 **JURNAL BASICEDU**

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*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 Khawani1🖂, Jati Rahmadana2, Andi Prastowo3**

1Pendidikan Guru Madrasarah Ibtidaiyah, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta

2Pendidikan Guru Madrasarah Ibtidaiyah, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta

3Pendidikan Guru Madrasarah Ibtidaiyah, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta

Alamat e-mail : 121204081031@student.uin-suka.ac.id

221204081026@student.uin-suka.ac.id

 3andi.prastowo@uin-suka.ac.id

**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) 2021 Ahmad Khawani1, Jati Rahmadana2, Andi Prastowo3

🖂 Corresponding author : Ahmad Khawani

Email : 21204081031@student.uin-suka.ac.id ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

HP : 081263623293 ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

# **PENDAHULUAN**

Kreativitas 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 kreativitas siswa (Wahyuni & Solfema, 2020). Namun pembelajaran selama ini khususnya di Indonesia, kreativitas 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=YmMyMTA2M2Y> 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).

Revolusi industri adalah salah satu perubahan besar di bidang teknologi yang mengakibatkan perubahan pada bidang lainnya, terutama di bidang pendidikan dan sosial (Indarta dkk., 2022). Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menganut prinsip bahwa setiap individu adalah unik dan memiliki bakatnya masing-masing, sehingga metode pembelajaran harus memperhatikan keragaman “gaya belajar” setiap individu (Rahayu & Firmansyah, 2019). Oleh karena itu, proses pembelajaran menuntut kemampuan dan kreativitas guru untuk dapat memilih model dan metode yang tepat untuk digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran adalah gambaran lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, mata kuliah, rancangan unit pembelajaran, perangkat pembelajaran, buku teks, program multimedia, dan alat bantu pembelajaran melalui program komputer. Model pembelajaran ialah rencana yang disusun dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran dapat dilihat aktivitas guru dan siswa dalam proses belaajr mengajar. Dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran semuanya tersusun dengan baik sebagai tahapan proses pembelajaran yang disebut sintaksis. Secara implisit selalu ada perbedaan antara model yang satu dengan model lainnya. (Tibahary & Muliana, 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) Melaui 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: 1) Pembelajaran inovatif abad 21 adalah kegiatan pembelajaran melatih keterampilan inovatif abad 21 menurut kerangka keterampilan abad 21, meliputi: (a) keterampilan hidup dan berkarir, (b) keterampilan inovasi dan pembelajaran, dan (c) keterampilan informasi, media, dan TIK. 2) Pembelajaran inovatif pada abad ke-21 memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran yang interaktif, holistik, integratif, ilmiah, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan siswa- terpusat, sehingga dalam pelaksanaannya dengan menerapkan model/metode pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik tersebut, 3) Penilaian dalam pembelajaran abad 21 disusun dan dikembangkan untuk mengukur prestasi belajar siswa yang meliputi kompetensi pengetahuan (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi), kompetensi intrapersonal (kemampuan bekerja dalam tim, kolaborasi, komunikasi dan kerjasama), dan kompetensi interpersonal (kemampuan untuk bekerja dengan orang lain seperti keterampilan manajemen diri, kerja sama, komunikasi yang efektif, dan 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 salah satu unsur yang harus dikuasai oleh tenaga pengajar supaya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien. Sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih optimal. 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.

**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 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:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama | Wali Kelas | Jenis Kelamin | Waktu Kerja  |
| P1 | Wali kelas 1 | Perempuan | 2005 |
| P2 | Wali kelas 2 | Perempaun | 2007 |
| P3 | Wali kelas 3 | Perempaun | 2018 |
| P4 | Wali kelas 4 | Perempaun | 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. Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih dengan 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 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 (data reduction), 2) Penyajian data (Penyajian Data), dan 3) Penarikan kesimpulan (verifikasi) (Sugiyono, 2011). 1) Reduksi Data (Data Reduction), Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara cermat dan detail. Semakin lama peneliti terjun ke lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan semakin masif, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. 2) Menampilkan data (Penyajian Data), Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut. Penyajian data dalam penelitian ini adalah dengan teks naratif. Dengan penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. 3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi), Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan langkah-langkah analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi data (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? Serta 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.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Implementasi Pembelajaran Inovatif Abad 21 di SDN 04 Banda Aceh**
2. **Pendahuluan**

