

Penerapan Media Pembelajaran dan Model-Model Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Gembira Aprilia Nababan¹, Laura Shinta Sembiring², Ivo Tioni Tambunan³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan

e-mail : Nababangembira7@gmail.com¹, laurashintiasembiring@gmail.com²,
ivotioni829@gmail.com³

Abstrak

Media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Model-model pembelajaran inovatif diterapkan agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat melekat pada diri siswa. Pada pembelajaran matematika banyak sekali model inovatif yang dapat diterapkan antara lain model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Problem Based Learning*, model pembelajaran *Project Based Learning*, *Pembelajaran inquiry*, dan *Discovery Learning*.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran Model, Inovatif, Pembelajaran Matematika.*

Abstract

Learning media is a forum for conveying and distributing information to recipients, so that it can produce teaching and learning activities that are planned effectively and efficiently in order to create a conducive learning environment, which makes it easier for students to understand the subject matter and increases students' interest in learning. A learning model is a framework that provides an overview for implementing learning to help students learn so they can achieve the expected goals. Innovative learning models are applied so that students can be directly involved in the learning process so that the material presented can stick with students. In mathematics learning, there are many innovative models that can be applied, including contextual learning models, direct learning models, cooperative learning models, Problem Based Learning learning models, Project Based Learning learning models, inquiry learning, and Discovery Learning

Keywords: *Model Learning Methods, Innovative, Mathematics Learning.*

PENDAHULUAN

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika. Media termasuk alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak.

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti. Media pembelajaran matematika memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika maupun bagi peserta didik dalam menerima pengetahuan yang disampaikan guru kepadanya. Media yang inovatif, sebagai suatu ide, praktek, atau obyek media yang dianggap baru. Dalam penelitian ini, media inovatif yang dikaji berkaitan dengan media visual (*flash macromedia*) berupa model simetri lipat pada bangun datar dan media cetak berupa kartu permainan (*puzzle*) berwarna, dengan ukuran yang proporsional, dan dengan pengemasan yang menarik. Media yang demikian akan memberikan warna dan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan/konsep matematika, siswa memperoleh pemahaman yang benar tentang konsep, dan akhirnya bermuara pada perolehan hasil belajar yang optimal.

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutama materi matematika. Masih terbatasnya ketersediaan media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan akan adanya sarana dan prasarana penunjang pun merupakan salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa agar mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar bagi siswa. Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran

Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar millennial. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat

siswa untuk belajar. Media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat stigma siswa terhadap pelajaran matematikayang menganggap yang sulit dan membosankan. Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi desainyangbersifat online.

Oleh karena itu, permasalahan yang hendak dipecahkan melalui penelitian ini adalah bagaimana penerapan dan peran media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta dampaknya bagi guru dan siswa.

Dengan demikian tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai: 1) Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika di SD; 2) Peran media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika di SD; dan 3) Dampak penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika SD bagi guru dan siswa. Suatu fakta menunjukkan bahwa pembelajaran matematika SD menggunakan alat peraga dan media lainnya secara tepat dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan adalah enam berbanding satu atau 6 : 1. Jadi penggunaan alat peraga dan media lainnya dalam pembelajaran matematika (khususnya dalam memberikan penanaman konsep) akan membawa hasil enam kali lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dengan pengajaran drill tanpa konsep (Ruseffendi dalam Sukayati dan Suharjana, 2009).

METODE.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang fenomena sosial. Peneliti berusaha memahami makna peristiwa serta interaksi orang dalam situasi pada saat penelitian sehingga dapat memahami tantangan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Inovatif

Kata "inovatif" mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan.oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa.

Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. "Learning is fun" merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan. Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang.

