

STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KREATIF DI SEKOLAH DASAR

Dea Agnesti

deaaagnosti@gmail.com

ARTICLE INFO

*Keywords: Guru, Inovatif,
Model pembelajaran,*

©2024 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ABSTRAK

Sebuah pembelajaran yang dilakukan di sekolah membutuhkan perbaikan atau pembaharuan yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, karena peserta didik membutuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah memahami materi yang disampaikan pendidik sesuai pembahasan pembelajaran yang ada. Melalui pembelajaran inovatif dan kreatif inilah suasana menjadi menyenangkan dan mampu membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, yang berupa ekspositori, inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, peningkatan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran komperatif, pembelajaran kontekstual, dan pendekatan ilmiah. Namun, masih ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran bahwa masih ada siswa yang sulit fokus terhadap materi yang disampaikan dan sulit memahami materi. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui strategi pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mengatasi permasalahan yang terjadi guru perlu menyiapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan adanya strategi pembelajaran inovatif dan kreatif ini mampu meningkatkan kreativitas siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media gambar, video pembelajaran, cerita bergambar dan juga dalam bentuk Power Point. Model penerapan yang dapat diterapkan berupa Role Playing, Problem Based Learning, Mind Mapping, Field Trip, dan Model Pembelajaran Eksperimen.

PERKENALAN

Kreatifitas merupakan hal yang urgen untuk ditumbuhkan pada siswa sekolah dasar, untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran (Putri & Desyandri, 2019). Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh tenaga pengajarnya (guru), dengan demikian guru adalah seorang desainer dan orang yang memegang peranan penting dalam menumbuhkan kreatifitas siswa (Wahyuni & Solfema 2020). Berikut cara agar siswa bisa menjadi kreatif: 1) mengembangkan cara-cara pemecahan masalah untuk mengatasi suatu masalah tertentu, 2) memberikan beberapa solusi terhadap pemecahan masalah, 3) membuat daftar beberapa kemungkinan pemecahan masalah, dan 4) Menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan oleh siswa (Qur'ani 2018). Perubahan yang terjadi secara bertahap ini memberikan waktu untuk guru, pihak sekolah serta dinas terkait sebagai pembelajaran. Proses pembelajaran para pihak utama tersebut menjadi penting sebab pada proses ini menjadi pondasi perubahan pendidikan yang kita cita-citakan. Kerangka kurikulum nasional harus memberi sebuah ruang yang inovatif dan kebebasan dalam belajar, sehingga bisa serta wajib dilakukan pengembangan secara berkelanjutan oleh tiap-tiap sekolah. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru harus bisa berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat edukatif.

Strategi Pembelajaran adalah metode dalam arti luas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, dan remedial yaitu memilih dan menentukan perubahan perilaku, pendekatan prosedur, metode, teknik, dan norma-norma atau batas-batas keberhasilan. Guru akhirnya menjadi sorotan, karena merekalah yang menjadi patokan terdepan dalam berinteraksi langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti itu, guru dituntut untuk mengembangkan keahlian, pengetahuan, dan melahirkan hal-hal yang baru (Purwadi 2019). Kemampuan utama yang harus dimiliki oleh para pendidik adalah dalam strategi pembelajaran.

Keterlibatan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan tentunya membutuhkan sebuah metode. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran inovatif dan kreatif yang menyenangkan dan dapat memerhatikan proses pembelajaran yang baru. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan cara yang baru secara tidak langsung memberi kebebasan berpikir seluas-luasnya, tanpa adanya rasa beban takut salah pada peserta didik. Kebebasan berpikir dalam pembelajaran yang demikian sangat kondusif untuk melatih berpikir kreatif dan imajinatif. Oleh karena itu, melalui metode pembelajaran inovatif dan kreatif diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah, menarik, menyenangkan dan mampu menumbuhkan ide-ide baru dengan kreatifitas masing-masing peserta didik. Selain itu, metode pembelajaran inovatif dan kreatif yang ditambah dengan praktik juga diharapkan bisa mencetak peserta didik yang bertanggung jawab dan dapat menerapkan ilmu yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, yang berupa ekspositori, inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, peningkatan kemampuan berpikir, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran afektif, dan pendekatan ilmiah. Tujuan strategi pembelajaran inovatif adalah untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam menambah pengetahuan sendiri, perubahan perilaku kearah yang lebih baik, serta menumbuhkan bakat peserta didik sesuai dengan potensi masing-masing.

