

INOVASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU PADA MASA PANDEMI COVID-19

Jatut Yoga Prameswari,¹ Dewi Indah Susanti,²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI-Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ²
jatut.yp@gmail.com¹, dewiindahsusanti85@gmail.com²

Abstrak

Era kenormalan baru dalam dunia pendidikan menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan. Dampak yang ditimbulkan pandemi Covid-19 sangat luas dan multidimensi. Pandemi Covid-19 menuntut guru sebagai seorang fasilitator dalam pendidikan untuk mencari inovasi pembelajaran terbaru yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran tematik di SDIT Nurul Yaqin. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan media Padlet, *hyperdoc*, *live worksheets*, dan *mentimeter* untuk mata pelajaran tematik di SDIT Nurul Yaqin sangat membantu siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran daring.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran, Tematik, Pandemi

Abstract

The era of the new normal in the world of education is a new challenge in the world of education. The impact of the COVID-19 pandemic is broad and multidimensional. The Covid-19 pandemic requires teachers as facilitators in education to look for the latest learning innovations that can be used in online learning. This study aims to describe learning innovations in thematic subjects at SDIT Nurul Yaqin. This type of research is a qualitative descriptive research with a case study approach. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The results show that technology-based learning innovations using Padlet media, hyperdocs, live worksheets, and mentimeters for thematic subjects at SDIT Nurul Yaqin are very helpful for students and teachers to do online learning.

Keywords: Learning Innovation, Thematic, Pandemic

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Transformasi dan akselerasi pendidikan menjadi tantangan yang juga harus dihadapi oleh pemerintah dan institusi pendidikan. Untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19, setiap orang wajib menerapkan 6M (Memakai masker, Mencuci tangan, Menjaga jarak, Menjaga pola hidup sehat, Mengurangi mobilitas, dan Menghindari kerumunan). Poin menghindari kerumunan, sangat erat kaitannya dengan aktivitas belajar di sekolah. Di mana para guru maupun

siswa harus beradaptasi dan mulai bertransisi agar dapat bertahan dan kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Kegiatan belajar mengajar, seperti bekerja, diliburkan atau dilakukan dari rumah dengan tujuan mengurangi potensi penularan virus Covid-19.

Peran guru sebagai fasilitator di era abad 21 ini sangat penting. Guru dituntut mempunyai kemampuan lebih dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu memadukan pembelajaran, konteks yang bermakna dan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat dan memberikan penilaian formatif yang adil. Terlebih di masa pandemik covid-19 seperti sekarang ini, perlu adanya kegiatan pembelajaran interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. (Suherman et al., 2020).

Guru dan siswa harus mampu menguasai teknologi tepat guna yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara daring (*online*). Namun, bagi seorang guru, tidak hanya mampu menguasai teknologi tepat guna, tetapi juga guru harus mampu mengajar secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran daring tentunya sangat berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring (*offline*). Dibutuhkan kreativitas seorang guru dalam mengajar dan juga dibutuhkan teknologi dan aplikasi yang sesuai dengan kondisi proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan efektif. (Rahayu et al., 2021).

Banyak penelitian sebelumnya yang dilakukan sehubungan inovasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Penelitian sebelumnya meneliti studi kasus tentang media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi yaitu *padlet* pada pelajaran Bahasa Inggris di SMA supaya murid tidak lagi merasa jenuh atau tidak bersemangat belajar pada saat masa pandemi Covid-19 ini, juga untuk guru akan lebih dapat berkreasi dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan proses belajar-mengajar sehingga tercipta atmosfer atau suasana belajar daring terasa menyenangkan. (Ambarita, 2021). Penelitian yang lain, bagaimana merancang sebuah media pembelajaran alternatif sebagai mitigasi dan adaptasi di masa pandemi covid-19 yang mudah digunakan dengan tujuan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. (Tania Intan et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan dan penelitian sebelumnya yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Inovasi Pembelajaran daring pada mata pelajaran Tematik di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi rekomendasi khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran di masa pandemi covid-19.

