



## **Meningkatkan Karakter Dan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Inovatif**

**Arya Aditya<sup>1</sup>, Aprianto Ajiji<sup>2</sup>, Arbar Wahyu Hasan<sup>3</sup>, Sri Devi Ranti Rahim<sup>4</sup>, Windiani Kadir<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negri Gorontalo, Indonesia.

[aryaaditya@gmail.com](mailto:aryaaditya@gmail.com), [apriantoajiji257@gmail.com](mailto:apriantoajiji257@gmail.com), [whyuhasan@gmail.com](mailto:whyuhasan@gmail.com), [devirahim20@gmail.com](mailto:devirahim20@gmail.com), [windianikadir@gmail.com](mailto:windianikadir@gmail.com).

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran sejarah. Model pembelajaran inovatif yang digunakan meliputi metode pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan penggunaan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek karakter, seperti tanggung jawab, kerjasama, dan rasa ingin tahu, serta motivasi belajar siswa. Metode ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada prestasi akademik siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa di sekolah.

**Kata Kunci:** Karakter, motivasi belajar, model pembelajaran inovatif

### **PENDAHULUAN**

Salah satu permasalahan dalam proses belajar mengajar adalah siswa tidak terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa diajarkan untuk dapat menerima segala macam informasi dan pengetahuan, namun tidak memahami informasi yang diterimanya, sehingga memberikan peluang yang lebih kecil bagi mereka untuk berkembang secara mandiri melalui proses penemuan dan berpikir. Dengan demikian, siswa tidak mampu menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya dengan kehidupan nyata sehari-hari dan hanya mampu menghafalkannya secara teoritis. Salah satu akibatnya adalah Anda tidak bisa menerapkan ilmu yang Anda pelajari dalam kehidupan nyata. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar dan sadar untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan daya spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, dan potensi intelektualnya adalah upaya terencana. Akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkan potensi siswa secara optimal. Lemahnya proses pembelajaran guru masih menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran, salah satunya adalah metode pengajaran yang dilakukan guru. Saat ini masih banyak guru yang memberikan pembelajaran berbasis kelas, sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kesempatan bagi wali kelas untuk mengemukakan pendapat, tidak mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran, dan menjadi pasif. Berpengaruh pada menurunnya hasil belajar siswa. Di sisi lain, metode yang digunakan guru sering kali tidak sesuai atau kurang memadai, baik dari segi mata pelajaran maupun bahan ajarnya, maupun dari segi situasi dan keadaan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pertimbangan yang matang dalam pemilihan dan pengambilan keputusan metode agar dapat memberikan kontribusi terhadap kelancaran kegiatan belajar mengajar, sehingga lebih efektif, efisien dan sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, banyak ahli di bidang pendidikan yang melakukan penelitian tentang metode pembelajaran inovatif, yang diharapkan dapat membantu memandu upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode ini berfungsi sebagai alat motivasi ekstrinsik, strategi mengajar, dan alat untuk mencapai tujuan, sehingga kedudukannya sebagai salah satu faktor penyumbang keberhasilan kegiatan belajar mengajar menjadi sangat penting.

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran Inovatif**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai pada peserta didik. Proses ini melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman, pemikiran kritis, dan penerapan pengetahuan baru. Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai konteks, baik formal di sekolah dan universitas, maupun non-formal di masyarakat dan tempat kerja. Peristiwa pembelajaran terjadi apabila subjek peserta didik secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar yang diatur oleh guru. Dalam interaksi pembelajaran tersebut, setiap peserta didik diperlakukan sebagai manusia yang bermartabat, yang minat dan potensinya perlu diwujudkan secara

optimal (Karwono dan Mularsih, 2017). Undang- Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dengan suatu lingkungan belajar. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik, sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Sanjaya (2011) menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Yamin (2013) juga berpendapat bahwa metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional, metode instruksional berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode pembelajaran inovatif adalah pendekatan pengajaran yang menggunakan teknik-teknik baru dan kreatif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Beberapa contoh metode pembelajaran inovatif meliputi:

a. Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* Berbantuan *Guided Note Taking*

Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* adalah merupakan kombinasi antara model pembelajaran model pembelajaran self regulated learning dengan model pembelajaran guided note taking. Model pembelajaran ini bernaung di bawah paradigma pembelajaran konstruktif. Fokus paradigma konstruktif adalah kegiatan yang aktif, dimana pelajar membangun sendiri pengetahuannya. Belajar berdasarkan perspektif konstruktivisme adalah hasil dari konstruksi mental individu dimana peserta didik mencocokkan informasi baru yang diberikan untuk membangun hubungan yang bermakna (Awofala, 2011). Pengkombinasian dari dua unsur model pembelajaran yakni model pembelajaran *Self Regulated Learning* dan model pembelajaran guided note taking melahirkan model pembelajaran self regulated learning berbantuan guided note taking. Guided Note Taking diharapkan melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan hand out yang telah diberikan oleh guru. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pengisian lembar hand out guided note taking masih merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang sudah mengarah kepada paham pembelajaran konstruktivistik. Peserta didik terlatih untuk memecahkan masalah dan menemukan ide-ide baru yang bermanfaat bagi peserta didik.

b. Metode Pembelajaran *Who Wants To Be A Smart Student*

Metode pembelajaran *Who Wants To Be A Smart Students* merupakan metode pembelajaran berupa permainan. Metode pembelajaran unik yang diadaptasi dari sebuah kuis yang berjudul who wants to be a millionaire yang diubah menjadi who wants to be a smart students atau biasa disebut metode kursi panas (Riptyawati, 2014). Pembelajaran dengan metode *who wants to be a smart students* merupakan metode dimana peserta didik dengan aktif menjawab pertanyaan pilihan ganda multiple choice. Pertanyaan dimulai dari yang paling mudah sampai pertanyaan yang paling sulit. Dalam metode ini juga ada variasi berupa bantuan pertanyaan misalnya menghilangkan sebagian jawaban, dan sebelum memulai pembelajaran peserta didik diberikan kisi-kisi soal sehingga dapat dipelajari terlebih dahulu. Dengan demikian peserta didik dapat belajar secara aktif dan dapat bekerja sama dengan peserta didik lain dengan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton (Wijaya, 2013).

c. Metode Pembelajaran *Buzz Group*

Metode *Buzz Group* adalah jenis diskusi kelompok kecil yang beranggota 3-4 orang yang bertemu secara bersama-sama membicarakan suatu topik yang sebelumnya telah dibicarakan secara klasikal atau konvensional. Diskusi ini dapat diadakan di tengah atau di akhir jam pelajaran dengan maksud menajamkan rangka isi pelajaran, memperjelas isi pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan (Dimiyati, (1991). Selanjutnya Suprijanto (2005) menyatakan bahwa metode *buzz group* disebut juga teknik diskusi minilab. Teknik ini dapat menumbuhkan minat dan kreativitas serta merupakan alat pemulai diskusi yang sangat baik. Metode *buzz group* merupakan metode yang dapat dikombinasikan dengan metode lain, misalnya metode ceramah, sehingga akan mampu membuat metode ceramah menjadi lebih menarik dan peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

### **Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa**

Pembelajaran inovatif di sekolah merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, yang berupa ekspositori, inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, peningkatan kemampuan berpikir, pembelajaran koperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran afektif, dan pendekatan ilmiah. Pembentukan karakter siswa yang perlu dikembangkan dalam pilar pendidikan nasional adalah merujuk pada pengolahan nilai dalam kawasan pikiran, perasaan, fisik atau raga, dan pengolahan hati yang menjadi spirit dalam menggerakkan pikiran, perasaan, dan kemauan; atau dikenal dengan istilah olah-pikir, olah-rasa, olah-hati, dan olah-raga. Pembentukan karakter siswa juga harus dikembangkan, antara lain, karakter toleransi dan cinta damai untuk lebih ditonjolkan, karena kemajemukan bangsa dan negara Indonesia. Nilai kejujuran dan tanggung jawab juga sangat urgen di saat bangsa Indonesia kini tengah menghadapi berbagai kasus korupsi. Dengan menggunakan metode dan pendekatan kualitatif, serta studi literatur atau kepustakaan, artikel ini mencoba mengelaborasi tentang pembelajaran inovatif dan kaitannya dengan pembentukan karakter siswa.

Pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru, atau instruktur, yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru, agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam

proses dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan, atau learning is fun, dan merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini dalam pikirannya, maka tidak ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan, kemungkinan gagal, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Jacobsen, 2009; Amri & Ahmadi, 2010; dan Komara, 2014). Pembelajaran inovatif akan merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran inovatif juga akan membuat siswa berfikir kritis dalam menghadapi masalah (Ismail, 2003; Burhanuddin, 2014; dan Komara, 2014). Pembelajaran inovatif dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Dunia pendidikan akan lebih berwarna, tidak monoton, dan akan terus berkembang menjadi semakin baik. Hal ini akan mempengaruhi dunia kerja, yang nantinya akan dijalani oleh setiap orang (Ismail, 2003; Burhanuddin, 2014; dan Komara, 2014). Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar mampu belajar. Siswa harus menempatkan diri dengan baik, siswa tidak boleh hanya diam, tapi harus berusaha memotivasi dirinya sendiri agar berkembang.

### **Strategi Inovasi Pendidikan**

Pada hakikatnya, pendidikan dilakukan untuk memperbaiki kehidupan seseorang atau sekelompok orang agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Untuk memperjelas pengertian inovasi pendidikan, maka perlu terlebih dahulu dibahas tentang pengertian discovery, invention, dan innovation. Discovery adalah penemuan sesuatu pada hakikatnya hal yang ditemukan itu sudah ada, akan tetapi belum diketahui orang. Seperti halnya penemuan Benua Amerika. Pada hakikatnya, Benua Amerika itu sudah lama ada di dunia ini, akan tetapi, baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya Columbus adalah orang Eropa yang pertama kali menemukan benua Amerika (Kusnandi, 2017). Pendidikan adalah produk yang terlahir dari aktivitas manusia saat bereaksi terhadap fenomena realitas kesemestaan jagad raya. Pada awalnya, kehadiran pendidikan menjadi sarana bagi manusia untuk belajar mengenal, mengkaji dan memahami segala realitas kehidupan, termasuk mengenal dirinya yang merupakan bagian dari realitas itu sendiri. Dalam perkembangannya pendidikan tidak hanya sekedar berperan sebagai sarana untuk memenuhi hasrat keingintahuan manusia, namun juga berperan sebagai sarana bagi realisasi potensi kehidupan individu. Kedua bentuk peran pendidikan ditujukan untuk menghadirkan manusia sebagai individu yang bereksistensi, karena sejatinya pendidikan yang terlahir dari rahim aktivitas manusia harus mampu memanusiakan manusia. Sebagai proses realisasi potensi kehidupan individu, pendidikan harus dirancang di atas bangunan kesadaran, bahwa individu memiliki potensi yang secara natural senantiasa bergerak menuju gerbang aktualisasi (Ahmad, 2013). Inovasi pendidikan dapat melibatkan berbagai aspek, termasuk pengembangan kurikulum yang inovatif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pengembangan metode pengajaran yang baru, pemanfaatan pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, dan banyak lagi.

Tujuan utama dari inovasi pendidikan adalah meningkatkan pengalaman belajar siswa, mendorong keterlibatan dan motivasi belajar yang lebih tinggi, serta menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap menghadapi tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Inovasi pendidikan juga berperan dalam mempersiapkan siswa untuk mengembangkan keterampilan abad 21, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, kolaborasi, dan komunikasi. Inovasi pendidikan dapat dilakukan di berbagai tingkat, mulai dari tingkat sekolah atau lembaga pendidikan individual hingga tingkat nasional atau bahkan internasional. Inovasi pendidikan juga dapat melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, administrator sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan. Dalam era yang terus berubah dan berkembang, inovasi pendidikan menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang relevan, menarik, dan berdampak positif bagi semua peserta didik. Strategi inovasi pendidikan adalah rencana atau pendekatan yang digunakan untuk mendorong dan mengimplementasikan inovasi dalam konteks pendidikan. Strategi ini bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan, penerapan, dan pengintegrasian inovasi pendidikan secara efektif.

