

### INOVASI MODEL PEMBELAJARAN PADA SD TINGKAT RENDAH

Nala Anjani<sup>1</sup>, Malisatul Muhajah<sup>2</sup>, Nasywa Huwaida<sup>3</sup>, Bunga Ayu<sup>4</sup>  
Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan<sup>1234</sup>

E-mail: [nalaanjani24@gmail.com](mailto:nalaanjani24@gmail.com)<sup>1</sup>, [malisatun4@gmail.com](mailto:malisatun4@gmail.com)<sup>2</sup>, [nasywahuwaida07@gmail.com](mailto:nasywahuwaida07@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[bungacasroni44@gmail.com](mailto:bungacasroni44@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Pada proses belajar mengajar diperlukan adanya inovasi pembelajaran agar pembelajaran berjalan lebih efektif, inovatif, dan interaktif. Inovasi pembelajaran dapat mengurangi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, salah satunya yakni proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurangnya daya tarik siswa untuk menjalani pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan secara ekstensif dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengeksplorasi terkait pentingnya inovasi pembelajaran pada Sekolah Dasar khususnya di tingkat rendah. Sedangkan tujuan secara spesifik penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menelaah penggunaan berbagai media pembelajaran di SDN Kwayangan Kedungwuni tingkat rendah dari kelas 1 hingga 3 sebagai inovasi pembelajaran sehingga mendorong siswa agar aktif serta solusi untuk kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat hasil bahwa setelah menggunakan berbagai media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatnya minat belajar serta memicu munculnya kreatifitas siswa.

**Kata Kunci:** *Inovasi, Media Pembelajaran, Tingkat Rendah*

**Abstract:** *In the teaching and learning process, learning innovation is needed so that learning runs more effectively, innovatively, and interactively. Learning innovation can reduce factors that cause low student learning outcomes, one of which is the learning process that is less varied and lack of student attraction to undergo learning. Therefore, the purpose of this extensive study is to analyze and explore the importance of learning innovation in elementary schools, especially at the low level. While the specific purpose of this study is to describe and examine the use of various learning media at SDN Kwayangan Kedungwuni at the low level from grades 1 to 3 as learning innovations so as to encourage students to be active and solutions to the obstacles faced by teachers in the implementation of learning. The method used in this study is descriptive qualitative research with data collection using observation and interviews. Based on research that has been*

*done, there are results that after using various learning media, learning becomes more effective and increases interest in learning and triggers the emergence of student creativity.*

