Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 547 – 555

RESEARCH ARTICLE

Analisis Penerapan Model dan Media Pembelajaran Inovatif terhadap Perkembangan Belajar Siswa SD Negeri 004 Palembang

Aulika Risandi[1], Betrix Karen Manuela Silitonga[2], Dira Putri Oktafiyani[3], Kadek Juliyanti[4], Desky Aldi Pratama[5], Eka Fitri Puspa Sari[6], Bayu Kartika[7], Abu Hasan[8], Yuniarti[9]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[1,2,3,4]
Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Palembang, Indonesia[5]
Dosen Universitas PGRI Palembang, Indonesia[6]
Guru SD Negeri 004 Palembang, Indonesia[7,8,9]

aulikarsnd@gmail.com[1], betrixsilitong@gmail.com[2], diraputrioktafiyani@gmail.com[3], tiiyan59@gmail.com[4], aldideskyaldi@gmail.com[5], ekafitrips@univpgri-palembang.ac.id[6], bayukartikaika@gmail.com[7], abuh8466@gmail.com[8], Yuniartig@gmail.com[9]

Kata Kunci:
Model Pembelajaran Inovatif, Media Pembelajaran, Perkembangan Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Kualitatif Deskriptif

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model dan media pembelajaran inovatif dalam mendukung perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus kajian tidak diarahkan pada pengukuran statistik, tetapi pada proses pembelajaran, keterlibatan siswa, respons siswa, interaksi guru dan siswa, serta pengalaman nyata selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 004 Palembang dengan subjek siswa, guru, dan mahasiswa Universitas PGRI Palembang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, pembelajaran tematik, permainan edukatif, dan aktivitas mencocokkan, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif. Media pembelajaran inovatif berupa media visual, kartu belajar, media digital, Canva, Quizizz, Wordwall, video pembelajaran, dan alat peraga sederhana membantu siswa memahami materi secara konkret. Perkembangan belajar siswa tampak melalui peningkatan partisipasi, motivasi, keberanian bertanya, kerja sama, kedisiplinan, rasa ingin tahu, dan respons positif selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model dan media pembelajaran inovatif dapat mendukung perkembangan belajar siswa sekolah dasar apabila disesuaikan dengan karakter siswa, kondisi kelas, dan tujuan pembelajaran.

Key Word:
Innovative Learning Model, Instructional Media, Learning Development, Elementary School Students, Descriptive Qualitative

Abstract

This article aims to describe the implementation of innovative learning models and instructional media in supporting the learning development of students at SD Negeri 004 Palembang. The study employed a descriptive qualitative approach because the focus was not directed at statistical measurement, but at learning processes, student involvement, student responses, teacher-student interaction, and real experiences observed during school activities. The research location was SD Negeri 004 Palembang, involving elementary school students, teachers, and students of Universitas PGRI Palembang as participants in school-based observation and learning support activities. Data were collected through classroom observation, documentation, simple interviews, and field notes. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that innovative learning models, such as problem-based learning, cooperative learning, thematic learning, educational games, and simple matching activities, helped create more active, communicative, and collaborative learning situations. Innovative instructional media, including visual media, learning cards, digital-based media, Canva, Quizizz, Wordwall, videos, and simple teaching aids, supported students in understanding learning materials more concretely. The learning development of students was observed through increased participation, motivation, confidence, cooperation, discipline, curiosity, and positive responses during learning. This study concludes that the integration of innovative learning models and media can strengthen the quality of elementary school learning when it is adapted to students' characteristics, classroom conditions, and learning objectives.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

PENDAHULUAN

Perkembangan belajar siswa sekolah dasar merupakan proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pemilihan model pembelajaran, penggunaan media, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, suasana kelas, serta dukungan lingkungan sekolah. Pada jenjang sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, komunikatif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru belum sepenuhnya cukup untuk membangun pemahaman siswa secara utuh. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, menggunakan media, dan menyampaikan pendapat agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran inovatif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pendidikan dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan melalui pemilihan model yang mendorong keaktifan siswa serta penggunaan media yang membantu siswa memahami materi secara konkret. Model pembelajaran inovatif tidak hanya bertujuan membuat kelas terlihat ramai, tetapi juga membangun keterampilan berpikir, kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Khawani dan Rahmadana (2023) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik dapat membantu menumbuhkan kreativitas dan keaktifan peserta didik di sekolah dasar. Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif memiliki kedudukan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi belajar secara menyeluruh.

Siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui contoh nyata, gambar, permainan, benda konkret, atau media visual yang sesuai dengan karakter mereka. Media pembelajaran membantu menghubungkan konsep yang abstrak dengan pengalaman langsung siswa. Kurniasari dan Utami (2022) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif dan interaktif melalui media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, yaitu menghadirkan kegiatan belajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berbagai model pembelajaran inovatif dapat diterapkan di sekolah dasar, antara lain Problem Based Learning, Make A Match, pembelajaran kooperatif, pembelajaran tematik, pembelajaran berbasis proyek sederhana, pembelajaran berbasis media digital, dan permainan edukatif. Model-model tersebut mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Saputri et al. (2023) menjelaskan bahwa media inovatif berbasis Problem Based Learning dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa karena siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah. Sementara itu, Jeniah dan Rigianti (2025) menjelaskan bahwa model Make A Match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga menjadi unsur penting dalam perkembangan belajar siswa. Media dapat berupa media visual, kartu, gambar, alat peraga, video pembelajaran, aplikasi digital, Canva, Quizizz, Wordwall, ataupun media sederhana yang dibuat guru sesuai kebutuhan siswa. Mawarni et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif Canva dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan visual. Ummah BK et al. (2025) juga menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran interaktif berbasis platform multimedia Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Media semacam ini membantu siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat, mengamati, mencoba, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Perkembangan belajar siswa tidak hanya dapat dilihat dari nilai atau hasil tes, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar yang muncul selama proses pembelajaran. Siswa yang semakin berani bertanya, aktif menjawab, mampu bekerja sama, memperhatikan penjelasan, disiplin mengikuti kegiatan, serta menunjukkan rasa ingin tahu dapat dikatakan mengalami perkembangan belajar yang positif. Zamahsarin et al. (2026) menegaskan bahwa perkembangan belajar siswa sekolah dasar juga berkaitan dengan minat baca, literasi, dan aktivitas belajar yang mendukung kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, perkembangan belajar perlu dipahami sebagai proses yang mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan perilaku belajar.

