



Analisis Guru Penggerak Sekolah Dasar dalam Aksi Nyata Inovasi Pembelajaran Abad 21

Farida Rahmawati

Universitas Borneo Lestari, Indonesia

E-mail: faridara27@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-01 Keywords: <i>Teacher Driving Forces; Learning Innovation.</i>	In the 21st century, a learning requires teachers to be creative and innovative, yet many primary school teachers remain with the old mindset and thereby not implementing innovation optimally. Their ideas are merely in a discourse stage and lack of space to innovate. Therefore, the real action of a driving teacher will encourage the teachers to implement innovation optimally. This study aims to describe what and how real action of driving teachers in implementing innovation in learning. It was conducted using descriptive qualitative approach. Data collection techniques employed in this study were interviews via Google Form and telecommunications via WhatsApp. The participants were several primary school driving teachers. Data analysis techniques were interactive analysis models data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The result of this research is that many ideas and real actions of innovative learning are carried out by driving teachers, namely by digital-based learning, environment-based learning, entrepreneurship, and differentiation. The conclusion of this study portray various real actions of learning innovations that can be used as a reference by teachers, especially primary school teachers.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-01 Kata kunci: <i>Guru Penggerak; Inovasi Pembelajaran.</i>	Pembelajaran abad 21 mengharuskan guru untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran tetapi masih banyak ditemukan bahwa guru-guru Sekolah Dasar masih dengan pola pikir lama, belum melaksanakan inovasi secara maksimal, ide-idenya baru tahap wacana, selain itu juga kurangnya ruang untuk berinovasi. Oleh sebab itu dengan aksi nyata guru penggerak ini akan menjadi referensi guru untuk melaksanakan inovasi secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apa dan bagaimana aksi nyata guru oenggerak dalam melaksanakan inovasi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara via google form dan telekomunikasi via whatsapp. Partisipannya adalah beberapa guru penggerak Sekolah Dasar. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yaitu data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. Hasil dari penelitian ini bahwa banyak ide dan aksi nyata pembelajaran inovatif yang dilakukan oleh para guru penggerak yaitu dengan berbasis digital, berbasis lingkungan, kewirausahaan, dan diferensiasi. Kesimpulannya bahwa penelitian ini memberikan gambaran aksi nyata inovasi pembelajaran yang variatif yang dapat dijadikan referensi oleh para guru khususnya guru Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Inovasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaharuan dan penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Setiap individu atau organisasi akan menjadi unggul di tengah-tengah persaingan global yang semakin ketat di berbagai bidang, bila mampu melakukan inovasi di setiap pemikiran dan karyanya (Nurdyansyah, 2015). Inovasi guru dalam pembelajaran merupakan upaya guru dalam melakukan pembaharuan atau pengembangan terhadap gagasan, metode atau alat yang sudah ada untuk mewujudkan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (D. Kalyani, 2018). Pembelajaran inovatif tentunya berpusat pada peserta didik (Keiler, 2018). Dengan pembelajaran inovatif maka akan tercipta suasana iklim kondusif di kelas dengan memaksimalkan daya nalar, daya inkuiri dan kreatifitas Peserta didik. Pembelajaran inovatif memiliki mendorong peserta didik menemukan gagasan baru dan mendorong peserta didik membuat hal-hal yang baru. Strategi belajar mengajar mempunyai peranan utama dalam mewujudkan inovasi pembelajaran. Pembelajaran inovatif mendorong Peserta didik memiliki kapasitas berpikir kritis dan terampil dalam setiap memecahkan masalah dalam

pembelajaran. Peserta didik seperti ini mampu menggunakan penalaran dengan jernih dalam proses memahami materi pembelajaran dan terampil dalam menghadapi suatu pilihan saat membuat keputusan.

Naskah harus ditulis menggunakan Bahasa Indonesia dengan panjang naskah diharapkan tidak melebihi 10 halaman. Penulis diharuskan mengikuti petunjuk penulisan ini dan templatnya bisa didapatkan pada website jurnal JIIP. Dampak pembelajaran inovatif tercemin dari hasil pembelajaran peserta didik yang komunikatif dan kolaboratif dalam menkonstruksikan pikiran dan setiap ide secara jelas dan efektif melalui baik dengan lisan ataupun tulisan. Guru dalam melakukan inovasi harus kreatif, dan menyesuaikan dengan pembelajaran terkini sehingga pembelajaran akan menarik dan bermakna. Inovasi dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan empat pilar pendidikan yang di gagaskan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) (Priscilla & Yudhyarta, 2021), yaitu *learning to know* (Belajar Mengetahui), *learning to do* (Belajar Melakukan Sesuatu), *learning to live together* (Belajar Hidup Bersama), *learning to be* (Belajar Menjadi Sesuatu). Inovasi guru juga termasuk dalam mengembangkan peran profesional nya dalam pembelajran (Haug & Mork, 2021; Zivitere et al., 2015).

