



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i4>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Cooperative Learning: Analisis Kondisi, Model, dan Adopsi pada Pembelajaran Sosiologi di SMA Kabupaten Sukoharjo

Siti Hapsari Aulia P. N^{1*}, Almeera Alifa Puteri², Anisa'us Shita N. F³, Dea Santika Qurniati⁴, Dina Uswatun Khasanah⁵, Siany Indria. L⁶

¹Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, sitihapsariaulia@student.uns.ac.id

²Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, almeeraalifaputeri@student.uns.ac.id

³Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, anisausshita19@student.uns.ac.id

⁴Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, deagur23@student.uns.ac.id

⁵Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, dinauswatun52@student.uns.ac.id

⁶Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, sianyindria@staff.uns.ac.id

*Corresponding Author: sitihapsariaulia@student.uns.ac.id

Abstract: *The research aims to analyze the implementation of innovative learning with cooperative learning models that was implemented in five high schools in Kabupaten Sukoharjo. The subject of the research is the sociology's teacher and students from the schools. The Research uses qualitative methods with a descriptive approach. Source of data research consists of primary data through in-deep interview, non-participants observation, focus group discussion, as well as Secondary data gathered from literature review of implementation of cooperative learning and also teacher lesson modules. The results indicate that each school in Kabupaten Sukoharjo has a different strategy for cooperative learning implementation adjusted based on students' independence level study and capability of school resources. The strategy implemented by the teachers is adapted from cooperative learning models, which include Learning media that adjust with teacher and student's capability, as well as the innovations of the application of the learning method.*

Keywords: *Innovation, Cooperative Learning, Sociology Learning, Learning Media, Strategy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan pembelajaran dengan model *cooperative learning* yang diterapkan di lima SMA Kabupaten Sukoharjo, serta menganalisis bagaimana penerapan teknologi dalam media pembelajaran yang diaplikasikan dalam model *cooperative learning* yang diterapkan. Guru dan siswa menjadi subjek pada penelitian ini. Dengan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif, diperoleh sumber data meliputi data primer melalui wawancara mendalam, observasi non partisipan, *focus group discussion* dan data sekunder melalui studi literatur mengenai implementasi pembelajaran kooperatif dan modul ajar guru. Penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif oleh Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiap SMA kabupaten Sukoharjo memiliki strategi penerapan pembelajaran kooperatif yang berbeda, disesuaikan dengan tingkat kemandirian belajar siswa, dan kemampuan sumber daya sekolah. Strategi yang diterapkan

guru diadaptasi dari model pembelajaran kooperatif yaitu, penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan guru dan siswa, dan inovasi pada penerapan metode pembelajarannya.

Kata Kunci: Inovasi, Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Sosiologi, Media Pembelajaran, Strategi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu rangkaian strategi yang melibatkan proses transfer pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai kepada generasi muda, yang bertujuan membentuk individu yang siap melawan tantangan di masa yang akan datang (2023). Tantangan terbesar dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa. Motivasi belajar adalah salah satu dorongan yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor dari luar individu yang perlu disalurkan kepada siswa selama proses berjalannya pembelajaran guna menyesuaikan perilaku dan kebiasaan mereka yang biasanya dipengaruhi oleh banyak parameter atau faktor pendukung yang mampu mendorong motivasi belajar siswa (Uno, 2023). Pada masa kini, sebagian besar siswa mengalami penurunan motivasi belajar dan menunjukkan ketidakpedulian terhadap kegiatan pembelajaran termasuk saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi memegang peran penting dalam meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Motivasi menjadi sumber dorongan utama sebagai penggerak yang berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Tinggi rendahnya motivasi akan memengaruhi kecepatan seseorang dalam bertindak (Ramdani et al., 2023). Misalnya dengan guru memberikan hadiah berupa pujian, angka yang baik, serta memberikan apresiasi atas pekerjaan siswa. Dengan demikian, guru sebagai pengelola kelas memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa dalam pembelajaran di kelas.

Sangatlah penting bagi seorang guru untuk memiliki kompetensi yang relevan dengan peran sekaligus kewajiban mereka dalam mengajar secara profesional baik dalam aspek akademis maupun non akademik. Guru harus memiliki kompetensi dalam memahami karakteristik peserta didik, kemampuan, potensi, dan minat agar dapat menyesuaikan model pembelajaran yang akan diterapkan (Sudrajat & Munawaroh, 2024). Kompetensi ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan guru yang inovatif dan kreatif yang diharapkan dapat berupaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan cara mengaplikasikan model pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa dan karakteristik mata pembelajaran yang diajarkan.

