



VARIANSI INOVASI DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Fathiatul Rizkiyah^{1*}, Lu'luil Maknum²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*Email: fathiatulrizkiyah31@gmail.com, maknum@uinjkt.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2005>

Article info:

Submitted: 12/07/24

Accepted: 16/11/24

Published: 30/11/24

Abstrak

Strategi pengajaran di tingkat Sekolah dasar, seperti MI/SD, memiliki implikasi penting untuk memfasilitasi proses pengajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif. Agar Guru bisa tau bagaimana Pembelajaran nya, Bagaimana Penerapan yang Baiknya, Karena guru itu sebagai Fasilitator dalam proses Pembelajaran dan siswa juga jadi lebih ada Pengarahan dari beberapa penelitian. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis berbagai variansi inovasi dan strategi pengajaran bisa digunakan di MI untuk mengembkan efektivitas pengajaran. Metode penelitian yang dapat dipakai ialah kajian pustaka untuk mendapatkan informasi yang relevan tentang strategi pengajaran seperti : (1) Strategi Pembelajaran Langsung (2) Strategi Pembelajaran tidak Langsung (3) Strategi Pembelajaran Interaktif (4) Strategi Belajar Pengalaman (5) Strategi Pembelajaran Mandiri. Temuan analisis menunjukkan bahwa strategi pembelajaran harus didasarkan pada yang kajiannya. Hasil dan Penelitian untuk Mengetahui Relevasin variansi inovasi di sekolah dan Stategi Pembelajaran di Sekolah MI/SD. Adapun Inovasi Pembelajaran seperti: (1) Ceramah (2) Diskusi Umum (3) Diskusi Kelompok (4) Bermain Peran (5) Metode Simulasi (6) Drama (7) Demonstration (8) Curah Pendapat (9) Praktikum Lapangan (10) Permainan. Guru harus membuat strategi pembelajaran yang mendorong siswa, menyesuaikan minat siswa, dan memaksimalkan lingkungan sebagai sumber belajar. Untuk memastikan kegiatan pembelajaran, alokasi waktu yang tepat, kerja sama dengan rekan sejawat, dan pemetaan kebutuhan belajar siswa semua penting. Dengan mempertimbangkan keadaan peserta didik di kelas, strategi pembelajaran inovatif melibatkan penggunaan media dan suatu hal yang menjadi jaringan kemudahan yang sesuai dengan keadaan siswa nya yang ada.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran MI/SD, Pembelajaran Efektif, Kreatif, dan inovatif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu hal yang sangat penting bagi siapapun, termasuk bagi warga negara Indonesia salah satu untuk mewujudkan terciptanya Indonesia Emas 2045. karena pendidikan adalah komponen utama interaktif yang edukatif, yang berarti komunikasi terhadap guru dan siswa diantara siswa lainnya. Dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dengan kemajuan pendidikan kedepannya, harus ada yang namanya inovasi baru dan stategi pembelajaran yang cerdas untuk terwujudnya indonesia Emas.

Penyelenggara Pengajar perlu mengetahui apa itu Inovasi serta Stetegi Pembelejaran yang terkini. dengan ada nya teknologi yang bisa merubah segala kehidupan manusia dan cara pandangan masyarakat yang menggunakan. Dalam era di mana teknologi berkembang dan kebutuhan akan kreativitas meningkat, pendidikan menjadi pusat perhatian untuk mengadaptasi inovasi dan strategi pembelajaran yang efektif. Variasi inovatif dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama di



sekolah dasar, di mana dasar pengetahuan dan keterampilan ditanamkan. Artikel ini membahas secara menyeluruh berbagai inovasi dan metode pendidikan yang digunakan di Sekolah dasar, dan membahas bagaimana hal-hal tersebut dapat berdampak pada pengalaman belajar siswa. Penyelenggara Pendidik Perlu ada yang dinamakan Wawasan dan sikap yang baik agar bisa mengelola dan menjalani inovasi dan stetegi pembelejaran dengan sesuai pada zaman yang akan kita hadapin karena kehidupan akan terus banyak perubahan termasuk perubahan pemikiran pembelajaran.

