E-JOURNAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

JURNAL MERAH PUTIH
SEKOLAH DASAR
Vol. 04 No. 01 (2026) pp. 43-57
e-ISSN: 3032-6214

Jurnal MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Original Research Article

Integrasi Pembelajaran Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif melalui Model AKSI pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Sulastri Nababan [1], Agum Budianto [1], Eka Sesilia Br Tarigan [1], Keysia Laura Rizky [1], Hanisa Ummi Rahmadani [1]

[1] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, **Indonesia**

Surel: sulastrinababan1252@gmail.com

ABSTRACT

Social Studies learning in elementary schools requires learning activities that engage students in understanding concepts, investigating problems in their surroundings, collaborating with peers, and reflecting on their learning experiences. This article aims to describe the conceptual design of the AKSI learning model and its development into AKSI BOX as a practical learning medium for elementary Social Studies. The model was developed by synthesizing ideas from four selected studies concerning project-based learning, student-centered learning, the Know–Want to Know–Learned (KWL) strategy, and character development through Social Studies. The design integrates four principles: active, contextual, collaborative, and reflective learning. These principles are operationalized through five stages: Awali (activate prior knowledge), Kembangkan (develop questions and problems), Selidiki (investigate collaboratively), Implementasikan (produce a learning product), and Refleksi (reflect on the learning process). AKSI BOX is designed as a physical box containing activity cards and student worksheets that guide learners through these stages. The proposed design offers a structured way to connect Social Studies concepts with contextual classroom activities. However, the model and its supporting medium remain conceptual designs that require classroom implementation and empirical evaluation before their effectiveness can be established.

Keywords: *AKSI learning model; AKSI BOX; elementary Social Studies; collaborative learning; contextual learning*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memerlukan kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep, menyelidiki permasalahan di lingkungan sekitar, bekerja sama dengan teman, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan rancangan konseptual Model Pembelajaran AKSI dan pengembangannya menjadi AKSI BOX sebagai media pembelajaran praktis dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Model ini dirancang melalui sintesis empat artikel terpilih yang membahas pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berpusat pada siswa, strategi Know–Want to Know–Learned (KWL), dan pengembangan karakter melalui pembelajaran IPS. Rancangan tersebut mengintegrasikan prinsip aktif, kontekstual, kolaboratif, dan reflektif ke dalam lima tahap, yaitu Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. AKSI BOX dirancang sebagai kotak

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

https://doi.org/10.24114/jmpsd.v4i1.77727

pembelajaran fisik yang berisi kartu aktivitas dan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk memandu pelaksanaan setiap tahap. Rancangan ini menawarkan alternatif untuk menghubungkan materi IPS dengan aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan terstruktur. Meskipun demikian, Model AKSI dan AKSI BOX masih merupakan hasil perancangan konseptual. Penerapan langsung di kelas dan evaluasi empiris masih diperlukan untuk menilai keterlaksanaan serta efektivitasnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran AKSI; AKSI BOX; pembelajaran IPS; sekolah dasar; pembelajaran kolaboratif*

Copyright (c) 2026 Sulastri Nababan, Agum Budianto, Eka Sesilia Br Tarigan, Keysia Laura Rizky, Hanisa Ummi Rahmadani

Corresponding author (Perwakilan Tim) :
Email : sulastrinababan1252@gmail.com
Received 28 July 2026, Accepted 10 August 2026, Published 01 Sept 2026

INTRODUCTION

Background of the Study

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar berperan penting dalam membantu siswa memahami kehidupan masyarakat, hubungan sosial, lingkungan, keberagaman, serta persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak cukup hanya diarahkan pada penguasaan informasi, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami konsekuensi tindakan sosial. Abricot et al. (2022), melalui kajian cakupan terhadap intervensi pembelajaran ilmu sosial, menunjukkan bahwa penelitian pembelajaran ilmu sosial mencakup beragam bentuk pengalaman belajar dan keterampilan disipliner. Kajian tentang pendidikan IPS juga menempatkan pembelajaran sosial sebagai ruang untuk membangun pemahaman kewargaan dan partisipasi dalam kehidupan demokratis (Kissling et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu dirancang agar materi pelajaran terhubung dengan pengalaman nyata siswa dan memberi ruang bagi keterlibatan aktif mereka.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL), yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan terarah untuk menyelidiki suatu persoalan dan menghasilkan produk atau karya. Bell (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan, bekerja sama, dan menghasilkan proyek yang merepresentasikan pengetahuan mereka. Namun, efektivitas PjBL tidak seharusnya diasumsikan berlaku secara otomatis pada setiap penerapan. Ferrero et al. (2021), dalam tinjauan sistematis terhadap penelitian PjBL pada siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar, menemukan bahwa hasil penelitian yang ditelaah masih beragam dan sejumlah studi memiliki keterbatasan metodologis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memerlukan rancangan kegiatan, arahan, dan evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa.

Nurbayanti et al. (2025) meneliti efektivitas pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian kuasi-eksperimental tersebut melaporkan adanya perbedaan hasil antara kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan kelompok yang mengikuti pembelajaran langsung. Temuan itu memberikan landasan empiris mengenai potensi PjBL dalam konteks IPS sekolah dasar, tetapi hasil tersebut hanya berlaku pada konteks dan rancangan penelitian yang dilakukan. Temuan tersebut tidak dapat langsung digunakan untuk

menyatakan bahwa model baru yang mengadopsi unsur PjBL pasti menghasilkan dampak serupa. Dalam artikel ini, PjBL diposisikan sebagai salah satu sumber gagasan bagi perancangan kegiatan penyelidikan dan pembuatan produk.

Pendekatan lain yang relevan adalah Student-Centered Learning (SCL), yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa memperoleh kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, mencari informasi, mendiskusikan gagasan, dan mengembangkan pemahamannya, sedangkan guru berperan mengarahkan serta memfasilitasi proses belajar. Apriana et al. (2025) mengkaji penerapan SCL dalam pembelajaran IPS sekolah dasar melalui studi literatur. Gagasan pembelajaran yang berpusat pada siswa juga sejalan dengan pembahasan tentang pembelajaran aktif, yang menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, bukan hanya penerimaan informasi (Prince, 2004). Meskipun demikian, aktivitas siswa perlu disertai tujuan, petunjuk, sumber belajar, dan dukungan guru agar keterlibatan tersebut tetap terarah.

