



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS BAM (Belajar Asik Dan Menarik) TAHUN 2026



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat vital dalam membentuk fondasi karakter dan kemampuan kognitif siswa. Sekolah Dasar (SD) merupakan tahapan awal di mana siswa dikenalkan dengan berbagai konsep ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran di tingkat ini sangat menentukan keberhasilan pendidikan di jenjang selanjutnya. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan tantangan yang perlu mendapat perhatian serius dari para pendidik.

SD Negeri 13 Pasma Air Keruh yang terletak di Kabupaten 4 Lawang tidak lepas dari dinamika tantangan pendidikan di daerah. Berdasarkan observasi awal dan pengalaman mengajar di sekolah ini, ditemukan beberapa kondisi yang menjadi perhatian. Salah satunya adalah adanya kecenderungan siswa yang merasa bosan, pasif, dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang terlalu konvensional, yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) dengan dominasi ceramah, seringkali membuat siswa merasa jenuh. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas dan hasil belajar yang belum maksimal, padahal potensi dan bakat siswa di sekolah ini sebenarnya sangat besar untuk dikembangkan.

Di sisi lain, perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menuntut adanya perubahan paradigma dalam pendidikan. Siswa masa kini adalah generasi yang tumbuh di era digital, yang terbiasa dengan hal-hal yang visual, interaktif, dan dinamis. Jika metode pengajaran tidak beradaptasi dengan karakteristik siswa dan perkembangan zaman, maka kesenjangan antara materi yang disampaikan dan minat siswa akan semakin lebar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan atau inovasi yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

Menyadari hal tersebut, SD Negeri 13 Pasma Air Keruh berinisiatif untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan konsep "Belajar Asik dan Menarik". Inovasi ini dirancang dengan tujuan untuk mengubah persepsi siswa bahwa belajar bukanlah beban, melainkan sebuah kegiatan yang menyenangkan dan penuh makna. Konsep ini mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang kreatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan, serta pendekatan yang lebih humanis dan berpusat pada siswa (student-centered). Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri maupun kelompok.

Implementasi inovasi "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri, kreativitas, dan kecintaan belajar yang berkelanjutan. Selain itu, inovasi ini juga diharapkan dapat menjadi contoh dan referensi bagi sekolah-sekolah lain di Kabupaten 4 Lawang dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di daerah. Berdasarkan pemikiran

tersebut, maka saya sebagai penulis menyusun laporan/karya tulis ini untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai inovasi pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh.

B. Tujuan Inovasi

Tujuan dari penerapan inovasi ini Adalah pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang ini dirumuskan untuk mengubah persepsi siswa terhadap proses belajar mengajar dari yang sebelumnya dianggap membosankan dan memberatkan menjadi kegiatan yang menyenangkan, sehingga timbul motivasi intrinsik untuk belajar secara mandiri dan terus-menerus. Selain itu, inovasi ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan tampil di depan kelas, serta mengurangi sikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar akademik siswa juga menjadi fokus utama, di mana pemahaman terhadap materi pelajaran diharapkan dapat dimaksimalkan melalui metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta relevan, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian nilai dan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Inovasi ini juga dirancang untuk memberikan ruang yang luas bagi siswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif serta melatih kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi positif dengan teman dan guru melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Di samping itu, tujuan lainnya adalah menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan dengan membangun lingkungan belajar yang hangat, harmonis, dan tidak kaku, sehingga siswa merasa nyaman, aman, dan betah dalam menuntut ilmu di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh. Terakhir, implementasi inovasi ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan contoh atau acuan bagi sekolah-sekolah lain di Kabupaten 4 Lawang dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas proses belajar mengajar.

C. Manfaat Inovasi

Implementasi inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang ini diharapkan memberikan dampak positif yang luas bagi berbagai pihak terkait. Bagi siswa, inovasi ini memberikan manfaat berupa tumbuhnya rasa senang dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses belajar, sehingga mereka tidak lagi menganggap belajar sebagai beban melainkan sebuah kegiatan yang menggembirakan. Hal ini secara langsung akan membantu meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta keterampilan sosial siswa yang menjadi bekal penting bagi perkembangan mereka di masa depan. Bagi guru, inovasi ini menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi dan profesionalisme dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan efektif, serta membuka peluang untuk membangun hubungan yang lebih akrab dan harmonis dengan siswa.