Inovasi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat dasar. Berbagai macam inovasi dan strategi pembelajaran sangat penting untuk membuat lingkungan belajar menarik dan memenuhi kebutuhan siswa. Kita akan mengeksplorasi berbagai pendekatan inovatif dan strategi pembelajaran bisa digunakan di sekolah dasar untuk memperbaiki dari hasil belajar pada siswa yang mereka lakukan. Guru harus menerapkan strategi pembelajaran mereka secara bersamaan untuk sampai ke tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Salah satu ciri strategi pembelajaran yang efektif yaitu hasil belajar yang baik dari siswa. Namun, efektif dalam penerapan strategi berarti tepat dengan waktu, fasilitas, dan keahlian yang tersedia. Proses pembentukan individu yaitu dengan sistem yang membentuk dan mengoptimalkan kualitas kepribadian seseorang dikenal sebagai pendidikan. Fungsi ini bertujuan untuk individu yang memiliki sifat kreatif, mandiri, tanggung jawab, ulet, dan tekun.

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat mengelola dan menggunakan kemampuan mereka untuk membantu masa depan mereka. Peran guru yang sesuai dalam memilih serta menggunakan strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar tidak pernah dilepaskan dari proses pendidikan. Guru harus menguasai strategi ini berdasarkan karakteristik siswa, materi pelajaran dan lingkungan pelajaran. Kemampuan guru untuk mengajar dengan cara yang efektif dan efisien dikenal sebagai strategi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran memiliki banyak keuntungan dalam proses pendidikan, seperti pedoman untuk aktivitas untuk memenuhi target, sebagai kerangka untuk tanggung jawab dan wewenang untuk semua elemen yang berpartisipasi dalam aktivitas, sebagai pedoman kerja untuk semua elemen, tanpa terkecuali untuk guru maupun siswa, sebagai sarana untuk mengukur keakuratan dan keterlambatan pekerjaan, dan sebagai bahan untuk penyusunan data.

Mahasiswa dan siswa harus mengembangkan pengetahuan dengan cara yang mandiri, inovatif, dan terampil pada abad ke-21 ini (Suryani dkk., 2020). Pembuatan media harus dilakukan dengan menarik bagi siswa akibatnya mereka merasa senang dengan proses belajar. Siswa dapat mempelajari topik tertentu di mana saja jika mereka kurang memahaminya. Bukan cuman kesalahan guru saja yang menyebabkan kurangnya pilihan media pembelajaran, tetapi juga faktor lain seperti waktu kelas yang terbatas, kondisi lingkungan kelas, karakter siswa, waktu kelas yang terbatas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berpusat pada pengumpulan, membaca, dan pengolahan data perpustakaan. Oleh karena itu, pekerjaannya sesuai dengan penelitian kepustakaan. Penulis penelitian ini mengumpulkan data tentang subjek yang tercantum dalam judul penelitian. Peneliti menggunakan artikel jurnal dan artikel ilmiah yang relevan sebagai sumber literatur dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi. Dimulai dengan menentukan topik penelitian, peneliti mengumpulkan data relevan melalui analisis literatur, pembacaan literatur, dan pencarian internet online. Selanjutnya, peneliti mencari dan mengumpulkan referensi, termasuk jurnal dan artikel ilmiah terkait, dan melakukan analisis menyeluruh dari referensi tersebut.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengertian Inovasi

Barang, ide, atau tindakan yang dianggap baru oleh seseorang disebut inovasi. Tidak Menjadi Masalah, Apakah konsep itu benar-benar baru atau tidak, berdasarkan waktu sejak digunakan atau ditemukan pertama kali, tidak masalah sejauh berkaitan dengan tingkah laku manusia. Menurut Rogers dan Shoemaker (1987). Inovasi ialah suatu hal yang di lakukan untuk mendapatkan sesuatu hal yang baru baru dengan hmelalui proses dengan cara-cara yang di lakukan dan dapat bermanfaat bagi sekitar kita sehingga mendapatkan hasil yang berguna.