TINJAUAN LITERATUR

Hakikat Strategi di Sekolah Dasar

Pada dasarnya proses belajar mengajar di sekolah dasar meliputi rencana, metode dan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan (Gulo, W. 2005:3). Menurut Perumum (2015: 239) menunjukkan bahwa apa yang kita maksud dengan sistem sekolah dasar adalah rencana pekerjaan dan pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Berdasarkan dua pemikiran ini, kami dapat menyimpulkan bahwa proses studi adalah kesan ideal untuk mencapai pendidikan yang sukses, dan proses perhitungan dan pendidikan.

Hakikat Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Metode pembelajaran adalah referensi ke pengaturan contoh proses. Studi adalah model pelajaran untuk dipelajari atau dipelajari, diprediksi (2015: 246). Gaya belajar. Memunyai ciri-ciri antara lain: berdasarkan teori, ada visi dan tujuan, sebagai pedoman evaluasi kegiatan belajar mengajar, ada proses pembelajaran, ada dampak setelah penerapan model, digunakan sebagai persiapan untuk. Mengajar. Menurut Rahayu (2015:3), menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konsep yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk dapat melaksanakan pengalaman belajar mengajar dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Hakikat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prastowo (2015:295) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik yang berupa alat, lingkungan, maupun rencana atau paket yang dimaksudkan yang dapat mengirimkan informasi pendidikan untuk memperlancar Proses pembelajaran siswa sekolah dasar untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Susilana (2009:6) menjelaskan bahwa media adalah suatu teknologi yang menyampaikan informasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak, audio, visual dan termasuk media, memberikan motivasi kepada siswa untuk memvisualisasikan., emosi, perhatian dan kesadaran siswa dapat memimpin proses belajar mengajar. Bergantung pada dua pemikiran ini, dapat Disimpulkan bahwa media belajar adalah segalanya dalam bentuk perangkat, lokasi, efek, berhati -hati dan pikiran siswa dapat melakukannya dalam proses pengajaran dan sistem pendidikan.

Hakikat Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Nai (2017:136) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran berarti berbagai cara penggunaan media dan teknologi untuk pembelajaran dan pembelajaran, yang sangat penting untuk menyampaikan isi kurikulum dan terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, teknologi pembelajaran dapat dirancang untuk pemerataan

kesempatan belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan sangat penting sebagai alat yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi pembelajaran antara media, siswa dan guru serta antar siswa.

Fungsi Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pada dasarnya metode pembelajaran ini sangat bermanfaat pada setiap tahapan proses belajar mengajar, namun pada saat persiapan memberikan motivasi, perhatian, pemahaman, retensi dan transfer ilmu kepada siswa. Dapat dijelaskan bahwa strategi yang diperlukan dalam persiapan proses belajar mengajar yang harus diperhatikan adalah persiapan belajar siswa, baik secara fisik maupun psikis (jasmani dan spiritual), yang memungkinkan siswa atau mata pelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya dari segi motivasi, strategi mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Skema motivasi ini memerlukan adanya suatu daya penggerak (motivasi) atau minat yang menggerakkan perilaku menuju suatu tujuan tertentu, dalam hal ini tercapainya tujuan proses belajar mengajar.

Peran sistem pendidikan dalam pikiran mikro (sempit) adalah suatu sistem atau sistem yang dapat membantu (secara tidak sadar) terlaksananya pendidikan dan pengembangan aspek jasmani dan rohani peserta didik. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan, terutama ketika merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Karena segala kegiatan pendidikan mengarah pada tercapainya tujuan tersebut, Udin S. Winata. Strategi (2005).

Fungsi Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Peranan sistem pembelajaran yang tepat dapat mendorong minat belajar siswa, meningkatkan dan meningkatkan motivasi serta penyelesaian pekerjaan rumah, membuat siswa memahami materi terbuka, sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Setiap jenis pembelajaran memerlukan sistem manajemen dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kelompok. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah agar hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keberagaman dari temannya, serta berkembangnya keterampilan sosial.

Fungsi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prastowo (2015:302-305) mengatakan media berfungsi. Kajian seringkali berbeda-beda, seperti: 1) sebagai penunjang dan sumber belajar, 2) karya semantik, 3) karya organisasi, 4) karya organisasi, 5) karya. Distribusi, 6) kerja mental 7) pekerjaan sosial.

