IMELDA RATIH AYU
PUJI AYURACHMAWATI
SYLVIA LARA SYAFLIN
ZHAIDAH BINTANG AGUNG

CV PACE . 2026

Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sekolah Dasar



INOVASI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

IMELDA RATIH AYU
PUJI AYURACHMAWATI
SYLVIA LARA SYAFLIN
ZHAIDAH BINTANG AGUNG

CV PACE
2026

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
UU No. 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta

1. Ayat (1):Pelanggaran hak ekonomi penggunaan komersial sebagaimana dimaksud Pasal 9 ayat (1) huruf i dipidana penjara maksimal 1 tahun dan/atau denda maksimal Rp100.000.000.
2. Ayat (2):Pelanggaran hak ekonomi penggunaan komersial tanpa izin untuk pasal 9 ayat (1) huruf c, d, f, dan/atau h dipidana penjara maksimal 3 tahun dan/atau denda maksimal Rp500.000.000.
3. Ayat (3):Pelanggaran hak ekonomi penggunaan komersial tanpa izin untuk pasal 9 ayat (1) huruf a, b, e, dan/atau g dipidana penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda maksimal Rp1.000.000.000.
4. Ayat (4):Unsur pelanggaran sebagaimana dimaksud ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan dipidana penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp4.000.000.000.

INOVASI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

IMELDA RATIH AYU
PUJI AYURACHMAWATI
SYLVIA LARA SYAFLIN
ZHAIDAH BINTANG AGUNG

CV PACE
2026

Judul
Inovasi Pembelajaran: Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Penulis
Imelda Ratih Ayu
Puji Ayurachmawati
Sylvia Lara Syaflin
Zhaidah Bintang Agung

Copyright@2026
Oleh PACE Padang, Sumatera Barat

Pertama kali diterbitkan dalam Bahasa Indonesia
viii + 114 halaman
15,5 x 23 cm

Oleh
PACE
Partnership for Action on Community Education
Padang-Sumatera Barat

Cetakan Pertama: September 2026

ISBN: _____

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit

ANGGOTA



Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan buku ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang berbagai model, metode, media, dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Oleh karena itu, pembaca perlu memahami dan mampu menerapkan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui buku ini, penulis berharap pembaca dapat memperoleh informasi dan inspirasi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan bermakna di sekolah dasar. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca yang memiliki perhatian terhadap pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Palembang, Juni 2026

Penyusun

Daftar Isi

KATA PENGANTAR V
DAFTAR ISI VI

BAB 1 KONSEP INOVASI PEMBELAJARAN 1
A. Pendahuluan 1
B. Tujuan 2
C. Pengertian Inovasi Pembelajaran 2
D. Ciri dan Karakteristik Pembelajaran Inovatif 10
E. Contoh Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD 13

BAB 2 INOVASI DALAM KETERAMPILAN BERBAHASA 17
A. Pendahuluan 17
B. Tujuan 18
C. Pengertian Inovasi Pembelajaran Inovatif 18
D. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Inovatif 19
E. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Inovatif 20
F. Keterampilan Berbahasa 21
G. Contoh Skenario Pembelajaran 23

BAB 3 DESAIN INOVASI PEMBELAJARAN 27
A. Pendahuluan 27
B. Tujuan 28
C. Pengertian Desain Inovasi Pembelajaran 28
D. Tujuan Desain Inovasi Pembelajaran 29
F. Media Pembelajaran 30
G. Asesmen atau Penilaian 31
H. Contoh Desain Pembelajaran Inovatif 32

BAB 4 PERENCANAAN PEMBELAJARAN INOVATIF 35
A. Pendahuluan 35
B. Tujuan 36
C. Pengertian Perencanaan Pembelajaran 36
D. Tujuan Perencanaan Pembelajaran 37
E. Langkah-langkah Perencanaan Pembelajaran 39
F. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif 42
G. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif 44
H. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif 47

BAB 5 ANALISIS KEBUTUHAN DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF 51
A. Pendahuluan 51
B. Tujuan 52
C. Pengertian Analisis Kebutuhan Pembelajaran Inovatif 52
D. Tujuan dan Manfaat Analisis Kebutuhan Siswa 53
E. Karakterristik Siswa 55
F. Jenis-jenis Kebutuhan Siswa 57
G. Cara Menganalisis Kebutuhan Siswa 59
H. Contoh Hasis Analisis Kebutuhan Siswa 60

BAB 6 EVALUASI-REFLEKSI INOVASI PEMBELAJARAN 63
A. Pendahuluan 63
B. Tujuan 64
C. Pengertian Evaluasi Hasil Implementasi Inovasi 64
D. Kelebihan Implementasi Inovasi 65
E. Kekurangan atau Hambatan dalam Implementasi 65
F. Refleksi Hasil Evaluasi untuk Perbaikan Inovasi 66

BAB 7 MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF (PJBL) 67
A. Pendahuluan 67
B. Tujuan 68
C. Pengertian Project Based Learning (PJBL) 68
D. Landasan Teoretis Project Based Learning 69
F. Penerapan PJBL dalam Bahasa Indonesia 70

BAB 8 MODEL DAN TEKNIK INOVATIF 73
A. Pendahuluan 73
B. Tujuan 74
C. Metode Ceramah, Diskusi, Demostrasi, Bermain Peran 74
D. Peranan Teknik Tanya Jawab, Simulasi dan Menulis. 78
E. Tabel Contoh Penerapan Model dan Teknik 80

BAB 9 PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR 83
A. Pendahuluan 83
B. Tujuan 84
C. Pengertian Media Pembelajaran 84
D. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran 85
E. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran 86
G. Klasifikasi/macam-macam media pembelajaran 88
H. Karakteristik beberapa media pembelajaran 89
I. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media 91
J. Prosedur pengembangan media pembelajaran 92
K. Ciri-ciri Sumber Belajar 92
L. Pemilihan dan Penggunaan Sumber Belajar 93

BAB 10 IMPLEMENTASI DAN SIMULASI PEMBELAJARAN 95
A. Pendahuluan 95
B. Tujuan 96
C. Implementasi Pembelajaran Meningkatkan Pemahaman .. 96
D. Kendala Guru dalam Implementasi Pembelajaran 98
E. Efektivitas Simulasi dalam Meningkatkan Keaktifan 100

DAFTAR PUSTAKA 105
GLOSARIUM 109
INDEKS 109
PROFIL PENULIS 113

Bab 1
Konsep Inovasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat. Untuk menghadapi tantangan zaman, proses pembelajaran perlu dikembangkan agar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membentuk peserta didik yang kreatif, kritis, dan aktif dalam belajar.

Inovasi pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Inovasi ini dapat dilakukan melalui pengembangan metode, strategi, media, dan pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan pembelajaran yang inovatif, siswa dapat lebih termotivasi, terlibat aktif, dan mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.Namun, masih terdapat pembelajaran yang cenderung monoton sehingga mengurangi

minat belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman tentang konsep inovasi pembelajaran sangat diperlukan agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Makalah ini membahas konsep inovasi pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengertian inovasi pembelajaran.
2. Untuk memahami ciri-ciri pembelajaran inovatif.
3. Untuk menjelaskan karakteristik pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran.

C. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran dua arah merupakan istilah yang harus dipahami agar dapat menjelaskan maksud dari penelitian ini diadakan. Agar dapat memahami secara penuh, yang pertama yang harus dilakukan adalah memahami bagian perbagian dari istilah dimaksud, antara lain, yang dimaksud dengan inovasi, yang dimaksud dengan pembelajaran, serta apa itu pembelajaran dua arah.Dunia pendidikan sekarang ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran.Sehingga dengan adanya inovasi yang lebih baik peserta didik dapat belajar dengan baik dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui konsep dari belajar dan pembelajaran yang baik, sehingga dalam proses belajar siswa dapat mengembangkan potensinya dengan baik.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dansikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Prinsip-

prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan.Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi:

1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar,
2. Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar,
3. Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standarkompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi.
4. Memilih sumber bahan ajar. Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik.

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mesti dilakukan oleh guru. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka kita sebagai calon guru kan, sebaiknya dapat mencptkan suasana belajar yang menyenangkan dan menggairahkan, dinamis, penuh semangat dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh ilmu dan guru dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang hakiki pada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembejaran.

Tujuan utama dari inovasi pembelajaran adalah berusaha meningkatkan kemampuan, yakni kemampuan dari sumber-sumber tenaga, uang, sarana dan prasarana temasuk struktur dan prosedur organisasi agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai secara optimal. Sedangkan manfaat diadakannya inovasi diantaranya dapat memperbaiki keadaan sebelumnya ke arah yang lebih baik, memberikan gambaran pada pihak lain tentang pelaksanaan inovasi sehingga orang lain dapat menguji cobakan inovasi yang kita laksanakan, mendorong untuk terus mengembangkan pengetahuan dan wawasan.

Menurut kamus Bahasa Indonesia kata "inovasi" mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau pembaharuan". Inovasi juga berarti penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Jadi bukan hanya alat bantu pembelajaran saja yang bisa dikemas secara inovatif tetapi juga proses pembelajarannya, misalnya menggunakan strategi/metode baru yang dihasilkan dari penemuannya sendiri atau menerapkan metode baru yang ditemukan oleh para pakar dan didesain sedernikian rupa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif. Inovasi adalah "perubahan". Ide, gagasan, pemikiran untuk perubahan yang dapat diimplementasikan dalam kaitannya dengan semua bidang kehidupan untuk menjadi lebih baik sebagai makna utama inovasi (Sidik & Hidayah, 2024).

Menurut para ahli, inovasi pembelajaran diartikan sebagai upaya memperkenalkan ide, gagasan, atau praktik baru dalam dunia pendidikan yang bertujuan memperbaiki hasil belajar. Inovasi tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa penyempurnaan dari metode yang sudah ada agar lebih efektif dan relevan. Dalam konteks pendidikan modern, inovasi pembelajaran menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penggunaan teknologi, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.Inovasi pembelajaran dapat dipahami sebagai proses pembaruan yang berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan peserta didik. Melalui inovasi pembelajaran, diharapkan proses pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Menurut para ahli Inovasi adalah sebagai berikut:

1. Everett M. Rogers (1983) Mendefisisikan bahwa inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang

disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi..

2. Inovasi adalah ciptaan-ciptaan baru (dalam bentuk materi ataupun intangible) yang memiliki nilai ekonomi yang berarti (signifikan), yang umumnya dilakukan oleh perusahaan atau kadang-kadang oleh para individu (Edquist, 2001, 1999).
3. (Rosenfeld, 2002) Inovasi merupakan eksploitasi yang berhasil dari suatu gagasan baru (the successful exploitation of a new idea; Mitra, 2001 dan the British Council, 2000), atau dengan kata lain merupakan mobilisasi pengetahuan, keterampilan teknologis dan pengalaman untuk menciptakan produk, proses dan jasa baru. Inovasi merupakan fungsi utama dalam proses kewirausahaan.
4. Peter F. Drucker di dalam bukunya Innovation and Entrepreneurship mengatakan inovasi memiliki fungsi yang khas bagi wirausahawan. Dengan inovasi wirausahawan menciptakan baik sumber daya produksi baru maupun pengolahan
5. Ibrahim (1988) Ibrahim menyatakan bahwa inovasi pembelajaran adalah pembaruan dalam bidang pendidikan yang dilakukan untuk memecahkan masalah pendidikan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Inovasi ini mencakup perubahan pada metode, media, strategi, dan sistem pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dalam istilah "Pembelajaran" lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subyek belajar yang memegang peranan utama dalam setting proses mengajar siswa dituntut beraktifitas secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demik kalau dalam istilah "mengajar" (pengajaran) atau "teaching" menempat guru sebagai "pemeran utama" memberikan informasi, maka dalam "instruction" guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari

siswa.pengertian pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran yakni seperangkat peristiwa yang dapat mempengaruhi objek didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi.

Menurut Syaiful Sagala (61:2009) "Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan". Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Menurut Oemar Hamalik (239: 2006) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran". Dari teori-teori yang dikemukakan banyak ahli tentang pembelajaran, Oemar Hamalik mengemukakan 3 (tiga) rumusan yang dianggap lebih maju yaitu:

1. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan menciptakan kondisi belajar bagi lingkungan peserta didik.
2. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk warga masyarakat yang baik.
3. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Faktor yang mempengaruhi proses belajar banyak sekali tetapi dapat di golongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal, di dalam faktor internal ini akan di bahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniyah,dan faktor spikologis.
    1) Faktor Jasmaniyah
        a) Faktor kesehatan proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu.
        b) Cacat tumbuh keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

c) Cacat tubuh adalah sesuatu yang dapat menyebabkan kurang baik atau kurang

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor psikologis yakni: intelegensi perhatian, minat dan bakat,

a) Intelegensi Perhatian. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam waktu yang sama,siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor di antara faktor yang lain.
b) Perhatian. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.
c) Minat. Minat adalah kecederungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.Kegiatan yang diminati seseorang, di perhatikan terus-menerus yang di sertai dengan rasa senang.bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.
d) Bakat. Bakat atau aptitude adalah kemampuan untuk belajar. Disini bakat juga dapat mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya pun akan jauh lebih bakat.

b. Faktor Eksternal. Faktor eksternal di kelompokkan menjadi 3 (tiga) faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga
   a) Cara Orang Tua Mendidik. Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang mendidik anaknya dengan memanjakanya, ataupun mendidiknya dengan keras hal itu adalah yang tidak baik. Maka sebagai orang tua harus memahami karakter anak dan selalu mendampingi anak dalam proses belajar.
   b) Suasana Rumah. Suasana rumah yang gaduh atau ramai tidak akan memberi ketenangan terhadap anak yang belajar. Jadi di perlukan suasana rumah yang tenang dan tentram agar anak dapat belajar dengan baik.
   c) Keadaan Ekonomi Keluarga. Anak yang sedang belajar selain terpenuhinya kebutuhan pokok, mereka juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis, buku dll. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai uang yang cukup.

2) Faktor Sekolah
   Faktor sekolah ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa,dan relasi siswa dengan siswa.
   a) Metode Mengajar. Metode Mengajar adalah suatu cara atau jalan yang lurus yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru yang hanya mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa akan menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Tetapi guru yang

bersifat progresif berani mencoba metode-metode baru maka hal itu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa.Jelaslah bahwa bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa. Kurikulum yang tidak baik akan mempengaruhi belajar siswa. Kurikulum yang tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat, diatas kemampuan siswa.

c) Relasi Guru dengan Siswa, di dalam relasi (guru dengan siswa) yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai palajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaikbaiknya dan begitupun sebaliknya.

d) Relasi Siswa dengan Siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat dan tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain,mempunyai rasa rendah diri, sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan kelompok. Akibatnya akan mengganggu belajarnya. Maka menciptakan relasi yang baik antara siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

3) Faktor Masyarakat

a) Kegiatan Siswa dalam Masyarakat. Perlulah kiranya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan sampai mengganggu belajarnya. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajar misalnya kursus Bahasa inggris, kelompok diskusi

b) Mass Media. Mass media yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya dan sebaliknya. Maka perlulah kiranya siswa mendapat bimbingan dan kontrol yang

cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik baik di dalam keluarga, sekolah masyarakat.

Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

D. Ciri dan Karakteristik Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional (Ponidi et al., 2021). Berikut adalah beberapa ciri-ciri utama pembelajaran inovatif:

1) Fleksibilitas dalam Metode Pengajaran. Pembelajaran inovatif ditandai dengan fleksibilitas dalam pendekatan pengajaran, di mana guru tidak terbatas pada satu metode atau strategi tertentu. Guru dapat memadukan berbagai metode seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, atau flipped classroom sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Dengan fleksibilitas ini, proses belajar menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan dan gaya belajar siswa.
2) Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. Pembelajaran inovatif sering kali memanfaatkan teknologi untuk memperkaya proses belajar, seperti penggunaan perangkat digital, aplikasi pembelajaran, atau platform elearning. Teknologi ini digunakan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan

teknologimemungkinkan akses ke sumber belajar yang lebih luas, mendukung pembelajaran mandiri, serta memungkinkan personalisasi pembelajaran untuk setiap siswa.

3) Pembelajaran Berpusat pada Siswa. Dalam pembelajaran inovatif, siswa menjadi pusat dari proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Ini berbeda dari pendekatan tradisional yang lebih berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Siswa didorong untuk aktif dalam proses belajar, mengambil inisiatif, serta bertanggung jawab atas pembelajaran mereka.
4) Pembelajaran Kontekstual dan Relevan. Pembelajaran inovatif menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Ini membantu siswa melihat bagaimana pengetahuan yang mereka peroleh dapat diterapkan dalam situasi nyata. Dengan memahami relevansi materi yang dipelajari, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mampu menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Menurut para ahli, ciri-ciri pembelajaran inovatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Menurut Rusman (2012), pembelajaran inovatif memiliki ciri berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran ini, siswa menjadi pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan pengetahuan. Pembelajaran inovatif juga mendorong keaktifan siswa baik secara mental maupun fisik melalui diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan praktik. Selain itu, pembelajaran menggunakan metode dan media yang bervariasi agar proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Suasana belajar pun dirancang

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

b. Menurut Syaiful Sagala (2013), pembelajaran inovatif bersifat interaktif dan kontekstual. Interaktif berarti terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta antar siswa. Pembelajaran juga dikaitkan dengan kehidupan nyata agar materi lebih mudah dipahami dan bermakna. Selain itu, pembelajaran inovatif berorientasi pada pemecahan masalah dan mendorong kemandirian belajar siswa. Melalui proses ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya.
c. Darmadi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif ditandai dengan pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, mencari solusi, dan menghasilkan karya. Pembelajaran inovatif juga memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar sehingga lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari pembelajaran inovatif yang menekankan pada pendekatan modern dan efektif dalam pendidikan. Karakteristik ini mencerminkan bagaimana pembelajaran inovatif dapat mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih relevan, adaptif, dan kolaboratif (Wahyuni et al., 2023).

1) Berorientasi pada Siswa. Pembelajaran inovatif selalu berpusat pada siswa, di mana kebutuhan, minat, dan gaya belajar mereka menjadi fokus utama. Dalam pendekatan ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi lebih sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam menemukan dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi konsep, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai

konteks.Keterlibatan aktif ini penting karena memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif, berpikir kritis, dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka.

2) Fleksibilitas dalam Pembelajaran. Salah satu ciri utama dari pembelajaran inovatif adalah fleksibilitas dalam metode dan materi pengajaran. Guru mampu menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan individual siswa, memungkinkan mereka untuk mengadaptasi materi dan metode yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik.siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka, memaksimalkan potensi belajar dan mengurangi kesenjangan dalam pencapaian akademik. Dengan demikian, pembelajaran inovatif menjadi lebih inklusif dan responsif terhadap keragaman di dalam kelas.
3) Penggunaan Teknologi dan Media Baru. Pembelajaran inovatif memanfaatkan teknologi modern dan media baru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai alat digital dan platform e-learning, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan akses ke sumber belajar yang lebih luas dan bervariasi. Pemanfaatan media digital, seperti video, simulasi interaktif, dan perangkat lunak pendidikan, memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mendalam dan interaktif.Teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana materi dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kemajuan individu siswa.

E. Contoh Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Salah satu contoh inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) melalui pembuatan buku cerita

bergambar. Inovasi ini merupakan bentuk pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dengan menghasilkan sebuah karya nyata. Model ini sangat sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak secara terpadu.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dimulai dengan guru memberikan penjelasan mengenai unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, tema, dan alur. Guru juga memberikan contoh cerita sederhana agar siswa memiliki gambaran tentang tugas yang akan dilakukan. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta untuk merancang cerita berdasarkan pengalaman sehari-hari, misalnya tentang kegiatan di sekolah atau di rumah.Siswa kemudian menulis cerita singkat dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Setelah cerita selesai, siswa menambahkan gambar sebagai ilustrasi agar cerita menjadi lebih menarik. Selama proses ini, guru membimbing siswa dalam memilih kata yang tepat, menyusun kalimat yang benar, serta mengembangkan alur cerita secara runtut. Bimbingan guru sangat penting agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah presentasi hasil karya. Setiap kelompok membacakan cerita yang telah dibuat di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan melatih keberanian siswa dalam berbicara dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa lain. Setelah presentasi, guru dan siswa bersama-sama memberikan tanggapan terhadap hasil karya yang telah ditampilkan.

Penerapan inovasi pembelajaran ini memiliki beberapa manfaat. Pertama, pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan kreatif. Kedua, pembelajaran bersifat kontekstual karena cerita yang dibuat berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Ketiga, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta rasa percaya diri siswa. Selain itu, keterampilan berbahasa siswa berkembang secara menyeluruh karena mereka belajar membaca,

menulis, berbicara, dan menyimak dalam satu kegiatan.pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan buku cerita bergambar merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Inovasi ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Bab 2
Inovasi dalam Keterampilan Berbahasa

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, perasaan, dan informasi. Dalam dunia pendidikan, bahasa menjadi sarana penting dalam proses pembelajaran karena membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan secara terpadu agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik serta memahami informasi secara kritis.

Namun, pembelajaran bahasa di sekolah masih sering menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penerapan model seperti Problem Based Learning, Project Based Learning, dan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa.

Dengan demikian, keterampilan berbahasa peserta didik dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui dan memahami konsep model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran inovatif pada setiap keterampilan berbahasa.
4. Untuk menyajikan contoh skenario pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

C. Pengertian Inovasi Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif. Model pembelajaran mencakup pendekatan, strategi, metode, dan teknik yang membantu guru mengelola kegiatan belajar secara sistematis. Sementara itu, pembelajaran inovatif mengacu pada upaya pembaruan dalam proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media yang bervariasi, serta suasana belajar yang menarik dan bermakna. Melalui pembelajaran inovatif, proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran inovatif dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, mampu memecahkan masalah, serta aktif dalam menemukan dan mengomunikasikan pengetahuan. Model ini dapat diterapkan melalui berbagai pendekatan seperti pembelajaran berbasis

masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, dan pemanfaatan teknologi. Selain itu, model pembelajaran inovatif juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mutu pendidikan dapat meningkat serta lebih relevan dengan perkembangan zaman.

D. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Inovatif

Tujuan dan manfaat model pembelajaran inovatif merupakan arah dan dampak yang ingin dicapai melalui penerapan pembelajaran yang berorientasi pada pembaruan strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran inovatif berfokus pada upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar peserta didik terlibat secara aktif, mampu berpikir kritis, serta mengembangkan potensi diri secara optimal. Sementara itu, manfaat model pembelajaran inovatif terlihat dari meningkatnya motivasi belajar, pemahaman materi, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran inovatif tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman (Rusman, 2017). Berikut ini ada beberapa tujuan dan manfaat model pembelajaran inovatif yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Peserta Didik

Model pembelajaran inovatif bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar seperti diskusi, kerja kelompok, presentasi, dan pemecahan masalah. Keaktifan ini penting karena melalui

keterlibatan langsung, peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan lebih memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran yang aktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat, bertanya, serta berinteraksi dengan teman dan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered learning) yang menjadi dasar pembelajaran inovatif (Rusman, 2017).

2. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Tujuan lain dari penerapan model pembelajaran inovatif adalah mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS), seperti berpikir kritis, kreatif, analitis, dan reflektif. Melalui model inovatif, peserta didik didorong untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menemukan solusi secara mandiri. Proses pembelajaran yang menantang dan berbasis masalah akan melatih peserta didik untuk berpikir lebih mendalam dan sistematis. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Sanjaya, 2016).

E. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari model pembelajaran konvensional. Ciri-ciri tersebut menjadi penanda bahwa suatu pembelajarandikatakan inovatif karena mengandung unsur pembaruan, kreativitas, dan kebermaknaan dalam proses belajar. Model pembelajaran inovatif dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan kontekstual dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Dengan

memahami ciri-ciri model pembelajaran inovatif, guru dapat merancang dan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan perkembangan pendidikan di era modern (Rusman, 2017). Berikut ini ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran inovatif sebagai berikut ini:

1. Berpusat pada Peserta Didik (Student Centered Learning). Pembelajaran inovatif menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran.
2. Mendorong Keaktifan dan Partisipasi Peserta Didik. Peserta didik terlibat aktif melalui diskusi, presentasi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
3. Menggunakan Metode dan Media yang Variatif. Pembelajaran memanfaatkan berbagai metode, media, dan teknologi yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar serta menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.
4. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Pembelajaran inovatif melatih peserta didik berpikir kritis, kreatif, analitis, dan mampu memecahkan masalah untuk menghadapi tantangan kehidupan.

F. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan individu dalam menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara efektif. Keterampilan ini tidak hanya mencakup penguasaan kosakata atau tata bahasa, tetapi juga kemampuan memahami pesan orang lain, mengekspresikan ide, dan mengolah informasi secara logis. Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat aspek utama yang saling mendukung, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan keempat aspek tersebut secara seimbang akan membantu siswa

menguasai bahasa secara komprehensif dan membentuk kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

1. Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia dan menjadi dasar bagi keterampilan berbicara, membaca, serta menulis. Menyimak tidak hanya berarti mendengar, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan memberikan respons terhadap pesan yang diterima. Proses ini melibatkan kemampuan menerima bunyi, memahami makna, serta menghubungkan informasi dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, kemampuan menyimak yang baik perlu dilatih secara berkelanjutan agar siswa mampu memahami informasi secara kritis, fokus, dan selektif.

2. Berbicara

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, ide, dan perasaan kepada orang lain secara lisan. Keterampilan ini tidak hanya menuntut kelancaran berbicara, tetapi juga ketepatan penggunaan kosakata, struktur bahasa, intonasi, dan ekspresi. Dalam pembelajaran, kemampuan berbicara menjadi salah satu indikator kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, siswa perlu diberi kesempatan untuk berlatih melalui diskusi, presentasi, dan kegiatan komunikasi lainnya agar kemampuan berbicara berkembang secara optimal serta mampu menyampaikan gagasan dengan jelas dan percaya diri.

3. Membaca

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk memperoleh informasi, menambah wawasan, dan mendukung keberhasilan akademik. Membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf atau kata, tetapi juga proses memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi isi bacaan

berdasarkan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki pembaca. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memahami makna yang tersurat maupun tersirat dalam suatu teks. Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kosakata, pemahaman bacaan, serta kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan analitis.

4. Menulis

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan kemampuan berpikir secara terstruktur, sistematis, dan logis. Menulis digunakan untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan melalui bahasa tulis sehingga pesan dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca. Dalam prosesnya, menulis melalui beberapa tahap, yaitu pramenulis, penyusunan draf, revisi, dan penyuntingan agar menghasilkan tulisan yang baik dan efektif. Kemampuan menulis sangat penting dalam dunia akademik karena membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyusun argumen, serta mengomunikasikan ide secara runtut dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

G. Contoh Skenario Pembelajaran

Model Pembelajaran	:	Problem Based Learning (PBL) dipadukan dengan Cooperative Learning
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas	:	V SD
Materi	:	Teks Eksposisi tentang Lingkungan
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

Pembelajaran diawali dengan guru membuka kegiatan dengan salam dan apersepsi mengenai permasalahan lingkungan di sekitar sekolah, seperti sampah plastik yang menumpuk. Guru

kemudian memutar sebuah video singkat tentang dampak sampah plastik terhadap lingkungan. Pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan menyimak secara aktif untuk memahami informasi yang disampaikan dalam video tersebut. Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa terkait isi video yang telah disimak.

Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan sebuah teks eksposisi yang membahas tentang solusi mengurangi sampah plastik. Siswa diminta membaca teks tersebut secara bergantian dalam kelompok dan mendiskusikan isi teks, gagasan utama, serta informasi penting yang terdapat di dalamnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan membaca pemahaman sekaligus membangun kerja sama melalui model Cooperative Learning.

Pada tahap berikutnya, setiap kelompok diminta mengidentifikasi permasalahan utama yang terdapat dalam teks serta merumuskan solusi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan di depan kelas. Kegiatan presentasi ini melatih keterampilan berbicara siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan sehingga terjadi interaksi dua arah yang aktif dan komunikatif.

Sebagai kegiatan penutup, siswa diminta menulis sebuah paragraf eksposisi singkat mengenai langkah konkret yang dapat dilakukan untuk mengurangi penggunaan plastik di sekolah. Tulisan tersebut dikumpulkan sebagai bentuk penilaian keterampilan menulis. Guru kemudian memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan siswa serta menyimpulkan materi pembelajaran hari itu.

Melalui skenario ini, keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dikembangkan secara terpadu dalam satu rangkaian pembelajaran yang kontekstual dan berbasis masalah. Model

Problem Based Learning mendorong siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah nyata, sedangkan Cooperative Learning melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik.

Bab 3
Desain Inovasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, guru perlu merancang kegiatan belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, mahasiswa sebagai calon guru dituntut untuk memahami berbagai strategi dan pendekatan pembelajaran yang kreatif sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif adalah melalui penyusunan desain inovasi pembelajaran yang matang. Desain pembelajaran mencakup berbagai komponen penting, seperti tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media yang digunakan, serta asesmen untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Dengan perencanaan yang

baik, guru dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, pemahaman mengenai desain inovasi pembelajaran sangat penting bagi calon guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengertian desain inovasi pembelajaran.
2. Untuk mengetahui tujuan dari desain inovasi pembelajaran.
3. Untuk memahami kegiatan pembelajaran dalam desain inovasi pembelajaran.
4. Untuk mengetahui media yang dapat digunakan dalam desain inovasi pembelajaran.
5. Untuk memahami asesmen atau penilaian dalam desain inovasi pembelajaran.

