

# INOVASI PEMBELAJARAN YANG DILAKUKAN MAHASISWA PPG PRAJABATAN GEL 2 2023 SELAMA PPL 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI ERA *SOCIETY 5.0* (STUDI KASUS : SMK PGRI 3 MALANG)

Mia Kusuma Wardani

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: [mia.kusuma.2331427@students.um.ac.id](mailto:mia.kusuma.2331427@students.um.ac.id)

doi: 10.17977/um065.v4.i5.2024.3

## Kata kunci

Inovasi pembelajaran  
Hasil belajar  
Era society 5.0

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang inovasi pembelajaran yang dilakukan mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 selama mengikuti kegiatan PPL 1 yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era *society 5.0*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif berupa studi kasus dan *Library Research* atau menggunakan kajian Pustaka dengan data yang dari buku, jurnal dari penelitian terdahulu atau artikel-artikel di internet yang sesuai dengan objek penelitian tersebut. Data tersebut lalu dianalisis dengan cara membaca, mengumpulkan dan menyimpulkan informasi untuk membuat penjelasan mengenai inovasi pembelajaran. Adapun hasil dari kajian literatur yang dilakukan dari buku-buku atau jurnal, artikel dari peneliti terdahulu menunjukkan bahwa adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada era *society 5.0* yang serba digital ini. Berbagai inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis teknologi, pembelajaran yang berbasis proyek dan pembelajaran yang berbasis games. Inovasi pembelajaran yang dilakukan berupa games permainan dari *wordwall* dan tugas praktek yang berupa permainan peran (Role Playing).

## 1. Pendahuluan

Perubahan arus digital telah mempengaruhi cara pembelajaran pada era *society 5.0* ini, khususnya dalam dunia pendidikan di mana inovasi menjadi poin penting untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Pendidikan memegang peranan krusial dalam membangun masa depan suatu negara. Di tengah era *society 5.0* saat ini, perkembangan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap metode pembelajaran dan pola pikir siswa. Inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk disusun agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang terus berlangsung. Metode-metode pembelajaran tradisional yang sudah ketinggalan zaman harus dievaluasi dan diperbarui agar siswa tetap terhubung dengan perubahan zaman yang terus berlangsung. Cara-cara konvensional seperti ceramah dan tugas rumah tidak lagi optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa saat ini. Oleh karena itu, pengembangan inovasi pembelajaran melalui teknologi dan media digital menjadi sangat penting (Saiful Rizal, 2023).

Kunci keberhasilan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh peran guru. Seorang pendidik diharapkan memiliki keterampilan dalam berinovasi dan mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka. Guru perlu memiliki kepekaan dan kreativitas dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu tujuan utama dari inovasi dalam pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa, merangsang kreativitas, serta mendorong kemandirian, yang sering disebut sebagai pendekatan "student-centered" (Lubis, 2022)

Pada tahun 2024, mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 Universitas Negeri Malang khususnya bidang studi Pemasaran menunjukkan komitmen mereka dalam menghadirkan berbagai inovasi pembelajaran yang berkelanjutan. Mereka terlibat dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang ditempatkan di SMK PGRI 3 Malang, yang mana mereka memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan teori pembelajaran yang mereka pelajari selama pendidikan S1 atau profesi ke dalam praktik lapangan secara langsung disekolah. Di SMK PGRI 3 Malang, tantangan pembelajaran yang berkaitan dengan mengikuti tren pendidikan *society 5.0* yang menekankan integrasi teknologi, kebutuhan industri dan pengembangan keterampilan manusia.

Inovasi pembelajaran digital berkembang pesat dan guru telah mengimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun beberapa inovasi pembelajaran yang sudah diterapkan oleh mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 bidang studi pemasaran yaitu menggunakan *Wordwall* sebagai *digital game-based learning* di tingkat sekolah kejuruan. Aplikasi ini dapat menjadi terobosan dalam inovasi pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menghidupkan minat belajar siswa. Melalui aplikasi interaktif berbasis website resmi ini, siswa dapat terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang seru dan bervariasi. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti kuis, pencarian kata, permainan labirin, pertanyaan benar atau salah, permainan pencocokan, dan lain sebagainya. (Sari, 2021).

Selain menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai implementasi inovasi pembelajaran di sekolah, penggunaan metode *roleplaying* sebagai inovasi pembelajaran juga sudah dilakukan. Metode *role play* merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan peran. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran-peran tertentu yang terkait dengan topik pembelajaran. Melalui berperan sebagai karakter-karakter atau situasi yang disimulasikan, siswa dapat secara langsung merasakan dan memahami konsep yang diajarkan.

Proses *role play* memungkinkan siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi kehidupan nyata. Dengan menggunakan imajinasi mereka, siswa dapat merasakan secara lebih mendalam bagaimana konsep-konsep tersebut beroperasi dalam konteks yang relevan bagi mereka. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah, karena mereka harus berinteraksi satu sama lain dalam peran yang mereka mainkan. (Ansori, 2018)

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan atau mengungkap bagaimana inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 khususnya pada bidang studi pemasaran selama PPL 1 di SMK PGRI 3 Malang. Melalui studi kasus ini diharapkan dapat dilihat bagaimana inovasi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di *era society 5.0*.