### **Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter**

Strategi Pendidikan Karakter yang akan dibahas adalah Strategi Pendidikan Karakter melalui Multiple Talent Approach (Multiple Intelligent). Strategi Pendidikan Karakter ini memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan seluruh potensi anak didik yang manifestasi pengembangan potensi akan membangun Self Concept yang menunjang kesehatan mental. Konsep ini menyediakan kesempatan bagi anak didik untuk mengembangkan bakat emasnya sesuai dengan kebutuhan dan minat yang dimilikinya. Ada banyak cara untuk menjadi cerdas, dan cara ini biasanya ditandai dengan prestasi akademik yang diperoleh disekolahnya dan anak didik tersebut mengikuti tes inteligensia. Cara tersebut misalnya melalui kata-kata, angka, musik, gambar, kegiatan fisik atau kemampuan motorik atau lewat cara sosial-emosional. Menurut Gardner (1999), manusia itu sedikitnya memiliki 9 kecerdasan. Kecerdasan manusia, saat ini tak hanya dapat diukur dari kepandaiannya menguasai matematika atau menggunakan bahasa. Ada banyak kecerdasan lain yang dapat diidentifikasi di dalam diri manusia. Sedangkan menurut Howard Gardner (1999) yang menjelaskan 9 kecerdasan ganda, apabila dipahami dengan baik, akan membuat semua orang tua memandang potensi anak lebih positif. Terlebih lagi, para orang tua (guru) dapat menyiapkan sebuah lingkungan yang menyenangkan dan memperdayakan di sekolah. Konsep Multiple Intelligence mengajarkan kepada anak bahwa mereka bisa belajar apapun yang mereka ingin ketahui. Bagi Orangtua atau guru, yang dibutuhkan adalah kreativitas dan kepekaan untuk mengasah anak tersebut. Kecerdasan bagaikan sekumpulan keterampilan yang dapat ditumbuhkan dan dikembangkan. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan untuk menciptakan masalah baru untuk dipecahkan, kemampuan

untuk menciptakan sesuatu yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat. Melalui pengenalan Multiple Intelligence, kita dapat mempelajari kekuatan atau kelemahan anak dan dapat memberikan mereka peluang untuk belajar melalui kelebihan mereka, tujuannya adalah agar anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dunia.

### **Dampak Model Pembelajaran Inovatif Terhadap karakter dan Motivasi Belajar**

Pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran baru, tidak konvensional, yang dirancang guru yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya. Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk peserta didik agar belajar, hubungan antara guru dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Model pembelajaran inovatif memiliki karakteristik yang khas, diantaranya: keunggulan yang relatif, konfirmanilitas/kompatibel, kompleksitas, trialabilitas, serta inovasi yang hasilnya mudah diamati seperti dalam bidang manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media pembelajaran, sumber belajar, pelatihan guru, serta implementasi kurikulum dan akan makin cepat diterima oleh peserta didik.

Model pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan penerapan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa diajak untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator menggunakan berbagai media dan alat bantu yang kreatif, seperti power point dan alat peraga dengan gambar menarik, untuk membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghargai. Dengan demikian, pembelajaran inovatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memotivasi siswa untuk terus berkembang, berpikir kreatif, serta mampu menghadapi tantangan di masa depan dengan percaya diri.

Terjadinya inovasi dalam proses belajar dapat dipandang dari sisi kognitif, yaitu berhubungan dengan perubahan-perubahan tentang kekuatan individu, asosiasi, dan kebiasaan, atau kecenderungan perilaku. Proses inovasi terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan. Proses penyesuaian diri mengatasi rintangan terjadi secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang banyak terhadap apa yang dilakukan. Inovatif pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah digunakan, seperti *Virtual Learning Environments* (VLE). Pembelajaran yang ditingkatkan secara digital sebagai penawaran potensi tinggi untuk pengembangan bisnis dan peningkatan kualitas, dan berlangganan prediksi karena paradigma pengajaran akan berubah. Revolusi digital akan sangat berpengaruh terhadap inovasi pembelajaran (Salmon 2014). Dalam hal ini para pembelajar yang inovatif mencoba melakukan kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk hingga ia mencapai respon yang memuaskan.

