

ICT DAN INOVASI PENDIDIKAN



Penulis

**Herman, Ervin Nurul Affrida, Ahmad Fachrurrazi,
Sam Hermansyah, Desi Sianipar, Arifin, Moh. Safii,
Riski Fitriani Saragih, Adi Syahputra Manurung,
Nurmayanti, Fathul Zannah, Haris Munandar**

ICT DAN INOVASI PENDIDIKAN

**Herman
Ervin Nurul Affrida
Ahmad Fachrurrazi
Sam Hermansyah
Desi Sianipar
Arifin
Moh. Safii
Riski Fitriani Saragih
Adi Syahputra Manurung
Nurmayanti
Fathul Zannah
Haris Munandar**



PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

ICT DAN INOVASI PENDIDIKAN

Penulis :

Herman
Ervin Nurul Affrida
Ahmad Fachrurrazi
Sam Hermansyah
Desi Sianipar
Arifin
Moh. Safii
Riski Fitriani Saragih
Adi Syahputra Manurung
Nurmayanti
Fathul Zannah
Haris Munandar

ISBN : 978-623-198-429-6

Editor : Ari Yanto, M.Pd.

Tri Putri Wahyuni, S.Pd.

Penyunting: Yuliatr Novita, M.Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S.Pd.

Penerbit : PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001
Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah
Padang Sumatera Barat
Website : www.globaleksekutifteknologi.co.id
Email : globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan pertama, Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, maka Penulisan Buku dengan judul ICT dan Inovasi Pendidikan dapat diselesaikan dengan baik atas kerjasama tim penulis. Buku ini berisikan tentang konsep inovasi pendidikan, modernisasi, teknologi dan masyarakat, serta proses inovasi pendidikan, karakteristik inovasi pendidikan, strategi inovasi pendidikan, hambatan inovasi pendidikan, inovasi manajemen pendidikan, inovasi dalam organisasi, pembelajaran quantum, pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), pembelajaran *problem based learning*, pembelajaran *research based learning*, inovasi pembelajaran melalui teknologi informasi.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, Juni 2023
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB 1 KONSEP INOVASI PENDIDIKAN, MODERNISASI, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT	1
1.1 Konsep Inovasi Pendidikan, Modernisasi, Teknologi dan Masyarakat	1
1.2 Pengertian Inovasi Pendidikan.....	2
1.3 Ciri-ciri Inovasi Pendidikan	4
1.4 Pengertian Modernisasi Pendidikan	6
1.5 Modernisasi dan Inovasi: Perubahan Teknologi dalam Masyarakat Modern.....	9
1.6 Karakteristik Manusia Modern.....	12
1.6 Perbedaan antara Inovasi dan Modernisasi	14
DAFTAR PUSTAKA	15
BAB 2 PROSES INOVASI PENDIDIKAN	17
2.1 Pengertian Proses Inovasi Pendidikan	17
2.3 Karakteristik dalam Proses Inovasi Pendidikan	18
2.4 Sasaran Proses Inovasi Pendidikan.....	19
2.5 Tahapan Proses Inovasi Pendidikan	22
2.4 Model Proses Inovasi Pendidikan	25
DAFTAR PUSTAKA	27
BAB 3 STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN	34
3.1 Pendahuluan	34
3.2 Strategi dalam Inovasi Pendidikan	35
3.3 Strategi Empiris Rasional.....	38
3.4 Model Inovasi Pendidikan	42
3.5 Kesimpulan.....	48
DAFTAR PUSTAKA	44
BAB 4 HAMBATAN INOVASI PENDIDIKAN	50
4.1 Pendahuluan	50
4.2 Jenis Hambatan Inovasi Pendidikan.....	53
4.2.1 Hambatan Psikologis.....	53
4.2.2 Hambatan Praktis.....	54
4.2.3 Hambatan Nilai	54
4.3 Penyebab Hambatan Inovasi Pendidikan	55
4.4 Cara Mengatasi Hambatan Inovasi Pendidikan.....	57
4.4.1 Pendidik.....	57
4.4.2 Peserta Didik	58
4.4.3 Kurikulum	58