SD Negeri 004 Palembang menjadi salah satu lingkungan sekolah dasar yang memiliki aktivitas pembelajaran, kegiatan kedisiplinan, kerja sama guru, serta dukungan mahasiswa Universitas PGRI Palembang dalam kegiatan akademik dan observasi lapangan. Dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya kolaborasi antara mahasiswa, dosen, guru, dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Lingkungan sekolah yang aktif memberikan ruang bagi peneliti untuk mengamati bagaimana model dan media pembelajaran inovatif dapat digunakan untuk mendukung perkembangan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas analisis kualitatif penerapan model dan media pembelajaran inovatif terhadap perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan model dan media pembelajaran inovatif terhadap perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang secara mendalam. Penelitian tidak berfokus pada angka statistik, persentase peningkatan, atau pengujian hipotesis, tetapi pada proses pembelajaran, keterlibatan siswa, respons siswa, interaksi guru dan siswa, penggunaan media, serta pengalaman nyata yang tampak selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dalam pendidikan digunakan untuk memahami gejala, proses, makna, dan pengalaman yang terjadi dalam konteks pendidikan secara alamiah. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 004 Palembang. Sekolah ini dipilih karena menjadi tempat kegiatan observasi, dokumentasi, dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang melibatkan mahasiswa Universitas PGRI Palembang, guru, dan siswa. Subjek penelitian meliputi siswa SD Negeri 004 Palembang, guru, dan mahasiswa Universitas PGRI Palembang. Siswa menjadi subjek utama yang diamati dalam kegiatan pembelajaran, terutama ketika mereka merespons penggunaan model dan media pembelajaran. Guru menjadi sumber informasi mengenai kondisi belajar siswa, strategi pembelajaran, dan kebutuhan kelas. Mahasiswa berperan sebagai pengamat sekaligus pendukung kegiatan pembelajaran yang membantu mendokumentasikan proses belajar di sekolah.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan dengan memperhatikan aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, kegiatan kelompok, penggunaan media, suasana kelas, dan interaksi antara guru, siswa, serta mahasiswa. Dokumentasi dilakukan melalui foto kegiatan sekolah, kegiatan siswa di lingkungan sekolah, kolaborasi mahasiswa dengan guru, serta situasi pembelajaran yang mendukung penerapan model dan media pembelajaran inovatif. Wawancara sederhana dilakukan secara informal kepada guru dan mahasiswa untuk memperoleh gambaran mengenai respons siswa, hambatan pembelajaran, dan pengalaman selama kegiatan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting yang berkaitan dengan keaktifan siswa, rasa ingin tahu, kerja sama, disiplin, serta respons terhadap media pembelajaran. Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi aktivitas pembelajaran, penggunaan model pembelajaran inovatif, penggunaan media pembelajaran, respons siswa, dokumentasi kegiatan sekolah, serta catatan mengenai perkembangan perilaku belajar siswa. Data yang diperoleh tidak diperlakukan sebagai angka statistik, melainkan sebagai bahan deskriptif untuk memahami proses dan makna pembelajaran. Dengan cara ini, hasil penelitian dapat menggambarkan bagaimana pembelajaran inovatif berlangsung di sekolah dan bagaimana siswa menunjukkan perkembangan belajar melalui aktivitas nyata.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti aktivitas siswa, penerapan model pembelajaran, penggunaan media, serta respons siswa selama pembelajaran. Pada tahap penyajian data, temuan disusun dalam bentuk uraian naratif dan didukung dokumentasi gambar. Pada tahap penarikan kesimpulan, data yang telah disajikan diinterpretasikan untuk menjawab tujuan penelitian. Kesimpulan yang ditarik tidak bersifat generalisasi luas, tetapi menggambarkan kondisi dan pengalaman belajar yang terjadi pada konteks SD Negeri 004 Palembang. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan. Apabila data dari beberapa teknik menunjukkan pola yang sama, maka data tersebut dianggap lebih kuat untuk mendukung temuan penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan refleksi terhadap data agar uraian hasil tidak hanya menggambarkan kejadian, tetapi juga menjelaskan makna dari kegiatan pembelajaran yang diamati. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menyajikan gambaran yang jujur, deskriptif, dan sesuai dengan kondisi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dokumentasi kegiatan dan pengamatan terhadap lingkungan sekolah, SD Negeri 004 Palembang memiliki suasana sekolah yang aktif dan mendukung kegiatan pembelajaran. Aktivitas di sekolah tidak hanya tampak dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dalam kegiatan baris-berbaris, kegiatan kedisiplinan, kerja sama antara guru dan mahasiswa, serta dokumentasi kolaborasi dengan pihak sekolah. Lingkungan sekolah yang aktif menjadi faktor penting karena siswa sekolah dasar membutuhkan suasana belajar yang tertib, aman, dan mendorong keterlibatan. Kegiatan sekolah yang teratur dapat membantu membangun karakter siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, kebersamaan, dan kepedulian terhadap lingkungan belajar. Kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki karakter belajar yang beragam. Sebagian siswa tampak antusias ketika kegiatan pembelajaran disajikan secara menarik, tetapi sebagian lainnya masih memerlukan arahan agar dapat fokus dan memahami materi. Hal ini merupakan

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

kondisi yang umum di sekolah dasar karena kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa tidak sama. Oleh karena itu, guru perlu memilih model dan media pembelajaran yang dapat menjangkau kebutuhan siswa secara lebih luas. Relmasira (2025) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran di sekolah dasar penting dilakukan agar proses belajar sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21. Dengan inovasi, pembelajaran tidak hanya menjadi kegiatan menyampaikan materi, tetapi juga proses membangun pengalaman belajar.