Pengembangan pertanyaan dan pengaktifan pengetahuan awal juga menjadi unsur penting dalam rancangan pembelajaran. Metode Know-Want-to-Know-Learned (KWL) mengorganisasi proses belajar dengan mengajak siswa mengidentifikasi apa yang telah diketahui, apa yang ingin diketahui, dan apa yang telah dipelajari. Adzka et al. (2026) meneliti penggunaan metode KWL terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS. Penelitian tersebut memberikan rujukan kontekstual mengenai penggunaan KWL di sekolah dasar. Dalam perancangan Model AKSI, gagasan yang diambil adalah pentingnya menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan yang akan diselidiki dan hasil belajar yang kemudian direfleksikan. Pengambilan unsur ini merupakan adaptasi konseptual, bukan penerapan penuh metode KWL ataupun bukti bahwa Model AKSI memiliki efektivitas yang sama dengan metode yang diteliti oleh Adzka et al. (2026)

Selain aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir, pembelajaran IPS berkaitan dengan pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Habibah et al. (2025), melalui kajian literatur sistematis, membahas peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter siswa, termasuk tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan kepedulian sosial. Penelitian tentang pendidikan karakter di sekolah dasar juga menunjukkan pentingnya rancangan kegiatan dan pengalaman sosial yang mendukung pembentukan karakter (Hafina et al., 2022). Dalam kegiatan kelompok, nilai-nilai tersebut dapat dilatihkan melalui pembagian tugas, tanggung jawab terhadap hasil kerja, penghargaan terhadap pendapat, dan penyelesaian masalah bersama. Gillies (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif membutuhkan pengaturan tugas dan peran guru yang mendukung interaksi serta proses berpikir siswa. Johnson dan Johnson (2009) juga menguraikan landasan teori saling ketergantungan sosial yang mendasari pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, kolaborasi dalam pembelajaran perlu dirancang sebagai bagian dari proses belajar, bukan sekadar menempatkan siswa dalam kelompok.

Refleksi merupakan unsur lain yang dapat membantu siswa meninjau kembali proses dan hasil belajar. Refleksi memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang telah dipelajari, mengenali kesulitan, dan mempertimbangkan perbaikan yang dapat dilakukan. Zimmerman (2002) menjelaskan pembelajaran yang diatur secara mandiri sebagai proses yang melibatkan pengaturan tujuan, pemantauan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar. Sementara itu, Hattie dan Timperley (2007) menunjukkan pentingnya umpan balik dalam mendukung pembelajaran, dengan catatan bahwa dampaknya bergantung pada jenis dan cara pemberian umpan balik. Dalam rancangan pembelajaran, refleksi karena itu dapat digunakan untuk mengarahkan siswa menilai hasil kegiatan dan proses kerja kelompok secara terstruktur.

Berdasarkan gagasan-gagasan tersebut, artikel ini mengembangkan rancangan konseptual Model Pembelajaran AKSI, yang mengintegrasikan empat prinsip: Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif. Keempat prinsip tersebut diterjemahkan ke dalam lima tahapan, yaitu

Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. Tahap Awali diarahkan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa; Kembangkan untuk merumuskan pertanyaan dan masalah; Selidiki untuk melakukan pengamatan atau penyelidikan secara kolaboratif; Implementasikan untuk mengolah hasil penyelidikan menjadi produk sederhana; dan Refleksi untuk meninjau pengetahuan, proses, serta hasil kegiatan. Kelima tahapan ini merupakan susunan yang diusulkan dalam rekayasa ide kelompok, bukan sintaks model yang telah divalidasi secara empiris.

Untuk membantu menerapkan tahapan tersebut, Model AKSI diwujudkan melalui rancangan media pembelajaran AKSI BOX. Media ini berbentuk kotak yang dibagi menjadi lima bagian sesuai dengan tahapan model. Setiap bagian dirancang memuat kartu aktivitas yang relevan, sementara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) membantu siswa mencatat pengetahuan awal, pertanyaan, hasil penyelidikan, masalah yang ditemukan, solusi kelompok, produk yang dibuat, dan refleksi. Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi bagian penting dalam merancang pengalaman belajar yang terarah, tetapi kegunaan suatu media perlu diperiksa sesuai dengan tujuan dan konteks penerapannya. Penelitian Aryfien et al. (2025), misalnya, menelaah penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar melalui kajian sistematis; hasilnya memberi konteks mengenai perkembangan penelitian media pembelajaran, meskipun fokus kajiannya tidak secara langsung menguji AKSI BOX.

Dengan demikian, artikel ini berfokus pada perancangan Model Pembelajaran AKSI sebagai gagasan utama dan penjelasan AKSI BOX sebagai media pendukung untuk menerapkan tahapan model tersebut. Artikel ini tidak melaporkan uji efektivitas, validasi ahli, atau penerapan langsung Model AKSI dan AKSI BOX di kelas. Posisi tersebut penting agar pembaca dapat membedakan antara landasan yang berasal dari penelitian terdahulu, keputusan desain yang diusulkan oleh penulis, dan hasil empiris yang masih perlu diteliti.

The Problem of The Study

Penelitian terdahulu memberikan landasan mengenai berbagai unsur pembelajaran yang relevan untuk IPS sekolah dasar, termasuk pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengembangan pertanyaan, kolaborasi, dan pendidikan karakter. Namun, unsur-unsur tersebut memiliki fokus dan konteks penelitian yang berbeda. Karena itu, diperlukan penjelasan konseptual mengenai bagaimana unsur-unsur yang dipilih dapat disusun menjadi suatu rancangan pembelajaran yang koheren, dengan prinsip yang jelas, tahapan berurutan, dan perangkat pendukung yang sesuai.

Persoalan yang diangkat dalam artikel ini bukan anggapan bahwa pendekatan terdahulu tidak memiliki tahapan pembelajaran atau bahwa pembelajaran IPS pada umumnya selalu pasif. Persoalannya adalah bagaimana menyusun sintesis konseptual dari sejumlah gagasan yang relevan menjadi rancangan yang dapat dijelaskan secara sistematis dan diterjemahkan ke dalam aktivitas pembelajaran. Kebutuhan tersebut juga mencakup penyusunan media pendukung agar setiap tahapan dapat dihubungkan dengan kegiatan konkret, tanpa menganggap bahwa keberadaan media secara otomatis menjamin keberhasilan belajar.

