

**INOVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN KELAS IV DI SD NEGERI 198/ I
PASAR BARU**

Intan Dwi Hayu Agustin¹, Ahmad Hariandi², Muhammad Sholeh³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹Intandwihayu0815@gmail.com, ²ahmad.hariandi@unja.ac.id,

³muhammad95sholeh@unja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe teacher innovation in fourth grade learning in elementary schools. This research uses a qualitative approach with a phenomenological type of research. This research was carried out at SD Negeri 198/I Pasar Baru in the odd semester of the 2024/2025 academic year. The subject of this research is a class IV teacher. This research data was obtained through observation, interviews and documentation studies (as supporting data). Data validation test using triangulation. The results of this research show that there is teacher innovation in class IV learning at SD Negeri 198/I Pasar Baru. The innovation implemented by the fourth grade teacher is novelty through learning strategies, models, methods and learning media. First, active, creative, effective and fun learning strategy innovation or what could be called the PAKEM learning strategy. This strategy is a method implemented by fourth grade teachers to produce changes in learning that is more active and motivates students. Second, innovation in differentiated learning models with the aim of meeting students' learning needs by adapting to differences in the abilities, interests and ways of learning of class IV students. Third, game method innovation or what is called (gamification method), namely learning that is carried out by accompanying quiz-based game elements for students using an online platform, namely wordwall media. The aim of the game method innovation for class IV teachers is to make learning activities feel more interesting and enjoyable and as a form of teacher assessment of students to see the extent to which students have understood the lesson material. Fourth, learning media innovation, namely by using interactive media such as learning videos and worldwall applications on online platforms, quiz-based media with many display and image choices so that they can attract students' attention. The results of the research can be concluded that the application of teacher innovation in class IV learning at SD Negeri 198/I Pasar Baru has attempted to create forms of innovation to improve the quality of learning in a better direction.

Keywords: innovation, teachers, learning, class iv, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 198/I Pasar baru pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek Penelitian ini adalah guru kelas IV. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi,

wawancara dan studi dokumentasi (sebagai data pendukung). Uji Validasi data menggunakan triangulasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru. Inovasi yang dilaksanakan guru kelas IV yaitu kebaruan melalui strategi pembelajaran, model, metode, dan media pembelajaran. Pertama, Inovasi strategi Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau bisa disebut dengan strategi pembelajaran PAKEM. Strategi tersebut merupakan cara yang diterapkan guru kelas IV untuk menghasilkan perubahan dalam pembelajaran yang lebih aktif dan memotivasi siswa. Kedua, inovasi model pembelajaran berdiferensiasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan menyesuaikan perbedaan dalam kemampuan, minat dan cara belajar siswa kelas IV. Ketiga, inovasi metode permainan atau disebut dengan (metode gamifikasi) yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyertai elemen permainan berbasis kuis untuk siswa dengan menggunakan platform online yaitu media wordwall tujuan dari inovasi metode permainan guru kelas IV yaitu agar aktivitas pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan serta sebagai bentuk penilaian guru kepada siswa untuk melihat sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran. Keempat, inovasi media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media interaktif seperti video pembelajaran dan aplikasi worldwall pada platform online, media berbasis kuis dengan banyaknya pilihan tampilan dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru telah mengupayakan adanya bentuk inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik

Kata Kunci: inovasi, guru, pembelajaran, kelas iv, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Inovasi atau pembaruan pendidikan merujuk pada perubahan berkualitas yang berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya, serta pembaharuan yang dilakukan secara sengaja untuk meningkatkan kemampuan dalam mencapai tujuan tertentu di dunia pendidikan. Pada saat ini inovasi merupakan suatu kebutuhan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu perubahan transformasi dari

proses yang kurang efektif menjadi lebih efisien. Menurut undang-undang NO.18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan

teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi.

Inovasi secara harfiah berarti suatu perubahan. Inovasi dapat diartikan sebagai mekanisme aktivitas atau gagasan untuk menemukan hal-hal baru. Kata inovasi juga dapat diartikan sebagai suatu "proses" atau "hasil" dari pengembangan, pemanfaatan, atau penggerakan pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis), dan pengalaman. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan atau meningkatkan produk atau proses dengan tujuan memberikan nilai tambah yang lebih signifikan. (Sauqy, 2019:141).

Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Noperman, 2022) inovasi pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya memperbaiki sebagian atau seluruh elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitasnya, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Yang juga menjelaskan bahwa elemen dalam pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama: aktivitas pembelajaran, sumber belajar, dan pendukung pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran melibatkan segala bentuk interaksi antara peserta didik dengan pengajar, antar peserta didik, serta antara peserta didik dengan sumber belajar yang ada di sekitarnya. Sumber belajar merujuk pada berbagai jenis bahan yang berisi materi pelajaran atau keterampilan yang sedang dipelajari dan perlu dikuasai oleh peserta didik. Sementara itu, pendukung pembelajaran mencakup segala hal yang dapat mempermudah atau memperlancar keseluruhan proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran bisa diterapkan pada semua komponen tersebut.

Inovasi dalam pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang didesain, dikembangkan, dan dikelola secara kreatif dengan menerapkan berbagai metode yang lebih baik, untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa secara optimal. (Hapsari & Fatimah, 2021:188). Oleh karena itu, tidak hanya alat bantu pembelajaran yang dapat dikemas secara inovatif, tetapi juga proses pembelajaran, misalnya penggunaan teknik/metode baru yang berasal dari penemuan sendiri atau penerapan metode baru yang ditemukan dan

dirancang oleh para ahli kemudian dikembangkan sedemikian rupa untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif.