Ada lima ciri-ciri pengembangan profesional guru yang efektif yaitu: (1) *content focus*, yaitu mengacu pada konten materi pelajaran dan bagaimana siswa mempelajari konten itu; (2) *active learning*, yaitu pelibatan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik memicu keaktifan peserta didik di dalam kelas; (3) *collective participation*, yaitu guru berkolaborasi dengan guru lain dalam pembelajaran; (4) *coherence*, berarti bahwa dalam mengembangkan profesionalnya, guru harus konsisten dengan pengetahuan dan keyakinan, kurikulum sekolah dan tujuan pendidikan, reformasi dan kebijakan; and (5) *duration*, yaitu durasi waktu (Haug & Mork, 2021). Selain hal tersebut pembelajaran abad 21 dapat dilaksanakan dengan mengembangkan pembelajaran berbasis digital, pembelajaran abad 21 juga berbasis creativity, communication, collaboration, dan critical thinking atau berpikir tingkat tinggi (Abbas, 2021; Bergsten & Frejd, 2019; Jacobs et al., 2017; Polo et al., 2019; Rusnaini et al., 2021; Teo, 2019; Uyangör, 2019).

Contoh pembelajaran abad 21 yaitu : (1) Mengembangkan Sumber Belajar atau Bahan Ajar

dan Media (Berbasis Digital) (Sulasmi, 2022) . Pendidik di abad 21 harus lebih berkembang dan cakap dalam digitalisasi. Karena pada saat ini teknologi adalah bagian dari manusia. Semua aspek sudah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tak terkecuali dunia pendidikan. Oleh sebab itu pengembangan pada media dan sumber belajar atau bahan ajar berbasis digital harus dilakukan oleh pendidik di abad 21 (Prayogi & Estetika, 2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan SETS (*Science, Environment, Technology, and Society*) merupakan contoh pengembangan media berbasis digital dengan memadukan beberapa pelajaran (Firdaus et al., 2020), dan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva (Rahmawati & Atmojo, 2021a; Sulasmi, 2022) ; (2) Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*).

Pembelajaran berbasis HOTS ini merupakan suatu pembelajaran yang harus dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Fanani & Kusmaharti, n.d.; Usmaedi, 2017). Pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa model pembelajaran memuat indikator yang dapat memancing atau menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, contohnya model pembelajaran berbasis masalah (Jailani et al., 2017). Pembelajaran HOTS ini dapat dikaitkan dengan materi atau pelajaran tertentu, misalnya pada pembelajaran IPA;

(3) *Cooperative Learning atau Collaboration*. Pembelajaran ini menyajikan pembelajaran berbasis kerja sama atau berkolaborasi diantara peserta didik untuk bekerja secara kelompok. Guru harus mengkondisikan pembelajaran berjalan dengan aktif, artinya seluruh peserta didik berperan serta dan berdiskusi pada masing-masing kelompoknya. Kegiatan diskusi di dalam kelas merupakan salah satu improvisasi guru yang kreatif (Sawyer, 2004). Pembelajaran collaborative-cooperative learning ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembentukan karakter disiplin diri, disiplin interaksi, dan disiplin agama (Harianto et al., 2020);

4) Pembelajaran Berbasis Komunikasi, Artinya bagaimana inovasi guru dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan berkomunikasi pada peserta didik (Fatihah et al., 2022). Peserta didik berani untuk berpendapat, berani bertanya, berani untuk mempresentasikan hasil kerjanya baik secara kelompok maupun tugas individu. Model show and tell (Arviani, 2018) dan *discovery learning*

(Eryani, 2016) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada peserta didik. Guru penggerak merupakan guru yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif kreatif yang berpusat dan berpihak pada peserta didik serta dapat menggerakkan sesama rekan guru untuk lebih produktif dalam perannya (Mansyur, 2021; Prawitasari & Suharto, 2020).