Pada tahap pendahuluan ini atau disebut juga tahap awal atau tahap perencanaan, dilakukan dengan menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perencanaan dibuat harus dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran. Dalam konteks pengajaran, perencanaan merupakan proses dalam menyusun materi pelajaran, penggunaan media, pendekatan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada waktu tertentu 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 merencanakan proses pembelajaran guru harus berpedoman pada buku pegangan guru dan siswa. Dalam hal ini yang terpenting bagi guru adalah memahami pedoman guru dan pedoman peserta didik, kemudian menguasai dan memahami materi yang akan diajarkan. Setelah itu barulah menyusun RPP yang baik dan benar tentang apa yang akan dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. **Inti**

Pada tahap inti atau disebut juga dengan tahap pelaksanaan pembelajaran adalah tahap penerapan rancangan yang telah dibuat oleh guru. Inti dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional dari pembelajaran itu sendiri. 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 untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri *(self-directed)* dan dimediasi oleh teman sebaya *(peer mediated instruction).* Terkait dengan desain pembelajaran, peran guru adalah menciptakan dan memahami model pembelajaran yang inovatif (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menekankan pentingnya memahami konteks pembelajaran, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara pendidik dengan peserta didik lainnya menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Kemandirian peserta didik sebagai individu dan 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).

1. **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.

1. **Mekanisme Menumbuhkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Inovatif**
2. ***Role Playing***

Role Playing adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain peran dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam pertunjukan peran di dalam kelas, kemudian dijadikan bahan refleksi siswa untuk menilai dirinya. Dalam bermain peran pendidik harus selalu mendampingi siswanya, memberikan contoh peran-peran tertentu, motivator, dan fasilitator bagi peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum melaksanakan pembelajaran *Role Playing* adalah: 1) Menentukan masalah sosial yang menarik perhatian siwa untuk dibahas. 2) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan dilaksankan, skenario juga bisa disusun oleh peserta didik. 3) Meminta peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. 4) Pendidik membuat kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik dan waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hindari penggunaan waktu yang berlebihan dan siswa yang terlalu banyak dalam satu kelas. (Baroroh, 2011).

Kegiatan yang diajarkan dengan *Role Playing* adalah: 1) Mempelajari dan menjalankan peran yang ditugaskan, 2) Mempraktekkan atau mencoba berbagai model yang telah disiapkan (komputer, prototype, games, dll), 3) Mempraktekkan generik kemampuan (komunikasi verbal dan non-verbal), 4) melatih kemampuan khusus, 5) Melatih kemampuan dalam tim, 6) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, 7) Mengembangkan kemampuan sintesis, dan 8) Mengembangkan keterampilan empati. Kegiatan pendidik dengan pembelajaran *Role Playing* adalah: 1) Mendesain situasi/kegiatan yang mirip dengan yang sebenarnya, misalnya bermain peran, model, komputer, dll., 2) Mendemonstrasikan peran atau pekerjaan tertentu, 3) Mendiskusikan kinerja siswa, dan 4) Mengevaluasi kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran *Role Playing* berupa: 1) Pengalaman dan keterampilan dalam memainkan peran tertentu, 2) Imajinatif, kreatif, empatik, apresiatif dan peka terhadap situasi, 3) Percaya diri dan jujur, 4) Kepemimpinan , 5) Analisis, 6) Kemampuan meniru peran, dan 7) Kemandirian dan tanggung jawab (Muhali, 2019).

1. **Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)**

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan masalah sebagai fokus pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, penguasaan materi dan pengaturan diri. *Problem Basid Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran (Nafiah & Suyanto, 2014).