KAJIAN TEORI

Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa atau individu dan kelompok dengan cara baru atau inovatif dalam proses belajar. Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang ada sebelumnya kemudian dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. (Lubis et al., 2020).

Dalam inovasi pembelajaran, guru dapat mengembangkan berbagai model dan metode yang dimilikinya untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Sekolah sebagai sebuah institusi pendidikan memiliki sistem yang didalamnya terdiri dari berbagai komponen dan elemen. Pembelajaran yang inovatif perlu dilakukan agar menghasilkan output pembelajaran yang lebih baik dari pada sebelumnya, disamping berbagai tantangan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghendaki adanya pembaharuan dalam pembelajaran tersebut.

Dalam pembaharuan pembelajaran diperlukan agen pembaharuan dimana guru memiliki peran yang besar dalam pembaharuan tersebut. Agar pembelajaran inovatif, diperlukan guru yang inovatif dan kreatif terlebih dahulu. Dengan kreatifitas yang dimiliki oleh guru maka inovasi dapat dihasilkan olehnya.

Padlet

Padlet adalah aplikasi yang bermanfaat di kelas karena dapat digunakan pada perangkat yang berbeda, karena tidak mengharuskan murid untuk membuat akun, dan tidak memerlukan pengetahuan teknis khusus. (Kimura, 2018). Padlet adalah sebuah papan tulis daring yang memungkinkan siapapun menambahkan ide-ide dalam papan tulis tersebut. Aksesnya pun terbilang mudah karena Padlet bisa dibuka menggunakan laptop maupun gawai. Berikut ini adalah cara menggunakan Padlet dan ide aktivitas yang dapat dilakukan dengan Padlet untuk pembelajaran daring.

1. Buat padlet dengan klik “*Sign up for free*”. Untuk membuat akun Padlet, kita dapat menggunakan akun Gmail.
2. Buat padlet dengan klik “*Make a Padlet*”. Setelah itu, akan muncul pilihan layout papan tulis yang diinginkan. Misalnya saja, “*Wall*” untuk konten seperti majalah dinding, dan “*stream*”, untuk konten yang memungkinkan kita membaca dari atas ke bawah.
3. Padlet sudah jadi, dan kita tinggal bagikan *link* Padlet yang sudah jadi (kita salin tempel) kemudian dikirimkan ke siswa.

Live Worksheets

Live Worksheets, merupakan salah satu media berbantuan media elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video-video yang lebih efektif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) daring ini didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara daring berisi materi dan langkah kerja yang sistematis dan menarik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika ditinjau dari manfaatnya LKPD daring diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik daripada pembelajaran menggunakan LKPD berupa media cetak/kertas. (Khikmiah, 2021).

Hyperdoc

Hyperdocs sangat mudah dibuat sebagai *lesson plan*, *learn activity*, atau sekaligus sebagai bahan belajar bagi siswa. Hanya dengan memanfaatkan *google document* dan *google slide*, guru dapat merancang rencana kegiatan, bahan ajar,

sekaligus lembar aktivitas siswa dalam satu lembar. Jika melihat manfaatnya, *hyperdocs* sangat tepat sebagai solusi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Karena selain daring, *hyperdocs* juga bisa digunakan secara luring. Jika ini dikembangkan, tentu dapat dijadikan salah satu solusi yang efektif digunakan saat pembelajaran daring. Tidak hanya meringankan beban kerja guru secara administrasi, namun juga dapat memudahkan siswa dalam menggali pengetahuan dengan sumber belajar yang menyenangkan.

Mentimeter

Manfaat dari aplikasi mentimeter, diantaranya sebagai media yang dapat memberikan efek ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar, sebagai media yang dapat digunakan untuk pengumpul data, sebagai media yang dapat digunakan untuk mengemukakan pendapat dan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana refleksi untuk mengukur dari kegiatan pembelajaran. Salah satu keterbatasan mentimeter adalah anonimitas yang memungkinkan untuk mengidentifikasi siswa mana yang telah berkontribusi dalam diskusi. (Sari, 2021).