Fungsi Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Secara umum fungsi teknologi pendidikan adalah:

1. Petunjuk pengajaran sebagai perlengkapan untuk menunjang pengetahuan.
2. Mewakili gagasan pemahaman dan keyakinan siswa.
3. Menyelenggarakan produksi, multimedia sebagai dasar pengetahuan siswa.
4. Teknologi pendidikan sebagai alat informasi untuk mengevaluasi pengetahuan dalam mendukung siswa.
5. Mendapatkan informasi penting.
6. Analisis ide, keyakinan dan pandangan dunia.
7. Teknologi pendidikan seperti media sosial untuk mendukung pengajaran dari mulut ke mulut.
8. Terhubung dengan orang lain.
9. Berkomunikasi, berdiskusi dan membangun konteks antar anggota tim.
10. Teknologi pendidikan sebagai mitra intelektual untuk menunjang peserta didik.

11. Membantu siswa untuk mengungkapkan dan menunjukkan apa yang mereka ketahui.
12. Teknologi pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah.
13. Teknologi pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.
14. Teknologi pendidikan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

METODOLOGI

Terkait dengan jenis data yang ada, untuk menyusun penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (library research). Literatur atau pustaka yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku, artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian sebagaimana tercantum dalam daftar Pustaka. Ada dua tahap dalam teknik analisis data pada penelitian ini 1) analisis pada saat pengumpulan data, ini ditujukan untuk lebih menangkap esensi atau inti dari fokus penelitian yang akan dilakukan melalui sumber-sumber yang dikumpulkan, proses ini dilakukan aspek demi aspek, sesuai dengan peta penelitian. 2) setelah dilakukan proses pengumpulan data itu, selanjutnya menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menentukan hubungan satu sama lain.

HASIL

Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Gerlach & Ely (1980) juga mengatakan bahwa perlu adanya kaitan antara strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, agar diperoleh langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi dalam pembelajaran adalah cara untuk menyeleksi serta mengurutkan proses belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan. Beberapa penelitian dalam strategi pembelajaran telah memberikan banyak kontribusi terhadap pengetahuan tentang komponen pembelajaran yang sangat berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik dengan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan demikian dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk diterapkan pada peserta didik, strategi pembelajaran yang telah tersistematis mampu merubah tatanan yang tadinya belum kondusif menjadi sebuah strategi pembelajaran yang efektif.

Strategi pembelajaran inovatif dan kreatif dilakukan dengan melihat kondisi peserta didik di kelas, artinya guru menyiapkan materi yang akan dipelajari menggunakan media dan metode yang cocok dengan kondisi peserta didik. Model pembelajaran yang biasa dilakukan guru adalah menggunakan model diskusi, berkelompok dan pembelajaran diluar kelas dengan menggunakan lingkungan sebagai objek. Peran guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat dibutuhkan, karena proses pembelajaran saat ini bukan lagi guru sebagai center tetapi peserta didik

yang menjadi center, guru sebagai fasilitator dan demonstrator wajib menyiapkan strategi-strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar proses pembelajarannya dapat dilaksanakan dengan baik dan menyenangkan.

Tujuan strategi pembelajaran inovatif adalah untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam menambah pengetahuan sendiri, perubahan perilaku kearah yang lebih baik, serta menumbuhkan bakat peserta didik sesuai dengan potensi masing-masing. Dalam konteks tertentu pembelajaran inovatif dan kreatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan cara-cara yang baru. Peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan dengan potensi dan kreativitasnya masing-masing, karena tidak ada paksaan untuk peserta didik dalam berkarya hanya saja guru membimbing peserta didik dengan cara yang inovatif terorganisir. Metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif bertujuan untuk menciptakan kelas yang nyaman bagi peserta didik dengan demikian potensi penyerapan materi peserta didik akan lebih maksimal dan peserta didik dapat menemukan unsur-unsur baru yang berbeda dari biasanya.