Berdasarkan persoalan tersebut, artikel ini membahas tiga pertanyaan. Pertama, bagaimana gagasan dari PjBL, SCL, KWL, serta pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengembangan karakter dapat digunakan sebagai landasan konseptual Model Pembelajaran AKSI? Kedua, bagaimana prinsip Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif diterjemahkan ke dalam tahapan Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi? Ketiga, bagaimana AKSI BOX beserta kartu aktivitas dan LKPD dirancang untuk mendukung penerapan tahapan Model AKSI dalam pembelajaran IPS sekolah dasar?

Research's State of the Art

Kajian yang digunakan sebagai landasan perancangan Model AKSI memiliki fokus yang

saling melengkapi. Nurbayanti et al. (2025) membahas pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut mendukung relevansi kegiatan berbasis proyek dalam konteks yang diteliti, sedangkan dalam rancangan AKSI gagasan tersebut digunakan untuk menempatkan pembuatan produk sebagai bagian dari alur pembelajaran. Ferrero et al. (2021) memberikan perspektif yang lebih luas melalui tinjauan sistematis PjBL pada jenjang taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Tinjauan itu juga mengingatkan bahwa bukti efektivitas PjBL perlu dibaca secara kritis karena kualitas dan hasil studi yang ditelaah tidak seluruhnya seragam.

Apriana et al. (2025) mengkaji SCL dalam pembelajaran IPS sekolah dasar melalui studi literatur. Kajian tersebut digunakan untuk memperkuat prinsip Aktif dalam Model AKSI, yaitu memberi ruang kepada siswa untuk menyampaikan pengetahuan awal, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menjalankan tugas, dan menyampaikan hasil. Prinsip ini tidak berarti guru dilepaskan dari perannya; guru tetap diperlukan untuk menetapkan tujuan, memberikan arahan, menyediakan sumber belajar, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Pembahasan Prince (2004) tentang pembelajaran aktif turut memberikan landasan umum bagi pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Adzka et al. (2026) meneliti metode KWL dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Kajian tersebut menjadi salah satu rujukan untuk menghubungkan pengetahuan awal, pertanyaan, dan refleksi dalam Model AKSI. Dalam rancangan ini, gagasan KWL tidak diperlakukan sebagai satu-satunya dasar model, melainkan disintesiskan dengan kegiatan penyelidikan dan pembuatan produk. Pada sisi lain, Habibah et al. (2025) membahas peran pembelajaran IPS dalam pengembangan karakter melalui tinjauan literatur sistematis. Kajian tersebut menjadi landasan untuk memperhatikan tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, dan kerja sama selama proses belajar. Gillies (2016) serta Johnson dan Johnson (2009) melengkapi dasar konseptual mengenai pembelajaran kooperatif dan pentingnya interaksi sosial yang terarah.

Selain penelitian yang secara langsung membahas IPS dan pendekatan pembelajaran, literatur metodologi memberikan kerangka untuk menempatkan kontribusi artikel secara proporsional. Anderson dan Shattuck (2012) membahas perkembangan design-based research sebagai pendekatan yang menghubungkan teori dan praktik pendidikan. Hoadley dan Campos (2022) juga menjelaskan relevansi penelitian berbasis desain dalam mengkaji pembelajaran dan pengembangan intervensi. Tinoca et al. (2022), melalui tinjauan sistematis, menguraikan perkembangan dan karakteristik design-based research dalam bidang pendidikan. Literatur tersebut relevan sebagai pembanding metodologis untuk penelitian lanjutan yang mungkin mengembangkan dan menguji Model AKSI secara iteratif. Namun, artikel ini sendiri merupakan rekayasa ide dan sintesis konseptual, sehingga tidak mengklaim telah melaksanakan keseluruhan siklus penelitian berbasis desain.

Dari sisi pembelajaran ilmu sosial, Abricot et al. (2022) menelaah bentuk-bentuk pembelajaran yang dilaporkan dalam intervensi kelas ilmu sosial, sedangkan Kissling et al. (2023) membahas kontribusi penelitian pendidikan ilmu sosial bagi masyarakat demokratis. Kedua kajian tersebut memperluas konteks mengenai pentingnya pembelajaran sosial yang memberi ruang pada keterampilan disipliner, pemahaman kewargaan, dan partisipasi. Keduanya tidak secara langsung menguji Model AKSI, tetapi membantu menjelaskan relevansi tujuan pembelajaran IPS yang menghubungkan pemahaman konsep dengan persoalan sosial.

Berdasarkan kajian tersebut, posisi Model AKSI terletak pada penyusunan hubungan konseptual antara empat prinsip pembelajaran dan lima tahapan yang diusulkan. Prinsip Aktif berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar; Kontekstual menghubungkan aktivitas dengan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa; Kolaboratif menekankan proses kerja bersama dan tanggung jawab kelompok; sedangkan Reflektif mengarahkan siswa meninjau proses dan hasil

kegiatan. Tahapan Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi kemudian digunakan untuk mengorganisasi prinsip-prinsip tersebut ke dalam alur pembelajaran.

AKSI BOX memperjelas hubungan antara rancangan model dan perangkat pelaksanaan. Bagian AWALI dirancang untuk memuat gambar dan pertanyaan pengetahuan awal; KEMBANGKAN memuat kartu pertanyaan dan masalah; SELIDIKI memuat kartu misi observasi dan tugas kelompok; IMPLEMENTASIKAN memuat pilihan serta petunjuk pembuatan produk; sedangkan REFLEKSI memuat pertanyaan untuk meninjau pembelajaran dan kerja sama. LKPD menjadi pendamping untuk mendokumentasikan hasil pada setiap tahap. Dengan rancangan ini, AKSI BOX bukan model pembelajaran yang berdiri sendiri, melainkan media yang disusun untuk mendukung penerapan Model AKSI.

Novelty, Research Gap, & Objective

Kesenjangan yang dituju artikel ini dirumuskan secara terbatas berdasarkan literatur yang menjadi landasan perancangan. Sumber-sumber yang ditelaah membahas pendekatan berbasis proyek, pembelajaran berpusat pada siswa, KWL, kolaborasi, pengembangan karakter melalui IPS, dan pembelajaran ilmu sosial dari fokus yang berbeda. Artikel ini menyusun sintesis konseptual dari gagasan-gagasan tersebut ke dalam satu rancangan yang memiliki empat prinsip dan lima tahapan, kemudian menghubungkannya dengan media pendukung berupa AKSI BOX serta LKPD. Kesenjangan ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa belum pernah ada model lain yang memiliki prinsip atau media serupa. Penetapan kesenjangan yang lebih luas membutuhkan penelusuran literatur yang sistematis dengan kriteria pencarian dan seleksi yang dinyatakan secara transparan.