Inovasi pembelajaran sejalan dengan konsep kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka dengan konsep "Merdeka Belajar". keterkaitan dengan suatu pembaruan konsep merdeka belajar dalam penerapannya memberi kebebasan berinovasi kepada sekolah dan khususnya guru untuk melaksanakan pembelajaran yang mandiri dan kreatif, kebebasan dimulai dari guru sebagai penggerak dengan merancang suasana belajar yang menyenangkan.

Peran guru dalam inovasi pembelajaran yaitu sebagai inovator yang berarti guru harus memiliki ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hal-hal yang bisa dilakukan guru sebagai inovator yaitu melalui penerapan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dirancang, dikembangkan dan dikelola dengan kreatif melalui penggunaan pendekatan, media belajar, model

untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Kualitas proses pembelajaran bergantung pada desain pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dalam inovasi pembelajaran guru merupakan pihak yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, keterlibatan guru dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan perencanaan kegiatan pembelajaran dengan melibatkan ide-ide atau gagasan yang bersifat baru yang dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif dan kreatif dan bertujuan untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan siswa dalam membangun pengetahuan siswa itu sendiri sebagai bentuk perubahan perilaku yang lebih baik. Inovasi yang diciptakan oleh guru tidak hanya terbatas pada penyesuaian perencanaan pembelajaran, tetapi juga mencakup semua elemen atau unsur yang mendukung proses pembelajaran.

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya guru dalam menciptakan inovasi atau suatu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran, karena sesuatu hal yang baru atau ide-ide unik dapat

tercipta melalui kreativitas-kreativitas yang dapat dituangkan guru didalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna. Melalui sebuah inovasi siswa akan cenderung lebih termotivasi yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, serta juga memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan begitu guru merupakan faktor utama dalam merancang kegiatan pembelajaran melalui kreativitas yang dimilikinya.

Penelitian inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV ini berfokus pada strategi pembelajaran, inovasi model pembelajaran, inovasi metode pembelajaran dan media pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan inovasi proses pembelajaran. Salah satu bentuk upaya inovasi guru kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru yaitu dengan merancang strategi pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dan juga perencanaan model pembelajaran baru, metode yang dirancang untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan juga penerapan media

pembelajaran interaktif. Inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV terlihat pada salah satu materi pembelajaran dengan menginovasikan kebaruan dalam pembelajaran melalui empat aspek yang di akan diteliti. Dalam mendukung adanya penerapan inovasi guru dalam kolaborasi sesama guru dan pelatihan yang diikuti memberikan upaya kepada guru untuk dapat menuangkan ide-ide atau melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Dari hal tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan inovasi guru dalam pembelajaran

Melalui inovasi memberikan peran bagi guru untuk bertindak sebagai inovator agar dapat melaksanakan sesuatu kebaruan dalam pembelajaran dengan menciptakan iklim belajar yang memerdekakan peserta didik dengan artian memberi kebebasan untuk dapat melaksanakan pembaruan melalui ide-ide kreatif yang dapat dituangkan di dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang inovatif. Diharapkan dengan adanya pembaharuan atau inovasi yang diterapkan oleh guru, siswa dapat mencapai kemajuan yang baik dalam proses pembelajaran dan

pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Uraian diatas memberikan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian terkait inovasi guru dalam pembelajaran pada kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi sekolah lain terutama bagi para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan kualitas pendidikan di Indonesia. Sehingga dalam hal ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV di SD Negeri 198/ I Pasar Baru.”

B. Metode Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SD Negeri 198/I Pasar Baru yang berlokasi di Jl. Putri Pinang Masak. Pasar Baru kec. Muara Bulian. Untuk memahami dan menjelaskan fenomena yang menjadi fokus penelitian ini yaitu melalui pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu fenomenologi. Subjek pada penelitian ini yaitu guru wali kelas IV. Teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini melibatkan beberapa teknik yang meliputi

observasi, wawancara, dan dokumentasi.

c. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian terkait “Inovasi Guru dalam Pembelajaran Kelas IV di SD Negeri 198/ Pasar Baru” yang menitikberatkan pada aspek inovasi strategi, model metode dan mediaserta faktor pendukung dan penghambat inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV. Temuan penelitian ini melalui tahap observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan temuan peneliti penjelasan mengenai pembahasan akan diuraikan sebagai berikut:

Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru

Berdasarkan hasil temuan peneliti terlihat bahwasanya guru kelas IV telah mengupayakan untuk melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran meskipun belum secara keseluruhan pada semua materi pelajaran. Inovasi yang dilaksanakan guru kelas IV yaitu dengan memperbaiki pembelajaran yang masih tradisional atau monoton ke pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa. Pembaruan tersebut diimplementasikan guru kelas IV

melalui strategi, model, metode dan media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Menurut Rahmadani & Suyatno (2024:826) inovasi merupakan upaya untuk memperbaiki atau menciptakan sesuatu yang baru baik berupa ide, metode, maupun alat yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Pendapat tersebut dikuatkan kembali oleh Rahmadani (2024:831) bahwasanya inovasi dalam pembelajaran merupakan upaya guru untuk menerapkan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menuju pembelajaran yang lebih baik. Dalam hal ini terlihat bahwasanya guru kelas IV melakukan upaya kebaruan dengan memperbaiki komponen pembelajaran.

Guru dapat menerapkan berbagai cara untuk melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir kreatif, serta merancang aktivitas yang sesuai dengan minat dan bakat siswa. Dari hasil observasi pembelajaran pada kelas IV ada beberapa karakteristik siswa yang cenderung pasif dan kurangnya semangat belajar, dengan melihat tantangan tersebut guru kelas IV

berupaya untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Yang terlihat pada materi "Bagian-bagian tumbuhan".