**Keywords:** *Innovation, Learning Media, Low Level*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inovasi adalah pengenalan hal-hal baru atau dengan kata lain pembaharuan. Kata pembaharuan sangat dekat dengan faktor perkembangan zaman, perubahan zaman yang semakin berkembang mendorong manusia untuk melakukan pembaharuan, terutama dalam ilmu dan teknologi sehingga manusia dituntut agar menjadi manusia yang lebih matang dan maju. Menjadi manusia yang maju dan siap akan menghadapi perkembangan zaman diperlukan adanya dukungan dunia pendidikan yang maju pula, mulai dari sarana dan prasana pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Beberapa upaya yang dilakukan untuk terlaksananya pembaharuan yaitu dengan memanfaatkan media-media pembelajaran yang diterapkan salah satunya di SDN Kwayangan Kedungwuni pada tingkat rendah yaitu dari kelas 1 hingga 3. Dengan adanya inovasi media pembelajaran tentu akan menanggulangi beberapa permasalahan yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SDN Kwayangan Kedungwuni, permasalahan tersebut diantaranya seperti kurangnya minat belajar peserta didik karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah yang dimana penerangan materi sepenuhnya disampaikan oleh guru sehingga peserta didik tidak dapat mengutarakan pendapatnya dan membuat mereka menjadi cenderung kurang kreatif, permasalahan lainnya yang membuat peserta didik memiliki minat belajar yang kurang yaitu pada minimnya sarana prasana sebagai media pembelajaran seperti alat peraga untuk mencegah terjadinya verbalisme pada peserta didik serta membantu menumbuhkan pemikiran yang sistematis. Media yang juga dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran pada Sekolah Dasar khususnya untuk tingkat rendah mulai dari kelas 1 hingga 3 yaitu dengan adanya fasilitas proyektor yang memudahkan guru maupun peserta didik dalam mendiskusikan materi pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam belajar, dapat diketahui bahwa perlunya inovasi pembelajaran demi menunjang pendidikan yang lebih efektif, inovatif, interaktif, dan yang paling utama yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada tingkat rendah Sekolah Dasar yang akan dibahas pada pembahasan kali ini. Maka dari itu peneliti merasa perlunya inovasi pembelajaran untuk peningkatan fasilitas sekolah dan dapat dimanfaatkan kepada guru maupun peserta didik untuk menciptakan masa depan yang lebih maju. Dengan demikian peneliti bertujuan untuk mengembangkan potensi pemanfaatan media pembelajaran pada tingkat rendah Sekolah Dasar.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dimana penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data kata yang tertulis dari bahan yang dibaca, dan lisan atau wawancara yang dilakukan kepada orang-orang yang bersangkutan seperti penelitian yang dilakukan di SDN Kwayangan Kedungwuni. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 April 2023 dengan melakukan wawancara langsung dengan Kepala Sekolah SDN Kwayangan, yang bertujuan untuk mengetahui inovasi-inovasi apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar dari siswa siswi yang sudah mengikuti perpindahan kurikulum dari kurikulum 13 menjadi kurikulum merdeka. Pelaksanaan kurikulum merdeka ini juga masih dilakukan untuk beberapa kelas saja yaitu kelas 1 dan kelas 4 bagi pelaksanaannya di tingkat SD, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi memperbaiki rendahnya hasil belajar siswa melalui inovasi-inovasi yang sudah dibuat lebih baik lagi pada perpindahan kurikulum merdeka ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Adanya inovasi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan keantusiasan peserta didik khususnya pada tingkat rendah mulai dari kelas 1 hingga 3. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Kwayangan Kedungwuni, inovasi pembelajaran yang diterapkan mulai dari model pembelajaran dan media pembelajaran. Untuk model pembelajaran menyesuaikan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang akan dipelajari, sedangkan media pembelajaran yang kerap digunakan yaitu proyektor LCD serta media lain dengan menggunakan alat yang tersedia di sekolah sehingga tidak memerlukan banyak biaya, hal ini juga memprioritaskan peserta didik agar lebih antusias dan meningkatkan daya serap dalam mengikuti pembelajaran (Erma, 2023) selaku kepala sekolah SDN Kwayangan Kedungwuni.

Beberapa model pembelajaran dan metode sebagai inovasi diperlukan pengenalan terlebih dahulu agar pembelajaran bisa terlaksana dengan konsisten, pengenalan inovasi pembelajaran dapat disosialisasikan langsung kepada peserta didik, terkecuali untuk kelas 1 bisa disosialisasikan terlebih dahulu kepada orangtua peserta didik agar lebih kooperatif. Dengan adanya sosialisasi mengenai inovasi pembelajaran maka guru akan lebih mudah memberi arahan dan berupaya agar tujuan pembelajaran berpihak pada peserta didik. Meskipun guru sudah berusaha agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan efektif, masih terdapat siswa yang belum bisa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu terdapat beberapa langkah-langkah agar inovasi pembelajaran berjalan dengan kondisional dan efektif,

1. Membuat suatu pilihan tentang suatu belajar yang dapat mendorong peserta didik dengan inovasi pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik peserta didik agar lebih aktif.