Kebaruan yang diusulkan terletak pada rancangan sintesis konseptual Model Pembelajaran AKSI dan penerjemahan tahapannya ke dalam AKSI BOX. Model AKSI menyatukan prinsip Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif dalam urutan Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. AKSI BOX kemudian menghubungkan setiap tahapan dengan kartu aktivitas yang sesuai dan LKPD sebagai alat bantu pencatatan proses belajar. Dengan demikian, kontribusi artikel ini berupa rancangan awal yang menjelaskan hubungan antara landasan gagasan, prinsip model, sintaks pembelajaran, dan perangkat pendukung. Kontribusi tersebut belum dapat dipahami sebagai bukti validitas, kepraktisan, ataupun efektivitas model.

Artikel ini memiliki tiga tujuan. Pertama, menjelaskan dasar konseptual Model Pembelajaran AKSI melalui sintesis gagasan dari PjBL, SCL, KWL, dan pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengembangan karakter. Kedua, menguraikan prinsip dan lima tahapan Model AKSI sebagai rancangan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Ketiga, menjelaskan rancangan AKSI BOX, termasuk fungsi lima bagian kotak, kartu aktivitas, dan LKPD sebagai media pendukung penerapan model. Artikel ini diharapkan menjadi landasan awal bagi pengembangan perangkat pembelajaran dan penelitian lanjutan. Tahap berikutnya perlu mencakup penilaian ahli, revisi rancangan, uji kepraktisan, dan penelitian empiris untuk mengetahui bagaimana Model AKSI dan AKSI BOX dapat diterapkan serta bagaimana hasilnya dalam konteks pembelajaran yang nyata.

METHOD

Type and Design

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain kajian pustaka dan sintesis konseptual. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji empat artikel ilmiah terpilih mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, kemudian menyintesis temuan-temuan yang relevan sebagai dasar perancangan Model Pembelajaran AKSI dan media pembelajaran pendukungnya, yaitu AKSI BOX. Proses penelitian dilakukan melalui penelaahan artikel, identifikasi prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan, perbandingan kontribusi setiap sumber, serta pengintegrasian prinsip-prinsip tersebut ke dalam rancangan model pembelajaran yang terstruktur.

Model yang dirancang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pembelajaran kontekstual, kerja sama, dan refleksi. Penerapan model dirancang melalui lima tahapan, yaitu Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. Penelitian ini berfokus pada pengembangan konsep dan perancangan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini belum mencakup penerapan langsung di kelas, validasi empiris, maupun pengujian efektivitas model terhadap hasil belajar peserta didik.

Data and Data Sources

Data penelitian berupa informasi tertulis mengenai pendekatan pembelajaran, tujuan penelitian, prosedur pembelajaran, serta temuan yang relevan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Sumber data utama terdiri atas empat artikel ilmiah yang telah dipilih sebelumnya.

Pertama, Nurbayanti et al. (2025) membahas efektivitas model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kedua, Apriana et al. (2025) mengkaji penerapan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student-Centered Learning) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Ketiga, Adzka et al. (2026) membahas efektivitas metode Know-Want-Learned (KWL) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Keempat, Habibah et al. (2025) mengkaji peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter peserta didik melalui kajian literatur sistematis.

Proses penentuan sumber literatur diawali dengan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang dinilai saling berkaitan dan dapat dijadikan landasan perancangan Model Pembelajaran AKSI. Penelusuran awal dilakukan melalui mesin pencari Google untuk memperoleh gambaran mengenai pendekatan pembelajaran yang relevan. Selanjutnya, pencarian artikel ilmiah dilakukan melalui Google Scholar dengan menggunakan kata kunci secara terpisah, yaitu Project-Based Learning, Student-Centered Learning, Know-What-Learn (KWL), dan pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter peserta didik.

Artikel yang ditemukan kemudian dikumpulkan dan ditelaah berdasarkan kesesuaian topik dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar serta keterkaitannya dengan kebutuhan perancangan Model AKSI. Kriteria pemilihan sumber meliputi relevansi pembahasan dengan pendekatan pembelajaran yang dikaji, keterkaitan dengan pendidikan dasar atau pembelajaran IPS, serta kontribusi gagasan terhadap aspek kearifan, pembelajaran kontekstual, kerja sama, penyelidikan, dan pengembangan karakter peserta didik.

Berdasarkan proses tersebut, empat artikel utama dipilih karena dinilai paling relevan dan memiliki kontribusi konseptual yang saling melengkapi. Artikel mengenai Project-Based Learning memberikan landasan terkait pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas peserta didik. Artikel mengenai Student-Centered Learning memberikan landasan mengenai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artikel mengenai metode KWL memberikan gambaran tentang penggalian pengetahuan awal dan perumusan hal-hal yang ingin diketahui. Sementara itu, artikel mengenai pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter peserta didik memberikan landasan mengenai pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Keempat artikel tersebut digunakan sebagai sumber utama dalam penyusunan sintesis konseptual Model Pembelajaran AKSI dan perancangan media pendukung berupa AKSI BOX.

Data Collection Technique

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dan kajian pustaka. Setiap artikel yang menjadi sumber penelitian ditelaah untuk mengidentifikasi tujuan penelitian, pendekatan pembelajaran yang digunakan, tahapan pelaksanaan pembelajaran, temuan utama, serta implikasinya terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar. Informasi yang relevan kemudian dicatat dan dikelompokkan berdasarkan kontribusinya terhadap perancangan Model Pembelajaran AKSI.

Setelah artikel terkumpul dalam bentuk dokumen PDF, penulis melakukan penelaahan terhadap isi masing-masing artikel untuk memahami pendekatan pembelajaran, konsep utama, dan kontribusinya terhadap perancangan model. Hasil penelaahan kemudian menjadi bahan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi hubungan dan keterkaitan antargagasan dari keempat artikel. Proses diskusi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan unsur-unsur pembelajaran

yang dapat diintegrasikan ke dalam Model Pembelajaran AKSI.