C. Pengertian Desain Inovasi Pembelajaran

Desain inovasi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dibuat oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.Desain pembelajaran bertujuan untuk membantu guru mengatur kegiatan belajar agar berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Melalui desain pembelajaran yang baik, guru dapat menyiapkan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Inovasi dalam pembelajaran berarti adanya pembaruan atau cara baru yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini dapat berupa penggunaan metode yang berbeda, kegiatan belajar yang lebih aktif, maupun pemanfaatan media

pembelajaran yang lebih menarik. Dengan adanya inovasi tersebut, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Sanjaya, 2020).

Dengan demikian, desain inovasi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan sistematis agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

D. Tujuan Desain Inovasi Pembelajaran

Desain inovasi pembelajaran memiliki beberapa tujuan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu tujuan utamanya adalah membantu guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih terarah. Dengan adanya perencanaan yang jelas, guru dapat menentukan tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, serta cara menilai hasil belajar siswa.

Selain itu, desain inovasipembelajaran juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan desain pembelajaran yang inovatif, guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Susanto, 2021).

E. Kegiatan Pembelajaran dalam Desain Inovasi

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dalam desain pembelajaran karena di dalamnya terdapat langkah-langkah kegiatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan terarah. Selain itu, kegiatan yang bervariasi juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam desain inovasi pembelajaran, kegiatan pembelajaran biasanya terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa agar siap mengikuti pelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebelum masuk ke materi utama.

Kegiatan inti merupakan bagian utama dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar seperti berdiskusi, membaca, menulis, atau melakukan kerja kelompok. Melalui kegiatan tersebut,siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga aktif dalam menemukan dan memahami materi pembelajaran.

Sedangkan pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan rangkuman terhadap materi yang telah dipelajari. Guru juga dapat memberikan refleksi atau umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan adanya tahap penutup, siswa dapat lebih memahami inti dari materi yang telah dipelajari.

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam

memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran juga dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dalam desain inovasi pembelajaran, media yang digunakan dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, video, kartu kata, buku cerita, atau media berbasis teknologi. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa di sekolah dasar. Media yang tepat dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa dapat lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

G. Asesmen atau Penilaian

Asesmen atau penilaian merupakan proses yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Melalui penilaian, guru dapat melihat hasil belajar siswa serta mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Penilaian juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa yang akan datang.

Dalam desain inovasi pembelajaran, penilaian tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis saja. Guru juga dapat menggunakan berbagai bentuk penilaian lain, seperti tugas, diskusi kelompok, presentasi, maupun pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan berbagai bentuk penilaian tersebut, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai kemampuan siswa.

Dengan demikian, asesmen atau penilaian menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan secara tepat dapat membantu guru

mengetahui perkembangan belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

H. Contoh Desain Pembelajaran Inovatif

Sebagai contoh penerapan desain inovasi pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, guru perlu merancang kegiatan belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Desain pembelajaran yang baik harus memperhatikan beberapa komponen penting, seperti tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media yang digunakan, serta asesmen atau penilaian. Dengan adanya perencanaan yang jelas, proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.Berikut ini adalah contoh sederhana desain pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada kegiatan ini adalah agar siswa mampu menyusun dan menuliskan kalimat sederhana dengan benar. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memahami susunan kata dalam sebuah kalimat serta mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok.

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan menanyakan contoh kalimat sederhana yang sering mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian kalimat sederhana dan memberikan beberapa contoh kepada siswa. Selanjutnya, guru memperlihatkan beberapa kartu kata yang berisi kata-kata sederhana kepada siswa. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta untuk menyusun kartu-kartu kata tersebut menjadi sebuah kalimat

yang benar. Setelah selesai menyusun kalimat, setiap kelompok diminta untuk membacakan hasil kalimat yang telah mereka buat di depan kelas.

Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif serta memahami susunan kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui kegiatan kelompok, siswa juga dapat belajar bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah kartu kata yang berisi berbagai kata sederhana. Media kartu kata dipilih karena mudah digunakan dan dapat membantu siswa memahami struktur kalimat secara langsung. Selain itu, penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain kartu kata, guru juga dapat menggunakan papan tulis atau gambar pendukung untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

4. Asesmen atau Penilaian

Asesmen atau penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Dalam kegiatan ini, penilaian dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti keaktifan siswa dalam menyusun kalimat dan bekerja sama dengan kelompoknya.

Selain itu, guru juga dapat memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan beberapa kalimat sederhana secara mandiri di buku tulis mereka. Melalui tugas tersebut, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menyusun kalimat serta menilai hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya asesmen atau penilaian tersebut,

guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat melakukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya jika diperlukan.

Bab 4
Perencanaan Pembelajaran Inovatif

A. Pendahuluan

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap penting yang harus dilakukan guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Perencanaan meliputi penentuan tujuan, materi, metode, media, serta penilaian yang sesuai agar pembelajaran berjalan terarah dan efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, perencanaan yang baik sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering dilakukan secara konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan pembelajaran yang inovatif melalui pemilihan model, metode, dan media yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Perencanaan tersebut dapat dituangkan dalam RPP atau modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengertian perencanaan pembelajaran
2. Untuk mengetahui tujuan perencanaan pembelajaran.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah perencanaan pembelajaran.
4. Untuk mengetahui model pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif.
5. Untuk mengetahui metode pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif.
6. Untuk mengetahui media pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif.

C. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan proses sistematis yang dilakukan guru untuk menentukan tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif dan terarah. Perencanaan ini menjadi pedoman penting dalam mencapai tujuan pembelajaran karena membantu guru menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan perencanaan yang matang, proses belajar dapat berlangsung lebih terstruktur, bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, perencanaan perlu dirancang secara inovatif agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru dapat memanfaatkan berbagai metode, media, dan aktivitas yang menarik, seperti diskusi, bercerita, penggunaan gambar, video, atau kartu kata untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan berbahasa siswa secara optimal.

D. Tujuan Perencanaan Pembelajaran

Tujuan perencanaan pembelajaran adalah memberikan arah yang jelas bagi guru sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Dalam perencanaan, guru menentukan hasil belajar yang ingin dicapai, materi yang akan diberikan, cara penyampaian, media yang digunakan, serta bentuk penilaian yang sesuai.Karena itu, perencanaan menjadi dasar agar pembelajaran tidak berlangsung tanpa persiapan dan setiap kegiatan yang dilakukan tetap berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan perencanaan pembelajaran juga diarahkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga hasil belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Dengan adanya tujuan yang jelas, guru lebih mudah menyusun kegiatan pembelajaran secara teratur. Setiap langkah pembelajaran dapat dirancang sesuai kebutuhan siswa, materi yang diajarkan, dan kompetensi yang ingin dicapai. Hal ini membantu guru melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah dan memudahkan dalam menentukan strategi yang tepat selama proses belajar berlangsung.

1. Mengarahkan Pembelajaran Menuju Tujuan yang Jelas

Tujuan perencanaan pembelajaran memberikan arah yang jelas bagi seluruh proses pembelajaran. Dengan memiliki tujuan yang spesifik dan terukur, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan hasil yang diinginkan. Tujuan ini juga membantu peserta didik dalam memahami apa yang akan mereka capai melalui pembelajaran tersebut.

2. Mengukur Pencapaian Peserta Didik

Tujuan perencanaan pembelajaran juga berperan sebagai ukuran pencapaian peserta didik. Tujuan yang terukur dan terkait erat dengan kompetensi yang ingin dicapai memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana peserta

didik telah mencapai hasil yang diharapkan. Penilaian berkaitan dengan tujuan pembelajaran memungkinkan guru untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

3. Menjadi Dasar Penyusunan Materi dan Aktivitas Pembelajaran

Tujuan perencanaan pembelajaran membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang komprehensif. Dengan memiliki tujuan yang jelas, guru dapat memilih materi yang relevan, merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, serta memilih metode dan media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan menjadi kerangka kerja yang membantu guru dalam membuat keputusan tentang apa yang akan diajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya.

4. Mendorong Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran

Dengan adanya tujuan perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan terorganisir. Guru dapat menghindari kerancuan dalam memilih materi dan metode pembelajaran yang tepat, sehingga waktu pembelajaran digunakan secara efisien. Tujuan yang jelas juga membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif karena peserta didik dapat lebih fokus pada aspek-aspek penting yang harus dipahami.

5. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Tujuan perencanaan pembelajaran yang menantang dan relevan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik. Ketika peserta didik merasakan bahwa tujuan pembelajaran memiliki nilai penting dan relevan bagi kehidupan mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

E. Langkah-langkah Perencanaan Pembelajaran

Langkah-langkah perencanaan pembelajaran merupakan tahapan yang dilakukan guru sebelum kegiatan belajar dimulai agar proses pembelajaran berjalan terarah dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, perencanaan memiliki peran penting karena guru harus menyiapkan kegiatan yang mampu mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pembelajaran inovatif menuntut guru merancang kegiatan yang membuat siswa aktif, berpikir, serta terlibat langsung dalam penggunaan bahasa. Berikut langkah-langkah perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif.

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah menganalisis kebutuhan belajar siswa. Guru perlu mengetahui kemampuan awal peserta didik, karakteristik kelas, serta materi yang sesuai untuk dipelajari. Tahap ini penting agar pembelajaran tidak diberikan secara sama rata tanpa melihat kondisi nyata siswa.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, analisis kebutuhan dapat dilakukan melalui pengamatan kemampuan membaca, menulis, berbicara, atau menyimak siswa. Misalnya, guru menemukan bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami isi bacaan, maka kegiatan pembelajaran dapat difokuskan pada latihan membaca pemahaman melalui teks yang dekat dengan kehidupan mereka.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah kebutuhan siswa diketahui, guru merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas. Tujuan pembelajaran menjadi arah utama dalam menentukan materi, metode, dan penilaian.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tujuan dapat dirancang berdasarkan keterampilan yang ingin dicapai, misalnya siswa mampu menemukan gagasan pokok dalam teks,

menulis paragraf sederhana, atau menyampaikan pendapat secara lisan. Tujuan yang jelas membantu guru menentukan aktivitas yang benar-benar sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

3. Menentukan Materi Pembelajaran

Guru memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Materi harus disusun secara runtut agar mudah dipahami. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, materi tidak selalu terpaku pada buku teks. Guru dapat menggunakan cerita pendek, artikel sederhana, dialog, puisi, atau teks dari lingkungan sekitar agar siswa merasa materi lebih dekat dan mudah dipahami. Materi yang relevan biasanya membuat kelas lebih hidup karena siswa punya sesuatu untuk dibicarakan, bukan hanya sesuatu untuk dihafal.

4. Memilih Strategi dan Metode Pembelajaran

Guru menentukan strategi yang akan digunakan agar proses pembelajaran berjalan aktif. Strategi harus memberi ruang kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, strategi yang dapat digunakan antara lain diskusi kelompok, bermain peran, presentasi, membaca bersama, atau project sederhana. Misalnya saat belajar berbicara, siswa diminta melakukan wawancara singkat dengan teman sekelas lalu menyampaikan hasilnya di depan kelas. Cara seperti ini membuat penggunaan bahasa terjadi secara nyata.

5. Menentukan Media dan Sumber Belajar

Media pembelajaran membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Sumber belajar juga perlu dipilih agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media dapat berupa gambar, video, kartu kata, teks bacaan, atau audio cerita. Misalnya saat pembelajaran menulis cerita, guru

menampilkan gambar berseri agar siswa lebih mudah mengembangkan ide tulisan. Kadang satu gambar sederhana bisa memancing lebih banyak kalimat daripada satu halaman teori.

6. Menyusun Langkah Kegiatan Pembelajaran

Guru menyusun urutan kegiatan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, sampai penutup. Setiap kegiatan harus dibuat runtut agar tujuan pembelajaran tercapai.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, kegiatan dapat dimulai dari membaca teks singkat, dilanjutkan diskusi isi bacaan, kemudian siswa menulis tanggapan atau mempresentasikan hasil diskusi. Urutan kegiatan seperti ini membuat siswa belajar memahami, mengolah, lalu menggunakan bahasa dalam satu rangkaian.

7. Menyiapkan Penilaian Pembelajaran

Penilaian dirancang sejak awal agar guru dapat mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Penilaian tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, tetapi juga selama proses berlangsung.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penilaian dapat berupa tugas menulis, membaca nyaring, praktik berbicara, menjawab pertanyaan, atau hasil diskusi kelompok. Penilaian seperti ini membantu guru melihat kemampuan siswa secara lebih lengkap, karena kemampuan berbahasa memang sulit diukur kalau hanya lewat pilihan ganda saja.

8. Melakukan Refleksi dan Perbaikan Pembelajaran

Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi terhadap proses yang sudah berlangsung. Guru melihat bagian yang berjalan baik dan bagian yang masih perlu diperbaiki.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, refleksi membantu guru mengetahui apakah metode yang digunakan sudah membuat siswa aktif. Jika siswa masih pasif, guru dapat mengganti pendekatan pada pertemuan berikutnya agar pembelajaran lebih efektif.

F. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif

Model pembelajaran merupakan rancangan atau pedoman yang digunakan guru untuk mengelola proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan terarah. Model pembelajaran membantu guru dalam menyusun langkah-langkah kegiatan, memilih metode yang sesuai, serta menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, proses belajar menjadi lebih sistematis, terencana, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mendorong peserta didik aktif berpikir, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menghasilkan karya bahasa. Melalui pembelajaran yang inovatif, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna. Beberapa bentuk model pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif yang sering digunakan antara lain sebagai berikut.

1. Model Cooperative Learning

Model Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, model ini dapat digunakan saat siswa mendiskusikan isi bacaan, menyusun teks bersama, atau mempresentasikan hasil analisis cerita. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik belajar bertukar pendapat, menghargai ide teman, dan melatih kemampuan berbicara secara aktif.

2. Model Problem Based Learning

Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai dasar kegiatan belajar. Peserta didik diarahkan untuk memahami masalah, mencari informasi, lalu menyusun solusi berdasarkan hasil pemikiran mereka.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat menghadirkan isu sederhana, teks berita, atau persoalan di lingkungan sekitar sebagai bahan diskusi. Misalnya pada materi teks eksposisi, peserta didik diminta menulis pendapat tentang kebersihan sekolah atau penggunaan media sosial secara bijak.

3. Model Diskusi Kelas

Model diskusi kelas merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan pendapat secara lisan dalam forum kelas. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, model ini sesuai digunakan dalam materi debat, pembahasan isi bacaan, unsur intrinsik cerita, atau tanggapan terhadap puisi. Melalui diskusi, peserta didik belajar menyampaikan pendapat secara runtut, mendengarkan orang lain, serta menanggapi secara santun.