Guru-guru penggerak tersebut telah mengikuti program pelatihan yang diadakan oleh pemerintah dengan tujuan memberikan kontribusi yang berkualitas dan inovatif dalam mengemban perannya sebagai pendidik guna mencapai tujuan melanjutkan dan mengembangkan kebijakan pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan (Sijabat et al., 2022; Wijaya et al., 2020), yang dapat menciptakan peserta didik sesuai dengan profil pelajar pancasila. Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, bernalar kritis, kreatif, berkebinekaan global, gotong royong dan kemandirian (Ismail et al., 2021; Rusnaini et al., 2021). Dengan bekal yang didapat ketika mengikuti program guru penggerak tersebut diharapkan dapat mensukseskan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu guru dapat berinovasi sesuai dengan era saat ini dan juga menyesuaikan dengan kondisi peserta didik masing-masing.

Inovatif tidak selalu dengan yang mengeluarkan banyak dana tetapi dapat mengkreasikan yang sudah ada atau bahkan dapat menggunakan sumber belajar dengan menyesuaikan lingkungannya, seperti etnosains, etnomatematika dll. Pada penelitian terdahulu mengenai guru penggerak yaitu oleh (Aisyah, 2019) yang membahas tentang pembelajaran berdiferensiasi dapat memberi kesempatan pada peserta didik dalam belajar secara natural dan efisien. Hal ini dapat terjadi apabila guru mampu mengkolaborasikan strategi pembelajaran dengan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kemudian oleh (Andriana et al., 2022) dalam penelitiannya membahas tentang inovasi pembelajaran dengan berbasis multimedia yaitu menggunakan e-LKPD dan mendapat hasil positif berdasarkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian terdahulu selanjutnya yaitu oleh (Novita, 2022) yang membahas tentang aksi nyata guru penggerak pada *blended learning* dengan memanfaatkan IT, tetapi pada penelitian ini masih menggunakan tahap *blended learning* tahap awal atau sederhana yaitu menerima soal-soal dan mengirim kembali jawaban melalui *WhatsApp*

karena masih minimnya pelatihan tentang IT. Yang menjadi point dari penelitian yang telah dilakukan adalah menggabungkan beberapa bentuk inovasi dari guru penggerak yang telah melaksanakan aksi nyata pada peserta didiknya masing-masing.

Dari hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi di beberapa sekolah di salah satu daerah, masih banyak guru yang berada pada zona kenyamanan mengajar yang kurang inovatif cenderung masih banyak menggunakan strategi ceramah dan terpaku pada buku. Untuk inovasi pembelajarannya masih sebatas ide dan wacana saja. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi pembelajaran abad 21 yang dilakukan oleh guru penggerak di suatu daerah di Indonesia dengan harapan dapat memberikan referensi bagi para guru untuk dapat melaksanakan inovasi pembelajaran sesuai dengan era saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala *sentral*, dengan tahapan sajian masalah, literature review, pengumpulan data, interpretasi kemudian membuat laporan (Creswell, 2012). Data berupa kata-kata atau teks informasi yang didapat dari partisipan atau peserta penelitian. Penelitian dilakukan pada bulan november sampai dengan desember 2023.

1. Participants

Participants pada penelitian ini adalah guru sekolah dasar pada salah satu regional yang telah mengikuti program guru penggerak. Teknik pemilihan *participants* yaitu menggunakan *purposive sampling* atau disebut sebagai cuplikan dengan *criterion-based selection* (Goets & LeCompte) (Sugiyono, 2021; Sutopo, 2006).

Dari satu regional dipilih 6 guru dengan asal sekolah dan aksi nyata inovasi nya yang berbeda-beda. Rata-rata usia partisipan antara 35-40 tahun ke atas dengan rata-rata lama mengajar lebih dari 15 tahun dan memiliki beberapa prestasi dalam bidangnya.

2. Data collection

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara. Wawancara dengan 4 pertanyaan sebagai pendahuluan, 4 pertanyaan inti dan 2 pertanyaan akhir kepada 15 guru penggerak. Pedoman pertanyaan disusun berdasarkan tujuan penelitian, berkaitan dengan aksi nyata inovasi pembelajaran abad 21. Tujuan dari

wawancara adalah untuk mendapatkan data yang lebih bermakna. Wawancara dilakukan secara daring melalui google form dengan batas waktu pengumpulan selama 2 minggu secara keseluruhan participants, mulai 1 Desember 2024 hingga 16 Desember 2024. Kisi-kisi pedoman wawancara yaitu: (1) Pendahuluan; berisi tentang pandangan mengenai program guru penggerak, inovasi pembelajaran abad 21; (2) Inti; berisi tentang bagaimana pelaksanaan aksi nyata inovasi pembelajaran, keefektifan aksi nyata inovasi tersebut, kendala dan solusi; (3) akhir; berisi tentang evaluasi serta wacana selanjutnya.