Selanjutnya, informasi dari keempat artikel ditelaah untuk menemukan prinsip-prinsip pembelajaran yang saling melengkapi. Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai dasar perancangan lima kompartemen dalam media AKSI BOX, yaitu Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. Setiap kompartemen dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang berbeda, mulai dari mengaktifkan pengetahuan awal, merumuskan pertanyaan atau masalah, melakukan penyelidikan secara berkelompok, menghasilkan produk sederhana, hingga merefleksikan proses dan hasil pembelajaran.

Media AKSI BOX juga dilengkapi dengan kartu aktivitas dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan pelaksanaan kegiatan. LKPD dirancang untuk membantu peserta didik mencatat pengetahuan awal, pertanyaan yang ingin diketahui, hasil penyelidikan, masalah yang ditemukan, solusi kelompok, produk yang dihasilkan, dan refleksi pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengumpulan data terbatas pada penelaahan dokumen dan artikel ilmiah. Observasi kelas, wawancara, dan pengukuran hasil belajar peserta didik tidak dilakukan sebagai bagian dari proses perancangan konseptual.

Data Analysis

Data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, perbandingan, dan sintesis. Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik, pendekatan pembelajaran, dan temuan utama dari setiap artikel yang dikaji. Tahap kedua dilakukan dengan mengelompokkan informasi berdasarkan kontribusinya terhadap aspek keaktifan peserta didik, pembelajaran kontekstual, kerja sama, penyelidikan, pengembangan proyek, dan refleksi.

Tahap ketiga adalah membandingkan pendekatan dan kontribusi dari setiap artikel untuk menemukan prinsip-prinsip pembelajaran yang saling melengkapi dan dapat digunakan sebagai dasar perancangan model. Perbandingan dilakukan berdasarkan kontribusi konseptual masing-masing pendekatan, bukan berdasarkan perbandingan langsung hasil numerik, karena artikel yang dikaji memiliki tujuan dan desain penelitian yang berbeda.

Tahap terakhir adalah menyintesis prinsip-prinsip yang telah diidentifikasi ke dalam rancangan Model Pembelajaran AKSI dan menerjemahkannya menjadi desain media AKSI BOX dengan lima tahapan pembelajaran. Hasil sintesis kemudian dijabarkan berdasarkan fungsi setiap tahapan, aktivitas pembelajaran yang didukung, serta komponen media yang digunakan. Manfaat pendidikan yang diperkirakan dari model ini diposisikan sebagai potensi konseptual yang masih memerlukan penerapan di kelas dan evaluasi empiris lebih lanjut.

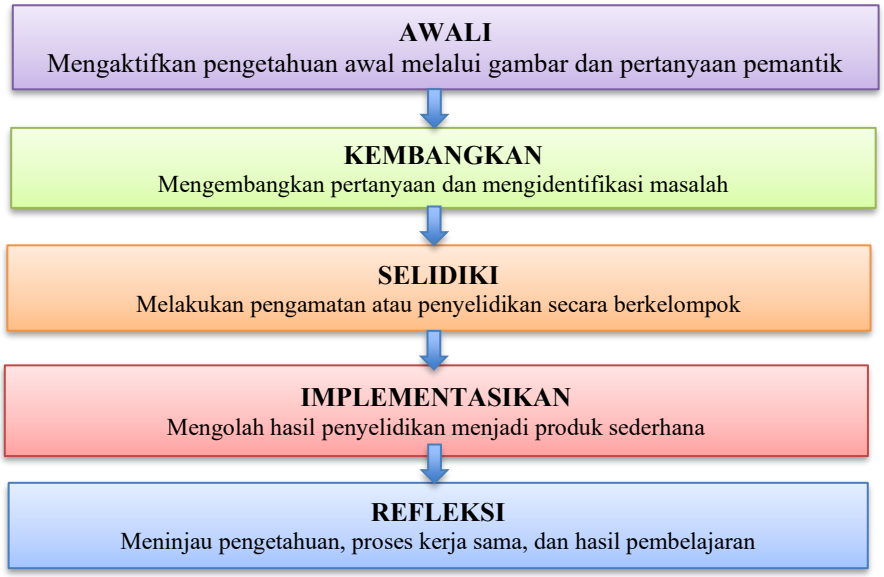
RESULTS

1. Hasil Perancangan Model Pembelajaran AKSI

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan aktif, kontekstual, kolaboratif, dan reflektif. Berdasarkan sintesis tersebut, dirancang model pembelajaran AKSI yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi. Model ini menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang membangun pemahaman melalui penggalian pengetahuan awal, penyelidikan masalah kontekstual, kerja kelompok, pembuatan produk, dan refleksi pembelajaran.

Untuk memperjelas urutan pelaksanaan Model Pembelajaran AKSI, kelima tahapan disusun dalam suatu alur pembelajaran yang saling berkesinambungan. Setiap tahap memiliki tujuan dan aktivitas yang berbeda, tetapi tetap terhubung dalam proses pembelajaran IPS. Alur tersebut dimulai dari pengaktifan pengetahuan awal siswa, pengembangan pertanyaan dan masalah, penyelidikan secara kolaboratif, pembuatan produk berdasarkan hasil penyelidikan, hingga refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Alur Model Pembelajaran AKSI



Gambar 1. Alur Model Pembelajaran AKSI

Setiap tahapan dalam Model Pembelajaran AKSI dirancang dengan aktivitas guru dan siswa yang saling berkaitan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran, sedangkan siswa terlibat dalam kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, bekerja sama, menghasilkan produk, dan melakukan refleksi. Rincian aktivitas pada setiap tahapan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran AKSI

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Tujuan Tahap	Prinsip AKSI
Awali	Menampilkan gambar atau media yang berkaitan dengan materi IPS dan memberikan pertanyaan pemantik.	Mengamati gambar, menyampaikan pengetahuan awal, serta menghubungkan materi dengan pangalaman sehari-hari.	Mengaktifkan pengetahuan awal dan membangun ketertarikan siswa terhadap materi.	Aktif dan Kontekstual
Kembangkan	Membimbing siswa merumuskan pertanyaan dan mengenali masalah yang berkaitan dengan topik pembelajaran.	Menyampaikan hal yang ingin diketahui, mengajukan pertanyaan, dan menentukan masalah yang akan diselidiki.	Mengembangkan rasa ingin tahu dan menentukan arah penyelidikan.	Aktif dan Kontekstual
Selidiki	Membagikan kartu misi penyelidikan, mengarahkan	Melakukan pengamatan, mengumpulkan	Memperoleh informasi dan memahami	Aktif, Kontekstual, dan Kolaboratif