Syah dan Kariadinata berpendapat bahwa Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan cara mengelola media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga, terjadi proses dalam membangun rasa percaya diri pada siswa. Pembelajaran yang inovatif diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah. Siswa yang seperti ini mampu menggunakan penalaran yang jernih dalam proses memahami sesuatu dan mudah dalam mengambil pilihan serta membuat keputusan. Hal itu dimungkinkan karena pemahaman yang terkait dengan persoalan yang dihadapinya. Kemampuan dalam

mengidentifikasi dan menemukan pertanyaan tepat yang dapat mengarah kepada pemecahan masalah secara lebih baik. Informasi yang diperolehnya akan dikembangkan dan dianalisis sehingga akan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan baik.

Menurut para ahli menyebutkan suatu model mengajar dianggap baik apabila memiliki ciri – ciri sebagai berikut :

1. Memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa
2. Hasil belajar yang ditetapkan secara khusus yaitu : perubahan perilaku positif siswa
3. Penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif
4. Ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran sehingga bisa menetapkan kriteria keberhasilan dalam proses belajar mengajar.
5. Interaksi dengan lingkungan agar mendorong siswa lebih aktif dalam lingkungannya

Media Pembelajaran

Media adalah perantara penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media tersebut harus dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu tujuan dari pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar yang dimiliki siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan ketersediaan fasilitas pendukung dan lain-lain.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat dan teknik yang digunakan untuk tujuan mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran. Segala sesuatu baik itu alat ataupun benda nyata yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan juga keterampilan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

1. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (visual) dan media yang dapat dilihat dan di dengar. media berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi dua yaitu media dengan teknologi tradisional dan mutakhir. Media dengan teknologi tradisional seperti slide, gambar, film, rekaman piringan, papan permainan, manipulatif (miniatur, boneka). Sedangkan media dengan teknologi mutakhir seperti pembelajaran berbasis Web dan lain-lain

Media pendidikan, gambar/foto merupakan media yang paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa dan simbol yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati disemua tempat. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk salah satunya dengan menggunakan gambar atau foto. Penggunaan media seperti gambar dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Media gambar digunakan agar siswa memiliki gambaran nyata tentang skala dan denah.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang disusun secara terstruktur oleh guru agar tujuan belajar dapat tercapai. Menurut Trianto (2010) model pembelajaran adalah “suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lainnya. Dari pendapat tersebut dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang dirancang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru harus mengetahui model-model

pembelajaran yang sesuai dengan materi ajarnya. Pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas, kemampuan berpikir, dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

Proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang diajarkan melekat pada diri siswa. Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi proses belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya sekedar datang, duduk, diam dan mencatat saja. Namun sebaliknya, siswa diharap dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu pelajaran yang menuntut guru menggunakan model pembelajaran inovatif adalah pada pembelajaran matematika.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu deduktif, karena dalam matematika proses mencari kebenarannya (generalisasi) berbeda dengan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika dapat dilihat sebagai bahasa yang menjelaskan tentang pola, baik pola di alam (kauni) dan maupun pola yang ditemukan melalui pikiran. Pola-pola tersebut bisa berbentuk real (nyata) maupun berbentuk imajinasi, dapat dilihat atau hanya dalam bentuk mental (pikiran), statis atau dinamis, kualitatif atau kuantitatif, asli berkaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari atau tidak lebih dari hanya sekedar untuk keperluan rekreasi.

Dalam dunia pendidikan, ilmu matematika menjadi salah satu pelajaran yang tidak bisa terlepas dengan perkembangan teknologi, sehingga matematika menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib. Akan tetapi, hal tersebut bertolak belakang dengan peran penting matematika karena masih banyak orang atau siswa khususnya, masih beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu membosankan dan sulit untuk bisa dipahami.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat SD sampai Perguruan Tinggi. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena segala bentuk aktivitas tidak terlepas dari konsep matematika. Namun matematika terkadang menjadi momok bagi sebagian siswa, karena sulitnya dalam memahami konsep matematika (Irmayanti dan Danial, 2019). Kesulitan belajar matematika yang dialami pada siswa berhubungan dengan kemampuan belajar yang kurang sempurna. Kekurangan tersebut dapat terlihat dari respon dan partisipasi siswa dalam mempelajari matematika itu sendiri. Sementara siswa yang menunjukkan prestasi dan hasil belajar yang meningkat, hal tersebut membuktikan bahwa siswa tersebut telah berhasil dalam pembelajaran matematika (Fitriani, 2020).