4. Model Pembelajaran Konstruktivis

Model pembelajaran konstruktivis menekankan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang mereka miliki.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat mengaitkan materi dengan pengalaman seharihari siswa. Contohnya pada materi menulis cerita pendek, peserta didik diminta menulis berdasarkan pengalaman pribadi sehingga ide tulisan lebih mudah berkembang dan hasil belajar menjadi lebih bermakna.

5. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik menghasilkan karya nyata melalui kegiatan yang dirancang dalam beberapa tahap.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, proyek dapat berupa membuat majalah dinding, menyusun kumpulan puisi, membuat laporan wawancara, atau pementasan drama sederhana. Model ini membantu peserta didik menerapkan keterampilan berbahasa secara langsung dalam bentuk produk nyata.

6. Model Pembelajaran Langsung Secara Inovatif

Model pembelajaran langsung tetap dapat digunakan selama guru mengemas kegiatan belajar secara aktif dan menarik. Guru menyampaikan materi inti terlebih dahulu, kemudian diikuti contoh, latihan, dan praktik.

G. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses belajar mengajar, metode menjadi bagian penting karena menentukan bagaimana materi dipahami oleh siswa. Walaupun materi yang diajarkan sama, hasil pembelajaran bisa berbeda jika metode yang digunakan tidak sesuai. Oleh sebab itu, guru perlu memilih metode yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi peserta didik di kelas.

Metode pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif dapat dipahami sebagai cara mengajar yang dirancang lebih variatif sehingga siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengalami proses belajar secara nyata. Melalui metode yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami isi pelajaran, berani menyampaikan pendapat, serta mampu mengembangkan keterampilan berbahasa secara bertahap. Dengan demikian,

pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih hidup dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Beberapa metode pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut.

1. Metode Audiolingual

Metode audiolingual menekankan latihan pengulangan secara terus-menerus agar peserta didik terbiasa menggunakan bahasa secara benar. Dalam metode ini, guru membacakan dialog atau teks pendek, kemudian peserta didik menirukan hingga lafal dan susunan kalimatnya tepat. Kegiatan biasanya dilakukan melalui menyimak, mengulang, menghafal, lalu memperagakan dialog di depan kelas. Metode ini cocok digunakan untuk melatih pengucapan, kelancaran berbicara, dan pembentukan pola kalimat yang benar.

2. Metode Komunikatif

Communicative Language Teaching berfokus pada kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam situasi nyata. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dilatih menyampaikan pesan, bertanya, menanggapi, dan menyusun informasi secara lisan maupun tertulis. Guru dapat memberi tugas berupa percakapan, penyampaian pendapat, atau simulasi situasi sehari-hari. Metode ini membuat peserta didik lebih terbiasa menggunakan bahasa secara alami.

3. Metode Produktif

Metode produktif diarahkan pada kemampuan menghasilkan bahasa, terutama berbicara dan menulis. Peserta didik didorong untuk menuangkan gagasan secara runtut, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Guru dapat memberi tugas menulis paragraf, membuat cerita pendek, atau menyampaikan pendapat di depan kelas. Metode ini membantu peserta didik berani mengungkapkan ide dengan bahasa yang komunikatif.

4. Metode Langsung

Metode langsung menggunakan bahasa secara intensif tanpa banyak penjelasan teori. Guru menyampaikan materi melalui contoh, gerakan, mimik, atau benda nyata agar peserta didik memahami makna secara langsung. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini efektif untuk memperkenalkan kosakata, kalimat sederhana, dan latihan berbicara. Peserta didik belajar memahami bahasa melalui pengalaman langsung di kelas.

5. Metode Partisipatori

Metode partisipatori menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran. Peserta didik aktif mencari, mengolah, dan menyampaikan hasil belajarnya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, metode ini dapat dilakukan melalui diskusi, presentasi, atau kegiatan berbasis pengalaman siswa. Keterlibatan aktif membuat peserta didik lebih mudah memahami materi.

6. Metode Membaca

Metode membaca bertujuan meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan. Guru biasanya memberikan teks, menjelaskan kosakata sulit, kemudian peserta didik membaca dan mendiskusikan isi bacaan. Setelah itu, peserta didik dapat diberi tugas membuat rangkuman, diagram, atau menulis kembali isi bacaan. Metode ini sangat membantu dalam melatih pemahaman isi teks secara sistematis.

7. Metode Tematik

Metode tematik mengintegrasikan materi ke dalam satu tema tertentu agar pembelajaran lebih utuh. Dalam Bahasa Indonesia, tema dapat diambil dari kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman mereka. Tema yang dekat dengan

lingkungan siswa biasanya membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan mudah dipahami.

8. Metode Kuantum

Quantum Learning menekankan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Guru mengatur lingkungan belajar agar peserta didik lebih fokus, nyaman, dan mudah menerima materi. Dalam Bahasa Indonesia, metode ini bisa diterapkan melalui permainan kata, peta pikiran, atau aktivitas kreatif yang merangsang ide.

9. Metode Diskusi

Discussion Method memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar gagasan dalam kelompok. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diskusi sering digunakan saat membahas isi bacaan, menyampaikan pendapat, atau memecahkan masalah bahasa. Metode ini melatih kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain.

10. Metode Kerja Kelompok Kecil

Metode kerja kelompok kecil dilakukan dengan membagi peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas bersama. Dalam Bahasa Indonesia, tugas dapat berupa membuat dialog, menyusun cerita, atau menganalisis teks. Guru memantau proses kerja kelompok, sedangkan peserta didik belajar bekerja sama dan saling bertukar ide.

H. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Inovatif

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menciptakan

suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Melalui media, materi yang awalnya sulit dipahami dapat disajikan secara lebih sederhana sehingga siswa lebih mudah menangkap inti.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif adalah media yang digunakan secara kreatif untuk mendukung proses pembelajaran agar tidak berlangsung secara monoton. Inovatif dalam hal ini tidak selalu berarti menggunakan teknologi yang canggih, tetapi lebih pada kemampuan guru memilih media yang relevan, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media yang tepat biasanya membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui pengamatan, pendengaran, maupun praktik langsung.Agar pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan lebih efektif, beberapa bentuk media dapat digunakan sesuai kebutuhan materi pembelajaran.

1. Media Visual Inovatif

Media visual adalah media yang menyampaikan informasi melalui tampilan yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Bentuk media visual dapat berupa gambar, kartu kata, poster, bagan, tabel, komik, maupun slide presentasi yang dirancang menarik.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, media visual digunakan secara kreatif agar siswa tidak hanya melihat, tetapi juga terlibat dalam memahami materi. Pada materi membaca, guru dapat menggunakan gambar tokoh atau ilustrasi cerita untuk membantu siswa memahami isi bacaan sebelum membaca teks secara utuh. Pada materi menulis, gambar berseri dapat digunakan agar siswa mampu menyusun cerita secara runtut berdasarkan urutan gambar yang tersedia. Kartu kata bergambar juga membantu siswa mengenali kosakata baru secara lebih mudah. Penggunaan media visual inovatif membuat siswa lebih fokus karena materi disajikan secara jelas dan dekat dengan pengalaman belajar mereka.

2. Media Audio Inovatif

Media audio merupakan media yang mengandalkan unsur suara dalam penyampaian materi. Bentuknya dapat berupa rekaman cerita, dialog, pidato, wawancara, atau pembacaan puisi.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, media audio digunakan untuk melatih keterampilan menyimak melalui kegiatan yang lebih variatif. Misalnya guru memutarkan rekaman pidato singkat lalu meminta siswa mencatat gagasan utama, atau memperdengarkan pembacaan puisi agar siswa memahami intonasi dan jeda yang tepat. Media audio inovatif membantu siswa memahami penggunaan bahasa lisan secara nyata sekaligus melatih konsentrasi dalam menerima informasi.

3. Media Audio Visual Inovatif

Media audio visual memadukan unsur suara dan gambar dalam satu media pembelajaran. Bentuknya dapat berupa video pembelajaran, film pendek, tayangan drama, atau animasi cerita.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, media audio visual sering digunakan karena memberi contoh yang lebih lengkap. Pada materi drama, siswa dapat melihat cara penyampaian dialog, ekspresi tokoh, dan gerakan tubuh yang sesuai. Pada materi cerita rakyat, video animasi membantu siswa memahami alur cerita secara lebih mudah. Media ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.

4. Multimedia Digital Inovatif

Multimedia digital merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi secara interaktif.Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, guru dapat menggunakan presentasi interaktif, video pembelajaran, kuis digital, atau aplikasi sederhana yang mendukung kegiatan membaca dan menulis. Presentasi digital yang memadukan teks, gambar, dan animasi membantu siswa memahami materi secara

bertahap. Penggunaan multimedia digital memberi pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kebiasaan siswa saat ini sehingga pembelajaran terasa lebih menarik.

5. Media Konkret Inovatif

Media konkret adalah media berupa benda nyata yang digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif, media konkret digunakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis deskripsi. Guru dapat membawa benda tertentu ke kelas lalu meminta siswa mendeskripsikan bentuk, warna, fungsi, atau cirinya secara lisan maupun tulisan Media konkret juga dapat digunakan dalam kegiatan bercerita, misalnya melalui boneka tangan agar siswa lebih percaya diri saat menyampaikan cerita di depan kelas.

Bab 5
Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Inovatif

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah siswa sebagai subjek belajar. Setiap siswa memiliki karakteristik, kemampuan, minat, dan latar belakang yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut menuntut guru untuk mampu memahami kondisi siswa agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara efektif dan optimal.

Namun, dalam praktiknya masih banyak pembelajaran yang dilakukan tanpa memperhatikan kebutuhan siswa secara mendalam. Guru seringkali menggunakan metode yang sama untuk semua siswa tanpa mempertimbangkan perbedaan individu. Hal ini dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang termotivasi dalam belajar, serta hasil belajar yang kurang maksimal.

Oleh karena itu, diperlukan suatu langkah awal yang dapat membantu guru dalam memahami kondisi siswa, yaitu melalui analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan siswa merupakan proses untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, baik dari segi kemampuan akademik, minat, motivasi, maupun kesulitan yang dihadapi. Dengan adanya analisis kebutuhan, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengertian analisis kebutuhan siswa
2. Untuk mengetahui tujuan dan manfaat analisis kebutuhan siswa
3. Untuk mengetahui karakteristik siswa dalam proses pembelajaran
4. Untuk mengetahui jenis-jenis kebutuhan siswa
5. Untuk mengetahui cara dan hasil analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran

C. Pengertian Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Inovatif

Analisis kebutuhan siswa merupakan proses untuk mengetahui dan memahami kondisi belajar siswa secara menyeluruh, meliputi kemampuan akademik, minat, motivasi, gaya belajar, serta berbagai kesulitan yang mereka hadapi. Kegiatan ini penting dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung karena memberikan gambaran nyata tentang karakteristik siswa. Dengan memahami kebutuhan tersebut, guru dapat mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi siswa saat ini dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sari (2021), analisis kebutuhan siswa membantu guru mengetahui permasalahan dan kebutuhan belajar siswa sehingga dapat menyusun program pembelajaran yang lebih tepat dan efektif.

Dalam pembelajaran, analisis kebutuhan siswa berfungsi sebagai dasar untuk menentukan tujuan, memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui analisis ini, guru dapat menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan, bermakna, dan mudah dipahami. Selain itu, analisis kebutuhan juga membantu guru mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin muncul, seperti kesulitan membaca atau rendahnya motivasi belajar. Dengan demikian, analisis kebutuhan siswa berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal.

D. Tujuan dan Manfaat Analisis Kebutuhan Siswa

1. Tujuan Analisis Kebutuhan Siswa

Menurut Rahmawati (2024), analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui kesiapan belajar serta kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki siswa dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pembelajaran dapat dirancang secara lebih efektif dan sesuai dengan kondisi siswa.

Tujuan analisis kebutuhan siswa tidak hanya untuk mengetahui kondisi siswa secara umum, tetapi juga untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang tepat sasaran. Secara lebih rinci, tujuan analisis kebutuhan siswa adalah sebagai berikut:

a. Mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai
b. Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa
c. Mengetahui minat dan motivasi belajar siswa
d. Menentukan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai
e. Menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa

f. Mengetahui kesiapan belajar siswa dalam menerima materi

2. Manfaat Analisis Kebutuhan Siswa

Menurut Ananda (2023), analisis kebutuhan belajar sangat penting karena dapat membantu guru memahami kemampuan serta kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa analisis kebutuhan memiliki peran besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Analisis kebutuhan siswa memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh siswa itu sendiri.Selain tujuan dan manfaat yang telah disebutkan, analisis kebutuhan siswa juga memberikan dampak positif dalam jangka panjang. Siswa yang mendapatkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya akan lebih mudah memahami materi dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Bagi guru, analisis kebutuhan siswa dapat meningkatkan profesionalisme dalam mengajar karena guru dituntut untuk lebih peka terhadap kondisi siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar. Beberapa manfaat analisis kebutuhan siswa antara lain:

a. Membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan terarah
b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
c. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran
d. Mengurangi kesulitan belajar yang dialami siswa
e. Meningkatkan hasil belajar siswa
f. Menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan

E. Karakterristik Siswa

Karakteristik siswa merupakan ciri-ciri yang dimiliki oleh siswa yang mempengaruhi proses belajar. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga guru perlu memahami hal tersebut agar dapat menyesuaikan pembelajaran.Menurut Putri & Lestari (2023), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa meliputi minat, motivasi, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain karakteristik yang telah dijelaskan, siswa juga memiliki perbedaan dalam hal latar belakang keluarga dan lingkungan sosial. Faktor ini turut mempengaruhi cara belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi.Siswa yang berasal dari lingkungan yang mendukung biasanya memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang kurang mendapatkan dukungan. Oleh karena itu, guru perlu memahami kondisi tersebut agar dapat memberikan perhatian yang sesuai kepada setiap siswa.Adapun karakteristik siswa antara lain:

1. Perbedaan Individu

Setiap siswa memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda. Ada siswa yang cepat memahami materi, namun ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama. Perbedaan individu tidak hanya terlihat dari kemampuan akademik, tetapi juga dari kepribadian, minat, dan cara belajar siswa. Guru perlu memperhatikan perbedaan ini agar pembelajaran dapat menjangkau semua siswa.

2. Minat dan Motivasi Belajar

Siswa memiliki minat dan motivasi yang berbeda-beda. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi. Minat dan motivasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik.

3. Gaya Belajar yang Beragam

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Guru perlu menggunakan variasi metode pembelajaran agar semua siswa dapat memahami materi. Perbedaan gaya belajar menuntut guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran. Dengan demikian, semua siswa dapat memahami materi sesuai dengan gaya belajarnya.