	kegiatan kelompok, dan mendampingi proses pengamatan.	informasi, berdiskusi, serta mencatat hasil penyelidikan dalam LKPD.	masalah melalui kegiatan penyelidikan bersama.	
Implementasikan	Membimbing siswa mengolah hasil penyelidikan dan memberikan arahan dalam pembuatan produk sederhana.	Mendiskusikan hasil penyelidikan, menyusun solusi, dan membuat produk kelompok sesuai topik pembelajaran.	Mengembangkan kemampuan menerapkan pengetahuan ke dalam bentuk karya atau solusi sederhana.	Aktif, Kontekstual, dan Kolaboratif
Refleksi	Memberikan pertanyaan reflektif dan memandu siswa meninjau proses serta hasil pembelajaran.	Menyampaikan hal yang telah dipelajari, mengevaluasi kerja sama kelompok, dan mengungkapkan pengalaman belajar.	Meninjau pemahaman, proses kerja sama, serta pengalaman belajar siswa.	Reflektif dan kolaboratif

Kelima tahapan Model Pembelajaran AKSI didukung oleh media AKSI BOX yang dirancang memiliki lima bagian sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran. Bagian AWALI memuat kartu gambar dan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal siswa. Bagian KEMBANGKAN memuat kartu pertanyaan atau masalah yang membantu siswa menentukan hal-hal yang ingin diketahui. Bagian SELIDIKI berisi kartu misi pengamatan dan tugas kelompok untuk mengarahkan kegiatan penyelidikan. Bagian IMPLEMENTASIKAN memuat pilihan serta petunjuk pembuatan produk berdasarkan hasil penyelidikan. Sementara itu, bagian REFLEKSI berisi pertanyaan untuk membantu siswa meninjau pemahaman dan pengalaman belajarnya.

Dalam penggunaannya, LKPD berfungsi sebagai pendamping AKSI BOX untuk mencatat proses dan hasil kegiatan siswa. LKPD tersebut mencakup bagian Yang Saya Ketahui, Yang Ingin Saya Ketahui, Hasil Penyelidikan, Masalah yang Ditemukan, Solusi Kelompok, Produk yang Dibuat, dan Refleksi. Dengan demikian, AKSI BOX berperan sebagai media pendukung yang membantu mengorganisasi aktivitas pada setiap tahap, sedangkan Model AKSI menjadi kerangka utama dalam mengatur alur pembelajaran.

2. Hasil Perancangan Media AKSI BOX dan LKPD

Model AKSI didukung oleh media AKSI BOX, yaitu kotak pembelajaran yang memiliki lima bagian sesuai dengan tahapan model. Bagian Awali berisi kartu gambar dan pertanyaan pemantik; Kembangkan berisi kartu pertanyaan atau masalah; Selidiki berisi tugas penyelidikan; Implementasikan berisi petunjuk pembuatan produk; dan Refleksi berisi pertanyaan evaluasi pengalaman belajar. Media ini dirancang menggunakan bahan sederhana, seperti kardus bekas, kartu, kertas, dan alat tulis.



Gambar 2. Bentuk Fisik Media AKSI BOX: (a) Tampilan bagian luar media AKSI BOX; (b) Tampilan bagian dalam dan komponen media AKSI BOX.

Selain media AKSI BOX, dirancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mencakup tujuh bagian, yaitu Yang Saya Ketahui, Yang Ingin Saya Ketahui, Hasil Penyelidikan, Masalah yang Ditemukan, Solusi Kelompok, Produk yang Dibuat, dan Refleksi. LKPD berfungsi sebagai panduan agar siswa dapat mencatat pengetahuan awal, mengumpulkan informasi, merumuskan solusi, menyusun produk, dan mengevaluasi proses kerja kelompok.

3. Karakteristik dan Potensi Penggunaan Model AKSI

Model AKSI dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, menghubungkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari, mengembangkan kerja sama, serta membiasakan siswa melakukan refleksi. Penerapannya berpotensi digunakan pada topik lingkungan, keberagaman budaya, dan kegiatan ekonomi melalui aktivitas penyelidikan serta pembuatan produk, seperti poster, peta konsep, laporan pengamatan, atau presentasi kelompok.

Secara keseluruhan, hasil perancangan menghasilkan rancangan model pembelajaran, media AKSI BOX, dan LKPD yang saling mendukung. Namun, potensi tersebut masih bersifat konseptual karena model belum diterapkan dan diuji secara langsung di kelas. Oleh sebab itu, efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan siswa masih memerlukan penelitian lebih lanjut.

DISCUSSIONS

1. Integrasi Pendekatan dalam Model Pembelajaran AKSI

Model Pembelajaran AKSI dirancang melalui integrasi pendekatan aktif, kontekstual, kolaboratif, dan reflektif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Rancangan ini menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang menghubungkan pengetahuan awal dengan permasalahan di lingkungan sekitar, melakukan penyelidikan, bekerja sama, dan merefleksikan proses pembelajaran. Rancangan tersebut memiliki kesesuaian konseptual dengan kajian Apriana et al. (2025) mengenai Student Centered Learning dalam pembelajaran IPS. Tahap Awali dan Kembangkan juga memiliki keterkaitan dengan strategi KWL yang dibahas oleh Adzka et al. (2026), terutama dalam mengidentifikasi pengetahuan awal dan hal yang ingin dipelajari siswa. Sementara itu, kegiatan penyelidikan dan pembuatan produk dalam Model AKSI sejalan dengan orientasi pembelajaran berbasis proyek yang dibahas oleh Nurbayanti et al. (2025). Integrasi ini

menjadi ciri rancangan AKSI, meskipun efektivitasnya belum dapat disamakan dengan model yang telah diuji dalam penelitian terdahulu.

2. Peran AKSI BOX dalam Pembelajaran IPS

AKSI BOX dirancang sebagai media untuk membantu guru mengorganisasikan kegiatan belajar berdasarkan lima tahapan Model AKSI. Kartu gambar, pertanyaan pemantik, tugas penyelidikan, petunjuk pembuatan produk, dan pertanyaan refleksi memberikan panduan aktivitas bagi siswa. Penggunaan bahan sederhana, seperti kardus bekas dan kertas, juga memungkinkan media disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Sebagai contoh, pada materi lingkungan, siswa dapat mengamati kebersihan sekolah, mencatat permasalahan, mendiskusikan solusi, kemudian menyajikan hasilnya melalui poster atau laporan pengamatan. Kegiatan tersebut menghubungkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari sekaligus membuka kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat dan berbagi tanggung jawab. Namun, contoh tersebut merupakan usulan penerapan berdasarkan rancangan, bukan hasil uji coba langsung.