3. Analyzing of Data

Teknik pengembangan validitas data menggunakan teknik triangulasi data (sumber) yaitu mengumpulkan data-data yang sejenis dari berbagai sumber data yang berbeda. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan Miles and Huberman (Sugiyono, 2021), dengan aktifitas analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing or verification*. Pada proses reduksi data, peneliti secara detail dan kritis memilih data yang penting dan sesuai atau relevan dengan pembelajaran abad 21 terhadap peserta didik Sekolah Dasar, selain itu memperhatikan keunikan dan kreatifitas sehingga dapat tercapai temuan yang diinginkan. Data display (penyajian data) pada penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian yang bersifat naratif kemudian pada tahap conclusion atau verification yaitu peneliti menyimpulkan atas temuan yang didapat dari penelitian, temuan tersebut merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data telah dilakukan selama dua minggu untuk mencari data yang diinginkan. Berikut inti pokok hasil wawancara dengan partisipan yang sudah dianalisis yaitu ada empat inovasi pembelajaran dari guru penggerak yang merupakan inovasi yang menarik:

1. Inovasi pembelajaran I

Bagaimana aksi nyata inovasi pembelajaran abad 21 pada kurikulum merdeka saat ini yang telah anda lakukan?

"Inovasi pembelajaran yang telah saya lakukan adalah pembelajaran diferensiasi

pada materi rangkaian listrik sederhana dan juga di dalam pembelajaran memberikan penayangan video pembelajaran tentang penyusunan rangkaian seri dan paralel".

Bagaimana keefektifan dari inovasi pembelajaran tersebut?

"Cukup efektif, anak-anak antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dan hasil belajarnya juga menunjukkan hasil yang baik karena praktik secara langsung dan belajar kerjasama dengan teman yang lain".

Inovasi yang telah dilaksanakan di atas dengan pembelajaran diferensiasi dari proses, diferensiasi konten, dan diferensiasi produk yaitu rangkaian listrik seri dan rangkaian listrik paralel. Masing-masing kelompok mengkreasikan sendiri produknya setelah menyaksikan video pembelajaran dari guru. Dan pada murid autism, guru memberi perlakuan yang berbeda sesuai dengan kemampuannya.

2. Inovasi pembelajaran II

Bagaimana aksi nyata inovasi pembelajaran abad 21 pada kurikulum merdeka saat ini yang telah anda lakukan?

"Menciptakan program BEDALI (Belajar Dari Lingkungan) untuk kelas 4, 5, dan 6. Kelas 4 berkaitan dengan tema 3 yaitu "Peduli Terhadap Makhluk Hidup", kelas 5 tentang "Ekosistem" dan kelas 6 tentang "Globalisasi dan Wirausaha".

Bagaimana keefektifan dari inovasi pembelajaran tersebut?

"Hasil dari pembelajaran tersebut sangat memuaskan karena didukung oleh semua pihak jadi pembelajaran tersebut efektif karena anak-anak belajar langsung dari lingkungannya".

Pelaksanaan program tersebut masih dilakukan bahkan dapat dikembangkan lagi dengan melibatkan orang tua dan lingkungan masyarakat setempat. Peserta didik juga dapat lebih mengenal lingkungannya sekaligus menjaga dan melestarikan lingkungan. Hambatan pada kegiatan ini adalah waktu dan mengatur peserta didik ketika di luar sekolah. Tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan mengatur jadwal kunjungan ke lingkungan sekitar dan dengan perencanaan yang matang baik dari LKPD maupun runtutan tindakan apa saja yang akan dilakukan.

3. Inovasi pembelajaran III

Bagaimana aksi nyata inovasi pembelajaran abad 21 pada kurikulum merdeka saat ini yang telah anda lakukan?

"inovasi salah satu yang telah saya lakukan adalah berbasis digital yaitu ketika evaluasi atau ulangan sudah menggunakan quizizz sampai saat ini masih menggunakan ketika ulangan anak-anak membawa HP semua sudah mengerjakan soal melalui quizizz".