Keberagaman siswa dikelas IV juga menjadi tanggung jawab guru untuk dapat melaksanakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswanya. Dalam hal ini pembaruan atau inovasi model pembelajaran yang diterapkan guru kelas IV yaitu melalui pembelajaran berdiferensiasi. Aktivitas tersebut terbukti pada proses pembelajaran IPAS yang mana siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok belajar yang disesuaikan dengan minat dan cara belajar masing-masing siswa dan terlihat adanya kegiatan penyesuaian konten, proses dan produk. Hasil tersebut dikuatkan dengan pendapat yang mengatakan pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu kebaruan model yang dapat dirancang untuk menyesuaikan proses belajar dengan perbedaan individu siswa dikelas. Dalam penerapannya tugas guru yaitu dengan variasi gaya belajar, tingkat kesiapan, minat dan kemampuan kognitif siswa. (Sarnoto, 2024:15930)

Guru kelas IV menyesuaikan model tersebut dengan mengintegrasikan media-media interaktif dalam pembelajaran. Seperti video pembelajaran dan juga aplikasi berbasis web. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS termasuk media yang mendukung cara atau metode guru dalam membelajarkan siswa. Media aplikasi berbasis online yang digunakan yaitu *worldwall*, aplikasi ini digunakan untuk mendukung metode permainan yang diterapkan guru pada akhir pembelajaran.

Tujuan utama guru kelas IV dalam pembelajaran yaitu memotivasi siswa yang cenderung pasif untuk bisa semangat aktif dalam pembelajaran oleh karena itu guru menerapkan metode permainan pada akhir pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat ahli Waluyo Hadi dkk (2024) yang mengatakan bahwa media aplikasi online berbasis web yaitu *worldwall* mampu meningkatkan motivasi, minat dan antusias siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar dimana efektivitas media ini terlihat dalam kemampuan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu sebuah inovasi media

sekaligus metode permainan guru kelas IV yaitu menggunakan aplikasi berbasis web tersebut yang merupakan permainan berbentuk kuis yang berisikan soal materi yang telah dipelajari siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas secara keseluruhan bahwasanya guru kelas IV telah adanya bentuk inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas IV dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan deskripsi yang lebih rinci hasil temuan peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka didapatkan hasil:

Inovasi Strategi Pembelajaran Guru Kelas IV

Berdasarkan pengamatan dari aspek inovasi strategi guru dalam pembelajaran kelas IV, diperoleh hasil bahwasanya guru kelas IV menerapkan sebuah pembaruan strategi pembelajaran menuju pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Strategi tersebut diterapkan dengan tujuan untuk mengubah cara mengajar guru yang dulunya monoton dan masih menggunakan cara-cara tradisional menjadi pembelajaran yang berpusat

pada siswa, pembelajaran yang lebih hidup serta bertujuan memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwasanya inovasi strategi pembelajaran merupakan langkah atau usaha yang dilakukan untuk mencapai harapan dan tujuan tertentu melalui aktivitas belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Harmita dkk, 2022)

Pembaruan strategi yang dilaksanakan guru kelas IV diatas dengan tujuan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sejalan dengan pandangan Aima dkk (2024) inovasi strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan strategi PAKEM, penerapan strategi ini diharapkan dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan cara yang efektif, efisien dan menyenangkan kemudian dikuatkan dengan pandangan oleh Baidah dkk (2024) yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang mencakup 4 aspek merupakan strategi PAKEM yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif,

efektif dan menyenangkan. Strategi pembelajaran tersebut merupakan sebuah pembaharuan strategi guru kelas IV untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, merangsang rasa ingin tahu siswa, serta mendorong keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian usaha guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dapat terlaksanamelalui strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Beberapa hasil temuan melalui strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada kelas IVPembelajaran Aktif

Menurut wasilah (2023) bahwasanya pembelajaran aktif mendorong siswa untuk tanya jawab, menyampaikan pendapat dan berpartisipasi penuh dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton tetapi juga terlibat langsung dengan mencoba berbagai hal baru. Penjelasan tersebut sejalan dengan strategi pembelajaran aktif yang diterapkan oleh guru kelas IV pada materi “Bagian-Bagian Tumbuhan” melibatkan beberapa langkah.

- a. Pertama melalui pengamatan video pembelajaran pada awal kegiatan dimana guru tidak hanya menunjukkan video begitu saja namun juga memperkuat materi dengan penjelasan secara langsung melalui gambar-gambar yang tersedia pada video pembelajaran, kemudian guru kelas IV juga menyertai kegiatan tanya jawab di saat menayangkan video pembelajaran dan penjelasan materi yang disampaikan guru.
- b. Kedua, kegiatan diskusi kelompok dimana guru membagi 3 kelompok belajar (auditori, kinestetik dan visual) dengan tugas yang berbeda di setiap kelompoknya hal ini dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif melalui interaksi dengan teman kelompoknya.
- c. Ketiga, dalam kegiatan presentasi hasil kerja kelompok guru kelas IV memberi kesempatan siswa untuk memberikan pertanyaan kepada teman yang menyajikan hasil kelompoknya.
- d. Keempat, kegiatan permainan berbasis kuis menggunakan aplikasi online yaitu *worldwall* yang ditampilkan melalui proyektor, dimana siswa yang bisa menjawab maju kedepan untuk menunjukkan jawaban yang benar. Kegiatan yang dirancang guru kelas IV memperlihatkan kegiatan yang

berpusat pada siswa dengan artian siswa bukan hanya menjadi pendengar yang pasif tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran kreatif

Menurut Rafikassari (2021) bahwasanya pembelajaran yang kreatif berarti guru diharapkan merancang berbagai aktivitas pembelajaran yang beragam, sehingga dapat mengakomodasi beragam tingkat kemampuan siswa. Pengertian tersebut sejalan dengan penerapan pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas dengan memberikan tugas yang berbeda disetiap kelompoknya. Seperti, pada kelompok auditori diberi tugas untuk menyelesaikan lembar LKPD dengan mengamati video terkait "Bagian-Bagian Tumbuhan". Kelompok kinestetik mengamati tumbuhan secara langsung kemudian menyelesaikan LKPD dengan menempel bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada sebuah potongan kertas. Terakhir, kelompok visual diberi tugas untuk mewarnai sebuah gambar tentang "Bagian-Bagian Tumbuhan". Kegiatan tersebut guru berikan dengan tujuan untuk memfasilitasi tingkat pemahaman siswa.