3. Potensi Pengembangan Karakter dan Kerja Sama Siswa

Model AKSI juga dirancang untuk mendukung pengembangan karakter sosial melalui kegiatan kelompok dan refleksi. Pada tahap Selidiki dan Implementasikan, siswa dapat belajar membagi tugas, menghargai pendapat, serta menyusun produk bersama. Tahap Refleksi memberi kesempatan kepada siswa untuk menilai kontribusi diri dan kelompok serta mengidentifikasi hal yang perlu diperbaiki. Rancangan ini memiliki keterkaitan dengan kajian Habibah et al. (2025) mengenai peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter siswa. Meskipun demikian, kerja kelompok tidak secara otomatis menjamin berkembangnya tanggung jawab dan kerja sama. Guru tetap perlu membimbing pembagian tugas dan memastikan keterlibatan setiap anggota. LKPD dalam Model AKSI dapat membantu proses tersebut melalui pencatatan hasil penyelidikan, masalah, solusi kelompok, produk, dan refleksi.

4. Sintesis dan Kontribusi Model AKSI terhadap Penelitian Terdahulu

Perancangan Model Pembelajaran AKSI didasarkan pada sintesis beberapa pendekatan pembelajaran yang memiliki kontribusi berbeda terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar. Keempat sumber utama yang dikaji memberikan landasan konseptual mengenai keterlibatan aktif peserta didik, pembelajaran yang berpusat pada siswa, penggalian pengetahuan awal, kegiatan berbasis proyek, serta pengembangan karakter sosial. Meskipun memiliki fokus yang berbeda, gagasan dari setiap sumber dapat saling melengkapi dalam membangun rancangan pembelajaran yang lebih terstruktur.

Pertama, penelitian Nurbayanti et al. (2025) mengenai Project-Based Learning memberikan landasan bagi Model AKSI dalam mengembangkan kegiatan penyelidikan dan pembuatan produk. Unsur pembelajaran berbasis proyek tersebut diadopsi terutama pada tahap Selidiki dan Implementasikan. Namun, dalam Model AKSI, kegiatan proyek tidak ditempatkan sebagai satu-satunya pusat pembelajaran, melainkan menjadi bagian dari rangkaian kegiatan yang diawali dengan penggalian pengetahuan awal, pengembangan pertanyaan, penyelidikan, dan diakhiri dengan refleksi. Dengan demikian, gagasan pembelajaran berbasis proyek dimodifikasi menjadi kegiatan yang lebih terstruktur sesuai dengan lima tahapan Model AKSI.

Kedua, kajian Apriana et al. (2025) mengenai Student-Centered Learning memberikan

landasan dalam menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Gagasan ini diterapkan melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, menyelidiki permasalahan, dan menghasilkan karya. Dalam Model AKSI, prinsip pembelajaran berpusat pada siswa tersebut tidak hanya menjadi pendekatan umum, tetapi diterjemahkan ke dalam aktivitas yang lebih terarah pada setiap tahapan. Guru tetap memiliki peran sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan sesuai kebutuhan siswa.

Ketiga, penelitian Adzka et al. (2026) mengenai strategi Know-Want to Know-Learned (KWL) memberikan dasar bagi kegiatan penggalian pengetahuan awal dan perumusan hal-hal yang ingin diketahui siswa. Gagasan tersebut diadopsi terutama pada tahap Awali dan Kembangkan. Akan tetapi, Model AKSI memperluas alur tersebut dengan menambahkan kegiatan penyelidikan, penerapan hasil belajar melalui pembuatan produk, serta refleksi. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada identifikasi pengetahuan awal dan hal yang ingin diketahui, tetapi dilanjutkan dengan kegiatan memperoleh informasi dan mengolahnya menjadi hasil belajar yang dapat disajikan.

Keempat, kajian Habibah et al. (2025) mengenai peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter siswa memberikan landasan bagi penguatan aspek sosial dalam Model AKSI. Kontribusi tersebut diterapkan melalui prinsip Kolaboratif dan Reflektif. Pada tahap Selidiki dan Implementasikan, siswa diarahkan untuk bekerja sama, berbagi tugas, dan menghargai pendapat teman. Selanjutnya, tahap Refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk meninjau proses kerja kelompok dan pengalaman belajar yang telah dilalui. Dengan demikian, pengembangan karakter sosial diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran, bukan hanya ditempatkan sebagai tujuan tambahan.

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat dijelaskan bahwa Model AKSI tidak dimaksudkan untuk menggantikan pendekatan-pendekatan yang menjadi landasannya. Model ini merupakan hasil pengintegrasian dan pengorganisasian beberapa gagasan pembelajaran ke dalam satu rancangan konseptual. Unsur yang diadopsi meliputi keterlibatan aktif siswa dari Student-Centered Learning, penggalian pengetahuan awal dari strategi KWL, kegiatan penyelidikan dan pembuatan produk dari Project-Based Learning, serta pengembangan karakter sosial melalui pembelajaran IPS. Unsur-unsur tersebut kemudian dimodifikasi dan disusun menjadi empat prinsip, yaitu Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif, yang diterapkan melalui lima tahapan pembelajaran: Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi.

Kontribusi konseptual Model AKSI terletak pada penyusunan hubungan antara empat prinsip pembelajaran dan lima tahapan yang saling berkesinambungan, serta penerjemahannya ke dalam media pendukung berupa AKSI BOX dan LKPD. AKSI BOX dirancang untuk menyediakan kartu aktivitas sesuai dengan setiap tahap, sedangkan LKPD digunakan untuk mendokumentasikan pengetahuan awal, pertanyaan, hasil penyelidikan, solusi kelompok, produk, dan refleksi siswa. Penggabungan tersebut memberikan rancangan alur pembelajaran yang dapat membantu guru mengorganisasikan kegiatan IPS secara lebih terarah dan kontekstual.