Peran pendidik sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi peserta didik dalam belajar dan memecahkan masalah. Kegiatan siswa adalah: 1) belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individu, 2) menerima masalah sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran, 3) belajar dengan cara menggali informasi *(inquiry)* dan memanfaatkan informasi tersebut. 4) memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi, 5) menganalisis strategi pemecahan masalah, 6) berdiskusi dalam kelompok, dan 7) presentasi di kelas. Kegiatan pendidik adalah: 1) merancang tugas pembelajaran dengan berbagai alternatif metode pemecahan masalah, 2) memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembelajaran, 3) sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator, dan 4) mengevaluasi kinerja peserta didik. Kemampuan yang diperoleh siswa adalah: 1) terlatih memecahkan masalah *(problem-solving),* 2) kemampuan mencari informasi baru *(inquiry),* 3) kepekaan melihat masalah, 4) analisis & identifikasi variabel masalah secara tajam, 5) interpretasi kemampuan, 6) pengambilan keputusan, 7) berpikir kritis, 8) prioritas dan selektif, 9) tanggung jawab, 10) kreatif, 11) menggunakan metode ilmiah, 12) kemampuan belajar sepanjang hayat, dan 13) kemandirian dalam belajar dan memecahkan masalah (Muhali, 2019).

1. ***Mind Mapping***

*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 dan meningkatkan pemahaman konsep biologi sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan, dengan Mind Mapping siswa mampu merekonstruksi informasi yang telah diperoleh (Ristiasari dkk., 2012).

Berdasarkan pendapat Istarani, langkah-langkah pembuatan *Mind Mapping* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, 2) Guru mengemukakan konsep soal yang akan ditanggapi oleh siswa dan 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 yang dipilih secara acak untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas, 6) Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberikan penguatan (Istarani & Siddik, 58). Dari penjelasan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Mind Mapping adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kreativitas siswa dengan mengoptimalkan fungsi belahan otak kedua, 2) Mind Mapping dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memusatkan perhatian siswa, 3) Mind Mapping dapat memudahkan otak dalam menyerap informasi dan menjadi pengetahuan yang lebih bermakna, 4) Dapat menjadikan materi pelajaran terpola sehingga dapat memperkuat lebih dalam ingatan akan informasi yang telah dipelajari.

1. **Metode Karya Wisata**

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 (Syafrudin & Renti, 2021). Penggunaan metode karya wisata pada siswa sekolah dasar akan sangat membantu untuk meningkatkan kreativitas dan apresiasinya, karena pada dasarnya siswa sekolah dasar adalah anak yang memasuki tahap perkembangan kognitif “operasi konkret” (Jumiati, 2017).

*Persiapan,* 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. *Pelaksanaan*, 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. *Akhir karya wisata*, 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.

1. **Model Pembelajaran Eksperimen**

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).

Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran eksperimen antara lain: 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.

Kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran eksperimen meliputi: 1) Siswa harus membaca petunjuk percobaan. 2) Temukan alat yang diperlukan. 3) Pasang alat alat sesuai dengan skema percobaan. 4) Mulailah mengamati jalannya percobaan. 5) Catat data yang diperlukan. 6) Diskusikan secara berkelompok untuk menarik kesimpulan dari data yang ada. 7) Membuat laporan percobaan dan mengumpulkannya. 8) Dan siswa juga dapat mempresentasikan eksperimennya di depan kelas (Nugroho & Margiati, 2019).

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 Bunga Kuta Alam Banda yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 dalam proses pembelajaran**

Berdasarkan hasil wawancara dengan enam informan penelitian, dapat disimpulkan bahwa semua guru telah menerapkan model pembelajaran inovatif abad 21 di SDN 04 Banda Aceh. Model pembelajaran inovatif yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Role Playing, Basis Learning Problems, Mind Mapping, Tourist Works, dan Model Pembelajaran Eksperimental.

1. **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”. 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”.

1. **Ketepatan pemilihan model pembelajaran novatif abad 21 I dengan materi pembelajaran**

Berdasarkan hasil wawancara, keenam guru tersebut tepat dalam menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

1. **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.

1. **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 dalam proses pembelajaran.

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 analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperkaya penelitian-penelitian sebelumnya.

**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*.

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 3011–3024.

Istarani, I., & Siddik, M. (58). Model Pembelajaran Inovatif. *Media Persada*.

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).

Nugroho, H., & Margiati, K. Y. (2019). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *2*(3).

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).

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. *Alpabeta, 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*.

Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal Of Pedagogy*, *1*(1), 54–64.

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,[Sl]*, *7*(1), 79–96.