Metode pembelajaran saat ini terus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan zaman. Sistem pembelajaran lebih banyak berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*), di mana guru berfungsi sebagai pusat sumber utama pengetahuan, sementara siswa lebih pasif, kini seiring dengan perkembangan teori pendidikan dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih efektif, pendekatan ini mulai bergeser di proses pembelajaran yang berfokus pada siswa (*Student Centered Learning*) (Yusuf, 2025). Salah satu pembaharuan yang dalam paradigma terbaru ini adalah penerapan strategi *Cooperative learning*, yang menekankan kerja sama antar siswa dalam memahami materi secara aktif. *Cooperative learning* bertujuan agar siswa dapat belajar bersama teman-teman mereka sambil menghargai pandangan masing-masing serta memberikan kesempatan kepada semua anggota untuk menyampaikan ide-ide mereka (Tabrani & Amin, 2023).

Berdasarkan observasi, model cooperative learning dan media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa cenderung mengalami kebosanan dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran apabila guru hanya menggunakan metode tradisional seperti ceramah satu arah. Metode ini sering kali membuat

siswa pasif dan sibuk dengan aktivitasnya sendiri, sehingga menurunkan perhatian serta motivasi untuk belajar. Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video edukatif dari Youtube, mengadakan kuis menggunakan aplikasi seperti Wordwall, Quiziz, Padlet, proyek digital menggunakan aplikasi Canva, serta pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan pembelajaran kolaboratif turut mendorong motivasi belajar siswa. Semangat belajar yang lebih kuat ini mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Media yang digunakan bisa meliputi alat bantu visual seperti gambar, video, dan presentasi digital, serta media interaktif seperti aplikasi pembelajaran dan platform daring. Jenis-jenis media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mempermudah penyampaian informasi secara menarik dan mudah dipahami (Andarto et al., 2024). Media interaktif seperti Wordwall dan Padlet, misalnya, memungkinkan kolaborasi antarsiswa, berbagi ide, serta memperkaya konten belajar melalui berbagai bentuk visual dan aktivitas digital (Andarto et al., 2024). Selain itu, media cetak seperti buku teks dan modul masih menjadi sumber pembelajaran yang menunjang. Media pembelajaran yang dipilih dengan cermat dapat mempermudah pemahaman materi, membangkitkan semangat belajar siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan kesenangan siswa, sekaligus mendorong motivasi belajar mereka. Selain itu, metode ini memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing siswa (Handayani & Rahayu, 2020). Studi menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Wordwall dalam pembelajaran kooperatif terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar, menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menarik (Cantika & Febriani, 2023; Sihalohe et al., 2023).

Pada observasi ini, peneliti menemukan bahwa dalam penerapan *cooperative learning* di SMA Kabupaten Sukoharjo masih menghadapi banyak tantangan. Beberapa kendala yang muncul antara lain kurangnya kesiapan guru dalam mengimplementasikan strategi ini, keterbatasan sarana dan prasarana, serta adaptasi siswa terhadap pola pembelajaran yang lebih aktif. Studi ini berfokus pada analisis implementasi pendekatan pembelajaran modern melalui model *cooperative learning* di lima sekolah menengah atas di Kabupaten Sukoharjo. Lebih lanjut, penelitian ini juga mengkaji bagaimana penerapan teknologi dalam media pembelajaran yang diaplikasikan dalam model *cooperative learning* dapat menambah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan mengumpulkan informasi mengenai suatu permasalahan tanpa bermaksud menggeneralisasi suatu hal (Pridana & Sunarsi, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di lima SMA di Kabupaten Sukoharjo, yaitu SMAN 1 Mojolaban, SMAN 1 Nguter, SMAN 1 Polokarto, SMAN 1 Bulu, dan SMAN 1 Tawang Sari. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa yang terlibat langsung dalam penerapan model *cooperative learning*.

