



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 231 - 240

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Ahmad Khawani^{1✉}, Jati Rahmadana²

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta^{1,2}

E-mail: 21204081031@student.uin-suka.ac.id¹, 21204081026@student.uin-suka.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap dan mendeskripsikan sejauh mana penerapan inovasi proses pembelajaran abad 21 dalam menumbuhkan kreativitas siswa di SDN 04 Banda Aceh. Kreativitas merupakan keterampilan penting yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah dasar, namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar tidak menumbuhkan kreativitas siswa. Namun hal tersebut berbeda dengan SDN 04 Banda Aceh yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan proses pembelajaran inovatif abad 21 untuk menumbuhkan kreativitas siswa di SDN 04 Banda Aceh semester genap 2021/2022. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas I-VI SDN 04 Banda Aceh yang berjumlah 6 informan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 04 Banda Aceh semester genap tahun ajaran 2021/2022 telah menerapkan pembelajaran inovatif, dan wali kelas kelas I-VI mampu dan handal dalam melaksanakan proses pembelajaran inovatif, terdapat beberapa model pembelajaran inovatif yang telah diterapkan. yang sering diterapkan di SDN 04 Banda Aceh yaitu model pembelajaran *Role Playing*, *Problem Based Learning*, *Mind Mapping*, *Field Trip*, dan Model Pembelajaran Eksperimental.

Kata kunci: Pembelajaran Inovatif, Sekolah Dasar, Keterampilan Abad 21, Pembelajaran Tematik.

Abstract

*The purpose of this study is to reveal and describe the extent to which the application of 21st century innovative learning processes to foster student creativity at SDN 04 Banda Aceh. Creativity is an important skill that must be taught to students in elementary schools, but in reality learning in elementary schools does not foster student creativity. However, this is different from SDN 04 Banda Aceh which is able to foster student creativity, therefore researchers are interested in conducting research related to the application of 21st century innovative learning processes to foster student creativity at SDN 04 Banda Aceh even semester 2021/2022. The informants in this study were the teachers of class I-VI SDN 04 Banda Aceh, totaling 6 informants. The implementation of this research was carried out in the even semester of 2021/2022. The results of the research show that the learning carried out at SDN 04 Banda Aceh in the even semester of 2021/2022 has implemented innovative learning, and homeroom teachers for grades I-VI are capable and reliable in implementing innovative learning processes, there are several innovative learning models that have been implemented. often applied at SDN 04 Banda Aceh, namely the learning model of *Role Playing*, *Problem Based Learning*, *Mind Mapping*, *Field Trips*, and *Experimental Learning Models*.*

Keywords: *Innovative Learning, Elementary School, 21st Century Skills, Thematic Learning.*

Copyright (c) 2023 Ahmad Khawani, Jati Rahmadana

✉ Corresponding author :

Email : 21204081031@student.uin-suka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

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). Namun pembelajaran selama ini khususnya di Indonesia, kreatifitas tidak ditumbuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah pada umumnya, berbeda dengan SDN 04 Banda Aceh, sekolah ini merupakan salah satu sekolah model yang berlokasi di kota Banda Aceh. Sekolah ini merupakan sekolah yang telah mampu menerapkan proses pembelajaran inovatif pada abad 21. Hal ini terlihat dari prestasi yang telah diraih sekolah SDN 04 Banda Aceh pada web sebagai berikut : <https://www.instagram.com/p/CeBXCdj4br/?igshid=YmyMTA2m2Y> dan di Web: <https://www.instagram.com/p/CTd566nJCAk/?igshid=YmMyMTA2m2Y>. 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).