Ciri khas pada strategi pembelajaran inovatif dan kreatif adalah adanya unsur pembaharuan dalam pembelajaran, gagasan dalam pembaharuan muncul akibat guru maupun peserta didik merasakan adanya anomalia atau krisis metode, strategi, bahkan teknik-teknik dalam memecahkan masalah belajar yang sudah ketinggalan dan kesadaran pendidik maupun peserta didik akan perkembangan yang terus berjalan dengan hal ini pendidik harus memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran sehingga terlaksanalah pembelajaran inovatif dan kreatif seperti yang diharapkan. Secara khas, strategi pembelajaran berinteraksi langsung dengan situasi belajar. Sebagai seorang pendidik, harus mampu membaca situasi belajar peserta didik. Memerlukan metode-metode tertentu untuk membangkitkan semangat, mengaktifkan siswa dalam diskusi atau pembelajaran lain yang tidak menjenuhkan bagi peserta didik.

Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Pembelajaran inovatif dan kreatif dapat diterapkan sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik, maksudnya paradigma guru sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik sebagai objeknya harus dirubah dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek yang belajar aktif membangun pemahaman dengan jalan merangkai pengalaman lama maupun baru, dengan cara-cara baru sesuai kreativitas peserta didik sehingga mampu melakukan inovasi sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.
- 2) Berbasis masalah terkini dan aktual, strategi pembelajaran inovatif lebih efektif dalam menyelesaikan masalah-masalah terbaru yang sebelumnya belum pernah ada karena dengan pembelajaran inovatif dan kreatif seseorang mampu memecahkan masalah dengan inovasi yang tinggi, dengan mencari penyelesaian dalam masalah yang baru dapat menambah wawasan bagi peserta didik tentang apa yang sedang terjadi dan bagaimana cara menghadapinya.
- 3) Terintegrasi, pada pembelajaran inovatif dan kreatif harus menggunakan asas terintegrasi, yakni dengan memadukan dua atau lebih pendekatan yang berbeda sehingga banyak inovasi yang dilakukan, dengan memadukan dua pendekatan akan meningkatkan peserta didik dalam berinovasi.

- 4) Berbasis masyarakat; masyarakat adalah sumber belajar peserta didik yang paling kaya, karena masyarakat mampu berubah lebih cepat daripada pendidikan. Dalam hal ini peserta didik dapat menerapkan pembelajaran inovatif dengan mengambil masalah dalam suatu masyarakat dan didiskusikan dalam proses pembelajaran di kelas, karena masyarakatlah yang dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi peserta didik untuk memahami budaya kultur yang bisa saja terus berubah-ubah.
- 5) Pilihan bebas kreatif, strategi pembelajaran inovatif dan kreatif memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam berkreasi sehingga menumbuhkan pola pikir yang bebas-kreatif, pembelajaran inovatif ini memberikan kebebasan untuk peserta didik dalam berpikir maupun menyelesaikan masalahnya karena dengan hal itu pemikiran peserta didik terus berkembang dan timbulah inovasi baru.
- 6) Sistemik, strategi pembelajaran inovatif dan kreatif berbasas bebas-kreatif namun tetap mempunyai prosedur yang sistemik sehingga dengan semakin banyaknya prasyarat yang dipenuhi akan semakin banyak inovasi yang dihasilkan, walaupun bebas dan kreatif peserta didik tentunya melihat prosedur yang telah ada.
- 7) Berkelanjutan, dalam strategi pembelajaran inovatif dan kreatif setiap metode yang dilakukan yang dianggap sudah lama tidak dibuang melainkan disatukan dengan metode baru sehingga tetap dalam metode yang berkelanjutan dengan inovasi yang baru, sifat daripada pembelajaran inovatif ini adalah berkelanjutan untuk terus memanfaatkan yang telah ada dan dikembangkan pada yang lebih baik sehingga dapat digunakan kembali dalam pembelajaran.

Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Model pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat diterapkan oleh guru di kelas ialah model pembelajaran Role Playing, Problem Based Learning, Mind Mapping, karya wisata, dan Model Pembelajaran Eksperimen.

Role Playing adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain peran dalam proses penyampaian materi pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam pertunjukan peran di dalam kelas. Dalam bermain peran guru harus selalu mendampingi siswanya, memberikan contoh peran-peran tertentu, motivator, dan fasilitator bagi siswa. (Baroroh 2011). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhali, yang mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan harus mengikuti langkah-langkah Role Playing (Muhali 2019).

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menghadirkan masalah sebagai fokus pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan penguasaan materi. Problem Based Learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menghadirkan masalah yang ada di dunia nyata agar siswa dapat berpikir kritis dan memperoleh pengetahuan (Nafiah & Suyanto 2014).