Meskipun demikian, kontribusi Model AKSI pada artikel ini masih berada pada tingkat konseptual. Rancangan tersebut belum melalui validasi ahli maupun pengujian langsung di kelas. Oleh karena itu, perbandingan dengan penelitian terdahulu digunakan untuk menjelaskan landasan dan hubungan konseptual setiap unsur, bukan untuk menyatakan bahwa Model AKSI telah terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan yang menjadi sumber pengembangannya. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas model beserta media pendukungnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

5. Keterbatasan dan Arah Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur dan perancangan konseptual. Model AKSI, media AKSI BOX, dan LKPD belum diuji secara langsung di kelas sehingga efektivitasnya terhadap hasil belajar, kreativitas, keaktifan, tanggung jawab, dan kerja sama siswa belum dapat disimpulkan. Penelitian selanjutnya perlu melakukan uji coba di sekolah dasar untuk menilai keterlaksanaan tahapan, kemudahan penggunaan media, serta tanggapan guru dan siswa. Pengujian dengan indikator yang jelas diperlukan agar potensi rancangan ini dapat dinilai berdasarkan bukti empiris.

CONCLUSION

Penelitian ini menghasilkan rancangan Model Pembelajaran AKSI (Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif) untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu Awali, Kembangkan, Selidiki, Implementasikan, dan Refleksi, yang didukung oleh media AKSI BOX dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Integrasi tahapan pembelajaran dan media tersebut dirancang untuk menghubungkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari, mendorong keterlibatan siswa dalam penyelidikan, memfasilitasi kerja sama kelompok, serta membiasakan refleksi terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, Model AKSI menawarkan alternatif rancangan pembelajaran IPS yang terstruktur dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta kondisi sekolah. Namun, penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur dan perancangan konseptual sehingga efektivitas Model AKSI belum dapat dipastikan secara empiris. Penelitian selanjutnya perlu melakukan uji coba langsung di sekolah dasar untuk menilai keterlaksanaan model, kemudahan penggunaan AKSI BOX, serta potensinya dalam mendukung pemahaman materi, keaktifan, kreativitas, tanggung jawab, dan kerja sama siswa. Hasil pengujian tersebut dapat menjadi dasar untuk menyempurnakan model agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Authors' Contributions and Responsibilities

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan artikel mengenai perancangan Model Pembelajaran AKSI dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kontribusi meliputi pengembangan gagasan, kajian literatur, perancangan model pembelajaran dan media AKSI BOX, analisis serta interpretasi hasil kajian, dan penyusunan naskah artikel. Seluruh penulis bertanggung jawab atas peninjauan dan penyempurnaan naskah serta persetujuan terhadap versi akhir artikel.

Funding

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pendanaan publik, komersial, maupun nirlaba.

Availability of Data and Materials

Data dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari artikel ilmiah yang tercantum dalam daftar pustaka. Informasi lebih lanjut mengenai bahan kajian dapat diperoleh dari penulis terkait permintaan yang wajar.

Competing Interests

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi penyusunan artikel ini.

Generative AI Statement

Dalam penyusunan naskah artikel ini, penulis menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu untuk menyusun, menyunting, dan memperbaiki kejelasan bahasa naskah. Pengembangan gagasan penelitian, pemeriksaan sumber, serta verifikasi isi dan kesimpulan tetap menjadi tanggung jawab penulis. Seluruh penulis bertanggung jawab atas keakuratan dan integritas isi artikel.

Additional Information

Tidak ada informasi tambahan yang disampaikan oleh penulis.

REFERENCES

Adzka, N., Aryaningrum, K., & Sunedi. (2026). *Efektivitas metode pembelajaran Know to Know Learned (KWL) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 03 Tanjung Batu. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.57635

Apriana, W., Satria, T. F., & Rossa, R. (2025). *Penerapan model Student Centered Learning pada pembelajaran IPS di sekolah dasar (sebuah kajian literatur). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 10(1). https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21396

Abricot, N., Zúñiga, C. G., Valencia-Castañeda, L., & Miranda-Arredondo, P. (2022). *What learning is reported in social science classroom interventions? A scoping review of the literature. Studies in Educational Evaluation,* 74, 101187. https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2022.101187

Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). *Design-based research: A decade of progress in education research? Educational Researcher,* 41(1), 16–25. https://doi.org/10.3102/0013189X11428813

Bell, S. (2010). *Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas,* 83(2), 39–43. https://doi.org/10.1080/00098650903505415

Ferrero, M., Vadillo, M. A., & León, S. P. (2021). *Is project-based learning effective among kindergarten and elementary students? A systematic review. PLOS ONE, 16(4), e0249627. Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. Theory Into Practice,* 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Gillies, R. M. (2016). *Cooperative learning: Review of research and practice. Australian Journal of Teacher Education,* 41(3), 39–54. https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3

Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). *The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404–415. https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback. Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Hoadley, C., & Campos, F. C. (2022). *Design-based research: What it is and why it matters to studying online learning. Educational Psychologist*, 57(3), 207–220. https://doi.org/10.1080/00461520.2022.2079128

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. Educational Researcher,* 38(5), 365–379. https://doi.org/10.3102/0013189X09339057

Levy, B. L. M., Busey, C. L., Cuenca, A., Evans, R. W., Halvorsen, A. L., Ho, L. C., Kahne, J., Kissling, M. T., Lo, J. C., McAvoy, P., & McGrew, S. (2023). *Social studies education research for sustainable democratic societies: Addressing persistent civic challenges. Theory & Research in Social Education,* 51(1), 1–46. https://doi.org/10.1080/00933104.2022.2158149

Prince, M. (2004). *Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education,* 93(3), 223–231. https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

Tinoca, L., Piedade, J., Santos, S., Pedro, A., & Gomes, S. (2022). *Design-based research in the educational field: A systematic literature review. Education Sciences*, 12(6), 410. https://doi.org/10.3390/educsci12060410

Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner: An overview. Theory Into Practice,* 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Habibah, R. I., Nuraini, A., & Wahyuningsih, Y. (2025). *Systematic literature review dengan metode PRISMA: Peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan karakter siswa. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 264–275. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8868

Nurbayanti, R., Ismail, M., Somantri, M., Nurdiansyah, N., & Nurbayan, Y. (2025). *Efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam peningkatan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar,* 9(3), 977–998. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.1969

Nababan, S., Budianto, A., Tarigan, E. S. B., Rizky, K. L., & Rahmadani, H. U. (2026). Integrasi Pembelajaran Aktif, Kontekstual, Kolaboratif, dan Reflektif melalui Model AKSI pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, *4*(1), 43-57.
https://doi.org/10.24114/jmpsd.v4i1.77727