

**PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INTERAKTIF
PADA MATERI GEOGRAFIS INDONESIA, KERAGAMAN BUDAYA, DAN
IDENTITAS DIRI SDN LIDAH WETAN IV**

Yemima Manuain
Dikdas FIP Universitas Negeri Surabaya
yemima.23021@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

In today's digital era, the role of technology is very important in various aspects, one of which is education. Design in learning today requires innovation in accordance with developments in time and technology. However, there are often gaps or discrepancies, namely learning is still dominated by conventional and monotonous methods. Teachers still use lecture and storytelling methods in teaching. This results in students not being actively involved in discussions or carrying out other learning activities, thus not encouraging students to think critically and creatively. The aim of this research is to optimize the social studies and PKN learning process in elementary schools by creating innovative and interactive learning. This research uses descriptive qualitative research. The subjects of this research were teachers and students of grades 1 and 5 at SDN Lidah Wetan IV. Data collection was carried out using interviews, observation and documentation methods. The results of this research show that after carrying out innovative and creative learning at SDN Lidah Wetan IV, students can construct their own knowledge according to their abilities. Then, the use of learning media in the form of interactive power points can increase students' interest, focus and activeness during learning so that students do not feel bored. By using interactive learning media, the material presented can be understood easily by students and learning becomes more enjoyable. It can be concluded that innovative and interactive learning in elementary schools is an important thing that can be implemented to improve the quality of education. By using varied learning methods, using technology, fun learning activities, learning can become more interesting, relevant and effective.

Keywords: learning, innovative, interactive

ABSTRAK

Di era yang serba digital saat ini, peran teknologi sangat penting dalam berbagai aspek salah satunya pendidikan. Desain dalam pembelajaran saat ini, memerlukan inovasi sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Namun, masih sering terdapat gap atau kesenjangan yaitu pembelajaran yang masih didominasi oleh metode yang konvensional dan monoton. Guru masih menggunakan metode ceramah dan mendongeng dalam melakukan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dilibatkan secara aktif untuk berdiskusi atau melakukan aktivitas belajar lainnya, sehingga tidak mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis dan kreatif.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran IPS dan PKN di sekolah dasar dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1 dan 5 SDN Lidah Wetan IV. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di SDN Lidah Wetan IV, siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Lalu, penggunaan media pembelajaran berupa power point interaktif, dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar merupakan hal penting yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan teknologi, aktivitas belajar yang menyenangkan, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif.

Kata Kunci: pembelajaran, inovatif, interaktif

A. Pendahuluan

Di era yang serba digital saat ini, peran teknologi sangat penting dalam berbagai aspek salah satunya pendidikan. Peran teknologi dalam pendidikan salah satunya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Saat ini teknologi sudah memberikan banyak perubahan dalam dunia pendidikan, seperti penggunaan perangkat digital, internet, aplikasi, dan sebagainya. Keterampilan dalam menggunakan teknologi juga sangat penting untuk dimiliki guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran yang ada.

Teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel, variatif, dan menyenangkan (Lestari, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Saat ini, dibutuhkan pembelajaran yang menarik untuk bisa memotivasi dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan dan tuntutan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa (Utomo, 2023).

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Dalam era teknologi yang terus berkembang saat ini, penggunaan metode dan media pembelajaran tradisional sudah tidak lagi memadai dan efektif. Desain dalam pembelajaran saat ini, memerlukan inovasi sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi (Junindra et al., 2021). Namun, masih sering terdapat gap atau kesenjangan seperti pembelajaran yang masih didominasi oleh metode yang konvensional dan monoton. Metode ini seringkali kurang mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dan pemahaman materi pelajaran. Masih banyak ditemukan guru-guru yang menggunakan metode ceramah dan mendongeng dalam melakukan pembelajaran, dimana guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan belajar mengajar (Azzahra & Sya, 2023). Dengan menggunakan kedua metode tersebut, siswa cenderung menjadi tidak aktif dan hanya sekedar menerima informasi dari guru secara satu arah. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dilibatkan secara aktif

untuk berdiskusi atau melakukan aktivitas belajar lainnya, sehingga tidak mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, interaksi antara guru dengan siswa jadi sangat terbatas sehingga keterampilan siswa dalam bersosialisasi dan bekerja sama menjadi berkurang (Saputri et al., 2023).

Penggunaan metode konvensional, membuat guru hanya mengandalkan buku teks sebagai media dan sumber belajar tanpa menggunakan media lain yang lebih beragam. Buku teks yang digunakan guru, tidak dapat memberikan visualisasi yang jelas dan menarik bagi siswa untuk mempelajari materi atau konsep-konsep yang diajarkan (Chumairah & Nurmairina, 2024). Lalu, kurangnya integrasi dengan teknologi dalam pembelajaran, membuat pengalaman belajar siswa menjadi tidak menarik dan membosankan. Metode yang digunakan oleh guru, kurang bervariasi dan dapat membuat siswa tidak memiliki semangat untuk mau belajar. Hal ini menyebabkan siswa jadi tidak semangat dan minat untuk mau mempelajari materi yang diberikan serta tidak dapat

mengeksplorasi atau mengekspresikan kreativitasnya dalam belajar (Putri & Nurafni, 2021).