### **Peningkatan Kapasitas Guru di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif**

Tentu saja, peningkatan kapasitas mengajar di era digital tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi semua faktor yang mendukung misi pengajaran, yaitu sekolah, kepala sekolah, dewan sekolah, dan pengambil keputusan. Ke depan, kebutuhan dan harapan akan kontribusi dan profesionalisme guru akan semakin meningkat. Isu yang muncul juga semakin kompleks. Sementara itu, negara-negara Indonesia meyakini bahwa peningkatan kualitas pendidikan telah berkembang pesat melalui peningkatan efisiensi operasional dan peningkatan kapasitas, kapasitas dan profesionalisme guru. Hal ini penting untuk membangun kapasitas guru dalam menguasai teknologi. Namun yang terpenting adalah melihat dampak dari perkembangan teknologi yang pesat ini dalam dunia pendidikan dan mencari solusi bagaimana pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan merancang berbagai model pembelajaran yang inovatif. Empat unsur yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran inovatif: 1). Peningkatan pembentukan karakter dengan keteladanan dan penguatan kebiasaan. 2). Menciptakan sistem manajemen kelas digital. 3). Mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran. 4). Menggunakan model Discovery learning dalam proses belajar mengajar. Keempatnya dijelaskan dalam paragraf berikut: Kepribadian peserta didik cenderung berubah-ubah karena faktor lingkungan, teman sebaya, dan orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, keteladanan guru sebagai inovator harus selalu dijaga. Kebiasaan juga harus selalu diperhatikan, dalam hal ini guru dapat meminta bimbingan atau nasehat. Beberapa hal penting yang harus selalu dikomunikasikan, diantaranya: a). Membangun religiusitas dengan membuat peserta didik merasa nyaman dengan nilai-nilai kebenaran dan ketauhidan, b). Membantu peserta didik memahami perubahan yang merekakalami dan menawarkan alternatif solusi untuk menghadapinya dan, c). Menceritakan kisah inspiratif yang memotivasi peserta didik untuk lebih peduli pada diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka untuk meningkatkan empati dan motivasi untuk berprestasi serta berkontribusi.

Manajemen kelas digital adalah strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan internet dan teknologi digital lainnya dalam penyusunan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran oleh guru, siswa dan orang tua siswa sehingga peserta didik tidak harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Bentuk kelas digital yang diterapkan dalam pembelajaran dikembangkan oleh Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC SEAMEO) beberapa format diantaranya: 1). Pembuatan buku digital (kombinasi teks, video dan gambar pada beberapa halaman buku, 2). Aplikasi sistem kelas seperti Edmodo, Gnomio, Google Classroom, 3). Vicon (video conference) dari HP/Laptop antara guru dan Webex. Literasi memegang peranan penting sebagai dasar pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah karena menempati posisi strategis, inti dari literasi adalah membaca dan

menulis, yang perlu dioptimalkan siswa untuk memperoleh keterampilan dan mengarah pada belajar sepanjang hayat. Sebagai dasar pengembangan, guru merancang kegiatan membaca pikiran dan kegiatan pendamping seperti diskusi, pemecahan masalah, penelitian atau eksperimen dan penyusunan laporan. Membaca, berpikir, dan menulis merupakan tiga kegiatan yang saling berkaitan yang membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pembelajaran yang bermakna serta aktif. Kegiatan mencari, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, data, pengetahuan dan ilmu dapat terlaksana dengan baik melalui kegiatan tersebut.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif, *discovery learning* juga merupakan metode pembelajaran menuntut guru untuk lebih kreatif, menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kritis untuk menemukan pengetahuan sendiri. Penyampaian materi pada saat *discovery learning* tidak lengkap, karena model tersebut menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri konsep pembelajarannya. Dalam proses *discovery learning*, peserta didik harus mengintegrasikan karakter atau nilai karakter secara bertahap. Penerapan model *discovery learning* berbasis karakter dapat menumbuhkan karakter pada diri peserta didik. Melalui pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, *discovery learning* Proses pembelajaran dapat terhambat ketika peserta didik kurang memiliki pengetahuan dan informasi tentang topik yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran mengorientasikan dan menciptakan situasi untuk menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan *discovery learning*.