Pengajaran inovatif sebagai konsep, ide, atau praktik khusus dalam pengembangan kurikulum dan metode pengajaran baru yang muncul untuk mengatasi kasus dalam pendidikan (Wina Sanjaya 2010). Pendidikan inovatif dipandang sebagai suatu proses pendidikan yang baru, dengan munculnya perbedaan dan manfaat yang diperoleh dari perbedaan yang terjadi dalam proses pendidikan. Perbedaan yang ada dalam pendidikan inovatif lainnya dari upaya guru untuk memperbaiki berbagai metode dalam pengajaran, kegiatan, dan penilaian yang telah dimulai selama ini.

Menurut Narayanan (2017), inovasi pembelajaran terdiri dari dua komponen. Yang pertama adalah inovasi metode pembelajaran, dan yang kedua adalah inovasi desain pembelajaran. (1) Inovasi dalam metode pembelajaran berarti memulai para guru memakai suatu pendekatan baru yang menarik, seperti menggunakan *cloud computing*, mengatur pembelajaran online, atau menggunakan papan tulis elektronik untuk menyelesaikan masalah dengan siswa tanpa meninggalkan papan tulis. (2) Inovasi desain pembelajaran berarti guru menggunakan salinan digital untuk memecahkan masalah dan mempertahankan keberadaan pelajaran. Dengan mempertimbangkan keadaan peserta didik di kelas, mengarahkan perhatian, dan menimbulkan kesan yang diinginkan. Membuat kesan suatu hal yang berarti dalam proses belajar karena dapat membantu otak membuat gambaran tentang apa yang dipelajari melalui asosiasi. Mengarahkan perhatian juga penting saat berkomunikasi, otak dapat menyerap banyak informasi dari pesan guru setiap saat. dan juga Teknologi dapat membantu belajar lebih gampang, seperti menggunakan komputer, internet, atau perangkat seluler untuk mengakses informasi dan belajar secara online. Mereka juga memiliki kemampuan untuk membuat pelajaran lebih menarik dan interaktif.

Adapun Inovasi Pembelajaran dengan Menggunakan Metode (Nurdyansyah,dkk 2015) Yaitu :

1. Ceramah

Metode ceramah yang biasanya interaktif menyertakan peserta melalui dalam tanggapan balik bahkan bisa dengan perbandingan pendapat dan pengalaman mereka. Metode ini biasanya akan memberikan suatu pengetahuan yang lebih mendalam kepada siswa karena setiap metode pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik dapat memaksimalkan potensi individu. Selain itu akan tercipta membuat pengalaman belajar pembelajaran yang aktifaktif bagi siswa karena tidak hanya auditorial yang dapat membantu siswa belajar melalui bimbingan guru, tetapi juga alat bantu visual yang dapat menunjukkan apa yang diajarkan .pengalaman bagi siswa karena tidak cuman auditorial yang dapat membantu siswa belajar melalui bimbingan seorang guru, tetapi juga alat bantu visual yang dapat menunjukkan apa yang diajarkan .

2. Diskusi Umum

Tujuan dari teknik ini adalah untuk memungkinkan peserta untuk bertukar ide, pendapat, informasi, dan pengalaman dengan tujuan mencapai kesepakatan tentang ide utama atau kesimpulan. Para peserta dapat berdebat satu sama lain untuk mencapai kesepakatan. Kesepakatan ide inilah yang kemudian membuat tulisan sebagai hasil dari percakapan.

3. Diskusi Kelompok



Diskusi kelompok ialah diskusi tentang sesuatu dengan bertukar pikiran antara dua orang, bahkan bisa saja lebih, orang dalam kelompok yang sederhana, kelompok dengan, dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Niatnya mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan penerapan metode ini adalah untuk meningkatkan kerjasama tim antar peserta, menumbuhkan rasa kebersamaan, atau mencari penjelasan terbaik atas situasi tertentu, diskusi, proses dilanjutkan dengan diskusi kelompok penuh.