Selain itu, bagi sekolah, keberhasilan inovasi ini akan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan dan memberikan citra positif bagi SD Negeri 13 Pasma

Air Keruh sebagai lembaga pendidikan yang responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Manfaat juga dirasakan bagi orang tua, karena mereka akan melihat perubahan positif pada semangat belajar dan prestasi putra-putri mereka, sehingga rasa percaya terhadap kinerja sekolah semakin meningkat. Tidak ketinggalan, bagi dunia pendidikan di tingkat lokal, inovasi ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan referensi praktis bagi sekolah-sekolah lain di Kabupaten 4 Lawang yang ingin melakukan perubahan serupa demi menciptakan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas dan bermakna.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Kecepatan penciptaan inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendorong timbulnya ide dan realisasinya dalam waktu yang relatif singkat. Kesadaran akan urgensi perubahan metode pembelajaran yang selama ini dirasa kurang efektif menjadi pemicu utama, sehingga tim sekolah dan para guru segera bergerak untuk mencari solusi konkret. Dukungan dari berbagai pihak, baik itu kepala sekolah yang memberikan kebebasan kreativitas maupun semangat gotong royong antar pendidik dalam berdiskusi dan bertukar pikiran, turut mempercepat proses perumusan konsep hingga menjadi rancangan yang siap diterapkan. Selain itu, ketersediaan referensi dan contoh praktik baik dari berbagai sumber, serta kemudahan dalam mengakses informasi terkait metode dan media pembelajaran inovatif, juga mempercepat langkah sekolah dalam mengadaptasi dan menyesuaikan ide tersebut dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lingkungan SD Negeri 13 Pasma Air Keruh. Proses ini berjalan dinamis di mana setiap masukan dan evaluasi awal segera direspon dengan perbaikan yang cepat, sehingga inovasi ini dapat segera diimplementasikan dan dirasakan manfaatnya oleh siswa dalam waktu yang tidak terlalu lama setelah ide tersebut dicetuskan.

E. Penggunaan IT

Dalam implementasi inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang, penggunaan teknologi informasi atau IT difokuskan pada pendekatan non-digital. Keputusan ini diambil dengan mempertimbangkan kondisi dan ketersediaan fasilitas di lingkungan sekolah, serta upaya untuk memaksimalkan potensi sumber daya yang ada di sekitar kita tanpa harus bergantung sepenuhnya pada perangkat elektronik atau konektivitas internet. Inovasi ini lebih menekankan pada pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat konvensional namun kreatif, seperti penggunaan alat peraga buatan tangan, alat peraga edukatif (APE) dari bahan alam atau barang bekas, poster, kartu kata, papan tulis interaktif dengan metode penulisan yang variatif, serta permainan edukatif fisik yang dirancang khusus untuk mendukung materi pelajaran.

Pendekatan non-digital ini terbukti efektif karena tidak hanya menekan biaya operasional dan memudahkan aksesibilitas bagi seluruh siswa tanpa terkendala oleh keterbatasan perangkat, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi langsung antar siswa dan antara siswa dengan guru. Melalui penggunaan media non-digital ini, siswa diajak untuk lebih

banyak bergerak, berkreasi secara nyata, dan mengembangkan imajinasi melalui benda-benda yang dapat disentuh dan diamati secara langsung. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran yang asik dan menarik tidak harus selalu identik dengan teknologi canggih, melainkan lebih ditentukan oleh keaktifan guru dalam merancang metode dan media yang mampu memancing rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa, meskipun dengan sarana yang sederhana.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Kebaharuan dari inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" yang diterapkan di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang terletak pada perubahan paradigma dan pendekatan dalam proses belajar mengajar yang sebelumnya cenderung konvensional menjadi lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan, namun tetap memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan non-digital. Berbeda dengan metode pembelajaran umum yang seringkali berpusat pada guru dan dominasi ceramah, inovasi ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi berbagai metode aktif yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa secara langsung, baik secara fisik maupun mental. Kebaharuan ini juga terlihat pada pemanfaatan media pembelajaran yang unik dan orisinal, di mana guru berinovasi menciptakan alat peraga edukatif dari bahan alam dan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar, sehingga tidak hanya hemat biaya tetapi juga memiliki nilai estetika dan edukasi yang khas sesuai dengan karakteristik daerah setempat.