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Dani Septiyan Rahayu dan Dida Firmansyah, “Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Melalui kegiatan pengabdian masyarakat dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap menghargai sesama, 2) Melalui kegiatan pengabdian bisa menjadi saran berinovasi dalam pengembangan model pembelajaran, terutama disekolah dasar, 3) Wahana bagi dosen dalam mengimplementasikan teori, ilmu, dan keterampilan secara nyata dan bermanfaat bagi masyarakat luas (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Penelitian dilakukan oleh Muhali, “*Innovative Learning of the 21st Century*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif abad 21 memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran interaktif, integratif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Penilaian dalam pembelajaran abad 21 disusun dan dikembangkan untuk mengukur prestasi belajar siswa, prestasi belajar yang diukur meliputi kompetensi, 1) Pengetahuan (kemampuan berpikir kritis, inovatif dan kreatif), 2) Kompetensi intrapersonal (kemampuan kerjasama tim dan komunikasi), dan kompetensi interpersonal (kemampuan untuk terhubung secara emosional dengan orang lain) (Muhali, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Aini “Pembelajaran Inovatif pada Ranah Pendidikan Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, terstruktur dengan baik. Dalam pembelajaran inovatif memahami konteks siswa merupakan bagian yang sangat penting. Kemandirian peserta didik dan mata pelajaran pendidikan menjadi acuan bagi seluruh proses perencanaan dan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan hal yang harus dikuasai guru dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran selama ini guru aktif memberikan materi pembelajaran sedangkan siswa pasif. (Aini, 2019).

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran inovatif sangat penting (Suraji, 2012). Kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran se-inovatif mungkin sangat penting dalam menentukan mutu pendidikan di suatu lembaga atau lembaga Pendidikan. Seperti yang dilakukan oleh guru di SDN 04 Banda Aceh, guru di SDN 04 Banda Aceh sudah mampu menerapkan dan melaksanakan proses pembelajaran inovatif abad 21, berbeda dengan sekolah lain nya yang masih belum menerapkan proses pembelajaran inovatif.

Penelitian terkait penerapan model pembelajaran inovatif abad-21 ini sangat penting untuk dilakukan karena model pembelajaran inovatif abad-21 ini mampu menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas peserta

didik, sehingga pembelajaran akan menjadi menarik dan hasil belajar peserta didikpun akan semakin bagus, dengan menerapkan model pembelajaran inovatif abad-21 ini diharapkan akan mampu meningkatkan mutu pendidikan Indonesia dimasa yang akan datang.

Adapun yang menjadi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah pada penelitian ini guru-guru di SDN 04 Banda Aceh sudah mampu dan handal dalam menerapkan proses pembelajaran inovatif abad 21, sedangkan penelitian-penelitian sebelumnya peneliti mengajarkan, memberikan arahan, memberikan informasi dan tata cara bagaimana guru agar mampu menerapkan pembelajaran inovatif abad 21, yang harapan nya kedepan guru-guru tersebut mampu menerapkan pembelajaran inovatif abad 21.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Nugrahani & Hum, 2014) Peneliti memilih model penelitian kualitatif dengan studi kasus karena metode ini dianggap cocok untuk meneliti penerapan inovasi dalam proses pembelajaran abad 21 untuk menumbuhkan kreativitas siswa di SDN 04 Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Banda Aceh. Informan penelitian ini dipilih secara purposive sampling (Nugrahani & Hum, 2014). Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas I-VI SDN 04 Banda Aceh yang berjumlah 6 informan, adapun informasi dari 6 informan tersebut disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1.Data Informan

Nama	Wali Kelas	Jenis Kelamin	Waktu Kerja
P1	Wali kelas 1	Perempuan	2005
P2	Wali kelas 2	Perempuan	2007
P3	Wali kelas 3	Perempuan	2018
P4	Wali kelas 4	Perempuan	2019
P5	Wali kelas 5	Laki-laki	2019
P6	Wali kelas 6	Perempuan	2020

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi. Dalam wawancara peneliti berkomunikasi dengan pihak informan untuk mencapai tujuan tertentu, wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, proses wawancara yang dilakukan adalah dengan turun langsung, selama proses wawancara dilakukan membutuhkan waktu kurang lebih 5-10 menit kepada setiap informan (Fadhillah dkk., 2021). Sedangkan observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan atau tempat penelitian dengan melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran dilakukan (Anggito & Setiawan, 2018). Observasi juga diartikan sebagai penelitian yang dilakukan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indera (terutama mata) terhadap peristiwa yang dapat langsung ditangkap pada saat penelitian dilakukan/berlangsung (Yuhana & Aminy, 2019). Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara tuutn langsung kelapangan dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang akan diteliti, mengamati dan mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran inovatif yang dilaksanakan di SDN 04 Banda Aceh. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran inovatif apa saja yang telah dilaksanakan di SDN 04 Banda Aceh. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model miles dan Huberman, yaitu: 1) Reduksi data, 2) Penyajian Data, dan 3) Penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2011). 1) Reduksi Data, Data yang didapatkan dari lapangan cukup banyak, maka perlu dicatat dan dipilih kembali serta dianalisis kembali. 2) Penyajian Data, Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah

menyajikan data tersebut. Penyajian data dalam penelitian ini dalam bentuk teks naratif. 3) Penarikan Kesimpulan, Kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel. (Miles & Huberman, 2007).

Berikut peneliti lampirkan pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 dalam proses pembelajaran? 2) Bagaimana kesesuaian model pembelajaran inovatif abad 21 dengan tujuan pembelajaran? 3) Bagaimana ketepatan pemilihan model pembelajaran Inovatif Abad 21 dengan materi pembelajaran? 4) Model pembelajaran inovatif abad 21 disesuaikan dengan karakteristik peserta didik? 5) Bagaimana kemampuan guru menerapkan model pembelajaran inovatif di abad 21? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dijawab oleh informan atau guru SDN 04 Banda Aceh, hasil wawancara akan disajikan sebagai hasil penelitian ini. Adapun pedoman observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Aspek yang diamati 2) Alamat/lokasi sekolah 3) Proses pembelajaran menggunakan model inovatif abad 21 4) Kreativitas siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif abad 21 di sekolah SDN 04 Banda Aceh. Adapun lama waktu penelitian hanya dilakukan 1 minggu saja, karena yang diwawancarai hanya 6 informan, yaitu guru kelas I-VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 2. Implementasi Pembelajaran Inovatif Abad 21 di SDN 04 Banda Aceh

No	Kegiatan	Pelaksanaan
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.2. Perencanaan dimulai dari menyusun materi pembelajaran, penggunaan media, memilih model/metode, dan penilaian.3. Memahami pedoman guru dan pedoman peserta didik.4. Menyusun RPP yang baik dan benar tentang apa yang akan dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
2	Inti	Pada tahap inti, guru melakukan interaksi belajar mengajar didalam kelas. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran inovatif. Yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik.
3	Penutup	Pada tahap penutup guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan apakah sudah sesuai dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran apakah belum, yang kemudian diperbaiki untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya

Tabel 3. Model-Model Pembelajaran Yang Digunakan Guru SDN 04 Banda Aceh

No	Model Pembelajaran	Pelaksanaan
1	Role Playing	Pelaksanaan model Role Playing yang dilakukan guru SDN 04 Banda Aceh dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mendesain situasi/kegiatan yang mirip dengan yang sebenarnya, 2) mengikuti mimik dan sifat pemeran asli dalam cerita, 3) Mendiskusikan kinerja siswa, dan 4) Mengevaluasi kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran, berupa: 1) Pengalaman dan keterampilan dalam memainkan peran tertentu, 2) Imajinatif, kreatif, dan peka terhadap situasi, 3) Percaya diri dan jujur, 4) Kepemimpinan, 5) Kemampuan meniru peran, dan 7) Kemandirian dan tanggung jawab.
2	Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)	Pelaksanaan model PBL yang dilakukan guru SDN 04 Banda Aceh dengan langkah-langkah sebagai berikut: Kegiatan pendidik adalah: 1) merancang pembelajaran dengan metode pemecahan masalah, 2) memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa, 3) motivator dan fasilitator, dan 4) mengevaluasi kinerja peserta didik. Kemampuan yang diperoleh siswa adalah: 1) Terlatih dalam memecahkan masalah (<i>problem-solving</i>), 2) kemampuan mencari informasi baru (<i>inquiry</i>), 3) kepekaan melihat masalah, 4) analisis & identifikasi variabel masalah secara tajam, 5) pengambilan keputusan, 6) berpikir kritis, 7) tanggung jawab, 8) kreatif, dan 9) kemampuan belajar sepanjang hayat.
3	Mind Mapping	Pelaksanaan model Mind Mapping yang dilakukan guru SDN 04 Banda Aceh dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, 2) Guru mengemukakan konsep soal yang akan ditanggapi, diutamakan soal yang memiliki alternatif jawaban, 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 5 atau 6 siswa, 4) Setiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil diskusi, 5) Setiap guru membagikan kepada sekelompok siswa guru mencatat secara tertulis kemudian menyuruh peserta didik dari masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas, 6) Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberikan penguatan.
4	Metode Karya Wisata	Pelaksanaan metode karya wisata yang dilakukan guru SDN 04 Banda Aceh dengan langkah-langkah sebagai berikut: <i>Persiapan</i> , guru menetapkan tujuan pembelajaran yang hendak dituju, mempertimbangkan pemilihan teknik, menghubungi pemimpin objek yang akan dikunjungi siswa untuk merundingkan semuanya, menyiapkan rencana yang matang, membagi tugas, menyiapkan sarana, membagi siswa dalam kelompok, dan mengirim utusan. <i>Pelaksanaan</i> , ketua lapangan dan anggota lainnya mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, memenuhi aturan yang telah ditentukan bersama, mengawasi petugas bidang, serta tugas-tugas rombongan sesuai dengan tanggung jawabnya, dan memberikan instruksi bila diperlukan. <i>Akhir karya wisata</i> , pada saat itu siswa mengadakan diskusi tentang segala hal tentang karya wisata, menyusun laporan atau makalah yang berisi kesimpulan yang diperoleh, menindaklanjuti hasil kegiatan karya wisata seperti membuat grafik, gambar, model, diagram, dan alat-alat lain dan sebagainya.
5	Model	Pelaksanaan model pembelajaran eksperimen yang dilakukan guru SDN

Pembelajaran Eksperimen	04 Banda Aceh dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Memilih eksperimen yang ditugaskan kepada siswa. 2) Merencanakan langkah-langkah seperti, apa tujuan percobaan, alat alat yang akan digunakan, bagaimana menganalisis data, dan apa kesimpulannya. 3) Guru mempersiapkan semua alat yang hendak digunakan agar semuanya berjalan dengan baik. 4) Selama percobaan, guru memantau dan memberika arahan kepada siswa. 5) Jika alat macet, guru harus membantu siswa memperbaiki dan menjalankan kembali alat tersebut. 6) Guru membantu siswa dalam menarik kesimpulan dengan percobaan yang dilakukan. 7) Pada saat siswa membuat laporan, guru harus melihat/memeriksanya. 8) Guru sebaiknya menyiapkan petunjuk dan langkah-langkah percobaan dalam satu lembar kerja untuk memudahkan siswa mengerjakan.
--------------------------------	---

Pembahasan

Pelaksanaan Proses Pembelajaran SDN 04 Banda Aceh

Pada tahap pendahuluan atau disebut juga tahap awal atau tahap perencanaan, dilakukan dengan menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks pengajaran, perencanaan merupakan kegiatan menyusun materi pelajaran, penggunaan media, pendekatan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam merencanakan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu tingkat perkembangan siswa, perbedaan siswa, daya serap, suasana kegiatan pembelajaran, serta fasilitas dan sumber daya yang tersedia (Rasma, 2019). Dalam hal perencanaan proses pembelajaran guru harus berpedoman pada buku guru dan siswa, kemudian menguasai dan memahami materi yang akan diajarkan. Setelah itu menyusun RPP yang baik dan benar tentang apa yang akan dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada tahap inti atau disebut juga dengan tahap pelaksanaan pembelajaran adalah tahap penerapan rancangan yang telah dibuat guru. Pada tahap ini, guru melakukan interaksi belajar mengajar melalui penerapan berbagai strategi metode dan teknik pembelajaran, serta penggunaan seperangkat media. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran inovatif, pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menekankan pentingnya memahami konteks pembelajaran. Kemandirian peserta didik sebagai subjek pendidikan menjadi acuan seluruh proses perencanaan dan pembelajaran (Muhali, 2019). Pembelajaran inovatif harus mampu menggeser pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik diberi banyak informasi yang harus dihafalnya. Pembelajaran yang inovatif harus mampu membangun konsep agar siswa dapat berpikir kreatif dan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi (Dasna, 2015).