Gambar 1. Dokumentasi mahasiswa, dosen, dan guru di SD Negeri 004 Palembang.

Gambar 1 menunjukkan keterlibatan mahasiswa, dosen, guru, dan pihak sekolah dalam kegiatan observasi serta pembelajaran di SD Negeri 004 Palembang. Dokumentasi tersebut memperlihatkan adanya kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah sebagai bagian dari kegiatan akademik. Kolaborasi ini penting karena mahasiswa calon guru dapat belajar secara langsung mengenai kondisi sekolah dasar, karakter siswa, cara guru mengelola kelas, serta kebutuhan pembelajaran yang muncul di lapangan. Sementara itu, pihak sekolah memperoleh dukungan melalui kehadiran mahasiswa yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dan dokumentasi. Pada kondisi awal, pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan strategi yang mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat. Siswa pada jenjang dasar tidak cukup hanya diberi penjelasan secara verbal karena mereka lebih mudah memahami sesuatu apabila melihat contoh, melakukan aktivitas, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Rozie dan Pratikno (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu proses belajar siswa sekolah dasar karena materi dapat disampaikan secara lebih kreatif, visual, dan mudah dipahami. Meskipun tidak semua pembelajaran harus menggunakan teknologi, prinsip visual, konkret, dan interaktif tetap perlu diperhatikan dalam setiap kegiatan belajar.

Lingkungan SD Negeri 004 Palembang yang memiliki kegiatan akademik dan nonakademik memberi peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual. Kegiatan baris-berbaris, interaksi antarsiswa, pajangan kelas, penggunaan ruang belajar, dan kegiatan sekolah dapat dijadikan bagian dari pembelajaran. Dalam pembelajaran inovatif, lingkungan sekolah tidak hanya dipandang sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menanamkan nilai kedisiplinan, kerja sama, komunikasi, serta pemahaman materi secara lebih dekat dengan kehidupan siswa. Secara umum, kondisi awal pembelajaran menunjukkan perlunya penerapan model dan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter siswa. Pembelajaran yang menarik, konkret, dan melibatkan siswa dapat membantu mereka mengikuti kegiatan belajar dengan lebih baik. Hal ini menjadi dasar bagi pembahasan berikutnya mengenai bagaimana model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran digunakan untuk mendukung perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang.

Penerapan model pembelajaran inovatif di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Dalam konteks SD Negeri 004 Palembang, penerapan model pembelajaran inovatif dapat dilihat melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, tanya jawab, pembelajaran berbasis masalah, permainan edukatif, pembelajaran tematik, dan aktivitas yang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi. Model pembelajaran inovatif membantu siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengolah informasi, berinteraksi dengan teman, menyampaikan pendapat, dan mencoba menemukan jawaban melalui pengalaman langsung. Menurut Khawani dan Rahmadana (2023), penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik dapat membantu menumbuhkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. Kreativitas siswa dapat muncul ketika pembelajaran tidak hanya berbentuk ceramah, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, membuat keputusan sederhana, dan menyelesaikan tugas melalui berbagai cara. Dalam pembelajaran tematik, guru dapat menghubungkan satu materi dengan materi lain sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi apabila dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Model pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning juga relevan digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Melalui model ini, siswa diajak memahami suatu masalah sederhana, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, mendiskusikan kemungkinan penyelesaian, dan menyampaikan hasil pemikiran. Saputri et al. (2023) menjelaskan bahwa media inovatif berbasis Problem Based Learning dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar karena siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah. Dalam praktiknya, guru dapat menyesuaikan masalah yang diberikan dengan usia siswa, misalnya masalah yang berkaitan dengan lingkungan kelas, kebiasaan hidup bersih, kegiatan sekolah, atau materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain Problem Based Learning, model Make A Match dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Jeniah dan Rigianti (2025) menjelaskan bahwa model Make A Match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung. Dalam model ini, siswa dapat mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, gambar dan konsep, atau istilah dan penjelasannya. Aktivitas mencocokkan semacam ini cocok untuk siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur gerak, permainan, interaksi, dan pemahaman materi. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi bergerak dan berkomunikasi dengan teman.