Dalam melakukan proses pembelajaran, guru tidak hanya mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menggunakan teknologi yang canggih. Namun, guru harus mampu memastikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kebutuhan siswa itu sendiri (Azzahra & Sya, 2023).. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan metode yang bervariasi supaya dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam serta menyenangkan bagi siswa. (Utomo, 2023). Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam diri mereka. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, diperlukan pengembangan media, sumber belajar, serta evaluasi untuk dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan untuk siswa (Junindra et al., 2021).

Pembelajaran inovatif dan kreatif merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa

dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri untuk memperbaiki perilakunya supaya menjadi lebih baik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Febriana, 2022). Dalam era yang terus berkembang dengan cepat, baik dalam hal teknologi maupun metode, pengembangan desain pembelajaran yang inovatif, interaktif dan relevan menjadi sangat diperlukan. Pendidikan tidak lagi hanya berbicara tentang penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa. Namun, saat ini pendidikan sudah difokuskan untuk menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Putri & Nurafni, 2021). Pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir siswa, sehingga pembelajaran tidak bersifat 1 arah dan siswa hanya diam mendengarkan saja. Diperlukan pula aktivitas dan kegiatan pembelajaran yang memicu atau menarik siswa untuk aktif, baik berpendapat, bertanya, dan lain sebagainya (Lisnawati et al., 2022).

Pembelajaran harus bersifat kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa supaya memudahkan mereka untuk memahami dan mengaplikasikan apa yang sudah didapatkan lewat pembelajaran, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih berpikir secara konkret (Azzahra & Sya, 2023). Pembelajaran juga perlu untuk memanfaatkan teknologi seperti e-learning, aplikasi pendidikan, dan alat multimedia lainnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif sehingga pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan. Media yang digunakan oleh guru harus memanfaatkan teknologi yang ada supaya sesuai dengan perkembangan zaman dan menyesuaikan kebutuhan siswa saat ini (Saputri et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian di sekolah, didapati bahwa guru-guru masih menggunakan metode ceramah dan mendongeng dalam melakukan pembelajaran, dimana guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan kedua metode tersebut, siswa cenderung menjadi tidak aktif dan hanya sekedar menerima informasi dari guru secara satu arah. Selain itu, interaksi antara

guru dengan siswa jadi sangat terbatas sehingga keterampilan siswa dalam bersosialisasi dan bekerja sama menjadi berkurang. Ditemukan pula bahwa dengan metode konvensional yang digunakan, guru hanya mengandalkan buku teks sebagai media dan sumber belajar tanpa menggunakan media lain yang lebih beragam. Buku teks yang digunakan guru, tidak dapat memberikan visualisasi yang jelas dan menarik bagi siswa untuk mempelajari materi atau konsep-konsep yang diajarkan. Kurangnya integrasi dengan teknologi dalam pembelajaran, membuat pengalaman belajar siswa menjadi tidak menarik dan membosankan. Metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan dapat membuat siswa tidak memiliki semangat untuk mau belajar. Hal ini menyebabkan siswa jadi tidak semangat dan minat untuk mau mempelajari materi yang diberikan serta tidak dapat mengeksplorasi atau mengekspresikan kreativitasnya dalam belajar.

Pembelajaran di SD yang masih didominasi oleh metode konvensional dan monoton, memerlukan perubahan mendasar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas dari

pendidikan itu sendiri. Dengan mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta memanfaatkan teknologi dan sumber belajar yang beragam, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian mengenai Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif pada Materi Geografis Indonesia, Keragaman Budaya, dan Identitas Diri SDN Lidah Wetan IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1 dan 5 SDN Lidah Wetan IV. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapat hasil yang lebih mendalam dan spesifik mengenai bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan khususnya dalam mata pelajaran IPS dan PKN di sekolah dasar. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi dilakukan untuk menambah dan memperlengkapi data yang sudah didapatkan melalui wawancara dan observasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah didapatkan, direduksi untuk mendapatkan fokus terhadap hal-hal penting, yaitu kesulitan serta kendala yang dialami dalam melakukan pembelajaran IPS dan PKN di sekolah dasar. Lalu data yang telah direduksi, disajikan dalam bentuk deskriptif untuk memudahkan dalam memahaminya. Terakhir, penarikan kesimpulan dari hasil data yang didapatkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pembelajaran dilakukan di kelas 1 dan 5 SDN Lidah Wetan IV. Pada pembelajaran di kelas 1, peneliti mengajarkan materi "Identitas Diri" kepada siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti mengajak siswa untuk bermain supaya meningkatkan semangat dan fokus siswa ketika nanti mengikuti pembelajaran. Setelah bermain, peneliti menggunakan media berupa video untuk mengenalkan terlebih dahulu materi "Identitas Diri" yang akan siswa pelajari. Dari video