4. Aktif dan Suka Berinteraksi

Siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, cenderung aktif dan senang berinteraksi dengan teman maupun guru. Keaktifan siswa dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena terlibat langsung dalam proses belajar.

5. Berpikir Konkret

Menurut Susanto (2020), siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara nyata atau melalui contoh langsung. Siswa sekolah dasar lebih mudah memahami hal-hal yang nyata. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan contoh konkret dalam menjelaskan materi. Selain itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa di sekolah dasar, terdapat beberapa karakteristik khusus yang sering ditemukan, yaitu:

1. Siswa suka bermain dan belajar secara aktif
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
3. Mudah bosan jika pembelajaran monoton
4. Lebih mudah memahami hal yang konkret daripada abstrak
5. Sedang dalam tahap perkembangan membaca, menulis, dan berbicara
6. Senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Menurut (Putri &

Lestari, 2023) menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan digital.

F. Jenis-jenis Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang diperlukan oleh siswa agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga guru perlu memahami dan mengidentifikasi kebutuhan tersebut.

Selain jenis kebutuhan yang telah dijelaskan, kebutuhan siswa juga dapat berkembang seiring dengan perkembangan usia dan tingkat pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan siswa bersifat dinamis dan dapat berubah dari waktu ke waktu.Menurut Pratama (2023), analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk mengetahui kemampuan dasar siswa.Dengan memahami berbagai jenis kebutuhan siswa, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih variatif dan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal.Secara umum, kebutuhan siswa dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Kebutuhan Akademik

Kebutuhan akademik berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa membutuhkan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, serta penjelasan yang jelas dan mudah dipahami.Selain berkaitan dengan pemahaman materi, kebutuhan akademik juga mencakup kemampuan dasar siswa seperti membaca, menulis, dan berhitung. Siswa memerlukan bimbingan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Jika kebutuhan akademik tidak terpenuhi, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang lebih lanjut. Oleh karena itu, guru perlu memberikan

perhatian khusus kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah.

2. Kebutuhan Psikologis

Kebutuhan psikologis berkaitan dengan kondisi mental siswa, seperti motivasi, minat, dan rasa percaya diri. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih mudah memahami materi dibandingkan siswa yang kurang termotivasi.Kebutuhan psikologis tidak hanya berkaitan dengan motivasi, tetapi juga mencakup rasa aman, percaya diri, dan kenyamanan siswa dalam belajar. Siswa yang merasa nyaman akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri cenderung pasif dan sulit berkembang. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dukungan dan dorongan kepada siswa agar mereka lebih percaya diri.Menurut Uno (2021), motivasi merupakan faktor penting dalam belajar karena dapat mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kebutuhan Sosial

Kebutuhan sosial berkaitan dengan interaksi siswa dengan lingkungan sekitar, baik dengan teman maupun guru. Siswa membutuhkan suasana belajar yang nyaman dan mendukung agar dapat berinteraksi dengan baik.Kebutuhan sosial mencakup kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Siswa membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung kerja sama dan komunikasi. Melalui interaksi sosial, siswa dapat belajar bertukar pendapat, bekerja sama, dan menghargai orang lain. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif agar interaksi sosial siswa dapat berkembang dengan baik.

G. Cara Menganalisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa merupakan langkah penting yang harus dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi dan kebutuhan belajar siswa.Dalam pelaksanaannya, analisis kebutuhan siswa tidak harus dilakukan dengan cara yang sulit. Guru dapat memulai dengan cara sederhana, seperti mengamati perilaku siswa atau memberikan pertanyaan singkat terkait pemahaman mereka.

Penggunaan beberapa metode secara bersamaan akan menghasilkan data yang lebih lengkap dan akurat. Misalnya, hasil observasi dapat diperkuat dengan hasil angket atau tes awal, sehingga guru memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi siswa.Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menganalisis kebutuhan siswa adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung aktivitas siswa di dalam kelas. Guru dapat melihat bagaimana perilaku siswa, tingkat keaktifan, serta kesulitan yang dialami selama pembelajaran.Observasi tidak hanya dilakukan dengan melihat aktivitas siswa, tetapi juga memperhatikan ekspresi, respon, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Guru dapat mencatat siswa yang aktif maupun yang kurang aktif, serta siswa yang mengalami kesulitan. Hasil observasi ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat.Menurut Sugiyono (2022), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Melalui wawancara, guru dapat mengetahui kesulitan, minat, serta kebutuhan siswa secara lebih mendalam.Wawancara dapat

dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Guru dapat menanyakan kepada siswa tentang kesulitan yang mereka hadapi, materi yang sulit dipahami, serta metode pembelajaran yang mereka sukai. Dengan wawancara, guru dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebutuhan siswa.

H. Contoh Hasis Analisis Kebutuhan Siswa (Observasi/Inovasi)

1. Deskripsi Kegiatan

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui metode observasi dan simulasi.Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan simulasi dilakukan berdasarkan gambaran umum karakteristik siswa sekolah dasar.Hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dapat dijadikan sebagai dasar dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat menyesuaikan materi, metode, dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.Selain itu, hasil analisis juga dapat digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Jika masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan, maka guru dapat melakukan perbaikan atau remedial agar semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.Dengan demikian, analisis kebutuhan siswa tidak hanya dilakukan pada awal pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Hasil Observasi

a. Karakteristik Siswa
   1) Siswa aktif dan suka berinteraksi dengan teman
   2) Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
   3) Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan mediavisual
   4) Siswa mudah bosan jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah

b. Kemampuan Awal Siswa
    1) Sebagian siswa sudah mampu membaca dengan lancar
    2) Sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca
    3) Beberapa siswa belum memahami isi bacaan dengan baik
c. Minat Belajar Siswa
    1) Siswa lebih menyukai pembelajaran yang menarik dan interaktif
    2) Siswa tertarik pada cerita bergambar dan video
    3) Siswa kurang tertarik pada teks panjang tanpa media pendukung


BAHASA INDONESIA
Membaca dan Menulis Cerita

Bab 6
Evaluasi dan Refleksi Inovasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Inovasi merupakan suatu usaha untuk menciptakan pembaruan atau perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas, efektivitas, dan efisiensi dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam dunia pendidikan, teknologi, maupun organisasi, inovasi sering diterapkan untuk menjawab berbagai tantangan dan kebutuhan yang terus berkembang. Namun, keberhasilan suatu inovasi tidak hanya dilihat dari proses penerapannya, tetapi juga dari hasil implementasi yang telah dicapai.

Evaluasi terhadap hasil implementasi inovasi sangat penting dilakukan agar dapat diketahui sejauh mana inovasi tersebut memberikan dampak positif. Melalui evaluasi, dapat diketahui berbagai kelebihan yang menjadi kekuatan inovasi, sekaligus kekurangan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, evaluasi dapat menjadi bahan refleksi untuk melakukan perbaikan dan pengembangan inovasi di masa yang akan datang.

Selain itu, refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan inovasi juga membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat. Hasil refleksi dapat dijadikan acuan untuk mempertahankan aspek yang sudah baik dan memperbaiki aspek yang masih kurang optimal. Oleh karena itu, pembahasan mengenai evaluasi hasil implementasi inovasi menjadi hal yang penting untuk dipelajari agar inovasi yang dilakukan benar-benar memberikan manfaat yang maksimal.

B. Tujuan

1. Mengetahui pengertian evaluasi hasil implementasi inovasi.
2. Mengetahui kelebihan dari implementasi inovasi.
3. Mengetahui kekurangan atau hambatan dalam implementasi inovasi.
4. Memahami pentingnya refleksi sebagai upaya perbaikan inovasi di masa depan.

C. Pengertian Evaluasi Hasil Implementasi Inovasi

Evaluasi hasil implementasi inovasi merupakan suatu proses penilaian terhadap pelaksanaan suatu inovasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan, efektivitas, serta dampak yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati hasil penerapan inovasi dan membandingkannya dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam proses evaluasi, berbagai aspek diperhatikan, seperti manfaat inovasi, hambatan yang muncul, serta perubahan yang terjadi setelah inovasi diterapkan. Melalui evaluasi, seseorang atau suatu organisasi dapat mengetahui apakah inovasi tersebut sudah berjalan dengan baik atau masih memerlukan perbaikan.

Evaluasi juga berfungsi sebagai bahan refleksi agar inovasi yang dilakukan dapat terus dikembangkan. Dengan

adanya evaluasi, kelemahan yang ditemukan dapat diperbaiki sehingga inovasi di masa mendatang menjadi lebih efektif dan memberikan manfaat yang lebih besar.

D. Kelebihan Implementasi Inovasi

Setiap inovasi yang diterapkan tentunya memiliki berbagai kelebihan yang dapat memberikan dampak positif. Adapun beberapa kelebihan implementasiinovasi antara lain:

1. Meningkatkan Efektivitas. Inovasi dapat membantu pekerjaan atau kegiatan menjadi lebih mudah dan terarah sehingga tujuan dapat tercapai dengan lebih efektif.
2. Meningkatkan Efisiensi, dengan adanya inovasi, penggunaan waktu, tenaga, dan biaya dapat menjadi lebih hemat dibandingkan cara lama yang digunakan sebelumnya.
3. Meningkatkan Kualitas. Inovasi mampu menciptakan perubahan yang lebih baik sehingga kualitas hasil kerja atau pelayanan dapat meningkat.
4. Menumbuhkan Kreativitas. Penerapan inovasi dapat mendorong seseorang untuk berpikir kreatif dan menemukan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah.
5. Menyesuaikan dengan Perkembangan Zaman. Inovasi membantu individu maupun organisasi agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berubah.

E. Kekurangan atau Hambatan dalam Implementasi

Selain memiliki kelebihan, implementasi inovasi juga memiliki beberapa kekurangan atau hambatan dalam pelaksanaannya. Hambatan tersebut antara lain:

1. Kurangnya Pemahaman. Tidak semua orang dapat langsung memahami inovasi yang diterapkan sehingga memerlukan waktu untuk beradaptasi.

2. Keterbatasan Sarana dan Prasarana. Pelaksanaan inovasi sering kali membutuhkan fasilitas atau teknologi tertentu yang belum tersedia secara lengkap.
3. Membutuhkan Biaya yang Besar. Beberapa inovasi memerlukan biaya yang cukup besar dalam proses penerapan dan pengembangannya.
4. Adanya Penolakan terhadap Perubahan. Sebagian orang terkadang sulit menerima perubahan karena sudah terbiasa dengan cara lama yang dianggap lebih nyaman.
5. Risiko Kegagalan. Tidak semua inovasi dapat berjalan sesuai rencana. Ada kemungkinan inovasi mengalami kegagalan apabila pelaksanaannya tidak dipersiapkan dengan baik.

F. Refleksi Hasil Evaluasi untuk Perbaikan Inovasi

Refleksi hasil evaluasi merupakan proses meninjau kembali hasil implementasi inovasi untuk mengetahui hal-hal yang perlu dipertahankan maupun diperbaiki. Refleksi dilakukan dengan melihat kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama proses pelaksanaan inovasi.

Melalui refleksi, pihak yang melaksanakan inovasi dapat menentukan langkah perbaikan agar inovasi menjadi lebih baik di masa depan. Kelebihan yang dimiliki dapat terus dikembangkan, sedangkan kekurangan yang ada dapat dicari solusi penyelesaiannya.

Selain itu, refleksi juga membantu meningkatkan kualitas inovasi secara berkelanjutan. Dengan melakukan evaluasi dan refleksi secara terus-menerus, inovasi akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan perkembangan zaman sehingga manfaat yang dihasilkan menjadi lebih maksimal.

Bab 7
Model Pembelajaran Inovatif (PJBL)

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah Project Based Learning (pjbl). Model ini menempatkan proyek sebagai inti pembelajaran sehingga siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual (Setiawan, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, kemampuan literasi menjadi kompetensi utama yang harus dikembangkan. Penerapan pjbl dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan

menyimak karena siswa terlibat aktif dalam menghasilkan karya nyata (Sari & Mulyadi, 2023). Oleh karena itu, kajian mengenai pjbl dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi penting untuk dibahas.

B. Tujuan

1. Menjelaskan pengertian Project Based Learning.
2. Mendeskripsikan landasan teoretis dan karakteristik PiBL.
3. Menguraikan langkah-langkah penerapan PjBL.
4. Menjelaskan penerapan PjBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD.

C. Pengertian Project Based Learning (PJBL)

Project Based Learning (pjbl) merupakan model pembelajaran inovatif yang menempatkan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses eksplorasi, investigasi, analisis, hingga menghasilkan produk nyata sebagai bentuk pemahaman.

Menurut Kemendikbudristek (2022), pjbl adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui kegiatan eksploratif dan kolaboratif. Sementara itu, Sari dan Mulyadi (2023) menjelaskan bahwa pjbl mendorong peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan autentik melalui proses penyelidikan yang sistematis dan menghasilkan karya yang dapat dipresentasikan. Secara konseptual, hakikat PjBL mencakup beberapa prinsip utama:

1. Pembelajaran berbasis masalah nyata (autentik).
2. Proses investigasi mendalam.
3. Kolaborasi antar peserta didik.
4. Produk sebagai hasil akhir pembelajaran.

5. Refleksi sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian, pjbl tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang bermakna. Model ini sangat relevan dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

D. Landasan Teoretis Project Based Learning

PjBL memiliki dasar teori yang kuat dalam dunia pendidikan, di antaranya:

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi sosial. Trianto (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivistik menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Dalam pjbl:

a. Siswa membangun konsep melalui pengalaman langsung.
b. Terjadi interaksi sosial dalam diskusi kelompok.
c. Guru berperan sebagai fasilitator.

Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa belajar bukan proses menerima informasi, melainkan proses mengonstruksi makna.

2. Teori Learning by Doing (John Dewey)

Setiawan (2021) menjelaskan bahwa konsep learning by doing menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas nyata. Dalam konteks pjbl:

a. Siswa belajar dengan melakukan proyek.
b. Pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis.
c. Pengalaman langsung memperkuat pemahaman konsep.

3. Teori Humanistik

Teori humanistik menekankan pentingnya pengembangan potensi individu secara menyeluruh. Dalam PjBL, siswa diberi kebebasan berkreasi, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap tugasnya, sehingga perkembangan sikap dan karakter juga terbentuk.