Selain itu, kebaruan juga terletak pada penciptaan suasana kelas yang lebih luwes dan tidak kaku, di mana siswa diberi kebebasan yang terarah untuk berdiskusi, bermain peran, dan menyelesaikan tugas dalam kelompok, yang selama ini jarang dilakukan secara maksimal. Inovasi ini juga membuktikan bahwa pembelajaran yang menarik dan berkualitas tidak harus selalu mengandalkan teknologi digital yang canggih, melainkan dapat diciptakan melalui kreativitas guru dalam mengemas materi dan interaksi di kelas. Hal ini menjadi sebuah terobosan baru di lingkungan sekolah karena mampu mengubah persepsi bahwa belajar yang menyenangkan dan efektif dapat diwujudkan dengan cara-cara yang sederhana namun inovatif, serta disesuaikan sepenuhnya dengan kebutuhan dan kondisi nyata siswa di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh.

B. Desain Inovasi

Desain inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan untuk memastikan setiap tahapan dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan. Desain ini dimulai dengan tahap perencanaan yang meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, pemetaan materi pelajaran yang cocok untuk dikemas dalam metode yang lebih variatif, serta perancangan media pembelajaran non-digital yang akan digunakan. Dalam tahap ini, guru-guru

bekerja sama merancang alat peraga, permainan edukatif, dan skenario pembelajaran yang memadukan berbagai metode aktif seperti diskusi kelompok, bermain peran, kuis interaktif, dan demonstrasi, yang disesuaikan dengan topik yang akan diajarkan agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya dalam desain ini adalah tahap implementasi, di mana skenario pembelajaran yang telah dirancang diterapkan di dalam kelas dengan penekanan pada peran guru sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Proses pembelajaran didesain agar siswa selalu terlibat aktif, baik melalui kegiatan bergerak, berbicara, maupun berpikir kreatif dalam setiap sesi pelajaran. Desain ini juga mencakup tahap evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara berkala, baik setelah setiap pertemuan maupun dalam periode tertentu, untuk mengukur efektivitas metode dan media yang digunakan serta mengumpulkan masukan dari siswa. Hasil dari evaluasi tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain inovasi secara berkelanjutan, sehingga pembelajaran di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh terus berkembang menjadi lebih baik, relevan, dan tetap mempertahankan nuansa yang asik serta menarik bagi siswa.

Desain inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang dirancang secara sistematis dan terstruktur melalui beberapa tahapan jelas untuk memastikan efektivitasnya. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. Tahap Perencanaan dan Perancangan

Pada tahap awal ini, tim sekolah dan guru melakukan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa, memetakan materi pelajaran yang cocok untuk dikemas secara variatif, hingga merancang media pembelajaran non-digital. Guru-guru bekerja sama menciptakan alat peraga edukatif dari bahan alam atau barang bekas, serta menyusun skenario pembelajaran yang memadukan metode aktif seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan topik ajar.

2. Tahap Persiapan Sarana dan Prasarana

Setelah rancangan selesai, dilanjutkan dengan tahap pengumpulan dan pembuatan alat bantu belajar yang telah direncanakan. Tahap ini melibatkan kreativitas guru dan bahkan partisipasi siswa dalam menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan, memastikan semua media dan alat peraga siap digunakan dan aman bagi siswa, serta menata ruang kelas agar mendukung kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Tahap Implementasi Pembelajaran

Ini adalah tahap inti di mana skenario pembelajaran diterapkan di dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi, bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan. Proses didesain agar siswa selalu terlibat aktif, baik secara fisik melalui kegiatan bergerak, maupun mental melalui berpikir kreatif dan berinteraksi dengan teman dalam setiap sesi pelajaran.

4. Tahap Observasi dan Pemantauan

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pemantauan terus-menerus untuk melihat respon siswa, tingkat antusiasme, serta kelancaran penggunaan media dan metode yang diterapkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa jalannya acara sesuai dengan rencana dan untuk menangkap hal-hal yang mungkin perlu penyesuaian secara langsung.