tersebut, peneliti melakukan tanya jawab singkat untuk memancing pemahaman dan pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan ini, peneliti menggunakan Wordwall untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media berbasis teknologi ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, melatih kemampuannya dalam berpikir kritis, serta berinteraksi langsung dengan media itu sendiri. Peneliti hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengawasi siswa selama proses pembelajaran. Dari materi yang sudah didapatkan, siswa diajak untuk mengerjakan LKPD yang menarik, dimana siswa diminta untuk menggambarkan diri mereka sebagai salah satu bentuk identitas diri dan juga menuliskan beberapa identitas lainnya, seperti nama, tempat tanggal lahir, alamat, dan lain sebagainya. Setelah mengerjakan LKPD tersebut, peneliti meminta siswa untuk mempresentasikannya di depan kelas supaya mereka belajar untuk berani berbicara di depan siswa lainnya. Peneliti mengajak siswa untuk saling berpendapat dengan memberikan pujian dan juga apresiasi kepada setiap siswa yang sudah mempresentasikan hasil LKPD yang

dikerjakan. Lalu, peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok untuk mengerjakan LKPD kedua dimana siswa dilatih untuk bisa menyelesaikan sebuah permasalahan (problem solving). Setiap kelompok berdiskusi untuk saling berpendapat dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut. Siswa terlihat aktif untuk berdiskusi dan belajar berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang ada. Setelah selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil jawabannya. Peneliti membantu mengarahkan dan memperbaiki jawaban siswa yang masih kurang lengkap. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan setiap materi yang sudah didapatkan dari pembelajaran yang dilakukan.

Kedua, pembelajaran dilakukan di kelas 5 dengan materi Geografis Indonesia dan Keragaman Budaya. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti melakukan ice breaking terlebih dahulu supaya siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran. Setiap permainan yang diberikan, mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permainan tersebut. Siswa sangat

aktif untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan dan merasa senang dalam mengikutinya. Setelah selesai ice breaking, peneliti menjelaskan materi Keadaan Geografis Indonesia dan Keragaman Budaya kepada siswa. Peneliti menggunakan power point interaktif supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias dan aktif dalam belajar. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan media yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Peneliti juga menggunakan wordwall untuk mengajak siswa bermain sambil belajar. Setiap siswa bersemangat untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan dan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang ada. Setelah itu, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk mengerjakan LKPD. Setiap kelompok diminta untuk memilih salah satu pulau di Indonesia dan menjelaskan keragaman flora serta fauna yang ada di pulau tersebut. Setiap kelompok sangat antusias untuk mengerjakan LKPD yang diberikan dan menggunakan media power point untuk membantu

dalam menjawab pertanyaan yang ada. Lalu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil jawaban yang sudah dikerjakan. Peneliti mendorong kelompok lain untuk aktif berpendapat dan menanggapi hasil presentasi kelompok di depan kelas. Di akhir pembelajaran, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang didapatkan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran yang telah dilakukan baik di kelas 1 dan 5 dapat mendorong siswa untuk bisa mendapatkan pemahamannya secara mandiri sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Hal ini sejalan dengan pandangan yang mengatakan bahwa pembelajaran inovatif dan kreatif merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri untuk memperbaiki perilakunya supaya menjadi lebih baik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Febriana, 2022). Selama proses pembelajaran, peneliti berperan sebagai fasilitator yang lebih mengajak siswa untuk aktif dalam belajar dan berpendapat sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu,

peneliti juga berupaya untuk memastikan setiap siswa memahamii dengan baik setiap materi yang diberikan. Sama halnya dengan pandangan yang mengatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif di kelas. guru dapat berperan sebagai fasilitator dan demonstrator yang menyampaikan materi untuk dapat dipahami dengan baik oleh siswa (Azzahra & Sya, 2023).

Media power point yang digunakan dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk aktif dan fokus selama mengikuti pembelajarana di kelas. Siswa juga dapat berinterkasi langsung dengan media yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan penggunaan media pembelajaran berupa power point interaktif, dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan (Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menarik bagi siswa untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, materi yang disampaikan dapat dengan mudah untuk dipahami dan

menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Chumairah & Nurmairina, 2024).

E. Kesimpulan

Pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar merupakan hal penting yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan teknologi, aktivitas belajar yang menyenangkan, dan pendekatan yang berpusat pada siswa, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif. Penerapan pembelajaran inovatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan kreativitas. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memudahkan siswa untuk mengeksplorasi banyak hal dengan lebih luas dan fleksibel terhadap sumber belajar serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329-338.
- Chumairah, L., & Nurmainina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 5(1). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrсс>
- Febriana, M. D. (2022). Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 148-153.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264-6270.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656.
- Putri, H. P., & Nurafni. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543.
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548-3558.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*; Vol. 8 No. 2 (2023): Volume 08 No 02, September 2023; 3635 - 3645; 2548-6950; 2477-2143.