

ANALISIS KREATIVITAS MAHASISWA PGSD DALAM MERANCANG MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KONTEKSTUAL

Siti Nurjannah¹, Fendy Yogha Pratama², Ichsan³

^{1,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta; ²Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
23204082003@student.uin-suka.ac.id; fendy.pratama@pgsd.uad.ac.id

Abstract

The limited number of studies on the creativity of Primary School Teacher Education (PGSD) students in designing contextual Indonesian language learning serves as the background for this research, given its significant implications for the quality of basic education, particularly in addressing learning loss and pedagogical gaps. The aim of this study is to examine the level of creativity among PGSD students in designing learning models that integrate digital media, socio-cultural contexts, and the needs of elementary school students. This research employs a qualitative approach with a case study design. The sample consists of eight PGSD students selected through purposive sampling. Data were collected through semi-structured interviews and analyzed using the thematic analysis model of Miles and Huberman. The findings show that 75% of the students were able to design self-directed learning modules, 62% integrated digital media such as Quizizz and Canva, and 50% combined them with conventional media such as puzzles and visual aids. These results support Johnson's theory of contextual learning and Torrance's theory of creativity. The main conclusion is that PGSD students' pedagogical creativity develops through hands-on practice, flexible media selection, and an awareness of student characteristics. Theoretical implications include the proposal of a blended contextual learning model, while practical implications involve recommendations for Teacher Education Institutions (LPTKs) to strengthen digital literacy training and project-based curricula. Moreover, this study opens avenues for further research on the effectiveness of hybrid learning models in remote areas.

Keywords: Pedagogical Creativity; Contextual Learning; Digital Media; Teacher Education; Indonesian Language

Abstrak: Terbatasnya studi mengenai kreativitas mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual menjadi latar belakang penelitian ini, mengingat isu tersebut memiliki implikasi signifikan terhadap kualitas pendidikan dasar, terutama dalam mengatasi *learning loss* dan kesenjangan pedagogis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tingkat kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang model pembelajaran yang mengintegrasikan media digital, konteks sosial-budaya, dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan desain studi kasus. Sampel terdiri dari delapan mahasiswa PGSD yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan dianalisis dengan menggunakan analisis tematik model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 75% mahasiswa mampu merancang modul pembelajaran mandiri, 62% mengintegrasikan media digital seperti *Quizizz* dan *Canva*, serta 50% memadukannya dengan media konvensional seperti *puzzle* dan gambar. Temuan ini mendukung teori pembelajaran kontekstual Johnson dan teori kreativitas Torrance. Simpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa kreativitas pedagogis mahasiswa PGSD berkembang melalui praktik langsung, fleksibilitas pemilihan media, dan kesadaran terhadap karakteristik siswa. Implikasi penelitian mencakup aspek teoretis berupa usulan model *blended contextual learning* dan aspek praktis berupa rekomendasi bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) untuk memperkuat pelatihan literasi digital dan kurikulum berbasis proyek. Selain itu, hasil studi ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan mengenai efektivitas model hybrid di wilayah terpencil.

Kata Kunci: Kreativitas Pedagogis; Pembelajaran Kontekstual; Media Digital; Pendidikan Guru; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia dijenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala dalam penerapan metode yang inovatif. Sejumlah penelitian baik di tingkat nasional maupun internasional menunjukkan bahwa Indonesia telah lama mengalami krisis pembelajaran dan kesenjangan dalam proses pendidikan (Aisyah et al., 2022). Banyak siswa mengalami keterlambatan belajar (*learning loss*), yang menyebabkan mereka kesulitan dalam mencapai kompetensi dasar sebagai pelajar (Kemendikbudristek RI, 2022). Masalah ini menjadi perhatian serius secara nasional karena berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran kontekstual menjadi penting dalam pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar, sebagai respons terhadap tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Permasalahan ini didukung oleh temuan Aini & Relmasira (2018), yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran tematik integratif berbasis konteks belum memberikan hasil optimal terhadap keaktifan dan capaian belajar siswa kelas 1 SD. Maisyarah & Lena, (2023)

juga menyebutkan bahwa penggunaan *Model Project Based Learning (PjBL)* dalam pembelajaran tematik masih menghadapi berbagai hambatan dan memerlukan penguatan dalam desainnya.

