun (2015) menjelaskan bahwa

Roleplay berfungsi mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung. Heathcote dan Bolton (1995) menyatakan bahwa Roleplay membantu siswa memahami konsep dan nilai melalui pengalaman bermain peran. Metode ini efektif untuk menumbuhkan empati, mengasah keterampilan sosial, dan melatih keberanian berpendapat.

5) Integrasi Ketiga Model

Kombinasi ketiganya menghasilkan pembelajaran yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model *Flipped Classroom* membantu anak memahami materi dasar lebih dulu, PjBL memberi pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual, sementara Roleplay menumbuhkan sikap dan nilai melalui pengalaman langsung.

Menurut Huda (2021), menggabungkan beberapa model pembelajaran aktif membuat belajar jadi lebih bermakna karena menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman sosial siswa. Integrasi ketiganya menciptakan pembelajaran yang seimbang antara

aspek kognitif, sosial, dan emosional. Syahyan, Sasmita, dan Sekarwinahyu (2025) menemukan bahwa kombinasi PjBL dan Flipped Classroom mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan López-Morteo dan López (2021) yang menekankan pentingnya dukungan teknologi interaktif untuk membangun suasana belajar yang kolaboratif.

Dalam konteks pembelajaran tematik, Barancová et al. (2024) menemukan bahwa pendekatan integratif di sekolah dasar Ceko membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Begitu pula, Eliyasni et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran tematik berbasis game digital mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Lebih lanjut, Huda (2021) dalam Model-model Pengajaran dan Pembelajaran menegaskan bahwa penggabungan beberapa model belajar aktif dapat meningkatkan kebermaknaan belajar karena memperkuat hubungan antara konsep akademik dan pengalaman sosial

peserta didik. Dengan demikian, penerapan integratif PjBL–Flipped Classroom–Roleplay di sekolah dasar merupakan strategi komprehensif yang tidak hanya menumbuhkan pemahaman konseptual tetapi juga keterampilan sosial-emosional yang esensial untuk masa pubertas.

5) Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung penerapan integrasi model pembelajaran ini. Syahyan et al. (2025) membuktikan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar IPA dengan mengombinasikan PjBL dan Flipped Classroom. Lestari et al. (2024) menemukan peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan Flipped Classroom di SD.

Ye et al. (2023) serta Oktarisma et al. (2023) menunjukkan bahwa pendekatan tematik integratif berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, López-Morteo dan López (2021) serta Barancová et al. (2024) memperkuat bahwa integrasi pembelajaran digital dan kolaboratif

dapat memperbaiki motivasi serta hasil akademik siswa secara konsisten.

B. Metode Pelaksanaan Penelitian

Metode Penelitian Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi penerapan model pembelajaran integratif yang memadukan tiga strategi inovatif, yaitu Project Based Learning (PjBL), Flipped Classroom, dan Roleplay.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Barancová et al. (2024) yang menegaskan pentingnya pendekatan kualitatif dalam pendidikan dasar untuk mengungkap keterkaitan antara pengalaman digital, pembelajaran tematik, dan partisipasi aktif siswa. Dalam konteks pembelajaran modern, terutama yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, siswa perlu dilibatkan secara aktif melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, reflektif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, pemilihan pendekatan ini dianggap paling tepat untuk menelusuri bagaimana penerapan model *PjBL–Flipped Classroom–Roleplay* dapat mendorong terbentuknya suasana

belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Ketiga model tersebut saling melengkapi: *Flipped Classroom* menumbuhkan kesiapan dan kemandirian belajar melalui eksplorasi awal di luar kelas; *Project Based Learning* menekankan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah nyata; sedangkan *Roleplay* memperkuat dimensi sosial-emosional dan empati dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan desain ini, peneliti tidak hanya berfokus pada keberhasilan model dari segi akademik, tetapi juga menelaah bagaimana strategi tersebut dapat membentuk pengalaman belajar yang memanusiakan siswa sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Nasional 2025 yang menekankan pembelajaran berbasis karakter, kolaborasi, dan kreativitas. Pendekatan ini pada akhirnya diharapkan dapat memberikan pemahaman holistik tentang bagaimana proses belajar yang bersifat tematik dan inovatif mampu memperkuat profil pelajar Pancasila dalam konteks pendidikan dasar.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi penerapan model pembelajaran integratif PjBL–Flipped Classroom–Roleplay. Tujuannya untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang proses implementasi, keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman dan sikap belajar.

Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDS Don Bosco 1 Kelapa Gading, Jakarta Utara pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas V (18 laki-laki dan 12 perempuan).

Desain dan Prosedur Pembelajaran

Desain penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran integratif yang menggabungkan tiga pendekatan utama *Flipped Classroom*, *Project Based Learning (PjBL)*, dan *Roleplay* dalam rangka menciptakan pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi dua jam pelajaran, dengan tiga tahapan inti yang saling berkesinambungan: pra-kelas,

kegiatan inti, dan pasca-kelas.