## 2. Metode

Metode studi pustaka (*Library Research*) dan studi kasus adalah metode yang dipilih untuk keberlangsungan penelitian ini. Studi pustaka, atau *library research*, adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian. Prosesnya mencakup pemahaman dan analisis teori-teori yang ada dalam literatur tersebut. Tujuannya adalah untuk memahami lanskap pengetahuan yang ada dan mendukung argumentasi dalam penelitian. Meskipun efektif dalam memberikan pemahaman yang mendalam, metode ini tergantung pada kualitas dan ketersediaan literatur yang relevan (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Metode pengumpulan data dengan membaca berbagai buku dan *research* internet untuk menelusuri berbagai jurnal atau artikel dari penelitian.

Selain itu Penelitian ini menitikberatkan pada satu objek kajian secara mendalam, yang dipelajari sebagai kasus tunggal. Metode studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam tentang objek tersebut. Dengan fokus pada satu kasus, peneliti dapat memeriksa secara rinci dan mendalam aspek-aspek yang relevan, yang dapat menghasilkan pemahaman yang signifikan terhadap fenomena yang sedang diteliti. (Putra, 2019)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

##### 3.1.1. Inovasi Pembelajaran di Era *Society 5.0*

Dalam era *society 5.0*, teknologi menjadi landasan utama dalam proses pembelajaran. Inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kebanyakan memanfaatkan platform daring dan lebih mempermudah guru untuk pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran mengacu pada pengembangan ide, metode, atau pendekatan baru yang secara signifikan berbeda dari praktik yang sudah ada sebelumnya. Ini dapat mencakup penggunaan teknologi baru, pendekatan pembelajaran yang baru, atau strategi pengajaran yang inovatif. Tujuan utama inovasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan masa depan dengan lebih baik. (Ojetunde, 2022).

Wina Sanjaya mengemukakan Inovasi adalah konsep yang mengacu pada sesuatu yang baru dalam konteks sosial tertentu yang digunakan untuk mengatasi atau menjelaskan masalah yang ada. "Sesuatu yang baru" ini bisa berupa gagasan, ide, hal, atau tindakan, yang belum ada sebelumnya. Dari segi makna, "sesuatu yang baru" bisa benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya, yang disebut sebagai penemuan (*invention*). Namun, bisa juga mengacu pada sesuatu yang sebenarnya telah ada sebelumnya dalam konteks sosial tertentu, yang kemudian dikenal sebagai penemuan kembali (*discovery*). (Sanjaya, 2011)

Tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran, risiko munculnya ketidakfokusan siswa terhadap kegiatan yang lebih menghibur seperti bermain game atau menggunakan media sosial akan meningkat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi tantangan ini sehingga pengalaman belajar di kelas tetap menarik bagi siswa. Inovasi pembelajaran adalah solusi yang didesain dan diterapkan oleh para pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran baik secara online maupun offline. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan mutu, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran, sambil mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era *Society 5.0*. Upaya inovasi yang dilakukan oleh guru tidak hanya mencakup penyesuaian rencana pembelajaran, tetapi juga seluruh aspek yang mendukung proses belajar mengajar.

##### 3.1.2. Pembelajaran berbasis digital

Menurut teori pendidikan behaviorisme, pembelajaran adalah proses transformasi nilai-nilai moral yang dipengaruhi oleh interaksi individu dengan lingkungan eksternalnya. Namun, dalam konstruktivisme, pembelajaran terjadi bukan karena pengaruh luar saja, melainkan karena kesadaran pribadi untuk membangun pengetahuan berdasarkan fakta yang diperoleh melalui pengalaman. (Indra Adi Budiman<sup>1</sup>, Yuyun Dwi Haryanti<sup>2</sup>, 2021)

Pembelajaran berbasis digital yang sudah dilaksanakan oleh mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 di SMK PGRI 3 Malang adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis games melalui aplikasi wordwall dan pembelajaran berbasis praktek melalui penugasan kepada siswa untuk melakukan praktek bermain peran lalu tugas yang dikerjakan akan diupload di sosial media masing-masing sebagai penilaian akhir.

Pembelajaran berbasis digital memiliki tiga yaitu kemampuan yang dapat diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Potensi tersebut terdiri dari bakat dalam berkomunikasi, kemampuan untuk mengakses informasi, dan kecakapan menggunakan alat-alat pendidikan dalam proses pembelajaran. (Kitao, 1998)

#### 3.2. Pembahasan

Dengan berkembangnya zaman, inovasi pembelajaran sangat penting dikembangkan untuk keberhasilan suatu pembelajaran di kelas. Inovasi itu sendiri merupakan sebuah perubahan yang mempunyai arah dan tujuan pada pembelajaran yang membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya artinya ada peningkatan hasil belajar ketika mengimplementasikan sebuah inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman di era *society 5.0*.