Bagaimana keefektifan dari inovasi pembelajaran tersebut?

"Sangat efektif, peserta didik semua senang antusias dan memudahkan guru karena hasil nilai langsung keluar".

Pada pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi quizizz tersebut guru sekaligus membiasakan peserta didiknya dalam digital literasi. Karena yang berkaitan dengan teknologi ini sangat mudah menarik perhatian peserta didik, oleh sebab itu guru memanfaatkannya untuk pembelajaran. Dan terbukti bahwa peserta didik lebih fokus dan antusias. Peserta didik diperkenankan untuk membawa gadget ke sekolah tetapi harus mematuhi aturan yang dibuat oleh guru, jadi peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap dirinya. Guru juga menemukan hambatan di awal dari pihak orang tua maupun sekolah tetapi setelah memberikan pelatihan dan pengertian serta hasil yang baik maka kegiatan ini dapat dilakukan sampai dengan sekarang.

4. Inovasi pembelajaran IV

Bagaimana aksi nyata inovasi pembelajaran abad 21 pada kurikulum merdeka saat ini yang telah anda lakukan?

"Membuat program entrepreneur day, yaitu menjual produk makanan yang dibuat sendiri oleh peserta didik. Setiap minggu ada 3 orang yang bertugas membuat dan menitipkan di kantin sekolah dengan uang modal dari kas kelas dan hasil keuntungannya pun masuk ke kas kelas.

Bagaimana keefektifan dari inovasi pembelajaran tersebut?

"Cukup efektif untuk melatih peserta didik berwirausaha. Dan makanan yang dijual juga buatan sendiri jadi peserta didik sambil belajar membuat produk makanan sendiri.

Pada kegiatan tersebut, masih berkelanjutan hingga saat ini, keuntungan dari penjualan tersebut digunakan untuk bersama di setiap satu bulan sekali ada kegiatan dengan nama "kehidupan nusa jiwa" yaitu memasak makanan sehat dan makan bersama atau dibelikan susu untuk satu kelas tersebut. Kegiatan tersebut juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dan kerja keras.

B. Pembahasan

Dari beberapa hasil inovasi yang dilakukan oleh guru penggerak di atas memberikan banyak gambaran atau referensi pembelajaran, inovasi pembelajaran di atas dilaksanakan di daerah kecil bukan di perkotaan, jadi untuk berinovasi tidak hanya dapat dilakukan di kota dengan fasilitas yang lengkap tetapi juga dapat dilaksanakan oleh guru-guru di pedesaan. Tidak ada alasan untuk tidak dapat melaksanakan inovasi. Kemauan keras untuk terus belajar dan kecintaan terhadap profesinya sebagai pendidik akan menjadi pendorong untuk terus berkembang memajukan pendidikan di Indonesia dengan menyesuaikan era abad 21 seperti dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu salah satunya memanfaatkan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Quizizz dapat diakses dengan mudah, dapat digunakan saat pembelajaran, saat ujian atau latihan soal yang berbasis game, juga merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan kompetensi peserta didik juga guru untuk terus berinovasi dalam bidangnya (Citra & Rosy, 2020; Darmawan et al., 2020; Salsabila et al., 2020).

Inovasi pembelajaran berbasis lingkungan juga merupakan salah satu penerapan dari kurikulum merdeka yaitu belajar sesuai dengan lingkungan masing-masing. Belajar dari lingkungan ini dapat dikembangkan lagi seperti pembelajaran etnosains. Etnosains merupakan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan mengintegrasikan atau mengkaitkan budaya dan sains (Aza Nuralita, 2020). Pendekatan etnosains juga merekonstruksi ilmu atau kepercayaan yang sudah ada berkembang di masyarakat kemudian ditinjau secara ilmiah (Khoiri & Sunarno, 2018). Pembelajaran berbasis etnosains dapat membentuk kemampuan kerja ilmiah serta berpikir kritis pada peserta didik (Aji, 2017). Melalui pembelajaran berbasis etnosains peserta didik melakukan

observasi langsung sehingga dapat mengidentifikasi pertanyaan ilmiah, menjelaskan fenomena secara ilmiah, dan dapat menyimpulkan atas analisisnya. Kegiatan ini sesuai dengan tuntutan pendidikan di abad 21 yaitu peserta didik mampu belajar secara merdeka, mandiri, meningkatkan berpikir kritisnya dalam memahami suatu ilmu atau pembelajaran.

