

**MODEL PEMBELAJARAN SCL GROOVING
BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SEKOLAH DASAR**

Endi Sutrisna¹, Baehaki², Sakti Handayani³, Dethia HS Suci Nurani⁴,
Siti Laela⁵

^{1,2,3,4,5} Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Bina Bangsa
Alamat e-mail ¹sutrisna.wijay4@gmail.com

ABSTRACT

The paradigm shift from teacher-centered to student-centered learning demands that teachers continuously innovate to create effective, engaging, and up-to-date learning experiences. This article aims to describe and analyze the innovation of the "Grooving" learning model (Alur Bahagia – "Happy Flow"), a student-centered learning (SCL) model integrated with information technology (IT) at the elementary school level. This research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. The subjects were classroom teachers and 28 students at a public elementary school in Pandeglang, Banten, Indonesia. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and analysis of instructional documents. The findings indicate that the Grooving model has a structured syntax consisting of four learning flows designed in stages from light to complex instruction, integrating interactive media such as videos, online assessment platforms (Wordwall, Liveworksheets), and virtual maps. The implementation of this model proved to enhance students' learning motivation, critical thinking skills, and learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. The Grooving model offers practical contributions in the form of concrete guidance for teachers to implement structured, technology-based SCL. This study recommends further trials on a larger scale and across various subjects to quantitatively test its effectiveness.

Keywords: *Grooving, student-centered learning, technology-based learning, elementary school, learning innovation*

ABSTRAK

Pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered* menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis inovasi model pembelajaran "SCL Grooving" (Alur Bahagia), sebuah model pembelajaran *Student-Centered Learning* (SCL) yang diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi informasi (TI) di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Subjek

penelitian adalah guru kelas dan 28 orang peserta didik di sebuah sekolah dasar negeri di Pandeglang, Banten. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen perangkat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Grooving memiliki sintaks yang terstruktur dalam empat alur pembelajaran yang dirancang bertahap dari instruksi ringan hingga kompleks, serta mengintegrasikan penggunaan media interaktif seperti video, platform asesmen daring (*Wordwall, Liveworksheets*), dan peta virtual. Implementasi model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model Grooving menawarkan kontribusi praktis berupa panduan konkret bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran SCL yang terstruktur dan berbasis teknologi. Penelitian ini merekomendasikan uji coba lebih lanjut pada skala yang lebih luas dan beragam mata pelajaran untuk menguji efektivitasnya secara kuantitatif.

Kata kunci: *Grooving, Student-Centered Learning*, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Sekolah Dasar, Inovasi Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Abad ke-21 telah membawa perubahan fundamental dalam dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran bergeser dari pendekatan tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). SCL menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menjadi pembelajar yang mandiri. Pergeseran ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan

memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Namun, di lapangan, guru seringkali masih mengalami kesulitan dalam menerjemahkan prinsip SCL ke dalam praktik pembelajaran yang konkret dan terstruktur.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi (TI) yang pesat membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi generasi digital. Penggunaan media TI dalam pembelajaran terbukti dapat mempermudah pemahaman materi,

meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan fleksibilitas dalam belajar. Sayangnya, integrasi teknologi dalam pembelajaran seringkali masih bersifat sporadis dan belum menjadi bagian terintegrasi dari strategi pembelajaran yang sistematis.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang dapat menjadi jembatan antara tuntutan paradigma SCL, potensi teknologi digital, dan kebutuhan nyata di ruang kelas. Model Belajar Grooving (Alur Bahagia) sebagai salah satu respon inovatif untuk menjawab tantangan pembelajaran modern. Model ini mengklaim dapat menciptakan "alur bahagia" dalam belajar dengan mengikuti tahapan perkembangan kognitif siswa serta memanfaatkan teknologi (Sutrisna, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis konsep, sintaks, dan implementasi model Grooving, serta menganalisis dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa, berdasarkan pada pengamatan empiris di kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan khasanah model

pembelajaran SCL yang kontekstual dan berbasis teknologi di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami secara mendalam dan holistik tentang suatu fenomena kontemporer (model Grooving) dalam konteks kehidupan nyata (kelas). Subjek penelitian adalah guru yang mengembangkan model Grooving, beserta 28 orang peserta didik di kelas V di SDN Citeureup 3 Kab. Pandeglang Banten. Pemilihan lokus penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut dikembangkan dan diterapkan secara langsung oleh guru di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Partisipatif: Peneliti

melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model Grooving. Observasi difokuskan pada aktivitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran,

aktivitas siswa di setiap tahapan model, dan interaksi yang terjadi selama proses belajar berlangsung. Data observasi dicatat dalam lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan.