3. Pembelajaran Efektif

Menurut Novianingsih (2016) prinsip pembelajaran efektif berarti proses belajar yang mampu mencapai sasaran pembelajaran yang sesuai, dengan kata lain pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan misalnya dengan penggunaan media pembelajaran. Inovasi dalam strategi pembelajaran yang efektif guru kelas IV dengan merancang pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami bagian –bagian tumbuhan melalui media video pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar-gambar bagian tumbuhan dan fungsinya. Selain itu guru kelas IV juga menyertai penjelasan dengan mencontohkan langsung tumbuhan yang ada disekitar sekolah. kegiatan tersebut diterapkan bertujuan memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pendapat dari Novianingsih (2016) mengatakan bahwa pada prinsip efektif guru dapat mengelola tata letak tempat duduk dalam formasi berbentuk “U”. Dalam pembelajaran kelas IV guru mengatur posisi tempat duduk siswa secara berkelompok dengan pola berbentuk “U” hal tersebut diterapkan guru untuk mempermudah

guru dalam mengamati setiap siswa di kelas.

4. Pembelajaran Menyenangkan

Penerapan pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran kelas IV melalui permainan berbasis kuis dengan menggunakan platform online yaitu *worldwall*. Menurut Novianingsih (2016) pembelajaran yang menyenangkan berarti guru mampu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa tidak merasa jenuh melalui aktivitas bermain. Pendapat ahli Susilo dkk (2023) juga mengatakan bahwa menyenangkan merujuk pada upaya guru dalam menerapkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membuat siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media *woldrwall* memiliki beberapa tampilan yang dapat diubah sewaktu-waktu. Tampilan-tampilan yang beragam membuat siswa kelas IV lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Langkah penerapannya guru kelas IV menggunakan tampilan (*spinwel*) pada aplikasi *worldwall*, yaitu dengan sistem acak soal. Soal yang muncul di tampilan proyektor maka soal itulah yang harus dijawab siswa.

Siswa yang tau akan jawabanya boleh maju kedepan dengan menunjuk pilhan jawaban yang benar. kemudian ketika jawaban yang dipilih benar maka akan muncul tanda centang disertai suara pendukung. Selain itu tampilan tersebut juga memiliki suara unik sehingga siswa lebih tertarik dan fokus pada apa yang sedang ditampilkan. Demikian itu lah merupakan sebuah kebaruan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kelas IV dengan suasana belajar yang dapat membuat siswa lebih antusias dan nyaman dalam belajar.

Strategi tersebut diterapkan guru kelas IV pada salah satu materi "bagian-Bagian Tumbuhan". Pertama, pembelajaran yang aktif dimana terlihat guru mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, tanya jawab dan pengamatan video pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab dan mengamati dan berdiskusi dalam kelompoknya. Kedua, pembelajaran yang kreatif pada materi "Bagian-bagian Tumbuhan" guru kelas IV memfasilitasi kreativitas siswa dengan memberikan tugas yang berbeda setiap kelompoknya, bentuk kreatifitas terlihat pada kegiatan

kelompok yang diberi tugas menempel bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada sebuah potongan kertas dan mewarnai pada bagian-bagian tumbuhan tersebut. Kegiatan ini melibatkan siswa untuk bekerja kelompok sesuai dengan kreatifitasnya. Ketiga, pembelajaran yang efektif terlihat pada kelompok yang mengamati tumbuhan secara langsung serta mencatat bagian-bagian tumbuhan. Keempat, pembelajaran yang menyenangkan dimana guru kelas IV menyertakan permainan berbasis kuis pada aplikasi online yaitu *worldwall* dengan tampilan spin wheel. Terlihat siswa sangat antusias dan semangat untuk maju kedepan. Menyertakan pembelajaran berbasis permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan interaktif. Demikianlah hasil temuan peneliti terkait inovasi strategi pembelajaran guru kelas IV

Menurut Wijayanti (2022:109) kelebihan dari strategi PAKEM yaitu pengelolaankelas menjadi lebih dinamis dan menarik sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa serta meningkatkan semangat dan minat untuk pembelajaran. Penerapan

strategi kelas IV diatas terbukti melalui materi “Bagian-bagian Tumbuhan” dimana siswa dapat terlibat aktif melalui kegiatan kelompok, presentasi hasil kerja kelompok dan juga strategi yang dapat memotivasi semangat siswa melalui permainan kuis pada akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi permainan berbasis web. Dengan demikian guru kelas IV telah mengupayakan adanya bentuk inovasi dalam pembelajaan dengan merubah strategi pembelajaran yang kurang menarik menjadi lebih memotivasi siswa untuk belajar.

Inovasi Model Pembelajaran Guru

Kelas IV

Keberagaman siswa dikelas menjadi tanggung jawab guru untuk bisa merancang pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa. Inovasi model pembelajaran yang dirancang guru kelas IV pada materi IPAS yaitu melalui model pembelajaran berdiferensiasi. Model tersebut diterapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap siswa kelas IV dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, gaya belajar dan

kecepatan dalam memahami materi. Dengan demikian guru kelas IV melakukan perubahan model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi. Hasil temuan diatas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Amalia dkk (2023:187) yang mengatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi menjadi sebuah inovasi dalam proses belajar karena langkah ini mampu mengakomodasi berbagai perbedaan diantara siswa, terbuka untuk semua siswa dan memenuhi kebutuhan individu masing-masing secara optimal.