Menanggapi permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis konteks dinilai sebagai salah satu solusi yang cukup efektif. Johnson dalam artikel Hartatik (2025) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa memahami makna materi yang dipelajari dengan mengaitkannya pada situasi kehidupan nyata. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) didasarkan pada temuan dari penelitian tentang cara kerja otak, yang menunjukkan bahwa seseorang akan belajar lebih baik ketika dapat menemukan makna dalam tugas dan informasi baru (Hariadi, 2018). Sejumlah penelitian juga memperkuat efektivitas pendekatan ini, di mana penerapan CTL terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Desi Putrianasari & Wasitohadi, 2015), dan model Discovery Learning memberikan dampak positif terhadap motivasi serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Nanda Muftia M, M Abdul Aziz, 2022). Dengan demikian, penting bagi mahasiswa PGSD untuk mulai mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran kontekstual sejak di bangku perkuliahan, sebagai bekal menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 dan menjadi pendidik profesional yang adaptif.

Sejumlah studi terdahulu turut menyoroti masih terbatasnya kreativitas mahasiswa PGSD dalam menyusun RPP yang berbasis konteks (Mawardi et al., 2021), serta kurang optimalnya penggunaan media digital dalam proses perkuliahan (Opoh et al., 2021). Meskipun beberapa penelitian mengenai penerapan CTL dalam mata kuliah konsep dasar IPS menunjukkan hasil yang menjunjukkan potensi yang positif (Susiloningsih, 2016), belum ditemukan kajian yang secara khusus mengevaluasi kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang model pembelajaran bahasa indonesia berbasis kontekstual. Kebanyakan penelitian yang ada masih fokus pada model – model pembelajaran secara umum, seperti pendekatan studi kasus atau *project-based learning* dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Nani et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan yang ada dengan mengacu pada teori kreativitas kontemporer seperti yang dijelaskan oleh Ismayilova & Bolander Laksov, (2023a) yang menekankan pentingnya atribut pribadi dan lingkungan dalam pembelajaran kreatif, serta pendekatan pembelajaran kontekstual sebagaimana dijelaskan

oleh Hartatik bahwa siswa akan lebih mudah memahami makna materi ketika dikaitkan dengan kehidupan nyata. Fokus utama diarahkan pada pengembangan kreativitas mahasiswa PGSD selama proses perkuliahan, khususnya dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan media digital serta mempertimbangkan aspek sosial dan budaya. Pendekatan ini diperkuat oleh berbagai temuan literatur internasional, seperti konsep *creative teaching* (Ismayilova & Bolander Laksov, 2023b), pemanfaatan teknologi baru dalam pembelajaran kreatif (Li et al., 2022), serta penyesuaian strategi mengajar selama masa pandemi COVID-19 (Ali et al., 2022).

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang model pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis kontekstual. Penelitian ini berfokus pada aspek perancangan model, pemanfaatan teknologi digital, serta relevansinya dengan konteks sosial dan budaya siswa sekolah dasar. Di samping itu, penelitian ini juga menelusuri berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat dalam proses perancangan tersebut, sebagai bagian dari upaya mendorong transformasi pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mengungkap pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial dalam konteks alami (John W. Creswell, 2016). Studi kasus khususnya dipandang tepat untuk mengeksplorasi secara menyeluruh kreativitas mahasiswa dalam merancang model pembelajaran berbasis kontekstual, terutama ketika batas antara fenomena dan konteksnya tidak tegas (Choy & Cheung, 2022).

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di salah satu perguruan tinggi swasta di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada genap tahun akademik 2024 / 2025. Tahapan penelitian mencakup: (1) persiapan selama satu minggu (17-23 April 2025), (2) pengumpulan data pada 24-25 April 2025, (3) analisis data (26 April-2 Mei 2025), dan (4) penulisan laporan penelitian. Pemilihan waktu penelitian ini mempertimbangkan kesiapan partisipan setelah menempuh mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD.

Partisipan penelitian terdiri dari 8 mahasiswa PGSD yang dipilih melalui teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) telah menyelesaikan mata kuliah terkait, dan (2) memiliki pengalaman dalam merancang pembelajaran berbasis kontekstual.