Cara kerja mentimeter adalah apabila presenter atau guru mempublikasikan presentasi melalui www.mentimeter.com. Sistem mentimeter menghasilkan kode pin untuk dimasuki peserta. Kemudian siswa dapat berpartisipasi langsung dengan masuk ke dalam sistem Mentimeter dan memasukkan kode pin di www.menti.com. Sistem diakses hanya dengan kode pin, dan tidak ada informasi lain dari pelajar yang dimasukkan ke dalam sistem. Setelah siswa masuk ke sistem, jawaban yang mereka berikan ke aplikasi segera dijangkau dan dihasilkan secara real time oleh guru dan teman-teman mereka. Sementara informasi pribadi apapun dari siswa tidak tercermin di sistem, sehingga siswa yang memiliki kemampuan pasif dan rasa malu pada teman di kelas juga dapat tetap partisipasi aktif dan termotivasi karena turut berkesempatan berpartisipasi aktif di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yaitu proses untuk memahami, menelaah, menjelaskan, dan menguji secara komprehensif, intensif, dan detail tentang sesuatu (Suwendra, 2018). Subjek penelitian ini adalah guru, siswa, dan orang tua siswa di SDIT Nurul Yaqin Jakarta. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur kepada guru mata pelajaran tematik di kelas 5, SDIT Nurul Yaqin Jakarta. Selain itu, data juga didapatkan dari berbagai dokumentasi berupa foto maupun kegiatan pembelajaran yang dapat diakses melalui media sosial dan dokumentasi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar di bawah merupakan contoh materi di dinding padlet yang dibuat oleh guru tematik. Padlet tersebut memuat materi tentang KWL Masa PraKemerdekaan. Teknik KWL merupakan salah satu teknik pembelajaran membaca yang menekankan pada pentingnya latar belakang pengetahuan pembaca. Teknik ini menggunakan lembar kerja KWL yang akan membantu mahasiswa dalam mengonsep topik-topik yang akan dipelajari. KWL mempunyai kepanjangan K sebagai *Know*, W sebagai *Want to know*, dan L sebagai *Learn*.

**Seminar Nasional “Potensi Budaya, Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya untuk Pengembangan Pariwisata dan Industri Kreatif”
Kudus, 13 Oktober 2021**



Gambar 1. Dinding padlet tema KWL Masa Prakemerdekaan

K (Know) Pada tahap ini, siswa dimulai dengan memberikan sebuah ide yang spontan tentang apa yang mereka ketahui pada topik Masa Prakemerdekaan. Apa yang siswa ketahui dari topik tersebut, setelah itu siswa masukkan ke dalam kolom ‘K’ yang tersedia.

W (Want to know) Siswa memberi tahu tentang apa yang ingin siswa pelajari dari topik tersebut. Jadi, siswa memberikan ide yang lebih beragam dari bacaan tersebut dan siswa meletakkan jawaban pada kolom ‘W’.

L (Learn) Selama atau setelah selesai mempelajari topik tersebut, siswa memberikan jawaban tentang apa yang telah mereka pelajari dari bacaan tersebut dan meletakkan pada kolom ‘L’.

Selain itu, siswa juga diajarkan oleh guru bagaimana cara membuat sebuah padlet. Guru pertama meminta siswa untuk membuat akun di padlet. Guru memberikan tutorial video youtube cara penggunaan padlet. Salah satu tugas yang diminta guru kepada siswa yaitu, siswa diminta membuat timeline Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia. Berikut contoh timeline padlet yang dibuat salah satu siswa.