Penelitian ini memanfaatkan data primer yang diperoleh melalui wawancara terstruktur, FGD (*Focus Group Discussion*), serta observasi non-partisipan. Penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang bersumber dari kajian penelitian sebelumnya serta modul pembelajaran guru. Untuk pengambilan sampel informan, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu sampel ditentukan dengan kriteria tertentu. Jumlah informan pada penelitian ini adalah 8 guru dan 39 siswa dari lima sekolah berbeda. Wawancara mendalam diadakan

bersama guru pengampu mata pelajaran sosiologi. FGD dilaksanakan bersama siswa SMA dari tingkatan berbeda dengan karakteristik prestasi unggul, menengah, dan kurang. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman yaitu model analisis data interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Kondisi Pembelajaran di Sekolah

Tabel 1. Kondisi Pembelajaran di Sekolah

Sekolah	Karakteristik kemandirian belajar siswa	fasilitas pendukung teknologi	Sumber daya pengajar
SMAN 1 Bulu	Kemandirian belajar rendah	tidak lengkap, sangat kurang memadai	kekurangan jumlah pengajar
SMAN 1 Nguter	Kemandirian belajar rendah	tidak lengkap, kurang memadai	kekurangan jumlah pengajar
SMAN 1 Polokarto	Kemandirian belajar rendah	memadai, tidak lengkap	Jumlah pengajar cukup
SMAN 1 Mojolaban	Kemandirian belajar tinggi	memadai, lengkap	Jumlah pengajar cukup
SMAN 1 Tawang Sari	Kemandirian belajar tinggi	Lengkap, memadai	Jumlah pengajar cukup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran yang beragam di lima SMA di Kabupaten Sukoharjo menunjukkan kesulitan dan kemajuan di setiap sekolah. Pembelajaran di SMAN 1 Bulu menghadapi masalah utama karena kekurangan teknologi dan fasilitas. Beberapa model pembelajaran seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis masalah adalah beberapa strategi yang digunakan oleh guru di sekolah ini. Karena kekurangan proyektor dan akses internet yang tidak stabil, penggunaan teknologi masih sangat terbatas. Siswa di SMAN 1 Bulu lebih aktif saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, tetapi ada masalah seperti siswa laki-laki yang kurang berkontribusi dalam kelompok campuran.

Berbeda dengan SMAN 1 Bulu, SMAN 1 Tawang Sari memiliki fasilitas teknologi yang lebih memadai. Setiap kelas di sekolah ini memiliki TV android. Ini memungkinkan guru menampilkan materi pembelajaran melalui PowerPoint dan konten digital lainnya. Fasilitas ini mendukung berbagai pendekatan kreatif, seperti penggunaan platform digital (seperti Canva, Padlet, YouTube) dan pembelajaran berbasis proyek (seperti membuat podcast audio dan video). Namun, guru tetap mengawasi ketat penggunaan teknologi siswa, mereka melakukan hal-hal seperti mengumpulkan ponsel siswa selama pelajaran untuk memastikan fokus mereka tidak terganggu. Dalam kelompok, siswanya lebih aktif karena mereka tidak hanya mendapatkan instruksi dari guru, tetapi juga mendapatkan pengalaman dan berbagi dengan teman sebaya.

Sementara itu di SMAN 1 Mojolaban, didominasi oleh diskusi, studi kasus, dan gamifikasi seperti Quizizz dan TTS. Guru juga menggunakan teknologi seperti Canva dan PPT, meskipun ada kekurangan infrastruktur WiFi dan proyektor baru di mana-mana. Siswa terlibat aktif dalam kerja kelompok, tetapi ada beberapa siswa yang kurang berkontribusi. Mayoritas siswa sangat bersemangat untuk pergi ke perguruan tinggi, tetapi hal-hal luar seperti keadaan finansial keluarga menjadi hambatan. Salah satu inovasi guru adalah penggunaan Discovery Learning dengan keyword dan ulangan lisan, dan rotasi kelompok untuk meningkatkan kolaborasi. Tantangan utama termasuk ketergantungan siswa pada AI, seperti Chat GPT, yang dapat mengurangi kemandirian mereka dalam belajar.