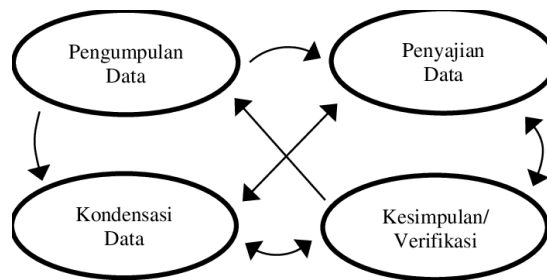
Tabel 1. Rincian Partisipan Penelitian

No	Kode	Status	Jenis kelamin	usia
1	M1	Mahasiswa PGSD	Perempuan	20 tahun
2	M2	Mahasiswa PGSD	Perempuan	20 tahun
3	M3	Mahasiswa PGSD	Perempuan	20 tahun
4	M4	Mahasiswa PGSD	Perempuan	19 tahun
5	M5	Mahasiswa PGSD	Perempuan	19 tahun
6	M6	Mahasiswa PGSD	Perempuan	20 tahun
7	M7	Mahasiswa PGSD	Laki – laki	20 tahun
8	M8	Mahasiswa PGSD	Laki – laki	19 tahun

Berdasarkan data dalam tabel 1, terlihat bahwa Sebagian besar partisipan adalah Perempuan berjumlah enam orang, sementara dua lainnya merupakan laki – laki. Rentang usia partisipan 19 hingga 20 tahun, menunjukkan bahwa mereka berada pada jenjang mahasiswa semester empat. Komposisi ini mencerminkan keberagaman dalam hal pengalaman akademik dan latar belakang, meskipun usia masih tergolong seragam.

Proses pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur dipilih karena kemampuannya dalam menyeimbangkan kerangka pertanyaan terstruktur dengan fleksibilitas eksplorasi. Tahap persiapan berlangsung selama satu minggu, meliputi: (1) penyusunan panduan wawancara, (2) penelaahan kelayakan pertanyaan, (3) koordinasi dengan partisipan, dan (4) penyiapan alat perekam. Wawancara tatap muka dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan durasi rata-rata 45 menit per partisipan, memungkinkan peneliti menangkap makna verbal dan nonverbal sekaligus membangun hubungan yang lebih personal dengan partisipan.

Instrumen wawancara dikembangkan untuk mengukur tiga aspek utama: (1) pemahaman konseptual tentang pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual, (2) proses kreatif dalam perancangan model pembelajaran (meliputi metode, media, dan inovasi), serta (3) kemampuan refleksi dan penyesuaian model dengan karakteristik siswa SD.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini merujuk pada model interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, (2014), yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu: (1) reduksi data, yang melibatkan proses seleksi dan penajaman data yang relevan dari hasil wawancara; (2) penyajian data, berupa pengorganisasian informasi dalam bentuk naratif dan tematik guna mempermudah analisis dan pemahaman; serta (3) penarikan dan pengujian kesimpulan, yang dilakukan melalui refleksi mendalam dan triangulasi data untuk memastikan keabsahan dan keandalan hasil temuan.

HASIL

Bagian ini merupakan bagian utama artikel yang disajikan mulai dari hasil utama sampai hasil pendukung dan dilengkapi dengan deskripsi singkat:

Pengalaman dan Pemahaman Mahasiswa PGSD terhadap Pembelajaran Kontekstual

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan delapan responden, terungkap bahwa mahasiswa PGSD mulai menunjukkan perubahan signifikan pada semester 4. Pada tahap ini, mereka mulai beralih dari kerja kelompok menuju perancangan modul pembelajaran secara individu, yang turut memperkuat pemahaman mereka terhadap capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP). Sebanyak 75% (6 dari 8) mahasiswa menyatakan adanya peningkatan kemampuan dalam Menyusun modul secara mandiri. Selain itu, 63% (5 dari 8) mahasiswa menyoroti pentingnya menggali penggunaan media digital interaktif, sementara 50% (4 dari 8) mahasiswa mengaku mendapatkan pengalaman langsung melalui penggunaan media konkret seperti video, permainan edukatif digital, dan alat peraga yang diperagakan langsung oleh dosen.

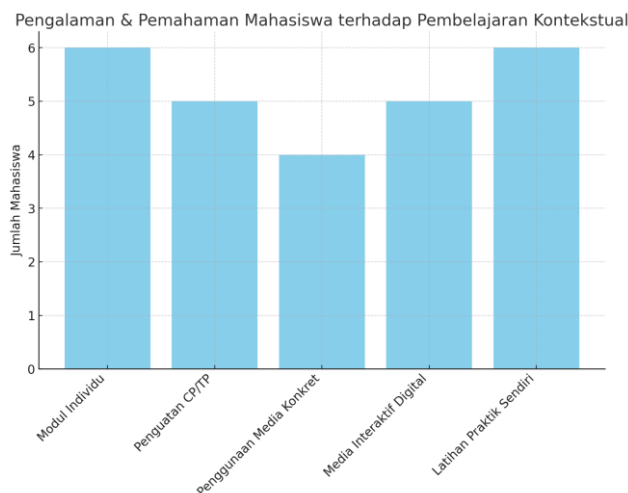
Tabel 2. Pengalaman Mahasiswa dalam Pembelajaran Kontekstual