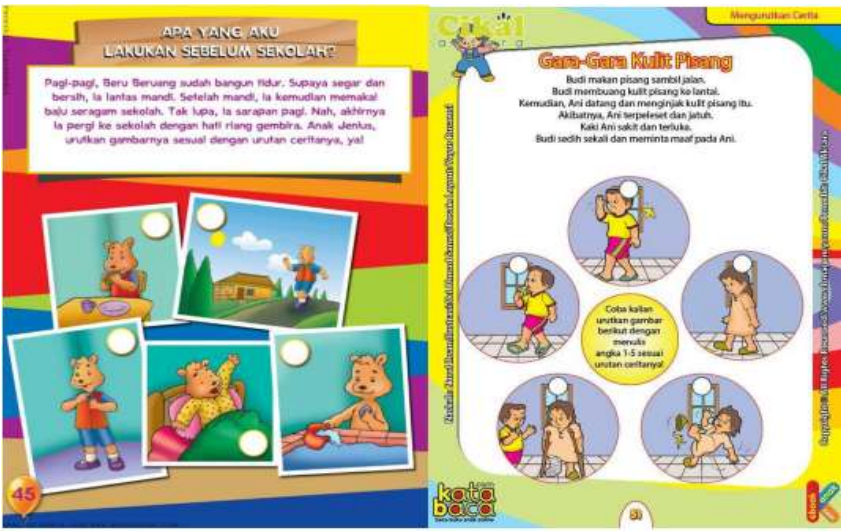
Tujuan utama penerapan PjBL adalah:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
2. Mengembangkan kreativitas peserta didik.
3. Melatih keterampilan pemecahan masalah.
4. Meningkatkan kemampuan komunikasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD, tujuan tersebut sangat penting karena keterampilan berbahasa membutuhkan latihan nyata dan praktik langsung (Wahyuni, 2023).

F. Penerapan PJBL dalam Bahasa Indonesia

Proyek Buku Cerita Bergambar (Kelas IV)



Gambar 1. Proyek Buku Cerita Bergambar (Kelas IV)

Langkah kegiatan:

a. Menentukan tema cerita.
b. Menyusun alur.
c. Menulis narasi.
d. Membuat ilustrasi.
e. Menyusun buku.
f. Presentasi.

Keterampilan yang dikembangkan:

a. Menulis narasi.
b. Kreativitas.
c. Komunikasi lisan.

Bab 8
Model dan Teknik Inovatif

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Bahasa tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh dan memahami berbagai pengetahuan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa mulai mempelajari kemampuan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Kemampuan dasar tersebut sangat penting karena menjadi landasan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa serta dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar mereka.

Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, seperti metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan bermain peran. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing serta dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif sehingga keterampilan berbahasa siswa dapat berkembang secara optimal.

B. Tujuan

1. Untuk mengetahui metode ceramah interaktif, diskusi, demontrasi, dan bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui penerapan teknik tanya jawab, simulasi, dan menulis terbimbing dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

C. Metode Ceramah Interaktif, Diskusi, Demostrasi dan Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Secara etimologis, kata "metode" berasal dari bahasa Yunani, yaitu metodos (atau meta yang berarti "melalui" atau "melewati", dan hodos yang berarti "jalan" atau "cara") . Menurut Wina Sanjaya, metode pembelajaran adalah implementasi teknis atau cara bertindak dalam kegiatan belajar-mengajar guna memastikan rencana yang sudah disiapkan terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Sartipa & Munisah, 2023). Sudjana mendefinisikan metode sebagai rancangan komprehensif yang digunakan untuk mengatur dan menyajikan materi pelajaran secara sistematis. Dalam rancangan ini, semua bagian harus selaras (tidak saling

bertentangan) dan didasarkan pada panduan atau pendekatan tertentu yang telah dipilih (Sudjana, 2005).

Dapat disimpulkan bahwa, Metode pembelajaran adalah jalan atau prosedur sistematis yang digunakan oleh pendidik sebagai implementasi teknis dari suatu rencana pembelajaran (strategi), yang dirancang secara komprehensif untuk mengatur dan menyajikan materi pelajaran agar seluruh proses belajar mengajar berjalan selaras dengan pendekatan yang dipilih, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan optimal. Atau secara ringkas, metode adalah cara praktis dan terstruktur yang digunakan guru dalam kelas untuk memfasilitasi proses belajar siswa menuju sasaran yang ditentukan.

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode tradisional yang paling sering digunakan oleh guru dalam mengajar (Damanik & Yuliani, 2025). Kelebihan dari metode ini adalah efisiensi dalam penyampaian materi kepada banyak siswa dalam waktu singkat. Namun, kelemahannya adalah sifatnya yang satu arah dan cenderung pasif, sehingga kurang melibatkan partisipasi siswa.

Secara sederhana, ceramah dapar didefinisikan sebagai metode pembelajaran di mana guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa, baik dengan atau tanpa bantuan media. Tujuannya adalah memberikan informasi, penjelasan, atau instruksi agar siswa memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep atau masalah. Metode ini biasanya digunakan ketika guru perlu memberikan gambaran umum, landasan teoritis, atau kerangka berpikir sebelum siswa diajak masuk ke aktivitas pembelajaran lain yang lebih mendalam. Walaupun dalam perkembangan pendidikan modern teori ini mulai dilengkapi oleh teori kognitivisme dan konstruktivisme, ceramah tetap relevan untuk tujuan tertentu.

2. Metode Diskusi

Metode ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pikiran dan aktif dalam proses pembelajaran (Giemael et al., 2022). Kelebihannya terletak pada kemampuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama. Namun, metode ini membutuhkan waktu yang lebih panjang dan pengelolaan kelas yang baik agar diskusi tetap terarah.

Metode diskusi adalah suatu cara pembelajaran yang menekankan pada pertukaran gagasan, pendapat, dan pengalaman antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Diskusi bertujuan untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui proses dialogis. Dalam metode ini, guru tidak lagi menjadi pusat utama penyampai informasi, melainkan fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi.

Secara historis, metode diskusi telah digunakan sejak zaman Yunani Kuno, khususnya oleh Socrates, yang mengembangkan metode dialektika atau tanya jawab. Melalui pertanyaan-pertanyaan kritis, murid diajak berpikir lebih dalam, menguji argumen, dan menemukan kebenaran bersama. Dengan diskusi, siswa memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman, membandingkan sudut pandang, dan mengklarifikasi gagasan mereka.

3. Metode Demonstrasi

Metode ini sangat efektif untuk materi yang membutuhkan pemahaman praktik, seperti huruf capital dan huruf kecil pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Falenti et al., 2023). Keunggulannya adalah dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Namun, metode ini kurang efektif jika digunakan untuk materi yang bersifat abstrak atau teoretis.

Berbeda dengan ceramah yang cenderung abstrak, demonstrasi menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Metode ini biasanya

digunakan ketika materi pelajaran mengandung keterampilan tertentu atau konsep yang lebih mudah dipahami melalui pengamatan. Misalnya, cara melakukan eksperimen sains, teknik menggambar, gerakan dasar olahraga, atau tata cara wudhu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melihat peragaan langsung, siswa dapat menangkap maksud guru secara jelas.

Namun, metode demonstrasi juga memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah sulitnya pelaksanaan pada kelas besar. Tidak semua siswa bisa melihat dengan jelas demonstrasi yang dilakukan guru. Faktor posisi duduk, jarak pandang, dan jumlah siswa dapat memengaruhi efektivitas metode ini. Selain itu, metode ini memerlukan persiapan yang matang, Guru harus menyiapkan bahan, alat, dan langkah-langkah yang akan diperagakan dengan baik. Jika persiapan kurang, demonstrasi bisa berjalan tidak efektif atau justru membingungkan siswa.

4. Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Depdiknas (2005) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman pada anak melalui bermain peran, yakni akan diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain. Sanjaya (2007) mengemukakan bahwa role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang". Ahmadi dan Prasetyo (2005) mengemukakan bahwa metode role playingdisebut juga "sosiodrama maupun bermain peranan yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan

seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat".

D. Peranan Teknik Tanya Jawab, Simulasi dan Menulis Terbimbing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar.

1. Peranan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan kemampuan berbahasa yang baik, siswa dapat memahami pelajaran lain dengan lebih mudah. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar, siswa biasanya dibagi menjadi dua kelompok kelas, yaitu "kelas rendah dan kelas tinggi". Kelas rendah terdiri dari kelas 1, kelas 2, dan kelas 3, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Pembagian ini dilakukan karena terdapat perbedaan dalam tingkat perkembangan usia, kemampuan berpikir, serta materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada masa perkembangan yang sangat penting.

Anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Ketiga kemampuan tersebut sering disebut sebagai "calistung", yang menjadi dasar bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan membaca dan memahami teks sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena melalui kegiatan membaca siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Dengan demikian, keterampilan berbahasa harus dilatih secara terus menerus agar siswa mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pembelajaran Membaca

Permulaan Pembelajaran membaca permulaan biasanya diberikan pada kelas rendah sekolah dasar. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengenal huruf, membaca kata, dan memahami isi bacaan sederhana. Dalam proses pembelajaran membaca permulaan, guru menggunakan beberapa teknik pembelajaran, antara lain:

a. teknik ceramah
b. teknik tanya jawab
c. teknik Latihan
d. teknik pemberian tugas
e. teknik demonstrasi

Teknik ceramah digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa, misalnya ketika guru memperkenalkan huruf alfabet dari "a sampai z" serta menjelaskan cara pengucapannya. Teknik tanya jawab dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai isi bacaan yang telah dibaca. Melalui teknik ini guru dapat mengetahui apakah siswa sudah memahami materi yang dipelajari atau belum. Selain itu, guru juga menggunakan teknik demonstrasi, yaitu dengan meminta siswa untuk membaca kata atau kalimat di depan kelas. Dengan cara ini siswa dapat berlatih membaca dengan lebih percaya diri. Teknik Latihan dalam Pembelajaran Membaca

3. Teknik Latihan

Teknik Latihan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk melatih keterampilan membaca siswa. Dalam teknik ini siswa diberikan berbagai latihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca secara bertahap. Langkahlangkah teknik latihan antara lain:

a. Guru mempersiapkan tempat, materi, serta peralatan yang diperlukan.
b. Latihan dilakukan dengan memperhatikan ketepatan dan kecepatan membaca siswa.

c. Latihan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.
d. Setelah latihan selesai, guru melakukan penilaian serta memberikan perbaikan apabila terdapat kesalahan.

Melalui latihan yang dilakukan secara terus menerus, kemampuan membaca siswa akan semakin meningkat.

4. Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Penelitian yang dilakukan mengenai pembelajaran menulis di sekolah dasar menunjukkan bahwa kegiatan menulis harus dilakukan secara ”kontekstual”, yaitu berkaitan dengan pengalaman nyata siswa. Dengan cara ini siswa akan lebih mudah menuangkan ide dan gagasan mereka ke dalam tulisan. Dalam pembelajaran menulis, guru tidak hanya menilai hasil tulisan siswa, tetapi juga memperhatikan proses yang dilalui siswa saat menulis. Penilaian mencakup aspek kognitif serta sikap siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

E. Tabel Contoh Penerapan Model dan Teknik

Metode Pembelajaran	Teknik Pembelajaran	Contoh Penerapan di Kelas SD
Ceramah Interatif	Tanya Jawab	Guru menjelaskan materi tentang “teks cerita”. Setelah penjelasan, guru mengajukan pertanyaan seperti: Apa tokoh utama dalam cerita? atau Apa pesan dari cerita tersebut? Siswa menjawab secara bergantian sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Diskusi	Simulasi	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan isi sebuah cerita rakyat. Setelah diskusi, siswa melakukan simulasi dengan memerankan tokoh dalam cerita tersebut dan menyampaikan pendapat tentang isi cerita.
Demostrasi	Tanya Jawab	Guru memperagakan cara membaca puisi dengan intonasi dan ekspresi yang benar. Setelah itu guru bertanya kepada siswa tentang bagian puisi yang paling menarik dan alasan mereka.
Bermain Peran	Simulasi	Siswa memerankan tokoh dalam dialog atau cerita pendek. Misalnya dua siswa memerankan penjual dan pembeli di pasar untuk melatih keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia.
Diskusi	Menulis Terbimbing	Guru memberikan gambar seri kepada siswa. Kemudian siswa berdiskusi menentukan alur cerita dan guru membimbing mereka menulis cerita sederhana berdasarkan gambar tersebut.
Ceramah Interatif	Menulis Membimbing	Guru menjelaskan langkah-langkah menuliskarangan sederhana. Setelah itu siswa menulis karangan tentang pengalaman liburan dengan bimbingan guru.



Bab 9
Pengembangan Media Dan Sumber Belajar

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dan membantu siswa memahami pelajaran secara lebih efektif. Media dapat merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya berupa buku atau alat peraga sederhana, tetapi juga berkembang menjadi media digital seperti video, multimedia interaktif, dan buku digital yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Namun, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Selain media, sumber belajar seperti buku, perpustakaan, lingkungan sekitar, dan media massa juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih nyata dan kontekstual. Oleh karena itu, guru perlu memahami

prinsip pemilihan serta pengembangan media dan sumber belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Tujuan

1. Mengetahui dan mampu memberikan penjelasan tentang pengertian, fungsi, manfaat, dan pentingnya media pembelajaran.
2. Mengetahui dan mampu memberikan penjelasan tentang klasifikasi, karakteristik, dan prinsip penggunaan media.
3. Mengetahui dan mampu memberikan penjelasan tentang prosedur pengembangan media serta kelebihan dan keterbatasannya.
4. Mengetahui dan mampu memberikan penjelasan tentang pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran.

C. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi atau materi dari guru kepada siswa. Media ini dapat berupa alat, bahan, atau teknologi yang membantu memperjelas pesan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami. Dalam proses belajar mengajar, media sangat penting karena dapat membantu mengurangi kesulitan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan nyata.

Menurut Maisarah dkk. (2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Pendapat ini menekankan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga memiliki peran dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Fadilah dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran

merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih efektif dan efisien. Sementara itu, Ginting dkk. (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dan siswa yang dapat membantu penyampaian pesan pembelajaran secara lebih jelas dan terarah.

Dari beberapa pendapat tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Media juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, yang tidak hanya membantu pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

D. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Secara umum, pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses merancang, membuat, dan menyempurnakan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan modern, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengembang pembelajaran yang mampu menciptakan media yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media menjadi penting karena setiap siswa memiliki gaya belajar, kemampuan, dan minat yang berbeda, sehingga diperlukan media yang mampu menjembatani perbedaan tersebut agar pembelajaran dapat diterima secara optimal oleh semua siswa.

Menurut Sari (2024), media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran karena dapat meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Hal

ini menunjukkan bahwa tanpa media yang tepat, proses pembelajaran cenderung menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa sulit untuk memahami materi secara maksimal. Selanjutnya, Titin dkk. (2023) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dan konkret. Selain itu, Salsabila dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaranyang dikembangkan secara tepat dapat mendukung pembelajaran yang inklusif, yaitu pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa.

Pengembangan media juga penting untuk mengatasi berbagai keterbatasan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, ruang, dan alat. Misalnya, melalui media video atau simulasi, siswa dapat mempelajari suatu peristiwa atau konsep yang sulit diamati secara langsung. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengulang materi secara mandiri oleh siswa, sehingga membantu mereka yang belum memahami pelajaran dengan baik.Pengembangan media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa yang beragam.

E. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, media juga memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman, motivasi, maupun keaktifan siswa dalam belajar.