Gambar 2. Kegiatan siswa SD Negeri 004 Palembang dalam mengikuti aktivitas sekolah.

Gambar 2 menunjukkan kegiatan siswa di lingkungan sekolah yang mencerminkan kedisiplinan, keterlibatan, dan suasana sekolah yang mendukung pembentukan karakter. Kegiatan baris-berbaris dapat dipahami sebagai bagian dari lingkungan belajar yang membentuk kebiasaan tertib, patuh pada aturan, dan mampu mengikuti arahan. Nilai-nilai tersebut berkaitan dengan perkembangan belajar karena siswa yang terbiasa disiplin dan tertib akan lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perkembangan belajar tidak hanya terbentuk melalui materi pelajaran, tetapi juga melalui budaya sekolah yang mendukung. Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu bentuk model inovatif yang mudah diterapkan di sekolah dasar. Melalui kerja kelompok, siswa belajar saling membantu, membagi tugas, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Kerja kelompok memberi kesempatan kepada siswa yang lebih cepat memahami materi untuk membantu temannya, sementara siswa yang belum memahami materi dapat bertanya dalam suasana yang lebih nyaman. Pola ini membantu membangun interaksi sosial dan rasa percaya diri. Ketika siswa diberi kesempatan berbicara dalam kelompok kecil, mereka cenderung lebih berani menyampaikan pendapat dibandingkan ketika harus menjawab secara individu di depan kelas.

Penerapan model inovatif juga dapat dikombinasikan dengan blended learning. Sari (2021) menyatakan bahwa blended learning dapat menjadi alternatif model pembelajaran inovatif karena menggabungkan pembelajaran langsung dan pemanfaatan teknologi. Dalam konteks sekolah dasar, blended learning tidak harus selalu rumit. Guru dapat mengombinasikan penjelasan langsung, penggunaan video pendek, gambar digital, tugas sederhana, dan diskusi di kelas. Kombinasi ini membuat siswa memperoleh variasi pengalaman belajar sehingga tidak mudah bosan dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Dari hasil pengamatan kualitatif, model pembelajaran inovatif berpotensi membuat siswa lebih aktif, berani bertanya, mampu bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung. Siswa yang awalnya pasif dapat terdorong untuk ikut terlibat ketika kegiatan pembelajaran dibuat dalam bentuk permainan, kelompok, atau kegiatan yang menuntut respons. Namun, penerapan model inovatif tetap memerlukan pengelolaan kelas yang baik. Guru perlu memberikan instruksi yang jelas, mengatur waktu, membagi kelompok secara seimbang, dan memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Tanpa pengelolaan yang tepat, pembelajaran inovatif dapat berubah menjadi kegiatan yang

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

ramai tetapi kurang terarah.

Dengan demikian, model pembelajaran inovatif perlu dipahami sebagai strategi yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara aktif dan bermakna. Model pembelajaran tidak hanya dipilih karena menarik, tetapi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakter siswa, dan kondisi kelas. Pada SD Negeri 004 Palembang, penerapan model inovatif dapat diarahkan untuk meningkatkan keberanian siswa, kerja sama, komunikasi, rasa ingin tahu, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam membantu siswa sekolah dasar memahami materi secara konkret. Siswa pada usia sekolah dasar umumnya lebih mudah memahami konsep apabila materi disajikan melalui gambar, benda, warna, suara, gerak, atau aktivitas yang dapat mereka amati langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak boleh dipandang hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai alat bantu yang menjembatani penjelasan guru dengan pemahaman siswa. Media yang tepat dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih sederhana, dekat, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat berupa media visual, gambar, kartu, poster, alat peraga sederhana, video pembelajaran, Canva, Quizizz, Wordwall, papan belajar, dan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Kurniasari dan Utami (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif dan interaktif melalui media digital dapat meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan ini penting karena siswa yang tertarik cenderung lebih fokus, lebih siap merespons pertanyaan, dan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.