Tahap Pra-Kelas (Flipped Classroom)

Tahap pertama berfokus pada proses *pembelajaran mandiri (self-paced learning)* melalui penggunaan media digital seperti video interaktif dan modul pembelajaran elektronik yang membahas tema “Perubahan Fisik dan Emosional pada Masa Pubertas.” Pada fase ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi materi secara mandiri di rumah sebelum mengikuti kegiatan tatap muka di kelas. Tujuan utamanya adalah membangun rasa ingin tahu, kesiapan belajar, serta pemahaman awal terhadap konsep yang akan dikaji secara kolaboratif.

Menurut Lestari, Pratiwi, & Sundari (2024), penerapan *Flipped Classroom* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar karena memberi kesempatan kepada mereka untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing. Selaras dengan itu, Joyce, Weil, & Calhoun (2015) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang diawali dengan eksplorasi mandiri berkontribusi

terhadap penguatan kemampuan self-regulated learning serta meningkatkan efektivitas interaksi dan diskusi saat sesi tatap muka berlangsung. Melalui tahap pra-kelas ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis awal, yang menjadi fondasi bagi tahap-tahap pembelajaran berikutnya.

Tahap Kegiatan Inti (Project Based Learning dan Roleplay)

Fase kedua merupakan inti dari proses pembelajaran, di mana siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil untuk mengembangkan mini proyek berupa buku panduan digital bertema **“Menenal Pubertas dengan Positif.”** Kegiatan ini mengadopsi prinsip-prinsip *Project Based Learning (PjBL)* yang menekankan penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata, pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), serta penguatan kerja sama dan komunikasi.

Tahap Pasca-Kelas (Refleksi dan Evaluasi)

Tahap akhir difokuskan pada proses refleksi, presentasi hasil karya, dan evaluasi formatif. Setelah proyek selesai, siswa mempresentasikan produk digital mereka di depan kelas, kemudian menuliskan **jurnal refleksi individu** untuk merekam pengalaman belajar, tantangan yang dihadapi, serta nilai-nilai yang mereka peroleh selama proses pembelajaran. Guru memfasilitasi sesi umpan balik reflektif (*reflective feedback*) untuk membantu siswa mengevaluasi pencapaian mereka, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Tahapan refleksi ini menjadi wahana penting dalam penguatan metakognitif, yaitu kemampuan untuk menyadari dan mengatur proses berpikir sendiri.

Teknik Pengambilan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dan analisis dokumen. Observasi partisipatif dilakukan sepanjang proses pembelajaran, mulai dari tahap awal hingga refleksi. Peneliti terlibat sebagai pengamat aktif untuk mencatat perilaku belajar, interaksi sosial, dan respons emosional siswa

selama kegiatan berlangsung. Menurut Arends (2012) dan Syamsuddin et al. (2021), metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran autentik tentang dinamika kelas tanpa mengganggu proses alami pembelajaran.

Wawancara tidak terstruktur dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, melibatkan guru dan beberapa siswa. Pendekatan wawancara yang bersifat terbuka dan dialogis ini bertujuan menggali pengalaman serta pandangan mereka terhadap penerapan model pembelajaran integratif. Sebagaimana dijelaskan Eliyasni et al. (2024), teknik ini efektif untuk memahami makna mendalam dari pengalaman belajar yang kompleks.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan Flipped Classroom dan Roleplay terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam hal berpikir kritis, empati sosial, dan kesadaran diri. Ketiganya saling melengkapi melalui tahapan belajar sebelum kelas,

belajar sambil praktik, dan belajar lewat interaksi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna.

PjBL: Membangun Kompetensi Proses dan Produk

Dalam kegiatan inti, PjBL digunakan untuk membimbing siswa membuat proyek kolaboratif berupa buku digital berjudul *“Menenal Pubertas dengan Positif.”* Melalui proses ini, siswa belajar merencanakan, mencari informasi, bekerja sama, hingga mempresentasikan hasil karya mereka. Kegiatan ini melatih mereka berpikir analitis, kreatif, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan temuan Syahyan dkk. (2025) dan Thomas (2000), model PjBL efektif mendorong siswa belajar secara aktif, menemukan makna dari pengalaman nyata, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Flipped Classroom: Menumbuhkan Kemandirian dan Literasi Digital