Menurut Maisarah dkk. (2023), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan keaktifan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung atau visualisasi.

Media pembelajaran memeiliki beberapa fungsi dan manfaat dalam proses pembelajaran sebgai berikut.

1. Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-peristiwa Tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam Rahim dari mulai sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga, jika dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

2. Memanipulasi Keadaan, Peristiwa, atau Objek Tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah manusia, dapat disajikan melalui film. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar dan yang tidak mungk in ditampilkan dalam kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil dan sulit dilhat dengan menggunakan mata telanjang. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang

sulit diikuti, seperti gerakan mobil, gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan pelari. Sebaliknya, dapat mempercepat gerakan- gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tar perubahan warna suatu zat, dan lain-lain.

3. Menambah Semangat dan Motivasi Belajar

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah dan sebagainya.

G. Klasifikasi/macam-macam media pembelajaran

Menurut Habibah dkk. (2025), media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek, salah satunya berdasarkan unsur yang terkandung di dalamnya, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio seperti rekaman suara hanya mengandalkan indera pendengaran, media visual seperti gambar dan grafik mengandalkan indera penglihatan, sedangkan media audiovisual seperti video menggabungkan keduanya sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuknya, seperti media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, hingga media digital interaktif yang memanfaatkan teknologi modern.

Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah foto, gambar, bahan yang dicetak, dan sebagainya.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti video, film, tv dan sebagainya.
4. Dilihat dari kemampuan jangkaunnya, media dibagi ke dalam:
5. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
6. Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, video, dan sebagainya.
7. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
8. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi agar dapat berfungsi dan digunakan.
9. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

H. Karakteristik beberapa media pembelajaran

Menurut Habibah dkk. (2025), karakteristik media pembelajaran mencakup aspek fisik dan nonfisik yang mendukung efektivitas penyampaian materi. Aspek fisik berkaitan dengan bentuk media seperti ukuran, warna, dan tampilan, sedangkan aspek nonfisik berkaitan dengan isi pesan, kejelasan informasi, serta daya tarik media tersebut . Hal ini menunjukkan bahwa media yang baik tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga harus mampu menyampaikan pesan secara jelas dan mudah dipahami.

1. Media Grafis (Visual Diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yangmengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambargambar, dan symbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah: gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

2. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan apabila tersedia fasilitas yang dibutuhkan untuk itu. Namun demikian, seperti halnya dengan grafis, media yang tergolong pada kelompok media proyeksi sama-sama mengandalakan rangsangan visual. Beberapa jenis media yang sering digunakan, diantaranya film bingkai (slide), Over Head Transparansi, Opaque Projektor, Microfis, video. Media-media proyeksi semacam itu sekarang sudah jarang digunakanpaikan pesan secara jelas dan mudah dipahami.

3. Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

Pada dasarnya semua jenis tujuan belajar dapat dicapai dengan menggunakan media audio. Namun, karena media ini lebih auditif, maka tujuan yang sifatnya mengharapkan

keterampilan motoric, akan sulit menggunakan media ini. media ini lebih cocok untuk mencapai tujuan yang bersifat kognitif serta tujuan yang bersifat afektif.

4. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, computer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Saat ini teknolgi computer tidak lagi hanya digunakan sebahai sarana komputerisasi dan pengolahan kata tetapi juga sarana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Dengan tampilan yang dapat mengombinasikan unsur penyampaian informasi dan pesan, computer dapat dirancang dan digunakan sebagai media efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

I. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media dan Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Menurut Amali dkk. (2022), terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, media juga harus mempertimbangkan kemampuan guru dalam menggunakannya serta kondisi lingkungan pembelajaran seperti waktu dan fasilitas yang tersedia . Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media tidak boleh dilakukan secara sembarangan, tetapi harus melalui pertimbangan yang matang.

J. Prosedur pengembangan media pembelajaran

Secara umum, prosedur pengembangan media pembelajaran adalah langkah-langkah sistematis yang dilakukan untuk merancang, membuat, menguji, dan menyempurnakan media agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur ini penting agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut Simbolon dkk. (2024), pengembangan media pembelajaran umumnya menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis (analisis kebutuhan), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi). Model ini membantu guru atau pengembang media dalam menghasilkan produk yang sistematis, terarah, dan sesuai kebutuhan siswa.

K. Ciri-ciri Sumber Belajar

Secara garis besar sumber belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
2. Sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif, yaitu dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.
3. Dengan adanya klasifikasi sumber belajar, maka sumber belajar yang dimanfaatkan mempunyai ciri-ciri; (a) tidak terorganisasi dan tidak sistematis baik dalam bentuk maupun isi, (b) tidak mempunyai tujuan pembelajaran yang eksplisit, (c) hanya dipergunakan untuk keadaan dan tujuan tertentu atau secara insidental, dan (d) dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.

4. Sumber belajar yang dirancang (resources by designed) mempunyai ciriciri yang spesifik sesuai dengan tersedianya media (Rohani, 1997: 103-104).
5. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
6. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (by designed), dan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi (by utilization). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi adalah sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar (Soeharto, 2003: 78).

Sumber belajar by designed adalah sumber belajar yang keberadaannya dihasilkan dari penemuan dan diproduksi oleh pelaku pembelajaran, baik guru maupun siswa. Contohnya, internet pembelajaran merupakan sumber belajar yang didesain untuk mempermudah proses pembelajaran.

L. Pemilihan dan Penggunaan Sumber Belajar

Oleh karena setiap anak merupakan individu yang unik (berbeda satu sama lain), maka sedapat mungkin guru memberikan perlakuan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Dengan begitu maka diharapkan kegiatan mengajar benar-benar membuahkan kegiatan belajar pada diri setiapsiswa. Hal ini dapat dilakukan kalau guru berusaha menggunakan berbagai sumber belajar secara bervariasi dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang ada.

Hal yang perlu diperhatian adalah, agar bisa terjadi kegiatan belajar pada siswa, maka siswa harus secara aktif

melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika adainteraksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar (Wina Sanjaya, 2008:205).Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Pepatah China mengatakan: Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bias (Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Media Group, 2008).

Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Pengembangan Sumber Belajar 109 Eric seorang pemerhati pendidikan menjelaskan tahap-tahap perkembangan sumber belajar. Dia membaginya dalam empat tahap sebagai berikut: [14]Arif F Sadiman, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali, 1986).

Bab 10
Implementasi dan Simulasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Namun, pelaksanaannya di kelas sering menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya partisipasi siswa, penggunaan metode yang kurang bervariasi, serta keterbatasan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui metode simulasi. Simulasi merupakan metode pembelajaran yang menirukan situasi nyata sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Metode simulasi memiliki beberapa bentuk, seperti peer teaching, sosiodrama, role playing, psikodrama, dan simulation game. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami berbagai situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pemberi

penjelasan (explaining), pengawas (refereeing), pelatih (coaching), dan fasilitator diskusi (discussing). Dengan penerapan simulasi yang tepat, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif siswa.

B. Tujuan

1. Untuk Mengetahui Implementasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa
2. Untuk Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam mengimplemenetasikan pembelajaran berbasis simulasi
3. Untuk Mengetahui Bagaimana efektivitas simulasi dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa

C. Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Guru bisa menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif dan kreatif guna meningkatkan kemampuan membaca siswa. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan guru adalah metode CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition). Menurut Oktafiani, dkk (2018) dalam Rahmi & Marnola (2020),6 metode CIRC adalah metode untuk menguasai kemampuan memahami bacaan yang menitikberatkan pada kerja sama kelompok. Perdapat tersebut sejalan dengan Azizah & Yanti (2022) yang mengemukakan bahwa metode CIRC adalah gabungan aktivitas membaca dan menulis yang menerapkan pembelajaran baru dalam memahami bacaan dan tulisan. Dengan demikian, tujuan penerapan metode CIRC adalah untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan membantu siswa belajar memiliki kemampuan memahami bacaan.Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sintia & Ramadhan (2023), dalam mengatasi masalah terkait membaca pemahaman siswa, guru menerapkan pendekatanp embelajaran

kooperatif tipe CIRC. Penelitian yang dilakukan Fitriani & Nurjamaludin (2020) pada siswa kelas IV SDIT Persis 99 Rancabango juga menggunakan model CIRC dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, metode CIRC terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa akan cerita fiksi melalui peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan model CIRC. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam paper ini adalah bagaimana penerapan metode CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia? Dengan demikian, tujuan penulisan paper ini adalah untuk memaparkan penerapan metode CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam penerapan metode CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) guru dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui tiga tahap, yaitu:

1. Tahap prabaca artinya guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam kelompok
2. Tahap membaca artinya guru menginstruksikan siswa melanjutkan membaca buku melalui membaca berpasangan dan meminta siswa bergabung dengan kelompok untuk menganalisis cerita dan mengerjakan poster
3. Tahap pascabaca artinya guru meminta siswa satu persatu untuk menjelaskan cerita menggunakan bahasa sendiri dan kelompok menjawab satu pertanyaan dari guru. Dampak positif dari penerapan metode ini adalah bisa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, yaitu:
    a. siswa mampu menyimpulkan bacaan
    b. siswa mampu memahami makna tersurat dan tersirat,
    c. siswa mampu menjawab pertanyaan, dan

d. siswa mampu menceritakan kembali cerita menggunakan bahasa sendiri.

Amin Basri menjelaskan bahwa model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) yang bekerja dengan baik, dapat membantu siswa untuk berpartisipasi pada saat mempelajari bahasa Indonesia. Model ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih dinamis dan dapat memahami apa yang mereka pelajari di sekolah (Amin Basri, 2024). Laesa dan Endang juga mengemukakan bahwa adanya penerapan CIRC, siswa juga bisa memberikan partisipasi yang tinggi dalam hal kemampuan membaca mereka serta hasil belajar mereka dengan cara yang kreatif dan efisien (Ayun,2023). Selain itu, menurut Siti dan Asep juga mengemukakan adanya penerapan model ini dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman terbukti berhasil dalam menumbuhkan hasil belajar siswa karena proses belajar dilakukan sesuai skema yang telah dibentuk (Kodariah & Samsudin, 2023).

D. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Berbasis Simulasi

1. Kurangnya Pemahaman dan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Teknologi

Guru Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital. Berdasarkan hasil wawancara, banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi karena belum terbiasa atau belum memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakannya. Hal ini selaras dengan penelitian Prasetyo & Sari (2021) yang menyebutkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada tingkat literasi digital guru dan penelitian Nara mayang sari & Khoirunnisa et al (2024) hasil wawancara mereka menunjukkan

bahwa guru memiliki kendala dalam menerapkan model, media dan teknik. pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka karena kurang bisa mengoperasikan teknologi.

2. Keterbatasan Sarana dan Infrastruktur

Selain kurangnya pemahaman dan keterampilan guru, keterbatasan sarana dan infrastruktur juga menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Jumlah perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet masih terbatas, bahkan dalam beberapa kelas, guru harus menggunakan perangkat pribadi untuk menampilkan materi pembelajaran berbasis digital. Ketersediaan infrastruktur yang tidak memadai menyebabkan pembelajaran berbasis teknologi sulit untuk diterapkan secara optimal. Misalnya, dalam pembelajaran IPS. penggunaan internet sangat penting untuk mengakses sumber informasi yang lebih luas, seperti dokumenter sejarah atau simulasi interaktif mengenai perubahan geografis. Namun, karena keterbatasan akses internet, banyak guru yang akhirnya memilih untuk menggunakan materi cetak sebagai alternatif, meskipun materi tersebut kurang interaktif dibandingkan dengan media digital.

3. Kurangnya Dukungan dan Pelatihan yang Berkelanjutan

Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam bentuk pelatihan serta bimbingan teknis bagi guru sangat berperan dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan masih terbatas dan belum berkelanjutan.

Sebagian besar guru menyatakan bahwa mereka pernah mengikuti pelatihan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi pelatihan tersebut hanya berlangsung dalam waktu singkat dan tidak mencakup praktik mendalam. Hal ini menyebabkan guru kesulitan dalam menerapkan apa yang telah dipelajari dalam pengajaran sehari-hari. Selain itu,

kurangnya forum diskusi dan komunitas belajar bagi guru juga menjadi hambatan dalam pengembangan keterampilan teknologi mereka. Banyak guru yang merasa bahwa setelah pelatihan selesai, mereka tidak memiliki wadah untuk berbagi pengalaman atau bertanya jika mengalami kendala dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih berkelanjutan dalam pelatihan guru, seperti workshop berkala, mentoring. dan pembentukan komunitas pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi yang meliputi peningkatan pelatihan guru secara berkelanjutan, penyediaan infrastruktur yang lebih memadai, pengembangan komunitas belajar bagi guru, serta penyederhanaan media digital agar lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran. Dengan adanya dukungan yang lebih baik dalam pemanfaatan teknologi, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dan efektif dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Rahmawati et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

E. Efektivitas Simulasi dalam Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Siswa

Terdapat empat keterampilan berbahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang harus dikuasai, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Dengan ini bahasa seseorang mencerminkan pikirannya,sehingga keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut memiliki kaitan erat dengan proses berpikir yang mendasari penggunaan bahasa. Keterampilan membaca adalah komponen berbahasa ketiga setelah kemampuan berbicaradan menyimak. Dalam pendidikan, keterampilan membaca sangat penting untuk membantu siswa belajar. Membaca adalah langkah pertama menuju pemahaman suatu pelajaran. Siswa dapat menangkap dan mengerti konsep yang dibahas dengan membaca. Dengan

memahami teks yang ditulis, akan mendapatkan informasi dari berbagai teks dan akan menjadi lebih mudah bagi para siswa (Nofrianni, 2023).

Keterampilan untuk membaca dan memahami sangat diperlukan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang bertujuan mengembangkan dan menumbuhkan minat baca siswa untuk melatih keterampilan membaca sebagai proses agar siswa dapat memahami informasi ataupun pesan yang tersirat dalam teks. Dalam keterampilan dalam hal membaca, siswa tidak lagi hanya mengetahui, melafalkan sebuah huruf dengan benar tetapi siswa akan mempelajari sebuah teks bacaan dengan tingkatan lebih tinggi yang diharuskan untuk memahami isi dari teks bacaan. Dalam proses memahami bacaan, pembaca harus memilikikemampuan untuk selalu memahami isi teks. Dengan demikian, setelah membaca teks, para pembaca dapat harus bisa mengungkapkan hasil interpretasi mereka dengan menggunakan kata-kata sendiri, baik secara tulisan maupun lisan (Ayuningrum & Herzamzam, 2022).

Keterampilan siswa dalam membaca dan memahami ini akan ditandai dengan indikator-indikator dalam membaca pemahaman. Indikator membaca pemahaman yaitu:

1. Keterampilan siswa dalam memahami teks
2. keterampilan siswa merangkum teks dengan mengenali gagasan utama dalam setiap paragraf
3. keterampilan siswa dalam memberikan jawaban terkait isi pertanyaan di dalam teks dan
4. keterampilan siswa menyampaikan kembali isi yang terkandung dalam teks dengan kalimat sendiri serta menggunakan bahasa yang terstruktur dengan baik (Suandi, Ason, & Atmaja, 2023).