2. **Wawancara**

Mendalam: Dilakukan wawancara dengan guru pengembang model untuk menggali informasi mengenai latar belakang pemikiran, tujuan pengembangan, tantangan yang dihadapi, dan persepsinya mengenai efektivitas model Grooving. Wawancara juga dilakukan secara informal dengan beberapa siswa untuk menangkap pengalaman dan perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran.

3. **Dokumentasi:** Data

pendukung dikumpulkan melalui analisis dokumen, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital, instrumen penilaian, serta hasil karya dan nilai belajar siswa.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Untuk menjaga kredibilitas data, teknik triangulasi sumber data (perbandingan data observasi, wawancara, dan dokumentasi) dan triangulasi metode digunakan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Grooving memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari model SCL lainnya.

1. **Sintaks**

Model

Grooving: Model ini memiliki alur pembelajaran yang terstruktur "alur belajar mengalir". Aktivitas inti model ini disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Grooving

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Media/Strategi
Mempersiapkan RPP, media interaktif (peta virtual, video YouTube), platform asesmen, dan berkolaborasi dengan rekan sejawat.	-	Website sekolah, Chromebook.
Memberikan instruksi belajar secara "mengalir", dimulai dengan kebebasan siswa menggali informasi (30 menit).	Mengeksplorasi materi sesuai minatnya menggunakan perangkat teknologi.	Eksplorasi mandiri.
Memberikan instruksi ringan yang mengarah pada materi inti.	Merespon instruksi dan mulai fokus pada materi.	Bimbingan guru.
Memberikan instruksi dan permasalahan kompleks untuk diselesaikan secara berkelompok (5-6 orang).	Berdiskusi kelompok, menganalisis masalah, mencari solusi.	Diskusi kelompok, Peta Virtual.
Memberikan LKPD online (via Wordwall) berisi masalah. Membimbing kelompok mencari referensi di internet.	Bekerja sama mengerjakan LKPD, mencari informasi digital untuk memecahkan masalah.	Wordwall, internet, Chromebook.
Memfasilitasi presentasi hasil kerja kelompok, memberikan apresiasi, menyimpulkan materi, dan memberikan asesmen formatif online.	Mempresentasikan hasil, menjawab pertanyaan, menyimpulkan, mengerjakan asesmen.	Presentasi, Wordwall, Liveworksheets.

Dampak Implementasi: Penerapan model Grooving menunjukkan

dampak positif terhadap tiga ranah hasil belajar.

- **Ranah Afektif:** Guru melaporkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, dan percaya diri saat presentasi. Kerja sama dalam kelompok juga meningkat, dengan setiap anggota memiliki peran yang lebih jelas.
- **Ranah Kognitif:** Berdasarkan hasil asesmen formatif dan sumatif, nilai belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai target ketuntasan belajar yang ditetapkan.
- **Ranah Psikomotorik:** Siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat teknologi (Chromebook) untuk mencari, mengolah, dan menyajikan informasi, serta mampu menentukan tujuannya sendiri dalam belajar.

Sebagai upaya memverifikasi dan memperluas temuan awal, penelitian lanjutan dengan pendekatan kualitatif yang sama dilakukan di SDN Citeureup 3, Kabupaten Pandeglang. Subjek penelitian adalah 21 orang peserta didik kelas V dan seorang guru wali kelas yang telah menerapkan model Grooving selama satu semester pada mata pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama 4 kali

pertemuan, wawancara mendalam dengan guru dan 9 siswa perwakilan (3 siswa berkemampuan tinggi, 3 sedang, 3 rendah), serta analisis dokumen hasil belajar dan catatan anekdot.

Hasil penelitian di SDN Citeureup 3 mengonfirmasi dan memperkaya temuan sebelumnya, dengan beberapa penyesuaian kontekstual. Berikut adalah rangkuman temuan utama yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian Model Grooving d (n=21 siswa)