Kondisi berbeda terlihat di SMAN 1 Polokarto yang menggabungkan metode ceramah, diskusi kelompok, PBL, dan penggunaan infografis melalui Canva. Karena hampir semua siswa memiliki akses ke HP, siswa sangat tertarik dengan diskusi dan studi kasus, meskipun hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi. Perbedaan pemahaman siswa dan tingkat literasi yang rendah adalah masalah utama. Untuk melihat fenomena sosial, guru menciptakan TTS istilah sosiologi dan melakukan penelitian lapangan. Untuk menghindari penyalahgunaan, pemahaman kritis sangat penting saat menggunakan AI. Pendekatan kolaboratif dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan membentuk karakter sosial mereka (Asyam et al., 2025)

Terakhir, SMAN 1 Nguter menerapkan pendekatan berbeda untuk setiap jenjang kelas. Kelas X menggunakan permainan edukatif, sedangkan kelas XI/XII menggunakan debat dan studi kasus. Meskipun sarana seperti LCD, speaker, dan WiFi yang tidak merata menjadi hambatan, teknologi seperti Wordwall dan Google Classroom digunakan. Meskipun partisipasi kerja kelompok terbatas, siswa introvert lebih aktif dalam presentasi. Tantangan utama adalah kurangnya minat belajar, dengan banyak lulusan memilih bekerja. Sekolah berkolaborasi dengan Universitas Veteran untuk pelatihan Canva dan Wordwall, dengan fokus pada pemahaman fenomena sosial melalui teknologi, meskipun keterampilan komunikasi siswa masih perlu ditingkatkan.

Penerapan teknologi di beberapa sekolah menghadapi masalah seperti fasilitas yang tidak memadai, termasuk proyektor terbatas dan jaringan internet yang tidak stabil. Keterbatasan tersebut menjadi hambatan dalam penerapan teknologi secara optimal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Waruwu et al., 2024). Meskipun beberapa sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas yang lebih baik, masalah lain tetap muncul, seperti siswa yang bergantung pada perangkat elektronik atau bahkan menyalahgunakan teknologi saat belajar (Shiona et al., n.d.)). Dalam situasi seperti ini, guru harus mencari cara kreatif untuk menyelesaikan masalah.

Metode diskusi kelompok adalah salah satu solusi yang sering digunakan. Diskusi kelompok yang melibatkan interaksi antar siswa dapat meningkatkan pembelajaran karena mendorong siswa bertukar ide, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, dan memahami konsep sosiologi secara bersamaan (Jariyah et al., 2024). Metode pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif, meskipun ada yang dominan dan pasif. Guru dapat mengatasi hal ini dengan membuat kelompok acak. Banyak guru yang berinovasi dengan permainan edukasi sederhana atau metode pembelajaran berbahan sederhana.

Sudah banyak guru menunjukkan kreativitas yang patut diapresiasi. Mereka membuat permainan edukasi sederhana atau mengubah cara belajar dengan bahan-bahan yang tersedia. Pengalaman ini menunjukkan bahwa mengajar yang efektif tidak selalu memerlukan perangkat teknologi canggih, tetapi yang lebih penting adalah kemauan untuk berinovasi dan memahami kebutuhan siswa ((Aslamiyah & Abun, 2023). Pengajaran yang efektif bergantung pada kemauan berinovasi dan memahami kebutuhan siswa, serta faktor luar sekolah, seperti ekonomi keluarga, yang mempengaruhi motivasi belajar. Pendekatan pembelajaran harus memperhatikan siswa secara keseluruhan.

b) Model Pembelajaran di Sekolah

Inovasi pembelajaran adalah salah satu gagasan atau ide yang dicetuskan oleh beberapa pihak. Inovasi juga dapat diartikan sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah (Ardiawati, 2024). Inovasi penting untuk diterapkan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu menerapkan inovasi pembelajaran dengan harapan pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran sendiri mempunyai komponen dalam perjalanannya, yaitu aktivitas pembelajaran, sumber belajar, dan pendukung pembelajaran (Noperman, 2022). Inovasi pembelajaran di SMA Kabupaten Sukoharjo melibatkan aktivitas seperti proyek, diskusi, dan presentasi yang membuat siswa lebih aktif. Banyak guru mulai meninggalkan metode konvensional dan memanfaatkan teknologi seperti PowerPoint dan proyektor. Di SMAN 1 Mojolaban, guru meminta siswa mengulang materi untuk membangun motivasi, namun keterbatasan media dan sumber daya manusia mengurangi efisiensi, mendorong guru untuk mencari inovasi pembelajaran.