4.4.4 Fasilitas	58
4.4.5 Keterlibatan Masyarakat.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
BAB 5 INOVASI MANAJEMEN PENDIDIKAN	62
5.1 Pendahuluan	62
5.2 Inovasi Manajemen Peserta Didik.....	64
5.3 Inovasi Manajemen Sarana dan Prasarana	65
5.4 Inovasi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran	68
5.5 Inovasi Manajemen Hubungan Sekolah dan Masyarakat	70
5.6 Inovasi Manajemen Keuangan	73
5.7 Inovasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	76
5.8 Inovasi Manajemen Layanan Khusus.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	84
BAB 6 INOVASI DALAM ORGANISASI	88
6.1 Pendahuluan	88
6.2 Faktor yang mendorong inovasi dalam organisasi.....	89
6.3 Membangun Budaya Inovasi dalam organisasi	93
6.3.1 Sikap Inovatif.....	94
6.3.2 Kolaborasi dan Inovasi.....	96
6.4 Mengelola Inovasi dalam organisasi	97
6.5 Inovasi dalam pendidikan.....	100
6.6 Strategi guru berinovasi dalam pendidikan	105
DAFTAR PUSTAKA.....	103
BAB 7 PEMBELAJARAN QUANTUM	112
7.1 Pembelajaran Quantum	112
7.2 Asas Utama Pembelajaran Quantum.....	113
7.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Quantum.....	114
7.4 Sintaks Pembelajaran Quantum	115
7.5 Penerapan Pembelajaran Quantum dalam Pembelajaran Matematika.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	122
BAB 8 PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (<i>CONTEXTUAL LEARNING</i>)	123
8.1 Pendahuluan	123
8.2 Hakikat Pembelajaran Kontekstual.....	124
8.3 Model Pembelajaran Kontekstual	127
8.4 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	129
8.5 Prinsip atau Komponen Pembelajaran Kontekstual	130
8.6 Langkah-langkah Implementasi Pembelajaran Kontekstual	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
BAB 9 PEMBELAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	137
9.1 Pendahuluan	137
9.2 Masalah Sebagai Titik Awal Pembelajaran.....	138
9.3 Kaidah <i>Problem Based Learning</i>	139

9.4 Karakteristik Problem Based Learning.....	142
9.5 Sintaks Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	143
9.6 Kelebihan dan Kelemahan <i>Problem Based Learning</i>	145
DAFTAR PUSTAKA.....	147
BAB 10 PEMBELAJARAN RESEARCH BASED LEARNING	149
10.1 Pendahuluan	149
10.2 Pembelajaran <i>Research Based Learning</i>	151
10.3 Manfaat Penerapan Pembelajaran <i>Research based Learning</i>	153
10.4 Tahapan Pembelajaran <i>Research based Learning</i>	154
DAFTAR PUSTAKA.....	157
BAB 11 INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI TEKNOLOGI	
INFORMASI	159
11.1 Pendahuluan	159
11.2 Definisi Inovasi Pembelajaran.....	160
11.3 Konsep Teknologi Informasi.....	161
11.4 Teknologi Informasi dalam Pembelajaran.....	162
11.5 Peran Teknologi Informasi Dalam Inovasi Pembelajaran	165
DAFTAR PUSTAKA.....	168
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Inovasi Pendidikan yang dimasukkan dalam Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) Kelompok A.....	20
Gambar 2.2. Inovasi yang dimasukkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) Kelompok A.....	21
Gambar 2.3. Inovasi pendidikan dalam bentuk LMS <i>Virtual Learning Environment</i> of Adi Buana.....	22
Gambar 2.4. Tahapan Proses Inovasi Pendidikan.....	23
Gambar 2.5. Puzzle Bambu untuk Mengenalkan Ragam Hewan pada Anak Usia Dini	24
Gambar 2.6. Bentuk kegiatan yang mendukung model inovasi <i>top-down model</i>	25
Gambar 2.7. Bentuk kegiatan yang mendukung model inovasi <i>bottom-up model</i>	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Karakteristik Proses Inovasi Pendidikan.....	19
Tabel 10.1. Penerapan PBL dalam Proses Pembelajaran.....	144

BAB 1

KONSEP INOVASI PENDIDIKAN, MODERNISASI, TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT

Oleh Herman

1.1 Konsep Inovasi Pendidikan, Modernisasi, Teknologi dan Masyarakat

Diskusi menarik tentang praktik pendidikan baru-baru ini terjadi. Pembahasan menyentuh perhatian utama dengan administrasi sekolah. Salah satu pertanyaannya adalah Kemana arah kebijakan pendidikan kita? Di manakah tempat dan pentingnya pendidikan bagi pembangunan ekonomi? Apakah kebijakan pendidikan saat ini telah mempertimbangkan tuntutan perubahan yang dibawa oleh globalisasi ekonomi? Permintaan seperti itu mengganggu banyak orang. Kebijakan harus diambil setelah mempertimbangkan berbagai variabel yang muncul.