Pendekatan etnosain dengan pembelajaran ini juga dapat diintegrasikan dalam pembentukan karakter pada peserta didik (Andayani et al., 2021). Karakteristik etnosains yaitu dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui pengembangan tema pada materi ajar dan juga dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki peserta didik (Wahyu, 2017). (Rahmawati & Atmojo, 2021b) mengkaji tentang pengembangan materi ajar dengan menyesuaikan lingkungan budaya khas daerah tersebut yaitu mengintegrasikan pasar terapung dalam pembelajaran IPA.

Pada inovasi pembelajaran dengan diferensiasi juga merupakan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik serta memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mendemostrasikan apa yang telah mereka pelajari sehingga pembelajaran berdiferensiasi secara tidak langsung mendorong kreativitas peserta didik (Herwina, 2021). Pembelajaran yang berbasis Entrepreneurship juga merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan peserta didik yang mandiri, mampu mengembangkan keterampilannya, dan memahami nilai-nilai dalam berwirausaha (Wahyuni & Hidayati, 2017). Salah satu praktiknya yaitu market day di sekolah (Suharyoto, 2017), dengan kegiatan tersebut peserta didik dapat mengerti dan merasakan langsung pengalaman belajar dalam berwirausaha serta dapat memahami nilai-nilainya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa guru penggerak mampu melaksanakan inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui berbagai pendekatan seperti pembelajaran diferensiasi, berbasis lingkungan, digital, dan kewirausahaan. Inovasi yang dilakukan bersifat kontekstual dan tidak selalu memerlukan sarana canggih, tetapi dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dan kreativitas guru. Keberhasilan inovasi sangat

dipengaruhi oleh perencanaan matang, dukungan lingkungan, serta semangat dan komitmen guru dalam menjalankan perannya sebagai agen perubahan di dunia pendidikan dasar.

B. Saran

Bagi Guru Penggerak, guru penggerak diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang kontekstual, berbasis kebutuhan siswa, dan relevan dengan perkembangan zaman. Bagi Sekolah dan Pemangku Kebijakan, pihak sekolah dan dinas pendidikan diharapkan memberikan dukungan konkret, baik berupa pelatihan lanjutan, fasilitas, maupun ruang kolaborasi, agar inovasi yang dilakukan guru penggerak dapat berkembang dan diterapkan secara efektif. Perlu juga dibentuk sistem penghargaan atau apresiasi terhadap inovasi yang berdampak signifikan bagi pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal cakupan wilayah dan jumlah partisipan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas area penelitian, melibatkan lebih banyak guru penggerak dari berbagai daerah. Bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, diharapkan adanya penguatan kebijakan yang mendukung kesinambungan program guru penggerak, termasuk sistem monitoring dan evaluasi terhadap inovasi yang dihasilkan. Selain itu, penting juga untuk menyediakan platform nasional sebagai wadah berbagi praktik baik antar guru penggerak di seluruh Indonesia

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, E. W. (2021). *21st-Century Skills and Social Studies Education*. 2(March), 82–92. <https://doi.org/10.20527/jis.v2i2.3066>
- Aisyah. (2019). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>
- Andriana, E., Syafiila, P., Fauzany, D., & Alamsyah, T. P. (2022). *The Multimedia Innovation in 21 st Century: The Development of e-LKPD Based on Scientific Inquiry in Science Class*. 3(4), 731–736. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.242>
- Arviani, I. (2018). *Vol. Keefektifan Model Show and Tell untuk Meningkatkan Keterampilan*

Berkomunikasi pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Negeri Babalan Irma Arviani*. 5, 1–10. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.1877>