Pada tahap penutup guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan apakah sudah sesuai dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran apakah belum, yang kemudian diperbaiki untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

Penerapan Model pembelajaran inovatif abad 21 di SDN 04 Banda Aceh

SDN 04 Banda Aceh sudah menerapkan model pembelajaran inovatif abad 21. Berdasarkan hasil wawancara dengan enam informan penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru SDN 04 banda Aceh telah menerapkan model pembelajaran inovatif abad 21. Model pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru SDN 04 Banda Aceh adalah 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). Kegiatan yang dilakukan di SDN 04 Banda Aceh sudah sangat bagus dan sesuai dengan langkah-langkah penerapan *Role Playing* itu sendiri, 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 dkk., 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).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah melakukan wawancara dengan guru SDN 04 Banda Aceh. Informasi yang diperoleh kemudian dideskripsikan berdasarkan permasalahannya masing-masing. Berikut hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 04 Banda yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Kesesuaian model pembelajaran Inovatif abad 21 dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif pada abad 21 sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun terkadang ada hal-hal yang kurang memuaskan. Seperti yang dijelaskan oleh guru P1 dan P2. P1 mengatakan, “Bahwa terkadang guru mengalami kesulitan dan kehilangan kontrol yang dapat membuat kelas menjadi gaduh karena proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik”. Sejalan dengan pendapat P1 diatas P2 mengatakan, Sebenarnya proses pembelajaran inovatif ini menyenangkan dan siswa juga senang mengikutinya namun terkadang guru harus mengeluarkan tenaga lebih untuk dapat mengontrol kelas agar dapat berjalan dengan baik dan kondusif”.

Ketepatan pemilihan model pembelajaran novatif abad 21 I dengan materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, keenam guru tersebut sudah tepat dalam menyesuaikan model pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Dalam menyesuaikan model pembelajaran guru menganalisis terlebih dahulu bagaimana kebutuhan yang diperlukan oleh siswa, sehingga dalam pemilihan model nya nanti menjadi tepat.

Model pembelajaran inovatif abad 21 disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

Dalam pelaksanaannya, keenam guru tersebut menyampaikan bahwa siswa sudah dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru. Menurut salah satu guru yaitu P3 mengatakan, “Tentunya dalam memilih model pembelajaran inovatif yang akan dilakukan terlebih dahulu saya sesuaikan dengan karakteristik anak. Misalnya untuk anak-anak di kelas saya yang adalah kelas V, mereka lebih suka belajar dengan cara bereksperimen dan bermain peran, Karena itulah nantinya dalam penggunaan model pembelajaran saya sesuaikan dengan karakteristiknya, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Kemampuan guru dalam meningkatkan model pembelajaran Inovatif abad 21

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa keenam guru tersebut dinilai mampu dan handal dalam menerapkan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diketahui bahwa ada hubungan antara inovasi pembelajaran dengan kreativitas siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 5 SDN 04 Banda Aceh yang “mengatakan bahwa selama proses pembelajaran inovatif, saya melihat banyak hal baru atau inovasi baru yang diberikan oleh siswa yang belum pernah saya ajarkan sebelumnya. Dari sini dapat dikatakan bahwa pembelajaran inovatif ini memang dapat meningkatkan kreativitas siswa”.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran inovatif pada abad 21 dapat menumbuhkan kreativitas siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhali bahwa melalui pembelajaran inovatif pada abad 21 dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi bagi siswa (Muhali, 2019). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galih Dani Septiyan Rahayu dan Dida Firmansyah, dimana dalam penelitiannya disebutkan bahwa melalui proses pembelajaran inovatif abad 21 dapat membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi beragam dan kreatif (Rahayu & Firmansyah, 2019). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Aini, dimana dalam penelitiannya disebutkan bahwa seorang guru wajib memahami dan menguasai model pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien. Sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih maksimal (Aini, 2019). Berdasarkan hasil wawancara dengan ke 6 guru kelas SDN 04 Banda Aceh, maka dapat disimpulkan bahwa guru di sekolah tersebut sudah mampu dalam melaksanakan pembelajaran inovatif abad 21 dan membuktikan bahwa pembelajaran inovatif abad 21 mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, hal tersebut dibuktikan oleh salah satu wali kelas, yaitu wali kelas V yang mengatakan bahwa bahwa “selama proses pembelajaran inovatif, saya melihat banyak hal baru atau inovasi baru yang diberikan oleh siswa yang belum pernah saya ajarkan sebelumnya. Dari sini dapat dikatakan bahwa pembelajaran inovatif ini memang dapat meningkatkan kreativitas siswa, selanjutnya penelitian ini dapat dikatakan memperkaya penelitian-penelitian sebelumnya dan mendukung penelitian sebelumnya bahwa melalui pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kreativitas siswa, khususnya di sekolah dasar.