Narasumber	Pengalaman yang digunakan	Fokus pemahaman
M2	Mulai membuat modul secara individu dan memahami CP dan TP	Praktik mandiri
M3	Observasi langsung dosen & penggunaan media konkret	Pembelajaran nyata
M6	Didorong mencari media interaktif digital oleh dosen	Teknologi dalam Pembelajaran

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa partisipan M2 mwngwmbangkan pemahaman yang mendalam melalui kegiatan praktik mandiri, khususnya dalam merancang modul ajar esuai struktur kurikulum yang telah dipelajari. Hal ini mencerminkan kedewasaan dalam pemikiran pedagogis serta kemampuan untuk merancang pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan siswa secara mandiri.

Sementara itu, M3 membangun pemahamannya melalui pengalaman nyata seperti mengamati langsung praktik mengajar dosen, termasuk penggunaan media pembelajaran konkret. Pengalaman ini berkontribusi pada pemahaman yang bersifat kontekstual dan aplikatif yang sangat berperan dalam mengembangkan kreativitas pedagogis calon guru.

Di lain pihak, M6 memperkuat pemahamannya tentang pembelajaran kontekstual melalui eksplorasi media digital interaktif yang difasilitasi oleh dosen. Stimulasi ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang dapat menghubungkan materi dengan konteks kehidupan siswa, sekaligus meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar mereka.



Gambar 2. Diagram Vertikal

Dari diagram pada gambar 2 menunjukkan aspek paling dominan dalam pengalaman belajar mahasiswa: 6 mahasiswa menyebut sudah mulai merancang modul secara individu, 5 mahasiswa menyebut penggunaan media interaktif digital penting, dan empat mahasiswa mulai merasakan praktek nyata dosen melalui media konkret.

Peningkatan pengalaman praktik mandiri dan paparan kepada media nyata mendukung internalisasi konsep pembelajaran kontekstual. Dosen perlu terus memfasilitasi kesempatan praktik langsung dan menyediakan akses ke media interaktif agar pemahaman mahasiswa lebih komprehensif.

Kreativitas Mahasiswa dalam Merancang Model Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual

Analisis tematik terhadap delapan narasumber mengungkapkan beragam bentuk kreativitas yang ditunjukkan mahasiswa PGSD dalam merancang model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual. Salah satu temuan menonjol adalah kecenderungan mahasiswa untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam rancangan pembelajaran. Sebanyak 62% atau lima dari delapan narasumber menggunakan media digital sebagai elemen utama dalam model yang mereka kembangkan, termasuk aplikasi seperti *Canva*, *Quizizz*, *Google Forms*, dan *Jamboard*. Pemanfaatan media digital ini tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

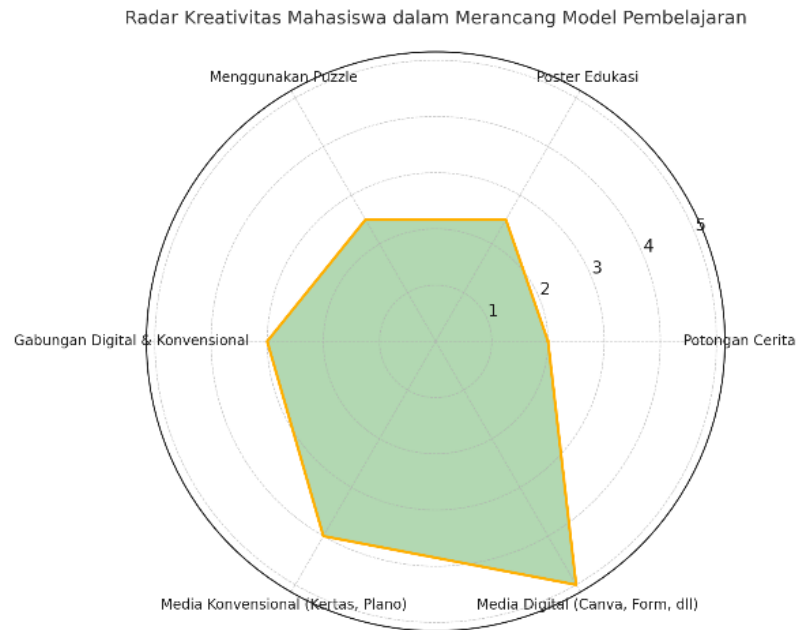
Selain itu, sebanyak 50% narasumber menggunakan media konvensional seperti potongan gambar, kertas plano, dan puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Inovasi ini menunjukkan bahwa mahasiswa tetap mempertimbangkan kondisi riil siswa sekolah dasar yang dalam beberapa kasus memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi. Menariknya, 38% narasumber bahkan menggabungkan kedua pendekatan tersebut dalam model hybrid, yaitu memadukan penggunaan media digital dan konvensional dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini mencerminkan upaya mahasiswa untuk merancang pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan kontekstual sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa.