### **Pendekatan Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Karakter dan Motivasi Belajar Siswa**

*Project-based learning* (PJBL) adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang didasarkan pada tiga prinsip konstruktivisme: mempelajari materi yang spesifik, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mereka mencapai tujuan mereka melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan dan pemahaman. PJBL ini termasuk sebagai jenis pembelajaran inkuiri dimana konteks pembelajarannya disediakan melalui pertanyaan dan masalah yang autentik dalam praktek kehidupan sehari-hari yang mengarah pada pengalaman belajar yang bermakna (Kokotsaki et al., 2016). Model pembelajaran *Project-based learning* (PJBL) mengacu pada metode pembelajaran inkuiri karena melibatkan peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan dengan menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan sebuah produk. Terdapat enam karakteristik khas dalam PJBL, yaitu membuat pertanyaan dasar, fokus pada tujuan pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, adanya kolaborasi antar peserta didik, penggunaan teknologi, dan menciptakan artefak nyata (Partini, 2021).

Pada model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan guru. Dalam mengembangkan PJBL ini guru memberi kesempatan yang luas kepada siswa untuk membuat peta konsep sendiri dan guru memberikan keleluasaan pada siswa untuk kreatif dan inovatif dengan berpikir ilmiah menghasilkan karya sehingga mudah untuk dipelajari. Guru melihat keefektifan siswa secara mandiri dan membuat karya seluas-luasnya sesuai kreatifitas siswa sehingga tidak ribut sendiri atau membuat ulah di Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) melainkan siswa berusaha untuk menyelesaikan proyek dengan rasa ingin tahu yang besar karena diberi kesempatan melengkap dari internet.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta siswa dapat bekerja didalam kelompoknya dan menghasilkan suatu produk yang bernilai. Dengan penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) ini dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Namun, penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam proses pembelajaran juga memiliki beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, karena harus mencakup aspek-aspek seperti kerja sama, proses pemecahan masalah, dan produk akhir. Selain itu, fasilitas dan sumber daya yang memadai juga diperlukan untuk mendukung keberhasilan model pembelajaran ini.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan bukan hanya tentang menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran inovatif menjadi kunci dalam mencapai tujuan ini, karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Dalam konteks ini, kita akan menjelajahi bagaimana model-model pembelajaran inovatif dapat digunakan untuk meningkatkan karakter dan motivasi belajar siswa. Meningkatkan karakter melalui model pembelajaran inovatif Pembelajaran Berbasis Proyek *Project-Based Learning* Memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berkolaborasi, kepemimpinan, dan ketekunan. Menekankan pada pembelajaran kontekstual, di mana siswa terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghadapi tantangan, mengatasi kegagalan, dan memperkuat ketahanan mental. Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem-Based Learning* Mengajak siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah nyata. Mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Mengembangkan karakter seperti ketekunan, rasa ingin tahu, dan kemandirian dalam belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ambaransih, T. (2020). Peningkatan Hasil Dan Motivasi Belajar Pelajaran Sejarah Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 20(2), 1-9.
- Andini, R, S., & Yufriana, M. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671-5681.
- Andremustofameihan. (2022). Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 59-66.
- Andrias. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Suatu Alternatif Mengatasi Kejenuhan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Selami IPS*, 1(34), 116-136.
- Ariyanto, A. (2022). Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Penguatan Karakter Kemandirian. *Jurnal Ilmian Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 104.
- Bahri, S. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(4), 96-97.
- Bentsrika, K, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(4). 78-79.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022) “ Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal of History Education and Historiography*, 6(1), 39-44.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 140-141.
- Indra, M. (2020). Kognitif Sejarah Siswa Sman 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1-8.
- Kertati, I. (2023). Model & Model Pembelajaran Era Digital. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dikdaya*, Vol. 5 No. 1 2015, hlm 34-45.
- Melinda, V. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526-1539.
- Musniati. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan BUM*, 3(2), 1-16.
- Nela, E. (2021). Implementasi Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-45.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9(3), 464-468.
- Puwardhi. (2019). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurna Indonesia untuk kajian pendidikan*, 4(1), 21-34.
- Rahmawati, S. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *Jurnal Bersatu*, 1(5), 2023, 1-12.
- Rai, A, G. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Beberapa Metode Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Emasains*, 6(2), 180-193.
- Sharoni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Jurnal Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 115-124.