Penerapan model pembelajaran berdiferensiasi oleh guru kelas IV dengan mengelompokkan siswa kedalam 3 kelompok belajar, yang sudah guru sesuaikan dengan minat dan cara belajar masing-masing siswa, dengan membagikan lembar kerja yang berbeda disetiap kelompoknya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat oleh Pebriyanti (2023) yang mengatakan bahwa kemampuan pendidik dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa contohnya dengan menyusun lembar kerja (LKPD) yang disesuaikan

dengan tingkat kemampuan kognitif. Dalam pembelajaran kelas IV melalui materi IPAS guru memberikan lembar kerja siswa dalam kelompoknya dengan tugas yang berbeda sesuai dengan 3 kelompok belajar yaitu auditori, visual dan kinestetik.

Guru memberikan tugas yang berbeda pada 3 kelompok belajar yang ada dikelas IV yaitu kelompok belajar auditori diberikan tugas mengisis LKPD dengan menonton video mengenai bagian-bagian tumbuhan. Kelompok kinestetik mengamati tumbuhan secara langsung dengan kegiatan menempel pada lembar kerja. Kelompok visual memiliki tugas menggambar dan mewarnai bagian-bagian tumbuhan

Menurut Insani Fitrotul dkk (2023:4452) Pembelajaran berdiferensiasi mencakup tiga aspek utama yaitu aspek konten, yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, aspek proses yang merujuk pada kegiatan bermakna dan aspek produk yang berhubungan dengan hasil belajar yang dihasilkan siswa. Pembelajaran berdiferensiasiditerapkan guru kelas IV melalui penyesuaian 3 aspek utama yaitu konten, proses, dan produk yang masing-masing dirancang untuk bisa

menyesuaikan dengan kebutuhan belajar.

Pembelajaran yang dirancang guru kelas IV pada muatan IPAS guru memberikan materi pembelajaran melalui video bagian-bagian tumbuhan kemudian menguatkan materi dengan memberikan penjelasan dan contoh dengan lingkungan sekitar. Kemampuan siswa yang tinggi dalam memahami materi maka guru kelas IV memberikan materi melalui video kemudian untuk menyesuaikan kemampuan siswa yang sulit memahami lewat video pembelajaran guru memberikan atau menguatkan materi dengan menjelaskan secara langsung dan mencontohkan pada lingkungan sekitar. Penerapan aspek konten guru kelas IV diatas sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Amalia dkk (2023:191) bahwa cara dalam mengembangkan konten pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menyesuaikan cara penyampaian konten yang akan diajarkan agar sesuai dengan ciri belajar yang dimiliki siswa.

Menurut Stai & Blora (2023:44) mengatakan bahwa aspek produk mencakup cara yang digunakan oleh guru untuk menilai sejauh mana setiap siswa menguasai materi. Penerapan

aspek konten pada pembelajaran berdiferensiasi guru kelas IV yaitu dengan meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pengerjaan lembar kerja dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain selain itu dalam penilaiannya guru melibatkan metode permainan berbentuk kuis pada aplikasi online berbasis web. Dari cara itulah guru kelas IV dapat melihat sejauh mana siswanya telah memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan pembahasan inovasi model pembelajaran guru kelas IV dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terlihatnya sebuah inovasi model pembelajaran yang diterapkan guru kelas IV yaitu melalui model pembelajaran berdiferensiasi. Dengan tujuan sebagai bentuk perubahan kegiatan proses pembelajaran agar sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa kelas IV yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa dan mengembangkan keterampilan kerjasama antar kelompok.

Inovasi Metode Pembelajaran Guru Kelas IV

Temuan peneliti berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait

inovasi metode guru dalam pembelajaran pada kelas IV di SD Negeri 198/I pasar baru, yaitu hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru kelas IV berupaya untuk merubah metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk berperan aktif dan lebih termotivasi untuk belajar.

Guru kelas IV sudah menunjukkan adanya bentuk inovasi metode pembelajaran melalui metode permainan yang dilaksanakan pada materi "Bagian-Bagian tumbuhan". Upaya perubahan dalam menerapkan metode permainan sejalan dengan pandangan dari Nuraini dkk(2024:66) yang mengemukakan bahwa, inovasi metode pembelajaran berkaitan dengan penerapan langkah baru atau perubahan signifikan dalam cara-cara yang digunakan untuk mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran. (Nuraini dkk, 2024:66)

Inovasi melalui metode permainan yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran juga bertujuan untuk menilai siswa dalam memahami materi dan juga meningkatkan cara berfikir cepat dalam menjawab permainan berbasis kuis terkait materi yang telah disampaikan.

Manfaat atau tujuan lain dari penerapan metode permainandi kemukakan oleh Valentinna dkk (2024:1728) bahwasanya pembelajaran gamifikasi dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. metode tersebut juga dipandang sebagai solusi yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan

Metode permainan yang diterapkan guru kelas IV memiliki pandangan yang dikemukakan oleh Putra dkk (2021:84) bahwasanya metode pengajaran yang mengintegrasikan permainan merupakan metode gamifikasi yang menggabungkan elemen-elemen permainan untuk mendorong motivasi siswa sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan bermain yang menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Kemudian dikuatkan kembali dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anang Fathoni (2023:58) bahwasanya pembelajaran dengan metode permainan dapat merangsang pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta memberikan

umpan balik atau penilaian secara langsung.