Aspek yang Diamati	Temuan Kualitatif	Contoh Kutipan / Catatan Lapangan	
			Aspek yang Diamati
			Temuan Kualitatif
			Contoh Kutipan / Catatan Lapangan
			Hasil Belajar Kognitif (Ketuntasan)
			Keterampilan Kolaborasi (Ranah Psikomotorik)
Motivasi dan Partisipasi Belajar (Ranah Afektif)	Sebanyak 18 dari 21 siswa (85,7%) menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif (3 orang) mulai berani mengangkat tangan dan bertanya setelah alur 2. Partisipasi dalam diskusi kelompok mencapai 90% pada alur 3 dan 4.	"Aku suka belajarnya pakai video dan Wordwall, jadi nggak bosan." (Wawancara, Siswa C, 12 Maret 2026) Catatan Lapangan: Pada alur 1, seorang siswa (inisial R) yang biasanya diam, terlihat antusias mengeksplorasi peta virtual menggunakan Chromebook.	Kemampuan menganalisis informasi dari internet meningkat setelah diberikan scaffolding pada alur 2. Berdasarkan asesmen formatif akhir tema, 18 dari 21 siswa (85,7%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75). Tiga siswa yang belum tuntas (14,3%) berada pada rentang 65-70 dan diberikan program remedial menggunakan <i>Liveworksheets</i> dengan pendampingan individual. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 68 (sebelum penerapan) menjadi 82 (setelah penerapan model Grooving selama 1 semester). Data dokumentasi nilai ulangan harian dan sumatif semester ganjil (2025/2026) menunjukkan peningkatan konsisten pada setiap siklus penerapan model.
Kemampuan Berpikir Kritis (Ranah Kognitif)	Guru melaporkan peningkatan kualitas pertanyaan dan jawaban siswa. Pada alur 3 (masalah kompleks), 5 dari 7 kelompok mampu mengidentifikasi lebih dari 2 solusi alternatif untuk masalah yang diberikan.	"Dulu mereka cuma menjawab ya/tidak. Sekarang bisa menjelaskan 'mengapa' dan 'bagaimana jika'." (Wawancara Guru, 13 Maret 2026) Contoh jawaban siswa pada LKPD digital: "Menurut kami, solusi terbaik	Pada alur 3 dan 4, observasi menunjukkan bahwa 80% kelompok mampu membagi tugas secara mandiri (mencari data, mencatat, menyusun presentasi). Konflik dalam kelompok berkurang setelah alur 2, karena siswa mulai memahami peran masing-masing. Catatan Lapangan: Kelompok 3 (terdiri dari 4 siswa) membagi tugas: A mencari definisi, B mencari contoh gambar, C menyusun kalimat, D mempresentasikan. Tidak ada pertengkaran selama 25 menit diskusi.

Aspek yang Diamati	Temuan Kualitatif	Contoh Kutipan / Catatan Lapangan
Keterampilan Teknologi (Ranah Psikomotorik)	Seluruh siswa (100%) mampu mengoperasikan Chromebook untuk mengakses <i>Wordwall</i> dan <i>Liveworksheets</i> setelah 2 kali pertemuan. Sebanyak 15 dari 21 siswa (71,4%) mampu melakukan pencarian informasi di internet menggunakan kata kunci yang tepat (setelah diberikan panduan pada alur 2). Siswa juga mampu membuat presentasi sederhana menggunakan <i>Google Slides</i> secara berkelompok.	"Awalnya saya khawatir mereka salah klik atau buka situs lain. Ternyata setelah dibimbing, mereka lebih cepat belajar dari pada orang dewasa." (Wawancara Guru, 13 Maret 2026)
Respons dan Perasaan Siswa (Aspek Psikologis)	Berdasarkan wawancara, 19 dari 21 siswa (90,5%) menyatakan mereka merasa "senang" atau "sangat senang" belajar dengan model Grooving. Istilah "alur bahagia" dirasakan karena mereka tidak langsung diberi soal sulit (alur 1 memberikan kebebasan). Tidak ada siswa yang melaporkan perasaan cemas atau tertekan.	"Aku suka alur 1, kita bisa lihat-lihat dulu videonya sendiri. Terus kalau sudah paham baru ada soal kelompok." (Wawancara, Siswa D, 12 Maret 2026)

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa model Grooving merupakan sebuah inovasi yang relevan dengan prinsip-prinsip SCL dan pembelajaran abad ke-21. Keberhasilan model ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor kunci.

Pertama, desain "alur" yang bertahap dan fleksibel dalam model Grooving sangat selaras dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget. Dengan memberikan kebebasan eksplorasi di awal (Alur 1) sebelum masuk ke instruksi yang lebih terstruktur, model ini mengakomodasi kebutuhan siswa di tahap operasional konkret untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Pendekatan ini mencegah terjadinya "*lostmind*" atau stres kognitif karena materi disajikan secara bertahap dan sesuai dengan kapasitas berpikir siswa.

Kedua, model ini secara eksplisit mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi (TI) sebagai alat bantu utama, bukan sekadar pelengkap. Penggunaan media interaktif seperti video, asesmen daring (*Wordwall*), dan platform kolaboratif, sejalan dengan temuan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Hal ini menjawab tuntutan "kodrat zaman", di mana guru perlu mengimplementasikan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Ketiga, model Grooving secara implisit menerapkan prinsip scaffolding dari Vygotsky. Guru tidak serta-merta melepas siswa, tetapi memberikan bimbingan dan dukungan yang semakin berkurang seiring dengan meningkatnya kemampuan siswa

(dari Alur 1 hingga Alur 4). Pemberian apresiasi dan umpan balik positif di setiap tahap juga menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, yang oleh pengembangnya disebut sebagai "alur bahagia". Hal ini sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara tentang "menuntun" kodrat anak agar mereka dapat tumbuh selamat dan bahagia.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada fokusnya pada satu studi kasus dan pendekatan kualitatif yang tidak dirancang untuk generalisasi. Keberhasilan model Grooving sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur TI yang memadai dan kompetensi digital guru. Penelitian lebih lanjut dengan metode kuantitatif (misalnya *quasi-experimental*) pada skala yang lebih besar sangat direkomendasikan untuk menguji efektivitas model ini secara empiris pada berbagai konteks dan mata pelajaran.