4. Bermain Peran

Pada dasarnya, bermain game adalah cara untuk "mengubah" cerita dari dunia nyata menjadi "pertunjukan peran" di kelas atau kelompok belajar. Hal ini kemudian digunakan sebagai alat refleksi agar peserta dapat memberikan umpan balik terhadap subjek tersebut. Contohnya, Peserta didik bermain menggunakan Peran Untuk Menunjukkan Siapa Tokoh yang diPerankan

5. Metode simulasi

Jenis metode praktis yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta. Metode yang menghilangkan situasi tertentu dari kelas atau lingkungan belajar karena sulit untuk melakukan kerja praktek di lingkungan yang tidak stabil. Misalnya, sebelum melakukan sesi latihan, seorang siswa di sekolah penerbangan harus mensimulasikan proyek jangka panjang (sebelum jelas rusak).

6. Drama

Memindahkan "sepenggal cerita" yang membuat cerita bahkan bisa dengan peristiwa kehidupan nyata ke dalam pertunjukan adalah salah satu metode sandiwara. Metode ini dimaksudkan dalam rangka menumbuhkan diskusi dan analisis peristiwa (kasus). Tujuannya seperti untuk menampilkan berbagai masalah yang berkaitan dengan suatu tema (topik) sebagai sarana untuk berpikir kembali dan analisis solusi permasalahan. Karena itu, rana kesadaran dan kemampuan analisis digabungkan secara rata.

7. Demonstration

Demonstrasi dapat digunakan untuk mengajarkan peserta dengan menyampaikan dan menunjukkan suatu langkah demi langkah proses suatu tugas. Demonstrasi memiliki dua tujuan, yaitu yang pertama demonstrasi proses, suatu hal yang menunjukkan langkah demi langkah proses, dan demonstrasi hasil, yang menunjukkan atau menunjukkan hasil proses. Tujuan dari demonstrasi dan praktek bersama adalah untuk mengubah rana keterampilan, yang memungkinkan peserta untuk mendapatkan pengetahuan belajar langsung setelah dilihat mereka, memperlakukan, dan merasakan sendiri. Praktek ini biasanya dilakukan oleh peserta sendiri.

8. Curah Pendapat

Bentuk dari sebuah diskusi menyatukan berbagai pendapat, pengalaman, informasi, pengetahuan dari peserta lainnya. Metode untuk mempertimbangkan pendapat orang lain tidak dapat diterima. Selain itu, gagasan orang lain dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, atau dikurangi atas pendapat yang tidak setuju). Tujuan pengumpulan data adalah untuk memberikan kompilasi data informasi, dan pengalaman bagi semua partisipan yang serupa atau berbeda.

9. Peraktikum lapangan

Tujuan metode praktikum lapangan adalah untuk membangkitkan kelebihan yang berupa kemampuan peserta untuk memanfaatkan pengalaman dan kemampuan yang mereka pelajari. Aktivitas ini dilaksanakan di lapangan di masyarakat atau di kantor. Kelebihan dari pendekatan ini bahwa pengetahuan yang realitas dapat dirasakan oleh peserta, yang dapat mendorong mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka. Salah satu karakteristik metode praktek membentuk keterampilan.



10. Permainan

Permainan dapat digunakan untuk mengubah suasana dalam pembelajaran dari yang pasif hingga sampai ke aktif, hingga mereka akrab dengan suasana dalam permainan dan dari keadaan jenuh hingga menjadi keadaan riang. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan di lakukan dalam keadaan yang serius tapi tetap santai (sersan) adalah karakteristik permainan.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran didefinisikan sebagai kumpulan materi dan prosedur pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Berbagai metode dan teknik pembelajaran termasuk membaca, mengingat, mengulang, dan menerapkan. Strategi pembelajaran (juga disebut sebagai "strategi pembelajaran") yaitu perencanaan Tindakan, kumpulan aktivitas yang melibatkan penggunaan strategi dan penggunaan beberapa sumber daya yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan secara efisien dan efektif.