SMA di Kabupaten Sukoharjo sendiri sudah menerapkan penggunaan media seperti Geminifikasi dalam pembelajaran, seperti Canva yang digunakan guru dalam menjelaskan materi, penggunaan Quizizz, Wordwall, Google Form sebagai media evaluasi pembelajaran. Strategi yang diterapkan oleh guru di beberapa SMA Kabupaten Sukoharjo ini juga cukup beragam, seperti STAD, *discovery learning*, *problem based learning*, dan *window shopping*. Hal ini tercantum pada tabel 2 Matrix Penerapan *Cooperative Learning* di SMA Kabupaten Sukoharjo.

Tabel 2. Matrix Penerapan *Cooperative Learning* di SMA Kabupaten Sukoharjo

No	Sekolah	Penerapan model cooperative learning	Media Pembelajaran
1	SMAN 1 Bulu	STAD, Permainan Edukatif: <i>Snowball Test</i>	<i>Power point, Quizizz, Lembar Kerja</i>
2	SMAN 1 Nguter	Permainan Edukatif: Wordwall	Canva, Power Point, Google Classroom, Wordwall, Quizizz
3	SMAN 1 Polokarto	PBL, <i>Discovery Learning</i>	Powerpoint, Canva, Google Form, Quizizz
4	SMAN 1 Mojolaban	<i>Discovery Learning</i> , PBL	Quizizz, Power Point, Canva
5	SMAN 1 Tawangsari	PBL, <i>Window Shopping</i> , PJBL	Power Point, Canva, Google Sites, Padlet, Spinner Digital.

Ragam inovasi media dan strategi pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah mencerminkan upaya dalam menjawab tantangan pendidikan. Pada abad ke-21, di mana peserta didik diharapkan untuk tidak hanya memahami materi saja tetapi juga mampu untuk berpikir kritis, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi saat ini. Pada SMAN 1 Bulu, misalnya, penggabungan metode konvensional dengan permainan edukatif seperti Quizizz dan snowballing test yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Inovasi ini menjadi penting karena pendekatan yang monoton sering kali menurunkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif berfungsi sebagai stimulus untuk meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Sementara itu, SMAN 1 Nguter menunjukkan urgensi digitalisasi pembelajaran melalui integrasi Canva, PowerPoint, Google Classroom, Wordwall, dan Quizizz. Pemanfaatan media digital ini tidak hanya memudahkan akses dan distribusi materi, tetapi juga menambah variasi cara penyampaian materi dengan visual yang menarik. Strategi pembelajaran berbasis proyek, seperti pembuatan infografis dan analisis kasus sosial, mendukung keterampilan abad 21, termasuk kemampuan komunikasi dan berpikir sistematis. Urgensi penerapannya terletak pada perlunya mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata serta memperkuat koneksi antara teori dan praktik.

Di SMAN 1 Polokarto, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dan *discovery learning* yang didukung oleh media digital seperti Canva dan Quizizz menjadi langkah

penting untuk menumbuhkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam belajar. Kuis di sela pembelajaran dan asesmen berbasis keaktifan memberikan penghargaan terhadap keterlibatan siswa, yang menjadi kunci dalam membangun kelas yang dinamis dan partisipatif. Hal ini penting karena tidak semua siswa responsif terhadap evaluasi konvensional seperti ujian tertulis semata.

Adapun di SMAN 1 Mojolaban juga menekankan pentingnya eksplorasi mandiri dan keterlibatan siswa dalam pencarian informasi, melalui strategi seperti pemberian kata kunci dan studi kasus kontekstual. Strategi ini sangat relevan di era informasi, di mana siswa perlu dibekali keterampilan literasi informasi dan kemampuan berpikir kritis dalam memilah dan memahami data. Diskusi dengan metode “lempar jawab” juga memperkuat kemampuan berkomunikasi secara spontan dan aktif.