2. Merancang suatu perencanaan untuk mendorong peserta didik,
3. Mengorientasikan terlebih dahulu kepada peserta didik mengenai inovasi pembelajaran yang akan digunakan,
4. Guru meningkatkan keterlibatan peserta didik agar pembelajaran tidak berpusat satu arah saja atau hanya mendengarkan materi dari guru,
5. Perlunya sebagai guru untuk meningkatkan kualitas dalam mengajar, dapat berupa *soft skill* maupun *hard skill* agar dapat memajukan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada kepala sekolah SDN Kwayangan Kedungwuni pada tingkat rendah dari kelas 1 hingga 3 terdapat beberapa perbedaan terhadap keaktifan peserta didik dengan sebelum dilakukannya dan sesudah diterapkan inovasi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik SDN Kwayangan lebih aktif setelah diterapkan inovasi pembelajaran berupa model-model pembelajaran dan media pembelajaran, hal ini juga meningkatkan daya serap terhadap pembelajaran dan melatih kreativitas peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Analisis Pembelajaran di SDN Kwayangan Kedungwuni**

<b>Pengumpulan Data</b>	<b>Data Penelitian</b>	<b>Teknik Analisis</b>	<b>Tujuan</b>
<b>Daftar Cocok</b>	Silabus, dua RPP, LKS, instrumen evaluasi	Deskriptif Kualitatif	Untuk mengetahui kelengkapan perangkat pembelajaran
<b>Lembar Penelitian</b>	Sistematika, subtansi/isi, cangkupan dan kejelasan	Deskriptif Kualitatif	Untuk menentukan profesionalitas dari aspek penyusun perangkat
<b>Kuesioner</b>	Tanggapan guru, tanggapan kepala sekolah	Deskriptif Kualitatif	Untuk mendeskripsikan tanggapan guru dan kepala sekolah

---

<b>Wawancara</b>	Faktor kesulitan dan kemudahan dalam menyusun perangkat	Deskriptif Kualitatif	Untuk menentukan faktor-faktor kesulitan dan kemudahan guru menyusun perangkat.
------------------	---	-----------------------	---

---

## **Pembahasan**

Inovasi pendidikan merupakan perubahan yang membedakan dari sesuatu yang lain pernah ada sebelumnya, dan juga pembaruan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan sasaran dalam dunia pendidikan itu sendiri.

Inovasi menjadi lebih mendidik untuk mendorong kesuksesan dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh output lulusan yang sedang dan telah memenuhi syarat keunggulan seperti yang diharapkan. Inovasi pendidikan harus wajib dilaksanakan. Salah satu bentuk inovasi yang terjadi dalam pendidikan misalnya adanya perubahan yang terjadi dari masa ke masa.

Inovasi yang dilaksanakan di satuan lembaga pendidikan terjadi karena adanya perubahan fasilitas pembelajaran, misalnya pembelajaran dari papan tulis atau LCD Proyektor menjadi Laptop atau Tablet (Simatupang, 2020). Pada sebuah satuan tingkat pendidikan, inovasi yang akan dilaksanakan harus dilakukan secara menyeluruh dan ditunjang dengan adanya pihak pelaku Pendidikan seperti kepala sekolah, guru, tenaga pendidik, siswa, walid murid, hingga komite sekolah (Manora, 2019).

Dengan dukungan dari semua pihak, dapat menyelesaikan proses pembaruan secara optimal. Setidaknya orang yang terlibat dalam inovasi pembelajaran seperti kepala sekolah, guru dan siswa menjadi bagian penting yang harus dapat diadaptasi untuk mengikuti dinamika yang terjadi (Robiyono, 2021). Sementara di sisi layanan pendidikan harus bervariasi menurut institusi dan kurikulum juga merupakan bagian penting untuk melihat perkembangan yang diperlukan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, satuan pendidikan harus melakukan suatu pengembangan sebagai bentuk inovasi dalam proses pembelajarannya agar berjalan dengan efektif, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

### **Model-Model Pembelajaran Inovatif**

#### **1. Problem-based Instruction**

Problem-based instruction merupakan metode pembelajaran berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah yang otentik (Arends, 2004). Dalam penggunaan informasi dan pengembangan

pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mereka mengkonstruksi kerangka masalah, lalu mengumpulkan serta menganalisis data, kemudian menyusun fakta untuk mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Arends (2004) mengemukakan bahwa metode *problem-based learning* memiliki lima langkah, yaitu: (1) guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu yang berkaitan (masalah bisa untuk satu unit pelajaran atau lebih, bisa untuk pertemuan satu, dua, atau tiga minggu, bisa berasal dari hasil seleksi guru atau dari eksplorasi siswa) (2) guru membantu siswa mengklarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu diinvestigasi (investigasi melibatkan sumber-sumber belajar, informasi, dan data yang variatif, melakukan survei dan pengukuran), (3) guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan (bagaimana mereka memecahkan masalah dan apa rasionalnya), (4) mengorganisasikan laporan (makalah, laporan lisan, model, program komputer, dan lain-lain), dan (5) presentasi (dalam kelas melibatkan semua siswa, guru, bila perlu melibatkan administrator dan anggota masyarakat).