Mind Mapping adalah kegiatan pembelajaran dengan mencatat berbagai macam fakta berita dari beberapa materi pembelajaran yang telah direkam untuk mengingatkan atau memudahkan siswa dalam menerima setiap tugas. Mind

Mapping adalah sistem penyalinan yang tidak sama karena peta pikiran ini menyatukan secara bersamaan cara kerja otak yang saling terkait (Damayanti t.t.). Mind Mapping diterapkan untuk menanamkan konsep sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan, dengan Mind Mapping siswa mampu merekonstruksi informasi yang didapatkan (Ristiasari et.al 2012).

Metode karya wisata adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang menggunakan cara mengajak anak atau siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk belajar atau meneliti sesuatu (Nuha 2012). Metode kunjungan lapangan ini harus direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dan harus mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai hasil pembelajaran (Jumiati 2017, Syafrudin & Renti 2021).

Metode eksperimen merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran dimana siswa diminta untuk melakukan kegiatan eksperimen (percobaan). Penggunaan teknik eksperimen ini bertujuan agar siswa mampu menemukan dan menemukan sendiri berbagai jawaban atas permasalahan yang dihadapinya, dengan melakukan eksperimen sendiri, siswa juga dapat dilatih cara berpikir ilmiah. Dengan eksperimentasi, peserta didik juga dapat menemukan bukti kebenaran teori yang dipelajarinya (Haerani 2018).

DISKUSI

Pentingnya Penggunaan Media bagi Pendidikan Dasar

Media pengajaran memegang peranan penting dalam rangka menciptakan masyarakat gemar belajar (learning society). Karena melalui media, motivasi belajar akan meningkat. Media pengajaran memberi rangsangan untuk mempelajari hal-hal baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera. Dengan media dapat digalakkan latihan-latihan dengan tepat. Ini semua akan menimbulkan kegemaran belajar pada anakanak. Kegemaran belajar harus ditumbuhkembangkan pada anak-anak sejak dini. Bila murid SD (7-12 tahun) yang proses perkembangannya masih berada pada stadium operasi konkret sudah dipaksa untuk mengkaji hal-hal yang abstrak tanpa dijumpai dengan benda-benda konkret, yang sepantasnya baru diberikan pada stadium operasi formal atau abstrak (12 tahun ke atas), maka hasil pelajaran akan berupa pengetahuan verbalis.

Hal ini berarti telah diletakkannya suatu pondasi yang lemah sebagai dasar untuk mempelajari materi pengajaran selanjutnya. Memang sampai batas tertentu murid SD sudah mampu melakukan aktivitas logik, tetapi berlangsung melalui situasi konkret. Pada stadium operasi konkret inilah pendayagunaan media pengajaran baik benda asli ataupun tiruannya memegang peranan penting agar proses peralihan dari stadium operasi konkret ke abstrak terjembatani dengan baik (Tirtaraharja, 1992). Belajar dapat dipandang dari segi proses, produk, dan pengembangan sikap. Sebagai proses, belajar merupakan suatu upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam dan kehidupan. Belajar juga merupakan produk dari upaya-upaya tersebut. Produk belajar dapat berupa penguasaan terhadap prinsip-prinsip, teori-teori, hukum; konsep maupun fakta-fakta, yang kesemuanya ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam dan kehidupan. Belajar juga dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta. Dari kajian tersebut berarti bahwa (j'alam proses belajar harus terkandung dimensi proses, produk dan pengembangan sikap. 68 Cakrawala Pendidikan Nomor 1, Tahun XIV, Februari 1995 Pada waktu mengajar, dapat saja guru bercerita panjang lebar tentang materi pengajaran. Namun, hasilnya

tentulah berbeda dengan kalau guru menunjukkan benda yang sebenarnya atau menunjukkan gambarnya. Jika mungkin, di samping siswa membaca buku juga: melihat gambar dua dimensi, alat peraga, model, program film, video dan sebagainya. Ini semua akan lebih konkret diterima oleh siswa, daripada guru menceritakan secara verbal semata.

Media Pengajaran yang Tepat bagi Pendidikan Dasar

Media pengajaran di SD masih menggunakan alat-alat media sederhana, di mana alat-alat tersebut dapat dibuat sendiri oleh guru atau siswa yang bersumber dari bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh. Bahan-bahan itu dapat berupa barang-barang bekas, misalnya botol kosong, korek api, bekas lampu pijar, kaleng susu, kardus dan sebagainya. Alat-alat sederhana itu penting bagi perkembangan berpikir siswa. Sebagaimana yang disarankan oleh Gagne siswa belajar mulai dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks. Ausubel menyarankan agar siswa dalam belajar hendaknya dimulai dari apa yang telah mereka ketahui lebih dahulu. Piaget menyarankan agar siswa dalam belajar sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya.