Berikut adalah macam-macam strategi pembelajaran :

a. Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Ini merupakan strategi paling umum. Ini mencakup ceramah, pertanyaan didaktik, praktik, latihan, dan demonstrasi. Mengembangkan keterampilan langkah demi langkah atau memperluas informasi adalah contoh yang baik dari pendekatan ini. Kelebihan strategi ini mudah untuk di gunakan saat dalam pembelajaran kelemahannya ialah lambat dalam berpikir kritis sifat yang di lakukan itu harus perkemampuan sesuai proses nya dan melakukna hubungan komunikasi antar kelompok.

b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Strategi dalam pembelajaran ini menunjukkan bagaimana siswa terlibat dalam pengamatan observasi pendidikan, membuat hasil berdasarkan data. Dalam pendidikan ini, Guru bertindak sebagai sumber dan pendukung individu. Guru memiliki tanggung jawab untuk membuat lingkungan pendidikan belajar yang efisien serta produktif serta memberi siswa mencoba untuk berpartisipasi. Selain itu, jika guru dapat memberikan sesuatu kembali ke siswa selama penyelidikan. siswa melakukan eksperimen berdasarkan hipotesis yang telah disesuaikan, dan guru memberikan suatu umpan balik dan dukungan kepada siswa setelah mereka menemukan jawabannya.

c. Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interaktive Instruction*)

Siswa memiliki kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap ide, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan yang dimiliki guru atau kelompok mereka serta mencoba menemukan cara baru untuk berpikir. Strategi ini dibuat melalui kelompokan dan metode interaktif, seperti diskusi kelas, kelompok kecil, atau mengerjakan tugas berkelompok.

d. Strategi Belajar Melalui Pengalaman

Fokus untuk seorang siswa dan aktivitas. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru baik di dalam maupun di luar ruang kelas.. jika berada di dalam ruang kelas, simulasi dapat dipakai, tetapi tidak dalam ruang kelas, pengamatan bisa digunakan dengan mengumpulkan opini semua.

e. Strategi Pembelajaran Mandiri

Suatu pendekatan yang bertujuan untuk mendorong pribadi masing-masing untuk mengambil inisiatif, menjadi lebih mandiri, dan meningkatkan diri sendiri. Guru, teman, atau kelompok kecil membantu siswa merencanakan belajar mandiri. Pembelajaran mandiri membantu siswa menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab. Namun, karena siswa belum dewasa, sulit bagi



mereka untuk menggunakannya sendiri. kekurangannya adalah siswa kesulitan menggunakan pembelajaran mandiri karena mereka belum dewasa.

4. KESIMPULAN

1. Barang, ide, atau tindakan yang dianggap baru oleh seseorang disebut inovasi. Tidak Menjadi Masalah, Apakah konsep itu benar-benar baru atau tidak, berdasarkan waktu sejak digunakan atau ditemukan pertama kali, tidak masalah sejauh berkaitan dengan tingkah laku manusia.
2. Inovasi ialah suatu hal yang di lakukan untuk mendapatkan sesuatu hal yang baru baru dengan hmelalui proses dengan cara-cara yang di lakukan dan dapat bermanfaat bagi sekitar kita sehingga mendapatkan hasil yang berguna. Adapun Inovasi Pembelajaran dengan Menggunakan Metode (Nurdyansyah,dkk 2015) Yaitu : (1) Ceramah. (2) Diskusi umum. (3) Diskusi Kelompok. (4) Bermain Peran. (5) Metode Simulasi. (6) Drama. (7) Demonstrasi. (8) Curah Pendapat. (9) Praktik Lapangan. (10) Permainan.
3. Strategi pembelajaran didefinisikan sebagai kumpulan materi. Berbagai metode dan teknik pembelajaran termasuk membaca, mengingat, mengulang, dan menerapkan. Guru harus memiliki kemampuan untuk menerapkan strategi pembelajaran secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar siswa adalah salah satu ciri strategi pembelajaran yang efektif; namun, implementasi yang efektif juga berarti penggunaan waktu yang tepat, fasilitas, dan keahlian yang tersedia. Tujuan sistem pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas kepribadian individu, seperti menjadi ainovatif, mandiri, bertanggung jawab, tekun, dan tekun.
4. Macam Macam Stetegi Pembelajaran : (1) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (2) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*) (3) Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interaktive Instruction*) (4) Strategi Belajar Melalui Pengalaman (5) Strategi Belajar Melalui Mandiri
5. Inovasi memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat dasar. Berbagai inovasi dan strategi pembelajaran sangat penting untuk membuat tempat belajar yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa. Kita akan mengeksplorasi berbagai pendekatan inovatif dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar pada siswa.
6. Tujuan utama pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat mengelola dan menggunakan kemampuan mereka untuk masa depan mereka. Peran guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar sangat penting dalam proses pendidikan. Guru perlu menguasai berbagai strategi ini berdasarkan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Kemampuan guru untuk mengajar dengan cara yang efektif dan efisien dikenal sebagai strategi pembelajaran."