Manfaat metode permainan yang diungkapkan para ahli diatas memberikan sejalan dengan metode permainan yang diterapkan guru kelas IV. Permainan yang diterapkan guru kelas IV merupakan permainan berbasis kuis dengan menggunakan aplikasi online berbasis web. Penerapan metode permainan berbasis web yang digunakan guru kelas IV sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rosa dkk (2024:2615) bahwa penerapan pembelajaran Gamifikasi dapat dilakukan dengan berbagai metode, mulai dari penggunaan aplikasi atau platform pembelajaran yang menawarkan fitur gamifikasi hingga penggabungan elemen-elemen gamifikasi dalam proses belajar.

Berdasarkan deskripsi temuan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya inovasi metode yang diterapkan guru pada kelas IV yaitu melalui metode permainan berbasis kuis pada aplikasi online. Metode tersebut dinamakan metode gamifikasi yang merupakan penerapan metode dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan melalui platform atau aplikasi online yang merupakan

menjadi sebuah inovasi cara guru untuk melaksanakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dan teknologi kebutuhan siswa modern, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif dan menyenangkan.

Inovasi Media pembelajaran Guru

Kelas IV

Media yang inovatif perlu diterapkan guru saat mengajar agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan namun tetap efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Firmadani (2020:94) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana guru dalam mengajar untuk menyampaikan materi, mendorong kreativitas siswa, serta meningkatkan fokus mereka dalam proses belajar. Melalui media, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, terinspirasi untuk menulis, berbicara, dan memperkaya imajinasi siswa.

Berdasarkan pengertian diatas sejalan dengan penerapan inovasi media yang dilaksanakan guru kelas IV pada materi “Bagian-Bagian Tumbuhan”, dimana untuk melatih kemampuan pemahaman siswa dalam materi IPAS guru menyajikan media

pembelajaran interaktif melalui video pembelajaran dan media permainan dari aplikasi berbasis web yaitu *worldwall*. Inovasi Media yang digunakan guru kelas IV sejalan dengan inovasi media dari Shelemo, (2023) yang menyebutkan beberapa inovasi media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, simulasi yang interaktif, permainan edukatif, dan platform pembelajaran berbasis digital.

Menurut pendapat dari Khofifah & Trisni (2022:1022) yang mengatakan bahwa *worldwall* merupakan media berupa kuis yang menyajikan berbagai pertanyaan dengan tampilan yang menarik dan observasi, yang ditampilkan pada monitor kelas, siswa kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara bersama-sama, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan dinamis. Pendapat tersebut sejalan dengan penerapan *worldwall* pada kelas IV dengan menampilkan beberapa pertanyaan yang disertai gambar pendukung namun pada kelas IV penerapannya dilaksanakan secara berkelompok. Penerapan media interaktif memiliki banyak keunggulan bagi siswa sekolah dasar.

Menurut pendapat Ananng Fathoni (2023:100) yang mengatakan bahwa keunggulan dari penerapan media pembelajaran interaktif yaitu dapat mengasah keterampilan, memperluas pengetahuan, dan menyediakan referensi dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana yang positif dilingkungan belajar dan meningkatkan partisipasi siswa. Sejalan dengan pendapat diatas penerapan video pembelajaran yang diterapkan guru kelas IV bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, melatih kemampuan siswa dalam berpikir, cara tersebut juga digunakan untuk melatih keterampilan siswa dalam memahami informasi, menganalisis isi video serta menyusun poin-poin penting melalui kegiatan merangkum, dengan langkah pembelajaran siswa diminta untuk merangkum apa saja hal penting dari video yang ditampilkan.

Keunggulan dari penggunaan media interaktif berupa video pembelajaran juga di kuatkan pendapat ahli yang mengatakan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran mampu menghadirkan suasana yang baru, inovatif, dan interaktif. Selain menarik perhatian

siswa, video juga mempermudah penyampaian informasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.(Wahyuni et al., 2023)

Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas IV yaitu melalui rancangan media pembelajaran interaktif berbentuk video pembelajaran dan menggunakan aplikasi permainan online berbasis web (*Worldwall*). Penggunaan dua media interaktif tersebut merupakan kebaruan yang diterapkan guru kelas IV dengan tujuan untuk memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit serta meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Faktor Pendukung dan Penghambat Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV SD Negeri 98/I Pasar Baru

Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan, bahwa terlihat adanya penerapan inovasi guru dalam pembelajaran pada kelas IV diSD Negeri 198/I Pasar Baru. Terlaksananya sebuah inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV tentunya

melalui faktor pendukung dan penghambat. Yang menjadi faktor pendukung yaitu tersedianya kolaborasi sesama guru serta motivasi tinggi dari guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Sedangkan faktor penghambat dapat muncul dari berbagai aspek seperti keterbatasan waktu untuk merancang dan melaksanakan inovasi. Berikut akan dibahas terkait faktor pendukung dan penghambat inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru.

Faktor Pendukung Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV

Inovasi dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 98/I Pasar Baru dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi tinggi dari guru menjadi pendorong utama untuk terciptanya ide-ide baru dalam mengajar. Guru kelas IV memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengembangkan kompetensi mengajar melalui pelatihan atau workshop, kolaborasi sesama guru, yang memberikan wawasan baru terkait aspek-aspek dalam pembelajaran.