Inovasi pembelajaran yang telah diimplementasikan mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 yang sedang melaksanakan PPL 1 di SMK PGRI 3 Malang adalah dengan melakukan pembelajaran yang berbasis games dan berbasis praktek secara langsung. Pembelajaran yang berbasis game itu sendiri menggunakan aplikasi Wordwall yang dimana dalam aplikasi Wordwall terdapat beberapa jenis permainan yang dapat digunakan pada saat pembelajaran seperti soal kuis menarik, permainan pencocokan, teka teki silang, atau membuka kotak yang berisi pertanyaan. Karena pengimplementasian pembelajaran berbasis games tersebut siswa cenderung lebih tertantang untuk menyelesaikan games tersebut dan memicu siswa untuk mendapat poin yang sebanyak-banyaknya dengan siswa yang lain. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa itu sendiri. Berikut hasil dokumentasi ketika mahasiswa PPG Prajabatan mengimplementasikan pembelajaran berbasis games pada saat di kelas.



**Gambar 1. Pengimplementasian pembelajaran berbasis games di kelas**

Dari gambar diatas dapat terlihat bahwa semua siswa yang ada di kelas tersebut sangat antusias memecahkan sebuah permainan pembelajaran yang ada pada aplikasi wordwall. Dan karena inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan tersebut membuat siswa merasa tidak bosan. Daripada memberikan pembelajaran melalui metode ceramah. Metode pembelajaran yang berbasis games tersebut akan lebih membuat siswa memahami pembelajaran yang sudah diberikan.

Selain mengimplementasikan pembelajaran berbasis games, mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 juga mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis praktek melalui bermain peran dengan sesama siswa. Pada saat itu pembelajaran yang diberikan adalah materi dari negosiasi bisnis. Dimana siswa akan melakukan permainan peran bernegosiasi bisnis dengan membuat video bermain peran bersama sesama siswa lalu hasil video tersebut akan diupload oleh siswa di media sosial masing-masing siswa. Berikut adalah dokumentasi siswa selama praktek bermain peran di kelas:



**Gambar 2. Siswa melakukan praktek bernegosiasi Bisnis dengan bermain peran**

Dari Gambar diatas dilihat bahwa siswa sedang melakukan praktek bernegosiasi bisnis dengan bermain peran bersama sesama siswa. Karena adanya inovasi pembelajaran tersebut membuat siswa mengetahui bagaimana bernegosiasi bisnis dengan baik secara langsung dari pengalaman mereka melakukan bermain peran tersebut. Hal tersebut dapat memicu siswa untuk mengetahui kondisi sebenarnya di kehidupan sehari-hari mengenai bernegosiasi bisnis.

#### 4. Simpulan

Inovasi pembelajaran yang telah diterapkan oleh mahasiswa PPG Prajabatan Gel 2 2023 pada saat PPL 1 di SMK PGRI 3 Malang dalam penyampaian materi pembelajaran sangat efektif, dilihat dari pembahasan yang sudah ditulis diatas. Pembelajaran di era society 5.0 saat ini berbasis digital yang dimana banyak sekali jenis dan aplikasi yang ada. Seperti inovasi pembelajaran yang sudah diterapkan di SMK PGRI 3 Malang yaitu pembelajaran berbasis games dan pembelajaran berbasis praktek role play. Aplikasi games Wordwall membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan efektif mengembangkan hasil belajar siswa. Dan pembelajaran berbasis praktek role play dapat membantu siswa mengetahui pembelajaran secara langsung atau di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat siswa lebih memahami pembelajaran daripada menjelaskan teori nya saja dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam proses implementasi inovasi pembelajaran untuk langkah selanjutnya adalah guru merencanakan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan konsep Society 5.0. merencanakan aktivitas pembelajaran yang melibatkan kolaborasi, kreativitas, dan pemanfaatan sumber daya digital. Dan menjalin kerja sama dengan rekan sejawat dan ahli teknologi untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan. Lalu mendiskusikan ide-ide inovatif dan mencari tahu bagaimana teknologi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

#### Daftar Rujukan

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ansori. (2018). MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAY DALAM Abstrak. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Indra Adi Budiman<sup>1</sup>, Yuyun Dwi Haryanti<sup>2</sup>, A. A. (2021). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran. *Metaedukasi*, 1(1), 16.
- Kitao, K. (1998). Internet resources: ELT, linguistics, and communication. Retrieved from <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=92253>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Ojetunde, S. M. (2022). Digital Nativity : Curriculum Implications of Artificial Intelligence , Computer Programing Language and Data Science in Africa. (September 2021).
- Putra, Y. K. W. (2019). Analisis Proses Pengembangan Elemen-elemen Mikro Concept Design Di Perusahaan Start Up (Studi Kasus Perusahaan Startup KDI). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 45. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/10973>
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran : teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) (first edit)*. Jakarta. Retrieved from <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=20293823>
- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif Daring dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *AKADEMIKA: Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.