Proses Belajar Mengajar Matematika Setiap proses pembelajaran selalu diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sama halnya dengan proses pembelajaran matematika. Dalam proses belajar mengajar matematika perlu kita sadari bahwa tujuan akhir dari belajar matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang relatif abstrak. Seorang guru harus mencarikan suatu hal yang dapat menjembatani antara pola pikir konkret yang dimiliki siswa dengan pola pikir abstrak yang merupakan ciri khas matematika. Proses belajar mengajar dilakukan oleh guru dan siswa, dimana guru bertugas memberikan pengajaran dan siswa menerima pengajaran, yang dapat dilakukan secara langsung tatap muka seperti guru dan siswa di dalam kelas atau tidak langsung seperti melalui buku dan modul.

Penerapan Media Pembelajaran dan Model-Model Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Beberapa model inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika antara lain pembelajaran kontekstual, pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran Problem Based Learning, Project Based Learning,

Pembelajaran inquiry, dan Discovery Learning. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, sehingga dalam menerapkan model pembelajaran guru haruslah menyesuaikan dengan materi yang diajarkannya.

Penerapan media inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar mengacu pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran melalui tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Media (inovatif) berguna untuk mengembalikan siswa pada esensi konsep bangun datar semula atau yang dimaksudkan pada saat kegiatan elaborasi. Artinya media (inovatif) juga digunakan untuk mengklarifikasi atau menunjukkan kebenaran konsep dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu media (inovatif) digunakan untuk meluruskan dan menguatkan pemahaman konsep pada tahap kegiatan konfirmasi.

Pembelajaran matematika dengan menerapkan media inovatif, memuat unsur bermain yaitu melalui simulasi dan manipulasi model bangun datar memberikan pengalaman belajar sesuai dengan tahap berpikir konkret yang dimiliki siswa. Dengan demikian siswa memperoleh pemahaman konsep yang benar, lebih baik, dan memadai, akibatnya hasil belajar yang diperolehnya pun akan optimal.

Beberapa model inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang sering disingkat dengan CTL merupakan salah satu model pembelajaran berbasis kompetensi yang dapat digunakan untuk mengefektifkan dan menyukseskan implementasi kurikulum (Mulyasa, 2013: 109).

Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama-tama diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa. Pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggungjawab mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, siswa, dan tenaga kerja.

Trianto (2007: 106) mengungkapkan langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas sebagai berikut:

- a) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- c) Kembangkan sikap ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d) Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok)
- e) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- f) Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

2. Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction)

Pengajaran Langsung merupakan suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat teacher center. Dalam menerapkan model pengajaran langsung guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Karena dalam pembelajaran peran guru sangat dominan, maka guru dituntut agar dapat menjadi seorang model yang menarik bagi siswa. Pada model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan pekerjaan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima

penjelasan guru. Fase persiapan dan motivasi ini kemudian diikuti oleh presentasi materi ajar yang diajarkan atau demonstrasi tentang keterampilan tertentu.

Pelajaran ini termasuk juga pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap keberhasilan siswa. Pada fase pelatihan dan pemberian umpan balik tertentu, guru perlu selalu mencoba memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari kedalam situasi kehidupan nyata.