Gambar 2. Timeline Padlet Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia

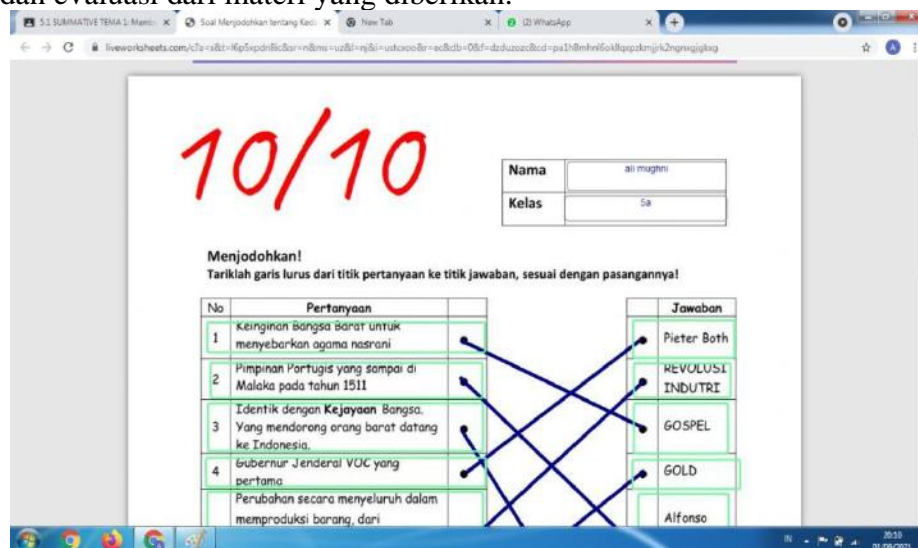
Gambar di atas merupakan contoh hasil karya siswa dalam membuat *timeline* padlet. Siswa diminta membuat garis waktu tahapan tahun datangnya bangsa Eropa ke Indonesia hingga masa PraKemerdekaan Indonesia.

Media Live Worksheets



Gambar 3. Live worksheets Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia

Gambar 2 di atas merupakan contoh *live worksheet* tema 1 “Masa Prakemerdekaan”. *Live worksheet* ini merupakan salah satu bentuk Assessment dalam pembelajaran. Materi *live worksheet* di atas merupakan soal yang harus diisi oleh siswa terkait kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Setelah siswa selesai mengisi data dan menekan tulisan tombol *finish*, maka nilai seketika dapat muncul, sehingga memudahkan tugas koreksi guru dan siswa dapat mengetahui nilai dan evaluasi dari materi yang diberikan.



Gambar 4. Hasil Nilai Siswa pada *Liveworksheet*

Gambar 4 di atas merupakan contoh hasil nilai yang muncul pada *liveworksheet* siswa setelah siswa selesai mengerjakan soal di *liveworksheet*. Siswa dapat langsung melihat nilai dan jika ada jawaban yang salah, maka siswa dapat melihat semua jawaban yang benar dalam *liveworksheet* tersebut.