Media visual memiliki kekuatan untuk membantu siswa memahami informasi melalui pengamatan. Mawarni et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif Canva dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan visual. Canva dapat digunakan guru untuk membuat poster, infografis, kartu konsep, lembar kerja, bahan presentasi, dan media bergambar yang sesuai dengan materi. Media visual yang menarik dapat membantu siswa menghubungkan konsep dengan contoh konkret. Dalam pembelajaran sekolah dasar, tampilan visual yang jelas, sederhana, dan berwarna dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi. Media digital juga dapat membantu guru menyampaikan materi secara kreatif. Rozie dan Pratikno (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif dan mudah dipahami siswa. Media digital dapat berupa video, gambar interaktif, permainan edukatif, kuis, atau bahan ajar berbasis teknologi. Namun, penggunaan media digital tetap perlu disesuaikan dengan fasilitas sekolah, kemampuan guru, dan kebutuhan siswa. Apabila fasilitas digital terbatas, guru tetap dapat membuat media sederhana seperti kartu, gambar cetak, benda konkret, dan permainan non-digital yang memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan lingkungan kelas SD Negeri 004 Palembang.

Gambar 3 menggambarkan adanya kegiatan akademik, kerja sama, dan suasana pembelajaran yang mendukung penerapan model serta media pembelajaran inovatif. Dokumentasi di ruang kelas menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah tidak hanya berlangsung melalui interaksi guru dan siswa, tetapi juga melalui kolaborasi dengan mahasiswa yang membantu kegiatan observasi dan pembelajaran. Ruang kelas menjadi tempat utama untuk mengembangkan pengalaman belajar siswa, sehingga penggunaan media dan model yang tepat sangat menentukan kualitas proses pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu contoh teknologi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Ummah BK et al. (2025) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kuis interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik karena pembelajaran terasa seperti permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan, melihat hasil, dan

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

memperoleh umpan balik dengan cepat. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, media seperti Quizizz dapat membantu guru menyesuaikan tingkat pertanyaan, mengamati pemahaman siswa, dan membuat kegiatan belajar lebih hidup.

Selain media digital, media Wordwall non-digital juga dapat digunakan sebagai alternatif yang sederhana dan menyenangkan. Devita dan Nafi'ah (2026) menjelaskan bahwa media Wordwall non-digital dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Wordwall non-digital dapat diwujudkan dalam bentuk kartu tempel, papan kata, permainan mencocokkan, atau aktivitas kelompok yang mendorong siswa mengingat, mengelompokkan, dan memahami konsep. Media semacam ini dapat digunakan apabila sekolah belum memiliki fasilitas teknologi yang memadai, tetapi guru tetap ingin menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik. Dalam pembelajaran inovatif, media harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran. Media yang menarik secara visual belum tentu efektif apabila tidak sesuai dengan materi. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kesesuaian media dengan kompetensi yang ingin dicapai, usia siswa, waktu pembelajaran, serta kondisi kelas. Media yang baik adalah media yang membuat siswa lebih mudah memahami materi, bukan sekadar membuat kelas terlihat meriah. Media juga perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mencoba, bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan.

Penggunaan media pembelajaran inovatif di SD Negeri 004 Palembang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat gambar, mengamati contoh, menggunakan alat bantu, dan berinteraksi dengan materi. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi karena siswa merasa pembelajaran tidak membosankan. Dengan demikian, penggunaan media inovatif menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan belajar siswa sekolah dasar.