## 2. Pembelajaran Konseptual

Pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang berasal dari pengetahuan secara spontan dan diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan.

Metode pembelajaran perubahan konseptual memiliki enam langkah pembelajaran (Santayasa, 2004), yaitu: (1) sajian masalah konseptual dan kontekstual, (2) konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, (3) konfrontasi sangkalan berikut strategi-strategi demonstrasi, analogi, atau contoh-contoh tandingan, (4) konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, (5) konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, dan (6) konfrontasi pertanyaan-pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

## 3. Problem Based Learning

*Problem based learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi atau daya pikir kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *illstructured*, atau *open-ended* melalui stimulus dalam belajar (Fogarty, 1997).

*Problem-based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan suatu permasalahan, (2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*).

Problem-based learning dilaksanakan dengan delapan langkah, yaitu: (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan (8) menguji solusi permasalahan (Fogarty, 1997).

Dengan adanya berbagai bentuk inovasi atau pembaharuan dalam teknik mengajar perlunya sebagai seorang pendidik mengasah kemampuannya dan berupaya mengikuti perkembangan yang ada. Dalam beberapa masalah yang biasanya ditemui, terdapat guru yang masih belum mengikuti perkembangan yang ada, sehingga untuk inovasi atau pembaharuan-pembaharuan yang akan diterapkan pada pembelajaran belum sepenuhnya maksimal dan berpengaruh pada peserta didik, hal tersebut kerap terjadi pada guru yang sudah lanjut usia. Upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengajak dan memperkenalkan kepada guru yang masih belum mengikuti pembaharuan yang ada serta diperlukan juga dari guru tersebut kemauan dalam diri untuk mengetahui pembaharuan-pembaharuan yang sedang berlangsung.

Permasalahan lain yang terkait dengan inovasi pembelajaran yaitu jika terdapat sekolah-sekolah yang letaknya di pedalaman atau kemungkinan besar tidak tersentuh peradapan. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan peserta didik karena mereka tidak mendapatkan pembelajaran yang sebagaimana mestinya. Sebagai seorang pendidik juga harus berusaha agar semua peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran yang berkualitas demi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya beberapa masalah tersebut sebagai seorang pendidik harus lebih mengasah kemampuan dan berupaya mempelajari lebih agar menjadi guru yang profesional.

## **SIMPULAN**

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa pengembangan inovasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pada pembelajaran kelas rendah di SDN Kwayangan Kedungwuni sangat praktis dan efektif dilakukan. Dengan demikian berbagai strategi dan model pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, diharapkan peneliti lainnya dapat mengikuti hasil pengembangannya untuk mengukur pelaksanaan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan evaluasi hasil belajar selanjutnya. Saran dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebaiknya sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana media seperti alat peraga, LCD, proyektor dan lain sebagainya, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Jondri, dan Mars. 2021. *Inovasi Ala Jondri*. Jakarta: Guepedia.
- Primasatya, Nurita, dan Mukmin, Bagus Amirul. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 5(2): 212-213.
- Setyosari, Punaji. 2014. Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(1): 24.
- Magdalena, Ina, dkk. 2020. Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pangadegan 2. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(3): 381.
- Sugesti, Nur Idayani. 2020. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas Rendah pada Matematika. *SHEs: Conference Series*. 3(4): 716-717.
- Prasrihamni, Mega, dkk. 2022. Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 5(1): 83-87.
- Sasmita, Eli. 2022. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3): 5545-5549.
- Marisa, Mira. 2020. Inovasi Kurikulum "Merdeka Belajar" Diera Society 5.0. *Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora*. 4(1): 66-78.