Tabel 3. Kreativitas Mahasiswa Merancang Model Pembelajaran

Narasumber	Strategi Kreatif	Media digunakan	Kendala Utama
M3	Gambar narasi diurutkan untuk membangun cerita	Canva, gambar manual	Bingung mencari media digital kebanyakan ada yang harus bayar websitenya
M2	Membuat poster edukatif	Kertas plano	Penguatan struktur kegiatan
M5	Teks rumpang dan kuis interaktif	Quizizz, Google Forms	Akses siswa ke gawai
M1	Puzzle sebagai media refleksi	Potongan gambar, puzzle	-
M4	Video edukatif untuk pengantar pembelajaran	Video, alat tulis manual	Bingung penempatan media

Tabel 3 menunjukkan bagaimana empat mahasiswa PGSD merancang model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kontekstual dengan strategi dan media yang beragam. M3 menggunakan gambar narasi dan Canva untuk membangun cerita, tetapi terkendala akses platform digital gratis. M2 memilih poster dari kertas plano sebagai solusi sederhana, meski sempat kesulitan menyusun alur kegiatan. M5 memadukan teks rumpang dengan kuis digital melalui Quizizz, namun menghadapi masalah ketidakmerataan kepemilikan gawai siswa. Sementara M1 memanfaatkan puzzle untuk refleksi pembelajaran tanpa kendala berarti, dan M4 mencoba pendekatan hybrid dengan video dan alat tulis manual meski masih bingung menentukan momen transisi yang tepat.

Pola yang terlihat adalah mahasiswa mampu beradaptasi dengan kondisi nyata—mengoptimalkan teknologi ketika memungkinkan, tetapi tetap mempertimbangkan media konvensional untuk sekolah dengan fasilitas terbatas. Kendala utama terletak pada akses teknologi dan perancangan alur pembelajaran yang sistematis. Solusinya bisa berupa pemanfaatan tools gratis, pembagian kelompok saat menggunakan gawai terbatas, serta pelatihan merancang lesson plan yang lebih terstruktur. Kreativitas mereka menunjukkan kesadaran akan kebutuhan pembelajaran yang fleksibel, meski masih perlu pendampingan teknis untuk optimalisasi media.



Gambar 3. Diagram Radar: Dimensi Kreativitas Mahasiswa dalam Merancang Model Pembelajaran

Diagram radar pada gambar 3 memperlihatkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa paling tinggi terlihat pada pemanfaatan media digital seperti Canva dan Form (skor 5), meskipun masih terdapat hambatan dalam hal akses. Media konvensional juga menunjukkan kreativitas yang cukup baik (skor 4), mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam menyesuaikan diri dengan keterbatasan sarana. Kombinasi media digital dan konvensional berada pada kategori sedang (skor 3), sementara strategi seperti poster edukasi, puzzle, dan potongan cerita dinilai masih kurang maksimal (skor 2–2.5). Secara keseluruhan, mahasiswa memiliki potensi besar dalam menciptakan inovasi, namun tetap membutuhkan bimbingan untuk merancang media pembelajaran yang lebih sistematis dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Refleksi Mahasiswa dan Penyesuaian Model terhadap Karakteristik Siswa SD

Mahasiswa menunjukkan tingkat sensitivitas yang tinggi terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Mereka menyesuaikan model dengan kebutuhan usia perkembangan, gaya belajar, dan kondisi sosial siswa. Kegiatan seperti storytelling, visualisasi, permainan, hingga gamifikasi menjadi pendekatan dominan.