Penerapan model dan media pembelajaran inovatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan belajar siswa. Dampak tersebut tidak hanya dilihat dari nilai, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar, respons siswa, keterlibatan, motivasi, keberanian, kerja sama, dan kedisiplinan selama mengikuti pembelajaran. Dalam pendekatan kualitatif, perkembangan belajar dapat diamati melalui bagaimana siswa merespons kegiatan, bagaimana siswa berinteraksi dengan guru dan teman, serta bagaimana siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Salah satu dampak yang tampak adalah siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ketika guru menggunakan model diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, atau aktivitas kelompok, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk terlibat. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga peserta aktif yang menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan membantu teman. Keaktifan ini menjadi indikator penting karena pembelajaran yang baik tidak hanya mengharapkan siswa diam dan mendengarkan, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses berpikir dan berkomunikasi.

Dampak lain adalah siswa lebih mudah memahami materi karena dibantu media visual dan konkret. Media membuat materi yang sulit menjadi lebih sederhana dan mudah diamati. Siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman konkret dapat terbantu melalui gambar, kartu, video, alat peraga, atau media interaktif. Saputri et al. (2023) menjelaskan bahwa media inovatif berbasis Problem Based Learning dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar karena siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah. Dengan media dan model yang tepat, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami makna dan kegunaannya. Siswa juga menjadi lebih berani bertanya dan menjawab. Keberanian ini muncul karena pembelajaran inovatif memberi ruang interaksi yang lebih luas. Dalam kerja kelompok, siswa dapat bertanya kepada teman terlebih dahulu sebelum bertanya kepada guru. Dalam permainan edukatif, siswa dapat menjawab pertanyaan dalam suasana yang lebih menyenangkan. Dalam tanya jawab kelas, guru dapat memberikan penguatan sehingga siswa merasa dihargai. Keberanian bertanya dan menjawab merupakan bagian dari perkembangan afektif dan sosial yang penting bagi siswa sekolah dasar.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 4. Dokumentasi kolaborasi mahasiswa dan pihak sekolah SD Negeri 004 Palembang.

Gambar 4 menunjukkan kerja sama antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran di SD Negeri 004 Palembang. Kolaborasi ini memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi juga dapat diperkuat melalui kerja sama dengan perguruan tinggi, mahasiswa calon guru, dan lingkungan sekolah. Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam memahami kebutuhan siswa, sedangkan sekolah mendapat dukungan dalam kegiatan pembelajaran dan dokumentasi. Penerapan model dan media inovatif juga membantu siswa belajar bekerja sama dengan teman. Kerja sama terlihat ketika siswa berdiskusi, berbagi tugas, saling membantu, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok. Kemampuan bekerja sama merupakan bagian dari perkembangan sosial siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa perlu belajar menghargai pendapat teman, mendengarkan orang lain, dan menyelesaikan tugas bersama. Model pembelajaran kooperatif, Make A Match, dan permainan edukatif memberi ruang yang baik untuk melatih keterampilan tersebut.

Dampak berikutnya adalah meningkatnya motivasi belajar. Siswa cenderung lebih tertarik ketika pembelajaran terasa menyenangkan, tidak monoton, dan menggunakan media yang menarik. Relmasira (2025) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran di sekolah dasar penting untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa abad 21. Motivasi belajar yang tumbuh dari kegiatan pembelajaran inovatif dapat mendorong siswa lebih siap mengikuti kegiatan, memperhatikan penjelasan, dan mencoba menyelesaikan tugas. Motivasi ini penting karena menjadi dorongan internal bagi siswa untuk terus belajar. Perkembangan belajar siswa juga tampak pada aspek kognitif, afektif, dan sosial. Pada aspek kognitif, siswa terbantu dalam memahami materi melalui media konkret dan aktivitas yang menuntut pemikiran. Pada aspek afektif, siswa menunjukkan minat, rasa senang, percaya diri, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Pada aspek sosial, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai teman. Devita dan Nafi'ah (2026) menunjukkan bahwa media Wordwall non-digital dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menegaskan bahwa media sederhana pun dapat memberikan dampak terhadap perkembangan belajar apabila dirancang dengan tepat.