Salah satu faktor penting yang harus diperhatikan adalah seberapa cepat proses modernisasi berkembang, sejalan dengan maraknya hegemoni kapitalis global dalam masyarakat, yang berdampak pada bagaimana kebijakan berinteraksi dengan pergeseran aspirasi dalam skala global. Ketika banyak variasi dan analisis kebijakan pendidikan diluncurkan untuk mempersiapkan kebutuhan masyarakat yang berkembang, pengaturan arah kebijakan pendidikan menjadi sangat penting.

Ketika pengambil keputusan kebijakan pendidikan daerah juga terlibat dalam merumuskan strategi untuk memajukan kepentingan publik, urgensi ini menjadi sangat penting. Ketika persyaratan kebijakan pendidikan modern bertemu dengan situasi global yang berubah, kebutuhan untuk menetapkan arah pendidikan yang lebih jelas menjadi semakin penting.

Ini adalah hasil dari modernisasi dan globalisasi ekonomi. Penguasa di tingkat pusat dan pembuat kebijakan di tingkat lokal selalu menggunakan apa yang terjadi di Barat atau Utara sebagai referensi dan untuk pertimbangan politik pendidikan.

1.2 Pengertian Inovasi Pendidikan

Kemampuan untuk menjadi kreatif diperlukan untuk inovasi. Ada orang-orang kreatif di setiap budaya. Inovasi bergerak lebih lambat dalam masyarakat sederhana yang kurang terbuka terhadap pengaruh budaya luar. Karena didorong oleh kondisi budaya yang menguntungkan, inovasi memiliki potensi penerapan yang luas dalam masyarakat terbuka. Oleh karena itu, manusia yang inovatif merupakan kebutuhan mutlak bagi perkembangan budaya masyarakat kontemporer. Di dunia terbuka saat ini, inovasi adalah fondasi munculnya masyarakat dan budaya modern.

Inovasi budaya terkait teknologi terjadi begitu cepat dan luas saat ini sehingga membantu menciptakan komunitas global. Inovasi adalah kualitas manusia yang mampu bertahan dan berdaya saing dalam budaya modern, era teknologi dan informasi di milenium ketiga. Karena kita tidak lagi mengenal batas negara, persaingan telah menjadi kebutuhan di dunia modern. Perdagangan bebas, dunia terbuka tanpa batas, teknologi komunikasi terpadu, dan dunia maya yang menghubungkan ruang dan waktu dalam menuntut (memanggil) individu-individu kreatif.

Wajah masa depan budaya global akan berbeda dengan sendirinya. Pentingnya inovasi dalam masyarakat saat ini mengharuskan pendidikan memainkan peran unik dalam menghasilkan orang-orang yang inovatif. Dengan kata lain, suatu bangsa tidak dapat bersaing dan berkembang dalam masyarakat modern masa depan jika sistem pendidikannya tidak inovatif dan membunuh kreativitas generasi muda. Dengan cara ini, pendidikan akan memainkan peran penting dalam munculnya budaya global baru. Inovasi adalah segala sesuatu yang disadari dan diterima sebagai sesuatu yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsinya ide, konsep, praktik, benda, atau objek.

Oleh karena itu, inovasi pada hakekatnya adalah ide cemerlang yang bersifat unik atau berupa praktik tertentu atau berupa hasil pemikiran dan pengolahan teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu serta diyakini dan ditujukan untuk memecahkan suatu masalah. Masalah yang muncul dan menyelesaikan sesuatu. Dalam masyarakat, ada peristiwa atau proses tertentu. Sebuah ide, praktik, atau produk dianggap inovatif oleh seseorang atau unit adopsi lainnya. Azis mengklaim bahwa inovasi mengacu pada pengenalan konsep atau teknologi baru dan merupakan jenis perubahan, yaitu perubahan. Di berbagai bidang, inovasi dapat berupa konsep, prosedur, dan produk. Bidang manajemen, teknologi, dan kurikulum adalah beberapa contohnya.

Sayangnya, inovasi pendidikan biasanya merupakan gerakan top-down, artinya pemerintah selalu mengambil inisiatif. Misalnya, berbagai model inovasi pendidikan telah dimunculkan di berbagai bidang untuk mengatasi masalah yang dihadapi, termasuk inisiatif untuk pemerataan pendidikan, meningkatkan kualitasnya, meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya, dan menjadikannya lebih relevan.