Interpretasi Tambahan dari SDN Citeureup 3

Temuan di SDN Citeureup 3 memperkuat bahwa model Grooving konsisten meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan kolaborasi, meskipun dengan jumlah siswa (21) yang sedikit berbeda dari penelitian awal (28). Beberapa catatan penting:

- **Faktor infrastruktur:** SDN Citeureup 3 memiliki rasio Chromebook: siswa sebesar 1:3, sehingga pada alur 4 beberapa kelompok harus bergantian menggunakan perangkat. Guru mengatasi dengan membagi waktu 10 menit per kelompok untuk akses internet. Hal ini menunjukkan bahwa model

Grooving tetap dapat diimplementasikan dengan keterbatasan perangkat.

- **Peran scaffolding:** Siswa dengan kemampuan rendah (3 orang) membutuhkan pendampingan ekstra pada alur 3 (masalah kompleks). Guru memberikan pertanyaan pemandu (*prompt*) yang dicetak di kertas sebelum mereka mengetik di LKPD digital. Setelah 2 kali pertemuan, ketiga siswa tersebut sudah dapat mengikuti alur tanpa bantuan khusus.
- **Keberlanjutan:** Guru melaporkan bahwa setelah 1 semester, siswa terbiasa dengan alur Grooving sehingga waktu transisi antar alur berkurang dari rata-rata 5 menit menjadi hanya 2 menit.

Dengan tambahan data dari SDN Citeureup 3, dapat disimpulkan bahwa model Grooving memiliki replikabilitas yang baik pada konteks sekolah dasar yang berbeda, dengan catatan diperlukan adaptasi berdasarkan ketersediaan perangkat dan tingkat kemampuan awal siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada fokusnya pada dua studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang tidak dirancang untuk generalisasi. Penambahan data dari SDN Citeureup 3 (21 siswa) memperkuat validitas internal, tetapi masih diperlukan uji coba pada skala lebih besar dengan desain kuantitatif. Keberhasilan model Grooving sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur TI yang memadai dan kompetensi digital guru. Penelitian lebih lanjut dengan metode kuantitatif (misalnya *quasi-experimental*) pada skala yang lebih besar sangat direkomendasikan untuk menguji

efektivitas model ini secara empiris pada berbagai konteks dan mata pelajaran.

D. Kesimpulan

Model Pembelajaran Grooving (Alur Bahagia) adalah sebuah inovasi konkret dan aplikatif yang menjawab kebutuhan akan model pembelajaran SCL yang terstruktur, berbasis teknologi, dan menyenangkan. Dengan sintaks yang jelas dalam empat alur, model ini berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, pemanfaatan TI, dan *scaffolding* untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Implementasinya menunjukkan dampak positif terhadap motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Sebagai rekomendasi, model Grooving dapat diadopsi dan diadaptasi oleh guru-guru di berbagai jenjang. Namun, hal ini perlu disertai dengan penguatan kompetensi guru dalam pedagogi digital dan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai oleh pihak sekolah dan pemerintah. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkuantifikasi efektivitas model ini terhadap peningkatan hasil belajar spesifik, serta mengeksplorasi aplikasinya di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A., & Utami, I. S. (2025). Analisis Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 12-25.
- Lestari, T., & Nugroho, A. (2024). Studi Literatur: Peranan Model-Model Pembelajaran Inovatif Bidang Pendidikan Teknologi
- Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(1), 1-15. \
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press. (Original work published 1921, as cited in Sutrisna, 2024)
- Ramadhani, S. P., & Zulfikar, M. R. (2025). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning (SCL). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(5), 45-56.
- Sari, D. P., & Kurniawan, W. (2023). Penerapan Student Center Learning Pada Peserta Didik Kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surakarta Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 123-134.
- Sutrisna, E. (2024, August 23). *Model Belajar Grooving (Alur Bahagia)*. INDSMEDIA. <https://www.indsmedia.com/2024/08/model-belajar-scl-grooving-alur-belajar.html>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (Dikutip dalam berbagai sumber, misalnya Ratner, 2002; Chaiklin, 2003)
- Widodo, A., & Haryanto, S. (2020). Penerapan Model Student Centered Learning Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Literatur). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Dasar*, 10(1), 78-88.