Tabel 4. Penyesuaian Model Pembelajaran terhadap Karakteristik Siswa

Narasumber	Penyesuaian pembelajaran	Refleksi terhadap karakter siswa	Evaluasi pembelajaran
M1	Aktivitas fisik (amati, lakukan)	Siswa senang bergerak	Amati, lakukan, tulis
M2	Cerita lisan	Siswa kelas 3 suka bercerita	Latih kepercayaan diri siswa
M7	Sesi singkat + visualisasi	Anak cepat bosan	Selipkan permainan
M8	Game & stiker	Dunia anak & tokoh kartun	Poin & stiker sebagai motivasi
M5 & M6	Media non-digital disesuaikan	Banyak siswa tidak punya gawai	Adaptasi terhadap kondisi sosial
M3	Diskusi & presentasi	Mengenali potensi bicara siswa	Evaluasi melalui presentasi kelompok

Tabel 4 menunjukkan strategi mahasiswa PGSD dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik khusus siswa sekolah dasar. M1 memilih metode fisik (observasi, praktik, menulis) karena memahami bahwa anak SD lebih aktif dan mudah belajar melalui aktivitas gerak. M2 memanfaatkan storytelling untuk membangun kepercayaan diri siswa kelas 3 yang umumnya suka bercerita. Sementara itu, M7 membagi pembelajaran menjadi segmen pendek dengan selingan permainan untuk mengatasi kebosanan dan menjaga fokus siswa.

Beberapa mahasiswa juga memanfaatkan motivasi eksternal yang dekat dengan dunia anak. M8 menggunakan permainan dan stiker bergambar karakter kartun sebagai penghargaan, sedangkan M5 dan M6 memilih media non-digital seperti gambar atau puzzle menyesuaikan keterbatasan akses teknologi di lingkungan siswa. Di sisi lain, M3 mengedepankan diskusi dan presentasi kelompok untuk melatih keterampilan berbicara sekaligus sebagai bentuk penilaian.

Secara umum, terlihat kesadaran mahasiswa terhadap tiga prinsip utama: (1) kebutuhan perkembangan anak (gerak, cerita, visual), (2) faktor motivasi (permainan, reward), dan (3) kondisi sosial (ketersediaan teknologi). Tantangan utamanya adalah menyeimbangkan unsur menyenangkan dan muatan akademik tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Solusi yang ditawarkan bersifat fleksibel, mulai dari adaptasi media hingga pengelolaan kelas, menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam merespons keragaman siswa SD dengan kreativitas dan empati.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD semester 4 mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman terhadap pembelajaran kontekstual serta kreativitas dalam merancang model pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 75% mahasiswa telah menyusun modul secara individu, yang menandakan adanya peningkatan kompetensi pedagogis dan kesadaran terhadap capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).

Temuan ini menegaskan bahwa pengalaman praktik langsung, baik melalui observasi maupun eksplorasi media, berperan besar dalam membentuk pemahaman mahasiswa terhadap pendekatan kontekstual. Hal ini mendukung pernyataan Hartatik, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga menjadikan proses belajar lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam praktiknya, mahasiswa menunjukkan kreativitas tinggi melalui integrasi media digital interaktif seperti Canva, Quizizz, dan Google Forms (62%), serta kombinasi dengan media konvensional seperti puzzle dan kertas plano (50%). Pendekatan hybrid ini menjadi bentuk respons terhadap tantangan keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa SD sebagaimana dijelaskan oleh Maisyarah & Lena (2023), yang menemukan bahwa keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sekolah masih menjadi hambatan dalam implementasi pembelajaran inovatif. Hal ini menunjukkan pemahaman mahasiswa terhadap prinsip fleksibilitas dalam desain pembelajaran (Singh, 2021). Implementasi blended learning yang efektif memerlukan penyesuaian dengan konteks lokal dan kemampuan teknologi peserta didik (Killian et al., 2022).

Hasil ini sejalan dengan temuan Tilana & Dewi (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media digital mendorong peningkatan kreativitas PGSD dalam merancang media pembelajaran kontekstual. Penelitian Hidayah (2023) serta Triyani (2020) turut mendukung bahwa pendekatan CTL memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan teori dan praktik dalam pembelajaran.

Dalam konteks teori pembelajaran digital, strategi yang diterapkan oleh mahasiswa menunjukkan keterkaitan dengan teori konektivisme yang dikembangkan oleh George Siemens (Siemens et al., 2019), teori ini menekankan bahwa pengetahuan tersebar melalui jaringan dan diperoleh melalui koneksi antar simpul formasi yang mencerminkan cara kerja

otak dalam mengenali pola dan membangun makna melalui hubungan antar informasi. Hal ini diperkuat oleh ulasan sistematis terbaru oleh Mukhlis et al (2024) yang menegaskan bahwa konektivisme mendukung pembelajaran otonom, kolaboratif, dan berbasis jaringan sosial serta teknologi. Selain itu, model pembelajaran kolaboratif daring menurut (S. Lu & Smiles, 2022) juga memperlihatkan bagaimana keterlibatan aktif dalam platform online menumbuhkan komunikasi, pemikiran metakognitif, dan solusi masalah yang berdampak nyata pada pembelajaran siswa.