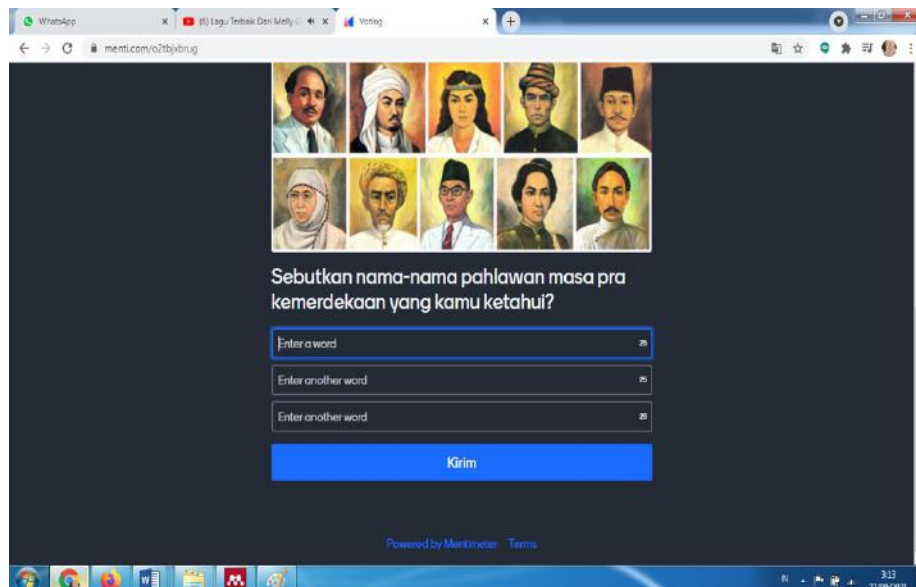
Media Hyperdocs



Gambar 5. Hyperdoc, Before Class Activities

Gambar 3 di atas merupakan *Hyperdoc* berupa informasi kegiatan belajar di rumah selama sepekan. *Hyperdoc* bertujuan untuk memberikan informasi bagi orang tua dan siswa terkait pembelajaran di setiap pekan. *Hyperdoc* bisa digunakan secara daring terkait materi yang disampaikan sehingga lebih kontekstual dan informatif. Manfaat bagi siswa dan guru yaitu rencana pembelajaran yang diinformasikan lebih informatif dengan mengadopsi *digital learning* dan *paperless*, sehingga mendukung pembelajaran era abad 21. *Hyperdoc* untuk mata pelajaran tematik kelas 5 untuk pekan ini siswa dapat melihat video tentang organ gerak manusia dan hewan.

Aplikasi Mentimeter



Gambar 6. Aplikasi Mentimeter Nama Pahlawan Masa Prakemerdekaan

Dalam kegiatan pembelajaran atau presentasi baik secara tatap muka atau pembelajaran jarak jauh, seringkali guru ingin menggali pemahaman, pendapat, pengalaman atau kesan peserta terhadap materi yang sedang kita sampaikan.

Respon dari peserta tentu kita inginkan langsung diperoleh dalam waktu yang singkat. Untuk kondisi seperti ini guru membutuhkan suatu aplikasi *online* yang dapat digunakan, salah satunya aplikasi mentimeter. Mentimeter membantu guru menjadikan kegiatan pembelajaran, presentasi, ceramah, dan diskusi menjadi lebih inovatif dan berkesan. Mentimeter digunakan bertujuan untuk melibatkan dan berinteraksi dengan siswa menggunakan polling langsung.

SIMPULAN

Pembelajaran daring menuntut guru untuk memberikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media harus memperhatikan kebutuhan dalam materi pembelajaran dikarenakan penggunaan media harus dapat menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran. Media yang menarik juga diperlukan untuk menarik antusiasme siswa. Terutama pada pembelajaran tematik, media yang digunakan juga diharapkan dapat membantu guru mengaitkan berbagai muatan pelajaran. Platform pembelajaran daring seperti aplikasi padlet, hyperdocs, live worksheet, dan mentimeter dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan dan dapat membuat guru berinteraksi langsung dengan siswa secara daring.

Sumber lisan (wawancara)

Wawancara dengan Guru Mapel Tematik Kelas 5, Abdullah Zahir, S.H.I., SDIT Nurul Yaqin. (38), Jakarta, 10 September 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (Bdr) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Sman 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.70>
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12.
- Kimura, M. (2018). ICT, A Motivating Tool: A Case Study with Padlet. *Motivation, Identity and Autonomy in Foreign Language Education*, 122–128.
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.1>
- Rahayu, E. M., Nungki, A., Inggris, P. B., Pgri, U., & Buana, A. (2021). *MEMBACA DAN MENULIS BAGI GURU-GURU SMA / K SE-KABUPATEN Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease*. I(2), 84–95.
- Sari, A. B. P. (2021). The Impacts of Mentimeter-Based Activities on EFL Students' Engagement in Indonesia. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Learning*, 24(1), 249–260. <https://doi.org/10.24071/llt.v24i1.3025>
- Suherman, A., Dimiyati, E., Hermansyah, Melati, P., & Darojat, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran Daring di Masa

Pandemi Covid-19 Pada MGMP PPKn Kabupaten Garut. *Jurnal Pekemas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 51–56.

Tania Intan, Ismail, N., & Handayani, V. T. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif Sebagai Mitigasi Dan Adaptasi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Kaibon Abhinaya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.30656/ka.v3i2.3043>