Anak usia sekolah dasar yang sebagian besar masih dalam taraf berpikir operasi konkret hendaknya diberikan kegiatan belajar melalui kegiatan dengan menyentuh bendabenda nyata yang ada di sekitarnya. Jadi, pemilihan alat-alat dan media sederhana untuk kegiatan pembelajaran di SD bukan semata-mata karena harganya murah atau alasan yang lain, tetapi didasarkan atas kepentingan perkembangan belajar siswa (Darmodjo dan Kaligis, 1991/1992).

Melalui alat-alat media sederhana yang telah dikenal siswa dalam kehidupannya sehari-hari, perhatian siswa akan lebih terpusat pada objek yang diselidiki dan bukan terpesona pada alat-alat buatan pabrik yang ia gunakan. Dengan alat-alat dan media sederhana siswa dapat mengkaitkan langsung konsep-konsep yang dipelajari dengan alam sekitarnya. Untuk menggunakan alat-alat tersebut, siswa terbebas dari rasa takut dimarahi gurunya jika salah menggunakan. Siswa tidak takut rusak karena alat tersebut murah harganya dan mudah didapat. Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pengajaran dari UNESCO (1982), "Especially for young children, the use of familiar items for learning is pedagogically better than the use of sophisticated, unfamiliar items. In other words, the tendency is not only to be looking for lower cost, it is towards looking for more effective learning." Namun demikian, guru dalam mengajar perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan alat-alat dan media yang lebih kompleks yang memiliki kemampuan khusus dalam menyajikan pesan pengajaran yang sulit diterima melalui alat-alat sederhana.

Untuk mewujudkannya, guru dapat membuat sendiri paket media pengajaran, seperti Kit IPA. Media tersebut dapat dibuat dari bahan-bahan dan alat-alat sederhana. Sebagai contoh, untuk mengajarkan pendidikan IPA dalam suatu kelas (misalnya kelas V SD) yang terdiri dari beberapa subpokok bahasan, dapat dibuat suatu kotak bahan tripleks yang di dalamnya diberi sekat-sekat. sejumlah pokok bahasan yang akan diajarkan. Masing-masing sekat diisi berbagai peralatan atau benda-benda sebagai media untuk menerangkan setiap pokok bahasan. Kotak tersebut dapat disimpan di dalam kelas yang sewaktu-waktu dapat dipergunakan.

Media sederhana buatan guru tersebut dapat dirancang lebih profesional dengan disertai 2 macam buku petunjuk. Buku pertama, berisikan kajian analisis pentingnya media tersebut. Buku ini berisikan tentang mata pelajaran, subpokok bahasan, TIK, materi

pelajaran, tujuan program media tersebut, bahan-bahan yang digunakan, cara pembuatan, dan biaya yang dibutuhkan. Buku kedua berisikan petunjuk bagi guru tentang bagaimana menggunakan media tersebut. Dengan adanya buku-buku petunjuk tersebut akan memudahkan bagi guru-guru lain untuk menggunakannya sehingga dapat ditularkan kepada sesama guru, dan dapat dilaporkan sebagai kredit poin bagi kenaikan jabatan guru-guru SD.

Strategi Menggunakan Media Pengajaran

Sejauh mana para guru telah mendayagunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar? Bagaimana media pengajaran digunakan? Jawaban tersebut masih perlu dikaji. Sebagaimana dikemukakan oleh Schramm (1977), bahwa efektivitas media dalam system pengajaran tidak terletak pada media apa yang digunakan, tetapi bagaimana media tersebut digunakan. Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media sangatlah penting. Untuk menggunakan media pengajaran' perlu diperhatikan intensitas penggunaannya.

Intensitas penggunaan media dapat dilihat dari aspek kuantitas maupun kualitasnya. Dari aspek kuantitas penggunaan media, ukurannya adalah keseringan atau frekuensi media digunakan dalam kegiatan pengajaran. Sedangkan dari aspek kualitas penggunaan media, dapat dilihat dari bobot penggunaannya, yaitu ketepatan dan kebermaknaan media bagi kepentingan belajar murid. Jika murid masih banyak berbuat kesalahan, sebaiknya guru mengulangi lagi sajian media tersebut. Dapat juga guru mengadakan diskusi kelompok untuk membicarakan hal-hal yang kurang jelas atau sulit dipahami. Sebaiknya guru menganjurkan agar murid-murid melakukan percobaan ulang, observasi ulang dan menyusun laporan sebagai hasil kegiatannya.