Menurut Sapitri & Marselina (2024) guru yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih menunjukkan ketekunan dan keefektifan dalam proses mengajar. dari pendapat tersebut sejalan dengan terciptanya inovasi pembelajaran kelas IV dipengaruhi oleh faktor utama dari pribadi guru kelas IV yang memiliki upaya untuk terus memperbaiki pembelajaran kearah yang lebih baik. Terlihat bahwasanya faktor motivasi dari guru kelas IV berperan penting sebagai pendorong utama dalam menciptakan inovasi pembelajaran. motivasi yang muncul mendorong guru untuk mencoba metode-metode baru, menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan siswa serta mencoba untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Faktor lain untuk terciptanya inovasi dalam pembelajaran juga melalui kolaborasi sesama rekan kerja. Di SD Negeri 198/I Pasar Baru kolaborasi sesama guru terbentuk melalui kegiatan Komunitas Belajar (KOMBEL) dan juga rapat bulanan yang diadakan rutin. Melalui kolaborasi sesama rekan kerja guru dapat saling berbagi pengalaman, ide dan strategi pembelajaran yang telah terbukti efektif, memperluas wawasan guru

tentang berbagai metode dan teknologi pembelajaran terbaru. Faktor tersebut sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Wulansari dkk (2023:38) bahwasanya faktor utama yang dapat mempengaruhi terciptanya inovasi yaitu melalui kerjasama dan komunikasi yang baik antara individu dan kelompok, melalui kolaborasi setiap individu dapat saling melengkapi melalui keterampilan yang dimiliki dan sudut pandangan yang beragam, sekaligus memperkaya ide-ide inovatif yang dihasilkan.

Kolaborasi sesama guru yang ada di SD Negeri 198/I Pasar baru dengan berbagi ide-ide baru dalam kegiatan komunitas belajar juga melalui pelatihan dalam penggunaan media-media pembelajaran seperti *quizizz*, *canva*, dan juga *google form*. Faktor lain untuk mendukung terlaksananya inovasi yaitu dukungan sarana dan prasarana di sekolah juga memberikan pengaruh positif terhadap inovasi. Perangkat teknologi seperti proyektor, audio dan akses internet yang memadai memungkinkan guru untuk lebih variatif dalam menyampaikan materi, menerapkan proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga dapat terus

mengekplorasi adanya bentuk inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor pendukung untuk terciptanya inovasi dalam pembelajaran kelas IV muncul dari beberapa aspek seperti dukungan dan kolaborasi dari rekan sejawat melalui komunitas belajar yang dibentuk di sekolah memungkinkan para guru untuk saling berbagi ide dan pengalaman. Faktor-faktor ini secara keseluruhan memotivasi guru kelas IV untuk berupaya melakukan sebuah kebaruan dalam aspek mengajarnya yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa.

Faktor Penghambat Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV

Berdasarkan pengumpulan data penelitian bahwasanya telah adanya penerapan inovasi pembelajaran pada kelas IV. Meskipun sudah terlihatnya bentuk inovasi yang diterapkan guru kelas IV, disisi lain juga memiliki faktor penghambat untuk dapat melakukan sebuah inovasi, seperti memiliki keterbatasan waktu untuk dapat merancang pembelajaran yang inovatif, disamping tugas guru tidak

hanya mengajar dikelas tetapi juga harus mengelola atau memenuhi tugas pada platform pembelajaran online, hambatan selanjutnya masih belum sepenuhnya memahami teknologi-teknologi masa kini dan juga fasilitas pembelajaran yang masih terbatas. Hambatan Kurangnya pemahaman perkembangan teknologi menjadi faktor utama dalam penerapan inovasi pembelajaran. Menurut Saiful Rizal (2023) yang mengatakan bahwa penerapan inovasi dalam pembelajaran memiliki beberapa faktor penghambat seperti guru yang sulit beradaptasi dengan teknologi dan ketersediaan teknologi dan internet yang terbatas.

Faktor utama yang menjadi hambatan guru kelas IV yaitu keterbatasan waktu untuk bisa merancang kegiatan pembelajaran disamping keberagaman siswa didalam kelas. Oleh karena itu, penerapan inovasi pada kelas IV belum sepenuhnya guru terapkan pada seluruh muatan pembelajaran. Namun guru kelas IV memiliki motivasi yang tinggi untuk berupaya dalam menerapkan sebuah kebaruan-kebaruan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru, dapat disimpulkan bahwa guru kelas IV telah menerapkan inovasi yang mencakup pembaruan dalam strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang secara keseluruhan berfokus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Beberapa inovasi yang diterapkan guru kelas IV memiliki keterhubungan satu sama lain mulai dari penerapan strategi pembelajarannya yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, model pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Metode permainan berbasis kuis serta inovasi media pembelajaran juga diterapkan melalui penggunaan video pembelajaran dan aplikasi berbasis web yaitu *Worldwall*, yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang lebih menarik. dalam penerapan inovasi didorong oleh motivasi guru yang tinggi, kolaborasi antar guru dan dukung sarana prasarana disediakan sekolah. Meskipun ada hambatan seperti keterbatasan waktu dan belum

sepenuhnya mamahami teknologi, namun semangat guru untuk mengembangkan pembelajaran tetap memotivasi terciptanya inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A. Dkk. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.
- Agusta, A. R. Dkk. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Aceh- Yayasan Penerbit Muhammad zaini
- Ahyar. H. Dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta - Cv Pustaka Ilmu Group
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan - Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484 -Article Text-7439-1-10-20170924.pdf
- Erwinsyah, A. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Sebagai Salah Satu Teknologi Dalam Pembelajaran. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 80–94.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon. *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–194.
- Djamaludin. A. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi-CV Kaafah Learning Center
- Ikhsan, M. A. (2005). *Menjadi guru kreatif dan inovatif*.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta -Anak Hebat Indonesia.
- Megawati. Dkk. (2021). Menjadi Guru Yang Kreatif dan Inovatif Di Masa Depan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun*. 8(7), 1–6.
- Sutikno. S. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Mataram- Sanabil
- Febriana. R. (2019). *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur- PT Bmi Aksara
- Nasucha, J. A. (2021). Difusi dan Desiminasi Inovasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2).
- Naway, F. A. (n.d.). *Strategi pengelolaan pembelajaran*. Gorontalo-Ideas Publishing
- Zunaidar. (2019). Peran Guru dalm Inovasi Pembelajaran. *Nizhamiyah*. 9(2)
- Riadi. A. (2017). Kompetensi Guru dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 15(28), 52–67.
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*. 4(1)
- Sauqy, A. (2019). *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikatif)*. Surabaya- UM Surabaya Publishing
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