Dalam kreativitas, penelitian oleh Ismayilova & Bolander Laksov (2023) menunjukkan bahwa kemampuan kreatif calon guru berkorelasi dengan keterbukaan terhadap eksplorasi teknologi dan keberanian dalam menciptakan strategi pembelajaran baru. Hal ini tercermin dalam strategi mahasiswa dalam merancang model pembelajaran berbasis barasi visual, storytelling, dan gamifikasi.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidikan guru. Pertama, perlunya penguatan mata kuliah berbasis proyek (project-based) yang mendorong mahasiswa merancang pembelajaran secara kontekstual dan kreatif. Kedua, hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD tidak hanya menjadi pengguna teori, tetapi juga pengembang strategi pembelajaran inovatif yang sensitif terhadap kondisi sosial dan psikologis siswa.

Penggunaan strategi seperti gamifikasi, cerita interaktif, dan media visual menunjukkan bahwa mahasiswa telah memahami prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam artikel Whildan (2021), yang menjelaskan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung agar materi mudah dipahami.

Dari sudut pandang pedagogi sosial, pendekatan ini juga sejalan dengan teori humanistik sebagaimana dijelaskan oleh Winarko & Budiwati, (2024), yang menekankan pentingnya menyesuaikan proses pembelajaran dengan latar belakang dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, mahasiswa PGSD menunjukkan kepedulian dan empati dengan merancang model pembelajaran yang mempertimbangkan akses siswa terhadap teknologi serta kebiasaan belajar mereka sehari-hari.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual berkembang melalui kombinasi antara pemahaman teoretis, pengalaman praktik, serta kepekaan

terhadap konteks sosial peserta didik. Dengan demikian, integrasi antara CTL, pendekatan digital, dan strategi pedagogi kreatif menjadi landasan kuat dalam pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Bagian ini menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, yang mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa PGSD dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual dipengaruhi oleh tiga faktor utama: (1) keterlibatan langsung dalam merancang modul secara mandiri, yang dialami oleh 75% responden; (2) penggunaan media digital oleh 62% mahasiswa serta pendekatan hybrid oleh 50%; dan (3) pemahaman terhadap latar belakang sosial-budaya siswa sekolah dasar. Temuan utama mengindikasikan bahwa pendekatan hybrid, yakni kombinasi antara media digital dan metode konvensional, menjadi strategi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan akses teknologi serta mendukung pembelajaran yang berfokus pada siswa. Kesimpulan ini selaras dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menilai sejauh mana kreativitas mahasiswa mampu menjawab tantangan pendidikan di era abad ke-21.

Penelitian ini menghasilkan tiga kontribusi utama: (1) Secara teoretis, studi ini memperluas pengembangan model pembelajaran kontekstual melalui penggabungan unsur kreativitas pedagogis dan pemanfaatan teknologi digital, yang merujuk pada pemikiran Hartatik mengenai pembelajaran berbasis kehidupan nyata, serta pandangan Ismayilova & Blonder Laksov terkait peran atribut pribadi dan lingkungan dalam mendorong pembelajaran kreatif. (2) secara empiris, penelitian ini mengisi kekosongan dalam studi terdahulu dengan menyajikan bukti konkret mengenai strategi inovatif yang digunakan oleh mahasiswa PGSD dalam pembelajaran bahasa, yang sebelumnya masih jarang diungkap. (3) Secara metodologis, studi ini menghadirkan kerangka analisis tematik yang dapat digunakan untuk menilai kreativitas dalam perancangan pembelajaran, meliputi dimensi media, latar sosial, serta refleksi pedagogis.

Berdasarkan hasil temuan dan keterbatasan dalam penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: (1) Penelitian longitudinal diperlukan untuk menelusuri dampak jangka panjang dari rancangan pembelajaran mahasiswa PGSD