5. Tahap Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

Tahap terakhir dilakukan secara berkala, baik setelah setiap pertemuan maupun dalam periode tertentu, untuk mengukur efektivitas inovasi terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi dan masukan yang diperoleh kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan desain, sehingga pembelajaran di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh terus berkembang menjadi lebih baik dan tetap menarik.

C. SOP Proses Inovasi yang Dihasilkan

SOP (Standar Operasional Prosedur) proses inovasi yang dihasilkan dari penerapan "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang disusun untuk menjadi acuan baku bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan konsisten. SOP ini mencakup langkah-langkah sistematis yang harus diikuti, yaitu:

1. Tahap Persiapan Pembelajaran

Guru memulai dengan menganalisis materi pelajaran dan menentukan metode serta media non-digital yang paling sesuai untuk topik tersebut. Selanjutnya, guru menyiapkan dan memeriksa kelayakan alat peraga, kartu pembelajaran, atau permainan edukatif yang akan digunakan, serta menyusun skenario pembelajaran yang jelas agar kegiatan berjalan terarah.

2. Tahap Pembukaan dan Apersepsi

Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan yang menarik perhatian siswa, seperti menyapa dengan ceria, melakukan ice-breaking singkat, atau memberikan pertanyaan pancingan yang berkaitan dengan materi. Tahap ini bertujuan untuk membangun suasana yang positif dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa sebelum masuk ke materi inti.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Inti

Guru menyampaikan materi dengan memadukan metode yang telah direncanakan, seperti diskusi kelompok, bermain peran, atau demonstrasi menggunakan alat peraga. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membimbing, memotivasi, dan memastikan setiap siswa terlibat dalam kegiatan, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan skenario yang telah disusun.

4. Tahap Penguatan dan Refleksi

Setelah kegiatan inti selesai, guru melakukan penguatan dengan merangkum poin-poin penting materi yang telah dipelajari bersama siswa. Kemudian, dilakukan sesi refleksi singkat di mana

siswa diminta berbagi perasaan atau pendapat mereka tentang kegiatan belajar hari itu, serta hal-hal baru yang mereka temukan.

5. Tahap Penutup dan Evaluasi Lanjutan

Kegiatan ditutup dengan doa bersama dan pemberian apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka. Guru kemudian mencatat jalannya proses pembelajaran, termasuk respon siswa dan kendala yang dihadapi, sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya sesuai dengan prinsip inovasi ini.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Tahapan proses penciptaan inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang direncanakan dan dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu tiga bulan. Setiap bulan memiliki fokus kegiatan yang berbeda namun saling berkaitan, sehingga pembentukan inovasi ini berjalan sistematis dan matang. Rincian tahapan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pengkajian dan Perencanaan (Bulan Pertama, 20 Februari 2025)

Pada bulan pertama, kegiatan difokuskan pada pengkajian masalah dan perencanaan awal. Tim guru dan pihak sekolah melakukan analisis mendalam terhadap permasalahan yang ada di lapangan, khususnya terkait metode pembelajaran yang dirasa kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan diskusi dan brainstorming untuk merumuskan ide-ide solutif yang sesuai dengan kondisi dan sumber daya yang dimiliki sekolah. Setelah konsep dasar terbentuk, dilanjutkan dengan penyusunan rancangan detail yang meliputi pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan, desain media non-digital yang akan dibuat, serta penyusunan skenario dan perangkat pembelajaran yang akan menjadi panduan dalam pelaksanaan nantinya.

2. Tahap Pengembangan dan Pembuatan Sarana Prasarana (Bulan Kedua, Maret-April 2025)

Memasuki bulan kedua, fokus kegiatan beralih ke pengembangan dan realisasi rancangan yang telah disusun. Tim sekolah mulai merealisasikan ide-ide tersebut menjadi bentuk nyata melalui kegiatan pembuatan alat peraga edukatif, media pembelajaran dari bahan alam atau barang bekas, kartu kata, poster, serta berbagai perlengkapan permainan edukatif yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan kreativitas dan kerja sama seluruh guru, bahkan melibatkan partisipasi siswa dan orang tua dalam pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan. Selain pembuatan media, di bulan ini juga dilakukan uji coba awal secara terbatas terhadap beberapa metode dan media yang telah dibuat, untuk melihat kelayakan dan mendapatkan masukan awal sebelum diterapkan secara luas.