Lalu yang terakhir, di SMAN 1 Tawang Sari menampilkan inovasi yang menyatukan teknologi dan strategi pembelajaran kolaboratif, seperti Google Sites untuk belajar mandiri, Padlet untuk interaksi tugas, serta *spinner* digital untuk pembagian kelompok dan tanya jawab acak. Model *Window Shopping* yang diterapkan mendorong siswa untuk saling bertukar gagasan, memperluas perspektif, dan menyerap banyak sudut pandang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wahyudi & Jatun, 2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkaya pengalaman belajar secara signifikan. Urgensi inovasi ini terletak pada perlunya menciptakan ruang belajar yang fleksibel dan mendukung kerja sama, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak terbatas hanya pada ruang kelas.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi, modul ajar yang telah disusun oleh guru telah sesuai dengan apa yang diaplikasikan selama pembelajaran di sekolah. Modul ajar ini menjadi acuan guru selama proses pembelajaran karena terdapat beberapa kerangka yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Modul ajar juga dapat digunakan siswa sebagai acuan dalam belajar secara individu, hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Polokarto. Siswa kelas 10 menggunakan modul ajar yang di dalamnya terdapat bahan dan kumpulan soal yang mereka gunakan sebagai bahan ajar secara mandiri. Pada SMA lainnya, modul ajar menjadi syarat bagi guru dalam mengajar.

Secara keseluruhan, penerapan inovasi media dan strategi pembelajaran ini sangat krusial untuk menciptakan proses belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif. Media digital dan strategi interaktif menjawab kebutuhan generasi digital yang membutuhkan variasi dalam belajar, serta mendorong guru untuk mengambil peran sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara mandiri maupun melalui kerja sama.

c) Pola adopsi inovasi strategi pembelajaran

Penerapan model pembelajaran melalui adopsi inovasi di sekolah menjadi kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan. Setiap sekolah memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengimplementasikan inovasi, seperti yang dilakukan SMAN 1 Bulu yang mengadopsi metode STAD (Student Teams Achievement Divisions), yang fokus pada kerja sama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital seperti PowerPoint, Quizizz, dan Lembar Kerja sebagai bagian dari metode STAD memperkaya pembelajaran dengan meningkatkan interaktivitas, kolaborasi, serta pemahaman siswa. Selain itu, permainan edukatif seperti Snowball Test diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa. Inovasi ini mencerminkan upaya sekolah dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 dengan mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa. Sementara itu pada SMAN 1 Nguter, penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* yang berfokus pada metode pemanfaatan permainan edukatif, seperti Word Wall, untuk mendukung proses pembelajaran sosiologi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Aplikasi pembelajaran ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan interaktif yang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dapat dimanfaatkan untuk melatih siswa dalam berbagai konsep. Penggunaan permainan edukatif ini membantu siswa ini dapat menyokong pembelajaran siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga motivasi dan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran dapat meningkat.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva, PowerPoint, Google Classroom, Wordwall, dan Quizizz yang dipadukan dengan metode *discovery learning* menjadi inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran sosiologi yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Media ini mendorong siswa menyajikan hasil penemuan secara visual yang kreatif dan menarik, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Media digital berperan penting dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik (Sari & Munir, 2024). Dengan demikian, sekolah ini berusaha untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan merangsang daya berpikir kritis dan adaptif yang dimiliki siswa.

SMAN 1 Polokarto mengadopsi metode PBL (Problem-Based Learning) dan *discovery learning*. PBL adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Model pembelajaran ini memusatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, karena siswa diminta untuk memecahkan masalah sebagai bahan pembelajarannya. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. *Discovery learning*, juga dapat didefinisikan sebagai metode di mana siswa belajar melalui penemuan dan eksplorasi. Media inovatif seperti PowerPoint, Canva, Google Form, dan Quizizz digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, mendukung pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21.

SMAN 1 Mojolaban juga mengadopsi metode inovatif seperti *discovery learning* dan PBL. Penggunaan kedua metode ini menunjukkan bahwa sekolah ini menekankan pada pembelajaran yang aktif dan mandiri. Siswa didorong untuk menemukan solusi dan memahami konsep melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta ini menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pada metode *discovery learning*, siswa diberi kata kunci mengenai materi dan diminta untuk mencari pengertian dari kata kunci yang ada. Hal ini dinilai guru dapat membantu siswa dalam mendapat pemahaman baru karena siswa diminta untuk aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan pengetahuan baru secara mandiri, bukan hanya menerima informasi yang sudah ada. Dengan demikian, sekolah ini berusaha untuk mempersiapkan siswa agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan di masa depan.