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alma Pratiwi Husain. (2019). Analisis Strategi Pembelajaran Ipa Dalam Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas Iv Sd. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 125–150.
<https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.158>



- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338.
- Dinn Wahyudin, R. S. (2020). Inovasi pendidikan dan pembelajaran. *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 1–45.
- Gilang. (2022). *Pengertian dan Ragam Strategi Pembelajaran yang Efektif dalam Kelas*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/strategi-pembelajaran/>
- Hamdi, M. M. A. K. (2022). Strategi Pembelajaran di MI. In *Jurnal Cermin* (Vol. 1, Issue 2). <https://osf.io/preprints/2m9jg/%0Ahttps://osf.io/2m9jg/download>
- Hanifah, N. H., Rofiki, I., Sedayu, A., & Hariyadi, M. A. (2020). Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Mi/Sd: Penelitian Pengembangan. *Ta'dib*, 23(1), 123. <https://doi.org/10.31958/jt.v23i1.1704>
- Hertantiani, H. (2013). Inovasi Pembelajaran. *SCRIBD*. <https://www.scribd.com/document/363609209/makalah-inovasi-pembelajaran>
- Majid, A. (2009). Perencanaan Pembelajaran. In *Journal of the Association for Arabic and English*.
- Mudiono, A. (2023). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi dan Karakter di Sekolah Dasar Abad 21*. Universitas Negeri Malang. <https://um.ac.id/rilis/inovasi-pembelajaran-bahasa-indonesia-berbasis-literasi-dan-karakter-di-sekolah-dasar-abad-21/>
- Penerapannya, D. A. N., Sekolah, D. I., Salirawati, D., Si, M., & Pendahuluan, A. (2007). Pengenalan Variasi Model Pembelajaran. 1–17.
- Puspidalia, Y. S. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Mi/Sd Dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 121. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.406>
- Ramdani, Riska, D., & Sofi, S. R. (2021). Proses Dan Inovasi Pembelajaran SD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., July, 1.
- Rohmah, I. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2), 16–34. <https://www.ejournal.stit-alquranyah.ac.id/index.php/jpia/article/view/29/28>
- Suciati. (2015). Pengertian dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran. *Mpdr5204/Modul1*, 1–30. <http://repository.ut.ac.id/4327/1/MPDR5204-M1.pdf>
- Susiba, S. (2020). Metode Pembelajaran Akidah Akhlak MI/SD. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.9004>
- Syamsi, A. (2014). Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Lower Class Di Mi/Sd. *Eduma*, 3(1), 17–31.
- Teori, K., & Teoretis, A. K. (2013). *Variasi dalam Mengajar*. 13–32.
- Ummu Jauharin Farda, Ika Widhiastuti, Ma'as Shobirin, A. I. (2022). Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia, September*, 101–110.
- Utami, I. H. (2020). Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Karakteristik Materi Pokok MI/SD. *Palapa*, 8(2), 383–403. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i2.911>



Wandini, R. R., & Banurea, O. K. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD* (Issue 57). <https://core.ac.uk/download/pdf/196543227.pdf>

Wibowo, T. (2019). Mata Pelajaran IPS di MI/SD: Sebuah Strategi Pembelajaran Implementatif. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 147–163. <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1516>