Langkah-langkah pembelajaran model pengajaran langsung pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a) Menyiapkan dan memotivasi siswa agar menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk berperan serta dalam pelajaran itu, serta menyampaikan tujuan, siswa perlu mengetahui dengan jelas, mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu
- b) Presentasi dan Demonstrasi, Fase ini merupakan fase kedua pengajaran langsung. Guru melaksanakan presentasi atau demonstrasi pengetahuan dan keterampilan.
- c) Mencapai kejelasan, Hasil-hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa.
- d) Melakukan demonstrasi, Pengajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari (hasil belajar) berasal dari mengamati orang lain. Belajar dengan meniru tingkah laku orang lain dapat menghemat waktu, menghindari siswa dari belajar melalui "trial and error."
- e) Mencapai pemahaman dan penguasaan, Untuk menjamin agar siswa akan mengamati tingkah laku yang benar dan bukan sebaliknya, guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demonstrasi ini berarti, bahwa jika guru perlu berupaya agar segala sesuatu yang didemonstrasikan juga benar.
- f) Berlatih, Agar dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar diperlukan latihan yang intensif, dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan.
- g) Memberikan latihan Terbimbing, Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung ialah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan "pelatihan terbimbing." Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/keterampilan pada situasi yang baru.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya- tidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, dkk, 2000:7).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model Pembelajaran Kooperatif, dibatasi sebagai lingkungan belajar dimana siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang kemampuannya berbeda- beda untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam kelompok kecil, mempelajari materi pelajaran dan mengerjakan tugas.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, antara lain:

- a) Untuk menuntaskan materi belajar, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan heterogen.
- c) Jika dalam kelas terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar tiap kelompok berbaur.
- d) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan

4. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau Problem Based Learning (PBL) adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-

masalah yang menuntut peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world).

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

5. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Model pembelajaran ini bertujuan untuk pembelajaran yang memfokuskan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahami pembelajaran melalui investigasi, membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif

6. Model Pembelajaran *Inquiry*

Pembelajaran berdasarkan *inquiry* merupakan seni penciptaan situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa mengambil peran sebagai ilmuwan. Dalam situasi-situasi ini siswa berinisiatif untuk mengamati dan menanyakan gejala alam, mengajukan penjelasan-penjelasan tentang apa yang mereka lihat, merancang dan melakukan pengujian untuk menunjang atau menentang teori-teori mereka, menganalisis data, menarik kesimpulan dari data eksperimen, merancang dan membangun model, atau setiap kontribusi dari kegiatan tersebut di atas.

Gulo (2005) menyatakan bahwa, inkuiri tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan keterampilan. Model pembelajaran Inkuiri biasanya lebih cocok digunakan pada pembelajaran matematika, tetapi mata pelajaran lainpun dapat menggunakan model tersebut asal sesuai dengan karakteristik KD atau materi pembelajarannya. Secara umum proses pembelajaran SPI dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut : (1) Orientasi, pada tahap ini guru melakukan langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang kondusif yaitu: menjelaskan topik, tujuan, pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa, menjelaskan pentingnya topik dan tujuan belajar, (2) Merumuskan masalah, (3) Merumuskan hipotesis, (4) Mengumpulkan data, (5) Menguji hipotesis, (6) Merumuskan kesimpulan.

7. Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*)

Discovery Learning adalah proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara

belajarnya dalam menemukan konsep. Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu

SIMPULAN

Pembelajaran inovatif berarti upaya mencari pemecahan suatu masalah. Itu disebabkan karena karena pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau pembelajaran yang sejenis sedang dijalankan akan tetapi perlu perbaikan. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang langsung memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh kelas, berdasarkan kondisi kelas. jadi pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang berorientasi pada strategi, metode atau upaya meningkatkan semua kemampuan positif dalam proses pengembangan potensi atau kemampuan siswa dan peran siswa sebagai pihak yang paling aktif, dan guru sebagai pembimbing, dalam kegiatan pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2004. Inovasi Pendidikan;Perwujudannya dalam sistem pendidikan Nasional. Bandung: YP. Permindo.
- Andrijati, N. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 2.
- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). Inovasi teknologi pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Wibowo. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv/ Vol 2 No 1.
- Budiningsih (2005). Model Discovery Learning. Jakarta: Pustaka Mandiri