Model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) mengikut sertakan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Adanya CIRC ini akan mendukung siswa untuk mengasah kemampuan membaca dan menulis mereka

serta dapat memperoleh pemahaman yang baik mengenai materi teks. (Suci & Yamin, 2022).Pada akhirnya, model pembelajaran ini nantinya akan menyatukan bacaan secara keseluruhan sebelum memecahkannya menjadi komponen yang penting. Model ini memiliki beberapa keuntungan:

a. Guru dapat membantu siswa
b. Siswa melakukan pemahaman yang lebih mendalam melalui kerja kelompok,
c. Mendorong siswa untuk bermotivasi, dan
d. Membangun kesadaran sosial dan kemampuan untuk menerima pendapat orang lain. (Putu, Eliantari, Kristiantari, & Sujana, 2020)

Adanya model Copperative Reading and Composition (CIRC) ini memungkinkan interaksi yang ekstensif dalam pembelajaran kooperatif, termasuk adanya komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa dan sebaliknya, diharapkan adanya metode ini akan membantu siswa dalam melakukan kegiatan dan kehidupan mereka dan dapat menjadi individu yang cerdas dan sukses. Dalam kegiatan pembelajaran ini, penggunaan model CIRC bersama dengan media cerita bergambar, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengungkapkan ide-ide penting dalam alur cerita. Selain itu, penggunaan CIRC dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis dan membaca, yang berarti hasil belajar mereka meningkat (Nofrianni, 2023).

Media pembelajaran memiliki peranan yang pentingdalam kegiatan belajarkarena akan memudahkan siswa dalam menguasai apa yang diajarkanguru. Menurut Falahudin(dalam Kesumadewi et al., 2020) faktor-faktor berikut harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran meliputi: tujuan penggunaan media, pihak yang dituju, ketersediaan, waktu, fitur, dan biaya. Jenis media pembelajaran yang dapat mendukungmodel CIRC salah satunya adalah cerita bergambar, yang merupakan jenis media visual yang bisa ditangkap dengan

menggunakan panca indera penglihatan (Kesumadewi et al., 2020).

Cerita bergambar adalah jenis media yang menyajikan cerita dengan gambar yang jenaka, menarik, dan menghibur sehinggaanak-anak menjadi tertarik dan akhirnya membaca buku tersebut (Syifak, 2013). Cerita bergambar dapat membantu dalam terlaksana nya pembelajaran yang menekankan aktivitas membaca pemahaman dengan di sediakan buku cerita yang dilengkapi dengan gambar yang memikatperhatian siswa, dan membantu siswa untuk menentukan gagasan utama dalam sebuah teks. Aktivitas membaca buku dapat dilakukan siswa untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan, dalam proses membaca pemahaman. Perlu adanya prosespembelajaran menarik dan kreatif untuk memikat ketertarikan siswa agar siswa dapat fokus ketika memahami isi bacaan. Maka dari itu, pencapaian tujuan pembelajaran ini akan tergantung pada penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat.

Daftar Pustaka

Aqib, Z. (2020). Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. (2021). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Dimyati, & Mudjiono. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrohman, M. (2020). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ginting, R., Simanjuntak, E., & Harahap, D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 7(1), 45–56.

Hamalik, O. (2019). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Haryadi, & Zamzani. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Jakarta: Depdiknas.

Hermawan, A. (2021). Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta.

Hosnan, M. (2020). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Kosasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniasih, I., & Sani, B. (2020). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.

Maisarah, N., Putri, A., & Rahmawati, S. (2023). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 112–120.

Majid, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2021). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Musfiqon. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ngalimun. (2020). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nurgiyantoro, B. (2020). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.

Prastowo, A. (2021). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Purwanto. (2020). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. (2021). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2021). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sari, D. (2021). Analisis Kebutuhan Siswa dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 23–31.

Sari, R. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Modern, 9(1), 55–66.

Setyosari, P. (2020). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Shoimin, A. (2020). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum Merdeka. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Slameto. (2019). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
Sudjana, N. (1989). Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Sinar Baru.
Sudjana, N. (2019). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
Suprijono, A. (2020). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Susanto, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
Suyatno. (2019). Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
Tarigan, H. G. (2018). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
Tarigan, H. G. (2018). Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
Tarigan, H. G. (2018). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
Tarigan, H. G. (2018). Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
Trianto. (2020). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
Uno, H. B. (2020). Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
Warsita, B. (2020). Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
Yamin, M. (2020). Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
Yaumi, M. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
Zaini, H. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Glosarium

Analisis Kebutuhan Siswa	*Proses mengidentifikasi karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar peserta didik.*
Asesmen	*Proses mengumpulkan dan mengolah informasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik.*
Desain Pembelajaran	*Rancangan sistematis mengenai pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.*
Evaluasi	*Proses menilai keberhasilan pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.*
Implementasi	*Proses penerapan rencana pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar.*
Inovasi Pembelajaran	*Pembaruan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas belajar.*
Karakteristik Peserta Didik	*Ciri-ciri yang dimiliki siswa, baik dari aspek fisik, sosial, emosional, maupun intelektual.*
Keterampilan Berbahasa	*Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif.*
Literasi	*Kemampuan memahami, mengolah, dan menggunakan informasi melalui kegiatan membaca dan menulis.*
Media Pembelajaran	*Alat atau sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran.*
Metode Pembelajaran	*Cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.*

Modul Ajar	*Dokumen yang berisi rancangan pembelajaran sebagai pedoman guru dalam mengajar.*
Pembelajaran Inovatif	*Pembelajaran yang menggunakan metode, media, atau strategi baru sehingga peserta didik lebih aktif dan kreatif.*
Perencanaan Pembelajaran	*Proses menyusun tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi sebelum pembelajaran dilaksanakan.*
Project Based Learning (PjBL)	*Model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan utama untuk mencapai tujuan pembelajaran.*
Proyek	*Tugas yang dikerjakan secara sistematis dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan suatu produk atau karya*
Refleksi	*Kegiatan meninjau kembali proses dan hasil pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada pembelajaran berikutnya*
Simulasi	*Metode pembelajaran yang meniru situasi nyata agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung.*
Sumber Belajar	*Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar.*
Teknik Pembelajaran	*Langkah-langkah khusus yang digunakan dalam menerapkan suatu metode pembelajaran.*

Indeks

A

Abstrak, 53, 73, 81, 84
Analisis Kebutuhan Siswa, Viii, Ix, 48, 49, 50, 51, 57, 103, 109
Asesmen, Viii, 28, 30, 103
Audio, 38, 46, 84, 85, 88
Audiovisual, 85, 86
Auditif, 86, 88

B

Belajar, X, 35, 37, 52, 53, 58, 80, 85, 89, 91, 105, 107, 108, 109
Berbahasa, Vii, Ix, 15, 19, 74, 103, 107, 109, 110
Berbasis, 10, 14, 16, 18, 23, 28, 41, 43, 65, 93, 95, 96, 97

C

Calistung, 74
Cerita, 67, 100
Circ, 93, 94, 95, 99, 100
Coaching, 92
Composition, 93, 94, 95, 99
Copperative, 99

D

Demonstrasi, 70, 73, 75, 101
Desain, Vii, Viii, 24, 25, 26, 29, 91, 103
Didik, 17, 19, 34, 35, 103
Diproyeksikan, 86
Discussing, 92

E

Efektif, V, 1, 3, 4, 12, 14, 16, 19, 21, 24, 25, 26, 28, 32, 33, 34, 35, 39, 43, 45, 48, 49, 50, 51, 61, 64, 66, 70, 71, 72, 73, 80, 82, 83, 88, 89, 93, 94, 97, 101, 103
Evaluasi, Ix, 59, 60, 61, 63, 103, 108

F

Fasilitator, 5, 10, 11, 12, 19, 43, 51, 64, 66, 69, 72, 92, 101

I

Implementasi, ix, x, 60, 61, 62, 92, 93, 103
Indonesia, i, iii, v, vi, vii, viii, ix, 3, 13, 14, 16, 21, 24, 25, 29, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 54, 64, 65, 67, 69, 70, 72, 73, 74, 78, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 101, 102, 107, 108
Informasi, v, 5, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 27, 40, 42, 45, 46, 56, 57, 64, 65, 66, 71, 72, 74, 81, 87, 88, 96, 98, 103, 104
Infrastruktur, 96, 97
Inovasi, v, 1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 59, 60, 61, 62, 63
Inovasi, i, iii, v, vii, viii, ix, xii, 1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 101, 103

Inovatif, vii, viii, 9, 16, 17, 18, 29, 32, 39, 41, 45, 46, 47, 48, 49, 64, 69, 104, 107, 108, 109, 110

K

Karakteristik, vii, x, 9, 12, 52, 54, 58, 86, 103
keterampilan, v, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 32, 33, 36, 37, 39, 41, 42, 46, 47, 64, 65, 67, 70, 72, 73, 75, 76, 78, 88, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 101
Keterampilan, vii, ix, xi, 15, 19, 20, 68, 74, 76, 95, 97, 98, 103, 107, 109, 110
Klasifikasi, 81, 86, 90
Kompeten, 102
Komunitas, 97
Konkret, 22, 47, 53, 73, 81, 83, 84, 91
Kreatif, v, xii, 3, 14, 16, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 44, 45, 61, 82, 93, 95, 100, 101, 102, 104

L

Learning, ix, 13, 15, 19, 21, 22, 23, 39, 40, 44, 64, 65, 66, 101, 104, 109
Literasi, 104

M

Media, viii, x, 9, 13, 19, 27, 28, 30, 37, 38, 45, 46, 47, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 100, 104, 107, 108, 109, 110
Memanipulasi, 85, 88
Membaca, v, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 43, 46, 47, 50, 54, 55, 58, 64, 69, 74, 75, 76, 77, 93, 94, 95, 98, 99, 100, 101, 103, 104
Metode, viii, ix, 8, 10, 19, 37, 41, 42, 43, 44, 70, 71, 72, 73, 76, 92, 104, 109, 110
Motivasi, 11, 17, 25, 26, 35, 49, 50, 51, 52, 55, 80, 83, 84, 85

P

Pelatihan, 96, 97
Pembelajaran, i, iii, v, vii, viii, ix, x, xii, 1, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 45, 48, 49, 59, 60, 64, 65, 67, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 81, 82, 83, 86, 89, 91, 92, 93, 95, 101, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110
penelitian, 1, 93, 96
Perencanaan, viii, 32, 33, 34, 36, 91, 101, 104, 108, 109, 110
Perubahan, 62, 91
Peserta, 17, 19, 34, 35, 40, 43, 103
PjBL, 13, 65, 66, 67, 101, 104
Project, ix, 13, 15, 64, 65, 66, 101, 104
Proyek, 41, 67, 104

R

Reading, 93, 94, 95, 99
Refereeing, 92
Refleksi, Ix, 38, 59, 63, 66, 104
Relevan, 2, 3, 11, 12, 17, 34, 35, 37, 45, 50, 64, 66, 72, 82, 88, 102

S

Simulasi, 13, 42, 57, 70, 73, 77, 83, 92, 93, 96
Simulasi, Ix, X, Xi, 74, 77, 78, 92, 95, 97, 104
Sumber, xii, 2, 4, 5, 10, 12, 13, 64, 80, 81, 89, 90, 91, 96

T

Teknik, ix, x, 69, 74, 75, 76, 105, 109
Teknologi, Xii, 3, 4, 10, 12, 13, 17, 19, 28, 45, 47, 59, 62, 80, 81, 82, 83, 86, 95, 96, 97, 101
Teks, 21, 22, 36, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 46, 47, 58, 74, 76, 98, 99, 100
Transparansi, 87

Profil Penulis



Imelda Ratih Ayu

Ia merupakan akademisi yang memiliki perhatian besar terhadap pengembangan pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi, literasi multimodal, strategi metakognitif, inovasi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam dunia pendidikan. Berbagai karya ilmiah, penelitian, dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dihasilkan sebagai bentuk kontribusinya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan semangat belajar sepanjang hayat, ia terus mengembangkan kompetensi akademik dan profesional melalui penelitian, publikasi ilmiah, kolaborasi, serta pengembangan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan pendidikan abad ke-21.



Puji Ayurachmawati

Ia merupakan akademisi pada bidang biologi dan pendidikan dasar, ia berkomitmen tinggi untuk terus berkontribusi dalam pengembangan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia. Beliau meyakini bahwa ilmu pengetahuan akan semakin bermakna apabila dibagikan dan dimanfaatkan untuk memberikan manfaat bagi sesama. Semangat kolaborasi, pembelajaran sepanjang hayat, serta pengembangan diri senantiasa menjadi prinsip yang dipegang dalam perjalanan akademik dan profesionalnya. Melalui berbagai kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengembangan

pembelajaran, beliau terus berupaya menghadirkan inovasi yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta mendukung terciptanya pendidikan yang bermutu dan relevan dengan perkembangan zaman.



Sylvia Lara Syaflin

Ia adalah akademisi yang memiliki perhatian besar terhadap pengembangan pendidikan dasar, inovasi pembelajaran, serta peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Ia terus berupaya mengembangkan kompetensi akademik dan profesional melalui berbagai kegiatan pembelajaran, penelitian, publikasi ilmiah, dan pengembangan diri sebagai bentuk kontribusi dalam memajukan dunia pendidikan. Dengan semangat belajar sepanjang hayat, beliau meyakini bahwa pendidikan merupakan proses yang terus berkembang dan menuntut kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, serta memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.



Zhaidah Bintang Agung

Ia merupakan praktisi pendidikan yang memiliki ketertarikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. Dalam perjalanan akademiknya, ia terus berupaya memperluas pengetahuan dan keterampilan di bidang pendidikan melalui kegiatan perkuliahan, penyusunan bahan ajar, pengembangan media pembelajaran, serta berbagai kegiatan akademik lainnya. Semangat belajar, kreativitas, kerja sama, dan keinginan untuk terus berkembang menjadi bagian penting dalam perjalanan akademiknya. Melalui pendidikan yang inovatif dan kontekstual, saya berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar.

Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

IMELDA RATIH AYU
PUJI AYURACHMAWATI
SYLVIA LARA SYAFLIN
ZHAIDAH BINTANG AGUNG



Penyusunan buku ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang berbagai model, metode, media, dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Oleh karena itu, pembaca perlu memahami dan mampu menerapkan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui buku ini, penulis berharap pembaca dapat memperoleh informasi dan inspirasi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan bermakna di sekolah dasar.

P.A.C.E

Partnership for Action on Community Education

Komplek Pondok Pinang, Padang Sumatera Barat

IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

Tahun 2026