Untuk meningkatkan kebermaknaan media dalam mengkomunikasikan pesan pengajaran agar mudah diterima siswa, sekurang-kurangnya ada 5 cara dalam mengklasifikasikan media pengajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian pengajaran, yaitu:

1. Tingkat kecermatan representasi media. Murid sering mendapatkan pengalaman secara terpisah-pisah di suatu tempat yang berbeda-beda pula. Murid telah melihat hujan, melihat orang mengolah tanah pertanian, melihat tanah yang tandus, dll. Mereka mendapat pengalaman tersebut secara terpisah-pisah. Mereka perlu memiliki pengalaman yang terintegrasi, tentang pelestarian sumber daya alam. Dengan media dapat mengintegrasikan semua tahapan pengalaman-pengalaman tersebut sehingga pengalaman murid yang terpisah-pisah tadi terintegrasi ke dalam suatu abstraksi yang bermakna.
2. Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan media. Setiap jenis media mempunyai kemampuan menyajikan suatu jenis pengalaman kepada murid. Misalnya, buku kerja dapat menyajikan gambar, diagram, serta simbol-simbol tertulis. Dalam pemilihan media juga dimungkinkan untuk menggunakan media secara terkombinasi. Misalnya, buku kerja dengan gambar atau benda konkret. Kombinasi-kombinasi lain pun dapat diciptakan untuk keperluan suatu pengajaran.
3. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki media. Setiap media memiliki karakteristik khusus. Karakteristik khusus yang dimaksud adalah kemampuannya dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lain. Misalnya, pengetahuan tentang terjadinya banjir, akan lebih cepat dipal'ami anak rrtelaJui video daripada mereka mengamati langsung ke Jokasi. Kemampuan simulatif suatu media, seperti dalam simulator terbang yang memungkinkan seorangpilot dapat mendaratkan sebuah pesawat beberapa kali dalam 10 menit, merupakan kemampuan khusus suatu media yang perlu diperhitungkan. Dengan media-media yang

mempunyai kemampuan khusus inilah yang amat berpengaruh dalam menetapkan strategi penyampaian pengajaran. Kemampuan khusus suatu media dapat dilihat dari kecepatan media dalam menyajikan sesuatu.

4. Tingkat pengaruh motivasional yang mampu ditimbulkan media. Media satu dengan media lainnya dapat memberikan pengaruh motivasional yang berbeda. Perbedaan ini lebih banyak dapat dikaitkan dengan perbedaan karakteristik siswa. Makin dekat kesamaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai makin tinggi pengaruh motivasional yang dapat ditimbulkan oleh media itu. Sebagaimana telah dijelaskan di muka, media-media yang mempunyai pengaruh motivasional bagi murid-murid SD adalah mediamedia sederhana, yang murah harganya, dan mudah diperoleh di sekitar anak. Di samping interaksinya dengan karakteristik anak, media juga dapat berinteraksi dengan tipe isi bidang studi dalam menentukan pengaruh motivasionalnya. Misalnya, tipe isi konsep tentang gaya dalam pelajaran IPA, lebih tepat didekati dengan media benda konkret, gambar serta diagram. Tipe isi prosedural, misalnya pelestarian sumber daya alam, media film bersuara atau slide bersuara yang menunjukkan prosedur yang sedang dipelajari akan dapat menimbulkan pengaruh motivasional yang tinggi.

5. Tingkat biaya yang diperlukan. Makin tepat, dan lengkap, media yang dipakai, makin besar keefektifan dari strategi penyampaian pengajaran. Dikemukakan oleh Kemp (1985), bahwa klasifikasi media pengajaran menggunakan bentuk belajar mengajar, yaitu kelas besar, kelompok kecil dan belajar perorangan. Pemilihan media didasarkan pada karakteristik tujuan khusus yang ingin dicapai dan karakteristik isi yang dipelajari disamping faktor-faktor lain seperti tersedianya media dan mampu tidaknya guru menggunakan media tersebut. Pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pengajaran, pengadaan media pengajaran yang tepat, dan strategi penggunaan media sebagaimana diuraikan di atas sangatlah penting untuk memperoleh hasil belajar murid secara optimal.

Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi dan Prastya, 2005).

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Secara keseluruhan metode pembelajaran akan memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa di sekolah, guru sangat dituntut untuk mampu dalam menggunakan metode pembelajaran, banyaknya metode pembelajaran yang dikuasai dan dimiliki seorang guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, hal ini didasari pada rumusan metode pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran mengacu

pada tujuantujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997).

KESIMPULAN DAN SARAN

Terkait pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran inovatif dan kreatif mampu meningkatkan kreativitas siswa. Mengembangkan proses pembelajaran inovatif dan kreatif dapat diterapkan melalui model pembelajaran berupa Role Playing, Problem Based Learning, Mind Mapping, Field Trip, dan Model Pembelajaran Eksperimen. Peran guru dalam menciptakan strategi inovatif dan kreatif dalam pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam inovasi pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bisa berperan sebagai fasilitator dan demonstrator, yaitu mampu memberikan pemahaman materi pelajaran kepada peserta didik dengan baik.

SARAN

Tidak dapat dipungkiri, artikel ini. Memiliki banyak kekurangan karena penulis menyadari beberapa kendala. Dan sumber yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan untuk dapat kami perbaiki di masa yang akan datang. Bersamaan dengan saran untuk pembaca yang merupakan tanda harapan yang mungkin, mari kita pahami kebijakan, pedoman, pendekatan, dan model apa yang dapat membantu kita membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah.

PELAJARAN LANJUTAN

Kurangnya Informasi Latar Belakang. Dokumen tidak menyediakan informasi yang memadai tentang profil sekolah, seperti jumlah siswa, komposisi latar belakang siswa, dan karakteristik komunitas setempat, Informasi tentang kondisi pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah sebelum implementasi nilai-nilai multikultural juga tidak disajikan.

Terbatasnya Data Empiris. Dokumen tidak menyertakan data-data kuantitatif atau kualitatif yang dapat mendukung analisis dan temuan penelitian, Tidak ada instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara atau lembar observasi, yang dilampirkan untuk memperkuat pemahaman konteks.

Kurang Mendalam dalam Analisis. Analisis terhadap proses dan hasil implementasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas, Pembahasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala implementasi belum dieksplor secara komprehensif.

Rekomendasi Kurang Rinci. Rekomendasi yang diberikan masih bersifat umum dan kurang memberikan panduan praktis bagi pihak sekolah., Tidak ada rencana tindak lanjut yang jelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran multikultural di masa mendatang.

Kurangnya Referensi Terkini. Dokumen tidak mencantumkan referensi terbaru terkait teori dan praktik pembelajaran berbasis multikulturalisme., Literatur yang digunakan masih terbatas dan perlu diperkaya dengan sumber- sumber mutakhir.

Peneliti akan melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan ini akan membantu meningkatkan kualitas dan kemanfaatan dokumen dalam mendukung upaya penanaman nilai-nilai multikultural di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

PENGAKUAN

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas dan merampungkan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, khususnya kepada bapak rektor, kepada dosen pembimbing, kepada orangtua penulis, kepada keluarga besar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terakhir atas segala jasa dan baik budi dari semua pihak tersebut diatas penulis mengucapkan terimakasih. semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah *Subnahallahu Wa Ta'ala*.

REFERENSI

- Ansori. Inovasi Pembelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, Vol 2 (1), 2018.
- Baroroh, K. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2).
- Damayanti, M. I. (T.T.). Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sdn Brengkok.
- Haerani, H. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Peserta Didik. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Jumiati, J. 2017. Penerapan Metode Karya Wisata Pada Konsep Dasar Ipa Mi/Sd Materi Perkembangbiakan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pgmi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2),19–27.
- Muhali, M. 2019. Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25–50.
- Nafiah, Y. N., &Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Nuha, U. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Putri, E. N. D., & Desyandri, D. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236.
- Purwadhi. 2019. Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>.
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal Of Biology Education*, 1(3).
- Risa U, Hani S, Sigit P, Septiana N dan Rizki R. 2019. Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Taharrah. *Jurnal Penelitian*. 13 (1): 1-16.
- Saefudin, Udin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Wahyuni, S. S, & Solfema, S. 2020. Pengembangan dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Assure Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3): 221–226.