- Journal Edukatif*. 5(1)
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*. 1(1)
- Haudi. (2020). Desain Pembelajaran. Jawa Tengah- Cv Pena Persada
- Indrawati. Dkk. (2022). Peran Guru dal Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*.3(3)
- Utami. W. (2015). Analisis Keseuaian langkah-langkah Pembelajaran Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru mata Pelajaran Biologi Dengan Pendekatan Saintifik di SMA yang Telah Menerapkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. 2(1)
- Rohman. H. (2020). Pengaruh Kinerja guru Terhadap Knerja Guru. *Jurnal MADINASIKA Manajemen dan Keguruan*. 1(2)
- Heriyansyah. (2018). Guru adalah Manajer sesungguhnya di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 1(1)
- Ramaliya. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran. *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*. 9(1)
- Novauli. F. (2015). Kompetensi Guru dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarja Universitas Syiah Kuala*. 3(1)
- Rahman. A. A. & Narsyah. C. E. (2019). Jawa Timur – Uwais Inspirasi Indonesia
- Aima, N., Rama, B., & Usman, S. (2024). 2024 *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplne Strategi Pembelajaran Tematik 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplne*. 2(3), 437–443.
- Amalia, K., Rasyad, I., Gunawan, A., & Surabaya, U. N. (2023). *Differentiated Learning as Learning Innovation*. 5(2), 185–193.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- AZ Sarnoto. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*.
- Baidah, B., Hijaya, D., Rahmah, U., Harahap, N. S., & Gusmaneli, G. (2024). Mempraktikkan Pembelajaran yang Bernuansa Paikemi. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(3).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 2(1).
- Harmita, D., Sofiana, F., & Amin, A. (2022). Inovasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4(5).
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(4)
- Nur'aini. Tamrin, H. & Masykuri. A. (2024). *Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(1).

- Pebriyanti, D. (2023). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pemenuhan Kebutuhan Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(01), 89–96. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.692>
- Putra, S. D., Unggul, U. E., Aryani, D., & Unggul, U. E. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring*
- Rahmadani, N. D., & Suyatno, S. (2024). Inovasi Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*. 8(1)
- Rosa, E., Destian, R., & Agustian, A. (n.d.). *Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 21(3), 2608–2617.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*. 14(1)
- Sapitri, A., & Marselina, D. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Kerja Guru Mts Al-Hidayah Di Cianjur. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Bisnis*, 6(2), 1–33. <https://journalpedia.com/1/index.php/jimb/article/view/1036>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(3), 1722–1732.
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*. 5(2)
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*. 14(2)
- Wahyuni. S. Hariandi. A. Alirmansyah. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah dasar Menggunakan Vidio Interaktif. *Journal on Education*. 05(02)
- Daga. A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 7(2)
- Hasan. M., dkk. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Jawa Tengah- Tahta Media Group.
- Hardani. Dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta-Cv Pustaka Ilmu group
- Murdiyanto. E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat.
- Kusumastuti. A. & Khoiron. A. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Semarang-Lembaga Pendidikan Soekarno Pressindo.
- Aima, N., Rama, B., & Usman, S. (2024). *2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Strategi Pembelajaran Tematik 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 2(3)
- Amalia, K., Rasyad, I., Gunawan, A., & Surabaya, U. N. (2023).

- Differentiated Learning as Learning Innovation.* 5(2)
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Sarnoto. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 1(July), 1–23.
- Baidah, B., Hijaya, D., Rahmah, U., Harahap, N. S., & Gusmaneli, G. (2024). Mempraktikkan Pembelajaran yang Bernuansa Paikemi. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam.* 2(3)
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional.* 2(1)
- Harmita, D., Sofiana, F., & Amin, A. (2022). Inovasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling.* 4(5)
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas.* 8(4)
- No, V., Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). *Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* 1(1)
- Pebriyanti, D. (2023). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pemenuhan Kebutuhan Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi.* 5(01)
- Putra, S. D. Aryani, D. Aressanti. H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Menerangi Negeri.* 4(1)
- Rahmadani, N. D., & Suyatno, S. (2024). Inovasi Pembelajaran AI-Islam dan Kemuhammadiyah di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu,* 8(1), 825–836. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7206>
- Rosa, E., Destian, R., & Agustian, A. (n.d.). *Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.* 21(3), 2608–2617.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan,* 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamanandanpendidikan.v14i1.329>
- Sapitri, A., & Marselina, D. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Kerja Guru Mts Al-Hidayah Di Cianjur. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Bisnis,* 6(2)
- Utomo. F. T. S. (2023). Inovasi Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.* 13(1)
- Stai, D., & Blora, M. (2023). *PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023 Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023.* 2.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Jurnal basicedu.*

8(3)

- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*. 5(2)
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*. 14(2)
- Wijayanti. E. (2022). Efektivitas Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Pada Materi Matriks. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*. 2(1)
- Wasilah. K. (2023). Penerapan Metode PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) di Madrasah. *Journal Creativity*. 1(1).
- Novianingsih. H. (2016). Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.1(1)
- Rafikasari. F. Dkk. (2021). Keefektifan Pembelajaran Agama Islam Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah dasar. 5(5)
- Susilo. J. Dkk. (2023). Penerapan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Untuk Meningkatkan Prestasi belajar. *Jurnal Tabiyah*.