Pendekatan Flipped Classroom menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar yang aktif dan mandiri. Melalui kegiatan pra-kelas menggunakan video dan modul

digital, siswa mempelajari materi dasar tentang perubahan fisik dan emosional secara mandiri sebelum kegiatan tatap muka. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari, Pratiwi, dan Sundari (2024) yang menunjukkan bahwa model Flipped Classroom mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar karena memberi keleluasaan bagi siswa untuk menyesuaikan ritme dan gaya belajar mereka. Dalam kaitannya dengan Standar Isi dan Standar Penilaian Pendidikan, pendekatan ini memperluas ruang belajar di luar kelas, mengembangkan literasi digital, dan memberi peluang bagi guru untuk menilai kemajuan belajar secara formatif. Penerapan ini juga mendukung Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, di mana guru berperan sebagai fasilitator reflektif yang mendorong kemandirian belajar siswa. Lebih jauh, Flipped Classroom mendukung Standar Sarana dan Prasarana yang sejalan dengan arah Kurikulum 2025, yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dan sumber belajar digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, model ini tidak hanya menjadi strategi pembelajaran inovatif, tetapi juga

bentuk adaptasi sekolah terhadap ekosistem pendidikan abad ke-21.

Roleplay: Memperkuat Aspek Sosial-Emosional dan Nilai Karakter

Komponen Roleplay berperan penting dalam menumbuhkan empati serta kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Dalam penelitian ini, siswa kelas V di SD Don Bosco 1 Kelapa Gading melakukan simulasi peran yang menggambarkan situasi sosial selama masa pubertas, seperti berkomunikasi dengan sopan, mengelola emosi, dan menghargai perbedaan. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar memahami sudut pandang orang lain dan mengekspresikan perasaan secara positif. Temuan ini sejalan dengan Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa Roleplay mampu meningkatkan empati dan kesadaran sosial, serta Joyce, Weil, & Calhoun (2015) yang menegaskan bahwa metode ini membantu siswa mengeksplorasi nilai dan sikap melalui pengalaman langsung. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa Roleplay memperkuat keterampilan sosial dan kesadaran diri siswa. Hal ini

mendukung pandangan López-Morteo & López (2021) bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penerapan Roleplay relevan dengan Standar Kompetensi Lulusan, terutama pada aspek beriman, berakhlak mulia, berkebinekaan global, dan gotong royong, karena mendorong siswa untuk memahami perubahan diri dan menghormati perbedaan secara positif.

Sinergi Ketiga Model: Inovasi Pembelajaran Holistik

Integrasi antara PjBL, Flipped Classroom, dan Roleplay menciptakan proses pembelajaran yang dinamis dan berkelanjutan. Flipped Classroom menumbuhkan kesiapan dan kemandirian belajar, PjBL mengasah kemampuan berpikir kritis melalui proyek nyata, sedangkan Roleplay memperkuat empati dan interaksi sosial siswa. Kombinasi ini sejalan dengan pendapat Barancová et al. (2024) serta Ye, Pardamean, & Wang (2023) yang menegaskan pentingnya pembelajaran integratif untuk mengembangkan keterampilan 4C—critical thinking, creativity,

collaboration, dan communication. Dalam penerapannya, model ini memerlukan dukungan manajemen sekolah yang adaptif terhadap pengelolaan jadwal, sumber daya, dan kebijakan agar pembelajaran berbasis proyek dan teknologi berjalan efektif. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung arah Standar Penilaian Pendidikan Nasional 2025, yang menekankan pentingnya asesmen autentik berbasis kinerja, portofolio, dan refleksi diri siswa.

Inovasi dan Dampak Pembelajaran

Siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mempraktikkan dan merefleksikannya melalui pengalaman nyata. Barancová et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif membantu siswa memahami hubungan antar disiplin ilmu dan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sementara Eliasni et al. (2024) menambahkan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan proyek digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian hal ini tidak hanya pembelajarannya baik akan tetapi

juga membangun karakter, empati, dan pola pikir kreatif yang berkelanjutan. Guru berperan dengan lengkap. Sebagai fasilitator yang baik, memberikan pengetahuan yang aman dan nyaman. Keterlibatan dan Kemandirian Belajar Siswa menunjukkan peningkatan kemandirian dalam mempersiapkan diri sebelum kelas.

Melalui Project Based Learning (PjBL), siswa belajar bekerja sama dalam membuat produk digital yang melatih tanggung jawab, komunikasi, dan kerja tim, sekaligus menumbuhkan rasa saling menghargai. Penerapan Roleplay juga membantu mereka memahami dinamika sosial masa pubertas, seperti berinteraksi dengan sopan dan menghargai perbedaan, sambil menumbuhkan empati dan keberanian berbagi pengalaman. Hasil belajar kemudian terlihat dari produk akhir berupa buku digital, yang menunjukkan kemampuan siswa mengaitkan konsep ilmiah dengan pengalaman pribadi secara kreatif dan bermakna. Kreativitas dan Pemahaman Konseptual Produk akhir berupa buku digital menunjukkan bahwa siswa mampu

mengintegrasikan pengetahuan ilmiah dengan pengalaman pribadi secara kreatif. Oktarisma et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SD. Selain itu, Eliyasni et al. (2024) menemukan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran tematik memperkuat keterampilan inovatif dan visual siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan Flipped Classroom dan Roleplay, dapat disimpulkan bahwa ketiga pendekatan tersebut secara sinergis menciptakan suasana pembelajaran yang holistik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Tindak Lanjut

Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan

Guru perlu meningkatkan kompetensi pada pembelajaran, terutama dalam bidang design digital supaya guru dapat memberikan pembelajaran yang aman dan nyaman

untuk anak-anak. Antaralain sebagai berikut : mengikuti pelatihan dan pengembangan diri, merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna, mendukung budaya sekolah yang inovatif, berkolaborasi antar guru.

Bagi Pihak Sekolah

Sekolah perlu menyediakan sarana pendukung pembelajaran inovatif, seperti perangkat digital, jaringan internet yang memadai, dan ruang kolaboratif untuk kegiatan proyek maupun simulasi. Dukungan manajerial yang kuat dibutuhkan agar penerapan model ini berjalan konsisten dan berkelanjutan. Selain itu, penting bagi sekolah untuk menumbuhkan budaya belajar kreatif dan reflektif yang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi, mencoba hal baru, dan berinovasi.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan mencakup lebih banyak variabel, seperti self-efficacy, kecerdasan emosional, dan kemampuan komunikasi lintas gender, untuk menguji efektivitas model integratif ini secara lebih mendalam.

Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan

Hasil penelitian ini bisa jadi bahan acuan untuk membuat kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggabungkan teknologi, kerja sama, dan pembentukan karakter. Model Flipped-PjBL-Roleplay sejalan dengan semangat Merdeka Belajar dan Profil Pelajar Pancasila yang menumbuhkan kemandirian, kreativitas, cara berpikir kritis, kerja sama, serta akhlak baik.

Bagi Pengembang Kurikulum

Integrasi model ini dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran kontekstual berbasis proyek. Pendekatan tersebut mendukung penguatan keterampilan abad ke-21 (critical thinking, creativity, collaboration, communication) sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan aplikatif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A*

social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Barancová, H., Fasnerová, M., Balušková, M., & Kantor, J. (2024). Integrating digital and thematic learning in primary education: A qualitative approach to classroom innovation. *European Journal of Educational Research*.

Eliyasni, N., Habibi, A., Nurfaijah, A., & Wijanarko, D. (2024). Dialogic interviews in digital-integrative education research: Enhancing meaning and interpretation. *International Journal of Education and Learning*.

Eliyasni, R., Habibi, M., Nurfaijah, A., & Wijanarko, T. (2024). How to design mobile game-based integrated thematic learning for elementary school students. *Educational Technology Journal*.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson Education.

Lestari, P. A., Pratiwi, D., & Sundari, F. (2024). The effectiveness of flipped classroom to improve conceptual understanding in elementary students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.

López-Morteo, G., & López, G. R. (2021). Collaborative digital

environments for affective and social learning in elementary education. *Computers & Education*.

López-Morteo, G., & López, G. (2021). Interactive and collaborative learning strategies supported by digital platforms: Effects on student motivation and achievement. *Computers & Education*.

Oktarisma, N., Irdamurni, I., Amini, R., & Neviyarni, N. (2023). The implementation of project-based learning to develop higher-order thinking skills of elementary students. *Indonesian Journal of Educational Studies*.

Oktarisma, S., Irdamurni, A., Amini, R., & Neviyarni, N. (2023). Development of an integrated thematic learning module based on problem-based learning to improve primary school students' critical thinking abilities. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*.

Syahyan, S., Sasmita, R., & Sekarwinahyu, M. (2025). Integrating project-based learning and flipped classroom in elementary science education. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*.

Syahyan, W., Andriyani, K., Sasmita, R., & Sekarwinahyu, M. (2025).

Pengaruh implementasi model Project Based Learning (PjBL) dengan bantuan Flipped Classroom terhadap hasil belajar dan motivasi belajar IPA siswa kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Syamsuddin, A., Babo, M., Sulfasyah, S., & Rahman, H. (2021). Understanding student diversity in primary education research. *Journal of Educational Studies*.

Syamsuddin, A., Babo, R., Sulfasyah, & Rahman, S. (2021). Mathematics learning interest of students based on the difference in the implementation of thematic learning and character-integrated thematic learning. *European Journal of Educational Research*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Ye, L., Pardamean, B., & Wang, Y. (2023). The role of reflection and project-based thematic learning in developing higher-order thinking and collaboration skills. *Asia-Pacific Journal of Educational Research*.

Ye, P., Pardamean, B., & Wang, Y. (2023). A case study of interdisciplinary thematic learning

curriculum to enhance students' 4C skills and problem-solving abilities. *Frontiers in Psychology*.