Adapun yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini sangat terbatas, penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah dengan informan yang juga sangat terbatas hanya 6 orang saja, kemudian pelaksanaan penelitian juga dalam waktu yang sangat singkat sehingga diperlukan penelitian yang lebih mendalam dan populasi yang lebih luas serta kemudian dapat dilanjutkan kajiannya pada aspek-aspek lain yang terkait dengan pembelajaran inovatif di abad ke-21. Berdasarkan hasil dan temuan dalam penelitian ini, model pembelajaran inovatif abad-21 sangat penting untuk diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran inovatif abad-21 ini akan mampu untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas dari peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi menarik dan hasil belajar peserta didikpun akan semakin bagus, dengan menerapkan model pembelajaran inovatif abad-21 ini diharapkan akan mampu meningkatkan mutu pendidikan Indonesia dimasa yang akan datang.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 04 Banda Aceh telah menerapkan proses pembelajaran inovatif abad 21 dan telah mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran inovatif, wali kelas kelas I-VI sudah mampu dan handal dalam menerapkan inovasi proses pembelajaran abad 21. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperkaya penelitian-penelitian sebelumnya. Namun terdapat perbedaan lembaga atau lembaga yang diteliti, sehingga terdapat perbedaan hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan. Keterbatasan penelitian ini sangat terbatas, penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah dengan informan yang juga sangat terbatas hanya 6 orang saja, kemudian pelaksanaan penelitian juga dalam waktu yang sangat singkat sehingga diperlukan penelitian yang lebih mendalam di populasi yang lebih luas dan kemudian dapat dilanjutkan kajiannya pada aspek-aspek lain yang terkait dengan pembelajaran inovatif di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. (2019). *Pembelajaran Inovatif Pada Ranah Pendidikan Dasar*.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- 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*.
- Dasna, I. W. (2015). Hakikat Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 1–61.
- Fadhillah, M. R., Ishak, I., & Ramadhan, P. S. (2021). Implementasi Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Penyakit Gastritis Dengan Menggunakan Metode Teorema Bayes. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer Tgd*, 4(1), 1–9.
- 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.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta. Universitas Indonesia Press.
- 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).
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1).
- Nuha, U. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Putri, E. N. D., & Desyandri, D. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236.
- Qur'ani, P. A. H. B. (2018). Model Sinektik Berbasis Kearifan Lokal Yang Berwawasan Lingkungan Sosial Dalam Proses Menulis Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (Senasbasa)*, 2(2).

- 240 *Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar – Ahmad Khawani, Jati Rahmadana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17–25.
- Rasma, R. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Xii Sma Negeri 10 Makassar Implementation Of Innovative Learning Models*. Universitas Negeri Makassar.
- 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).
- Sugiyono, P. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Suraji, I. (2012). Urgensi Kompetensi Guru. *Edukasia Islamika*, 10(2), 70284.
- Syafrudin, U., & Renti, O. (2021). *Dongeng Sains Untuk Meningkatkan Scientific Attitude Anak Usia 5-7 Tahun Di Kota Bandar Lampung*.
- Wahyuni, S. S., & Solfema, S. (2020). Pengembangan Dan Pemamfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Assure Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 221–226.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SI]*, 7(1), 79–96.