SMAN 1 Tawangsari menerapkan metode PJBL, PBL, dan Window Shopping sebagai pembelajaran inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan siswa tertarik pada model pembelajaran yang melibatkan diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, dan pameran karya. Metode PJBL, PBL, dan Window Shopping di SMAN 1 Tawangsari meningkatkan motivasi, keterampilan soft skills, serta pemahaman materi melalui proyek kolaboratif dan analisis masalah. Teknologi seperti Canva, Google Sites, YouTube, dan Padlet digunakan untuk mendukung pembelajaran yang relevan dengan perkembangan digital. Metode ini dianggap inovatif karena menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik modern.

KESIMPULAN

Banyaknya problematika yang dihadapi guru selama proses pembelajaran membuat mereka harus mempunyai inovasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diterapkannya pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menjawab permasalahan yang dialami sekolah seperti siswa yang cenderung bosan karena metode pengajaran yang konvensional. Untuk itu, beberapa SMA di Kabupaten Sukoharjo memiliki caranya sendiri dalam menjawab persoalan tersebut, seperti diterapkannya metode pembelajaran STAD, PBL, discovery learning, serta window shopping, yang disinergikan dengan media digital interaktif seperti Canva, Power Point, Wordwall, Quizizz, Google Form, dan Padlet, telah terbukti menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan kompetensi abad ke-21.

Beberapa tindakan penting harus diambil untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Kabupaten Sukoharjo. Pertama, guru harus dilatih untuk menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran baru. Dengan pelatihan yang tepat, guru akan menjadi lebih percaya diri dan efektif dalam mengajar, yang akan meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Evaluasi rutin terhadap strategi pembelajaran yang digunakan juga sangat penting. Sekolah dapat menggunakan umpan balik dari siswa dan guru untuk mendapatkan ide-ide penting untuk perbaikan dan memastikan bahwa metode yang digunakan selalu relevan dan berhasil. Terakhir, penting untuk memastikan bahwa sumber daya teknologi yang memadai tersedia untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Proses belajar akan terhambat jika tidak ada akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Dengan menerapkan tindakan ini, diharapkan kualitas pendidikan di SMA Kabupaten Sukoharjo dapat berkembang lebih baik.

REFERENSI

- Ardiawati, I. A. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Sebagai Kekuatan Pasca Pandemi* (Vol. 3, Issue 1).
- Asyam, M., Pramono, S. E., & Priyanto, A. S. (2025). *Strategi Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa di SMA Kota Semarang* (Vol. 8, Issue 4). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Audy Andarto, B., Ramadhan, I., Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Tanjungpura Pontianak, U., Negeri, S., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal. 12(3), 1–6*. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.5877>
- Cantika, D., & Febriani, E. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Materi Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pembangunan. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 359–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i4.128>
- Elok Yearnmil Shiona, A., Iqbal Perdana, M., Dewantara Aji, D., & Ika Lestari, F. (n.d.). *Pemaknaan digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang*. 2(7), 677–686. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p677-686>
- Fauziah Ainun Jariyah, Martinihani Martinihani, Nasir Nasir, & Indrawan Pratama Razak. (2024). Penerapan Diskusi Kelompok dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X.2 dalam Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 4 Maros. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 103–109. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i1.2665>
- Gesang Wahyudi, N., & Kata Kunci, A. (2024). Indonesian Research Journal on Education Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12, 12–25.
- Noperman, F. (2022). *Inovasi Pembelajaran: Dari Ide Kreatif di Kepala sampai Praktik Inovatif di Kelas*. Laksbang Pustaka.
- Pare, A., & Sihotang, H. (n.d.). *Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*.
- Pendidikan, J., Islam, D. P., & Aslamiyah, N. (2023). *AT-TAJDID: PROFESIONALISME GURU SEBUAH TUNTUTAN DALAM ERA PERUBAHAN SEBAGAI WUJUD PENGUATAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*. 07. <https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Pridana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sihaloho, R. B., Rachman, D., Nur, L., Pendidikan, J., Formal, N., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Raya, J. C. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal 507 Peran Orang Tua Dalam Mewariskan Nilai dan Pengetahuan Antar Generasi Keluarga Kampung Kota Cipocok Tegal, Kota Serang* (Vol. 1). <http://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF>
- Sudrajat, S., & Munawaroh, M. (2024). Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas VIII SMPN 10 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan JURINOTEP*, 2(3), 241–360. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v2i3>
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). *Model Pembelajaran Cooperative Learning* (Vol. 5).
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Waruwu, L., Mesrawati Zebua, A., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>