3. Tahap Penyempurnaan dan Finalisasi (Bulan Ketiga, 20 Mei 2025)

Pada bulan ketiga, kegiatan difokuskan pada penyempurnaan dan finalisasi sebelum inovasi diimplementasikan secara penuh. Berdasarkan hasil uji coba dan masukan yang diperoleh pada bulan sebelumnya, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap berbagai aspek inovasi, baik itu dari segi metode, media, maupun alur pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Selain itu, di bulan ini juga dilakukan sosialisasi dan pembekuan konsep kepada seluruh guru dan pihak terkait di sekolah agar semua memahami dengan baik peran dan langkah-langkah yang harus dijalankan. Persiapan administrasi dan dokumentasi juga diselesaikan di tahap ini,

sehingga pada akhir bulan ketiga, inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" sudah siap sepenuhnya untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh.

No	Tahapan	Waktu	Uraian kegiatan
1	Pengkajian dan Perencanaan	Bulan pertama	1. Analisis mendalam terhadap permasalahan pembelajaran di lapangan 2. Diskusi dan brainstorming untuk merumuskan ide solutif. 3. Penyusunan rancangan detail (pemilihan metode, desain media non-digital, skenario pembelajaran).
2	Pengembangan dan Pembuatan Sarana Prasarana	Bulan kedua	1. Pembuatan alat peraga edukatif, media dari bahan alam/barang bekas, kartu kata, poster, dan permainan edukatif. 2. Pelibatan guru, siswa, dan orang tua dalam pengumpulan bahan. 3. Uji coba awal secara terbatas untuk melihat kelayakan metode dan media.
3	Penyempurnaan dan Finalisasi	Bulan ketiga	1. Perbaikan dan penyempurnaan metode, media, dan alur pembelajaran berdasarkan hasil uji coba. 2. Sosialisasi dan pembekuan konsep kepada seluruh guru dan pihak terkait. 3. Penyelesaian administrasi dan dokumentasi. 4. Inovasi siap diimplementasikan secara penuh.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses dan hasil yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran "Belajar Asik dan Menarik" yang diterapkan di SD Negeri 13 Pasma Air Keruh, Kabupaten 4 Lawang telah berhasil diwujudkan melalui tahapan yang sistematis selama tiga bulan. Inovasi ini terbukti menjadi solusi yang efektif untuk mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional dan membosankan menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan tanpa harus bergantung pada teknologi digital. Pemanfaatan media pembelajaran non-digital yang kreatif dari bahan alam dan barang bekas, serta penerapan metode pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, tidak hanya berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berdampak positif pada peningkatan partisipasi aktif, kreativitas, keterampilan sosial, serta hasil belajar mereka secara menyeluruh. Inovasi ini juga membuktikan bahwa dengan kreativitas dan kerja sama yang baik, kualitas pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan meskipun dengan sumber daya yang sederhana, serta mampu menciptakan iklim sekolah yang harmonis dan kondusif bagi seluruh warga sekolah.

B. Saran

Menyadari pentingnya keberlanjutan dan pengembangan inovasi ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk terus memberikan dukungan dan memelihara semangat inovasi ini melalui penyediaan waktu dan ruang yang cukup bagi guru untuk terus berkreasi, serta menjadikan inovasi "Belajar Asik dan Menarik" sebagai budaya belajar yang tetap dijalankan secara konsisten. Bagi para guru, diharapkan untuk tidak berhenti pada pencapaian saat ini, melainkan terus melakukan evaluasi dan pengembangan variasi metode serta media pembelajaran agar suasana belajar tetap segar dan tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, disarankan juga agar sekolah dapat membagikan pengalaman dan praktik baik ini kepada sekolah-sekolah lain di lingkungan Kabupaten 4 Lawang, sehingga manfaat dari inovasi ini dapat dirasakan lebih luas dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan di daerah. Terakhir, diharapkan adanya peran serta yang lebih besar dari orang tua dan masyarakat dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan ini demi masa depan siswa yang lebih baik.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