terhadap capaian belajar siswa sekolah dasar dalam praktik pembelajaran nyata. (2) Perluasan partisipan dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia penting dilakukan guna menguji sejauh mana model hybrid dapat diterapkan secara efektif di berbagai kondisi geografis yang berbeda. (3) Pengembangan media digital juga menjadi fokus penting dalam penelitian lanjutan, khususnya terkait pemanfaatan platform gratis seperti Canva dan Quizizz sebagai solusi atas keterbatasan biaya dan akses teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Relmasira, S. C. (2018). Penerapan pembelajaran tematik integratif berbasis kontekstual untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um009v27i22018p124>
- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran problem based learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Ali, M. A., Adams, A., & Zulkifli, H. (2022). Understanding creative teaching in twenty-first century learning among Islamic education teachers during the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920859>
- Choy, D., & Cheung, Y. L. (2022). Comparison of primary four students' perceptions towards self-directed learning and collaborative learning with technology in their English writing lessons. *Journal of Computers in Education*, 9(4), 783–806. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00220-4>
- Desi Putrianasari, D., & Wasitohadi, W. (2015). Pengaruh penerapan pendekatan kontekstual teaching and learning terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri Cukil 01. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 57–77. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p57-77>
- Hariadi, J. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1(1), 69–83. <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/113>
- Hartatik, R. (2025). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di RAM Sapugarut Buaran Kab Pekalongan Jawa Tengah. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(1), 197–200. <https://doi.org/10.223.167/eduspirit.v1i1.17>
- Hidayah, F. N. (2023). Implementasi pembelajaran kontekstual pada perkuliahan berbasis praktik. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(1), 1–8. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v16i1.783>
- Ismayilova, K., & Bolander Laksov, K. (2023). Teaching creatively in higher education: The roles of personal attributes and environment. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 67(4), 536–548. <https://doi.org/10.1080/00313831.2022.2042732>
- John W. Creswell. (2016). *Essential skills for the qualitative researcher*. SAGE Publications.

- Kemendikbudristek RI. (2022). Implementasi kurikulum secara mandiri. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/arsip/SE-IKM-Secara-Mandiri-Cap.pdf>
- Killian, C. M., Espinoza, S. M., Webster, C. A., Long, B., Urtel, M., Mays Woods, A., & D'Agostino, E. M. (2022). Flipping the script: An initial exploration of flipped learning as an enhanced alternative to traditional physical education lessons. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22). <https://doi.org/10.3390/ijerph192215188>
- Li, Y., Kim, M., & Palkar, J. (2022). Using emerging technologies to promote creativity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100177. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100177>
- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2023). Penerapan model project based learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 171. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.12132>
- Mawardi, M., Wahyudi, W., Kristin, F., & Septian Airlanda, G. (2021). Pendampingan penyusunan RPP berbasis keterampilan berpikir kritis dan kreatif guru SD. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 143–153. <https://doi.org/10.24246/jms.v2i12021p143-153>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis*. SAGE Publications.
- Mukhlis, H., Haenilah, E. Y., Sunyono, Maulina, D., Nursafitri, L., Nurfaizal, & Noerhasmalina. (2024). Connectivism and digital age education: Insights, challenges, and future directions. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(3), 803–814. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2024.45.3.11>
- Nanda Muftia M., M. Abdul Aziz, & E. I. (2022). Meta analisis pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(20), 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5161>
- Nani, Hartoyo, A., & Budiana, R. I. (2023). Peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran project based learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1778>
- Opoh, S. N., Haris, I., & Tune Sumar, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital pada perkuliahan. *Student Journal of Educational Management*, 1(2), 220–234. <https://doi.org/10.37411/sjem.v1i2.1033>
- S. Lu, H., & Smiles, R. (2022). The role of collaborative learning in the online education. *International Journal of Economics, Business and Management Research*, 6(6), 125–137. <https://doi.org/10.51505/ijebmr.2022.6608>
- Siemens, G., Downes, S., & Verhagen, P. (2019). Connectivism: A new learning theory? *Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.05.02.41>
- Singh, H. (2021). Building effective blended learning programs. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7607-6.ch002>

- Susiloningsih, W. (2016). Model pembelajaran CTL dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD pada mata kuliah konsep IPS dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Tilana, F. P., & Dewi, D. N. (2024). Enhancing students' literacy: Canva and Quizizz as digital multimodal tools. *English Review: Journal of English Education*, 12(2), 463–474. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i2.9578>
- Triyani, T. (2020). Keefektifan pendekatan contextual teaching and learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu mahasiswa pada mata kuliah pendidikan Pancasila. *Humanika*, 19(2), 70–81. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.27226>
- Whildan, L. (2021). Analisis teori perkembangan kognisi manusia menurut Jean Piaget. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.47453/permata.v2i1.245>
- Winarko, B., & Budiwati, N. (2024). Humanistic pedagogy: Approaches to enhancing individual development in modern education. *Eduotec Journal of Education and Technology*, 8(1), 262–271. <https://doi.org/10.29062/edu.v8i2.1047>