- Bergsten, C., & Frejd, P. (2019). Preparing pre-service mathematics teachers for STEM education: an analysis of lesson proposals. *ZDM - Mathematics Education*, 51(6), 941–953. <https://doi.org/10.1007/s11858-019-01071-7>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (P. A. Smith (ed.); 4th editio). pearson.
- D. Kalyani, K. R. (2018). Innovative teaching and learning strategies. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3, 1395–1406. <https://doi.org/10.18260/1-2--12270>
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). Unnes Science Education Journal THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR SCIENCE LEARNING IN THE PANDEMIC ERA Article Info. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150. <https://doi.org/10.15294/usej.v9i3.41541>
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (n.d.). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILL) DI SEKOLAH DASAR KELASV.1,1–11. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Fatihah, A. Al, Yennita, Y., & Futra, D. (2022). Students' Written Communication Skills in Science Learning. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 564–572. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.292>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Harianto, G. P., Rusijono, R., Masitoh, S., & Setyawan, W. H. (2020). Collaborative-cooperative learning model to improve theology students' characters: Is it effective? *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 409–421. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31272>
- Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). Taking 21st century skills from vision to classroom: What teachers highlight as supportive professional development in the light of new demands from educational reforms. *Teaching and Teacher Education*, 100, 103286. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103286>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). "Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah." *Jurnal Manajemen Pendidikan* ..., 2(1), 76–84. <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/388>
- Jacobs, J., Seago, N., & Koellner, K. (2017). Preparing facilitators to use and adapt mathematics professional development materials productively. *International Journal of STEM Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-017-0089-9>
- Jailani, J., Sugiman, S., & Apino, E. (2017). Implementing the Problem-Based Learning in Order to Improve the Students' HOTS and Characters. 4(2), 247–259. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.17674>
- Keiler, L. S. (2018). Teachers' roles and identities in student-centered classrooms. <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0131-6>

- Mansyur, A. R. (2021). Wawasan Kepemimpinan Guru (Teacher Leadership) dan Konsep Guru Penggerak. *Education and Learning Journal*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.113>
- Novita, E. (2022). Praktik Pembelajaran Inovatif Guru Penggerak di SDN Inpres Tenga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 110–121. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.225>
- Nurdyansyah, A. W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Polo, M., DELLO IACONO, U., Fiorentino, G., & Pierri, A. (2019). A social network analysis approach to a digital interactive storytelling in mathematics. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 15(3), 239–250. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135035>
- Prawitasari, B., & Suharto, N. (2020). *The Role of Guru Penggerak (Organizer Teacher) in Komunitas Guru Belajar (Teacher Learning Community)*. 400(Icream 2019), 86–89. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.145>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.258>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021a). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021b). Etnosains Pasar Terapung Kalimantan Selatan dalam Materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6280–6287. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1809>
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sawyer, R. K. (2004). Creative Teaching: Collaborative Discussion as Disciplined Improvisation. *Educational Researcher*, 33(2), 12–20. <https://doi.org/10.3102/0013189X033002012>
- Sijabat, O. P., Manao, M. M., Situmorang, A. R., Hutaaruk, A., & Panjaitan, S. (2022). Mengatur Kualitas Guru Melalui Program Guru Penggerak. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 130–144. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.404>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); kedua). ALFABETA.
- Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 15–17. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2861>
- Sulasm, E. (2022). Primary School Teachers' Digital Literacy: An Analysis On Teachers' Skills In Using Technological Devices. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 140–145. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.81>
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (2nd ed.). Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Teo, P. (2019). *Learning , Culture and Social Interaction Teaching for the 21st century : A case for dialogic pedagogy*. 21(January), 170–178. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.009>

- Usmaedi. (2017). *MENGAGAS PEMBELAJARAN HOTS PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR Usmaedi STKIP SETIA BUDHI RANGKASBITUNG A . Pendahuluan Pentingnya kemampuan pembelajaran berfikir optimalisasi dalam adanya pada daerah Lower Order Thinking Skills (LOTS). Pola belajar LOTS hany. 3(1).* <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1040>
- Uyangör, S. M. (2019). Investigation of the mathematical thinking processes of students in mathematics education supported with graph theory. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070101>
- Wahyuni, W. R., & Hidayati, W. (2017). Peran Sekolah dalam Membentuk Keterampilan Wirausaha Berbasis Tauhid di SD Entrepreneur Muslim Alif-A Piyungan Bantul Yogyakarta. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 359–377. <https://doi.org/10.14421/manageria.2017.22-08>
- Wijaya, A., Mustofa, M. S., & Husain, F. (2020). Sosialisasi Program Merdeka Belajar dan Guru Penggerak Bagi Guru SMPN 2 Kabupaten Maros. *Jurnal Puruhita*, 2(1), 46–50. <https://doi.org/10.15294/puruhita.v2i1.42325>
- Zivitere, M., Riashchenko, V., & Markina, I. (2015). Teacher – Pedagogical Creativity and Developer Promoter. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 4068–4073. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1156>