Perkembangan belajar siswa juga berkaitan dengan literasi dan minat baca. Zamahsarin et al. (2026) menyatakan bahwa perkembangan belajar siswa berhubungan dengan minat baca, literasi, dan aktivitas belajar yang mendukung kemampuan berpikir. Dalam pembelajaran inovatif, guru dapat menggabungkan kegiatan membaca sederhana, memahami instruksi, mengamati gambar, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Aktivitas tersebut tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, bahasa, dan pemahaman siswa. Namun, penerapan model dan media pembelajaran inovatif tetap memerlukan perencanaan yang matang. Guru harus menyesuaikan kegiatan dengan tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, dan fasilitas kelas. Model pembelajaran yang terlalu rumit dapat membuat siswa bingung apabila instruksinya tidak jelas. Media yang terlalu ramai juga dapat mengalihkan perhatian apabila tidak diarahkan pada konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model dan media secara seimbang, sederhana, dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model dan media pembelajaran inovatif dapat membantu perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang. Perkembangan tersebut terlihat melalui peningkatan partisipasi, motivasi, keberanian, kerja sama, kedisiplinan, rasa ingin tahu, dan respons positif selama pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran sekolah dasar perlu dirancang secara aktif, konkret, menarik, dan sesuai dengan pengalaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara sederhana, dan catatan lapangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model dan media pembelajaran inovatif di SD Negeri 004 Palembang dapat

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

membantu perkembangan belajar siswa secara positif. Model pembelajaran inovatif membuat siswa lebih aktif, komunikatif, berani bertanya, mampu bekerja sama, dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model seperti Problem Based Learning, Make A Match, pembelajaran kooperatif, pembelajaran tematik, blended learning, dan permainan edukatif dapat digunakan sesuai kebutuhan kelas untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna. Media pembelajaran inovatif membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Media visual, kartu, gambar, alat peraga sederhana, Canva, Quizizz, Wordwall, video pembelajaran, dan media digital lainnya dapat digunakan untuk menjembatani materi abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Media yang dipilih dengan tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu tambahan, tetapi bagian penting dari strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan belajar siswa sekolah dasar. Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Guru disarankan terus menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter siswa dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran perlu dibuat menarik, sederhana, konkret, dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Mahasiswa calon guru perlu terus berlatih merancang pembelajaran kreatif, reflektif, dan kontekstual agar siap menghadapi kondisi kelas yang beragam. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan data kuantitatif apabila ingin mengukur peningkatan hasil belajar secara angka, misalnya melalui tes awal dan tes akhir, angket motivasi, atau instrumen penilaian lain yang terukur.

DAFTAR REFERENSI

Devita, S. M., & Nafi'ah, J. (2026). Penerapan media Wordwall non-digital untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Joyful Learning Journal, 15*(1), 515–521.

Jeniah, A., & Rigianti, H. A. (2025). Meningkatkan prestasi belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 1480–1490.

Khawani, A., & Rahmadana, J. (2023). Penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(1), 231–240. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4280

Kurniasari, A. A., & Utami, R. D. (2022). Pembelajaran inovatif dan interaktif siswa sekolah dasar melalui media digital planetarium. *Jurnal Basicedu, 6*(3), 4999–5006.

Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(4), 2660–2671. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/8184/3429/29007

Relmasira, S. C. (2025). *Inovasi pembelajaran di sekolah dasar: Pendekatan pembelajaran mendalam dan literasi AI abad 21*. Satya Wacana University Press.

Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2022). *Media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Universitas Trunojoyo Madura.

Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan media inovatif berbasis *Problem Based Learning* sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3548–3558. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6404

Sari, I. K. (2021). *Blended learning* sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di masa post-pandemi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2156–2163.

Ummah BK, M. K., Hamna, H., Hidayat, S., & Sari, N. I. (2025). Dampak penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis platform multimedia Quizizz dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 9*(2), 351–362.

Wahyuni, A. (2021). *Penelitian kualitatif dalam pendidikan*. Global RCI.

Zamahsarin, M. I., Riswari, L. A., & Setiawaty, R. (2026). Kajian tingkat minat baca siswa kelas rendah pada buku cerita anak di SDN 03 Buaran. *Joyful Learning Journal, 15*(1), 485–491.