Semua ini dilakukan untuk memungkinkan adopsi dan penggunaan inovasi yang dilakukan untuk memperbaiki dan mengatasi masalah pendidikan di Indonesia. Program pembelajaran jarak jauh, administrasi berbasis sekolah, pengajaran kelas rangkap, pembelajaran aktif, pembelajaran kontekstual, dan kegiatan kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah beberapa contoh inovasi. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbarui atau berinovasi pendidikan di lapangan. Inovasi yang terjadi di bidang pendidikan, seperti dalam hal pelaksanaan kurikulum, penyiapan guru, sumber belajar, metodologi pengajaran, dan media.

1.3 Ciri-ciri Inovasi Pendidikan

Ada beberapa cara untuk mengidentifikasi ciri-ciri inovasi pendidikan, namun menurut Ashby tahun 1967 ada empat cara, yaitu:

1. Beberapa tanggung jawab pendidikan untuk anak dialihkan dari orang tua kepada guru atau dari rumah ke sekolah ketika masyarakat/orang tua disibukkan dengan peran eksternal.
2. Instruksi lisan semakin menggantikan instruksi tertulis.
3. Variasi buku yang lebih banyak tersedia sebagai hasil dari pengembangan alat cetak.
4. Ada banyak gadget elektronik yang berbeda, termasuk telepon, radio, TV, komputer, proyektor LCD, perekam internet, LAN, dll.

Sudah banyak masalah yang disebabkan oleh empat hal ini. Oleh karena itu, kelima teknologi yang telah dibahas pada poin sebelumnya sangat bermanfaat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kelima teknologi ini—pemikiran sistem, ilmu mutu, sistem desain, dan manajemen—jelas penting bagi perubahan pendidikan yang ingin diterapkan sekolah sejalan dengan visi

dan misinya. Baik sekolah negeri maupun swasta saat ini sedang melakukan upaya signifikan untuk meningkatkan sistem pendidikan mereka. Berbagai program dapat diakses oleh masyarakat, antara lain SSN, Unggul, Model, Internasional, Akselerasi, dan Infrastruktur.

Yang jelas, agar reformasi sekolah berhasil di dunia modern, harus dihimpun sumber daya manusia yang berkualitas. Ini akan memungkinkan mereka untuk mempertimbangkan membuat desain pendidikan, memiliki teknik manajemen yang baik, dan menghindari kegagapan saat membahas pendidikan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa inovasi dan teknologi pendidikan merupakan satu kesatuan yang kohesif.

Teknologi dalam pendidikan adalah subjeknya, sedangkan inovasi adalah objeknya. Agar inovasi pendidikan berfungsi, diperlukan sumber daya manusia dan alat bantu yang akan digunakan secara spesifik dan praktis di masa depan. *Deliberate, Novel, Specific, dan Direction to Goal Attainment* adalah beberapa definisi inovasi Miles. *Prosedur, Struktur, dan Personil* adalah penentu utama inovasi. Perbaikan dalam bentuk metodologi, alat baru, atau pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang muncul selama kegiatan pendidikan semua dapat dipengaruhi oleh inovasi. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran adalah dengan mengembangkan metode baru atau mencari cara baru untuk menerapkan metode lama, seperti dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, inovasi teknologi juga harus diperhatikan mengingat banyak hasil teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain pemanfaatannya untuk teknologi pembelajaran, prosedur pengawasan, dan pengelolaan informasi pendidikan yang dapat meningkatkan pendidikan. efisiensi.

1.4 Pengertian Modernisasi Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, modernisasi adalah proses mengubah sikap dan mental warga agar dapat berfungsi dalam dunia modern. Proses perubahan sikap dan mentalitas merupakan salah satu komponen kunci modernisasi, sebagaimana dapat dilihat dari uraian di atas. Dua, disesuaikan dengan kebutuhan saat itu. Saat ini kita hidup di era globalisasi. Teknologi dan pengetahuan maju dan menyebar dengan cepat. Akibatnya, gagasan masyarakat tradisional—yang dibatasi oleh ruang, waktu, dan batas-batas geografis—digantikan oleh "komunitas dunia", sebuah masyarakat baru yang akan muncul di Bumi.

Kita harus selalu ingat bahwa kita adalah bagian dari komunitas global. Oleh karena itu, modernisasi diimplementasikan sebagai langkah menuju adaptasi masyarakat.

Lalu, apa relevansinya dengan pendidikan? Pendidikan berfungsi sebagai agen konservatif, menyiapkan masinis untuk mengoperasikan lokomotif yang akan menarik gerbong modernisasi (Alwasilah, 2008:59). Akibatnya, proses mengubah sikap dan mentalitas sangat bergantung pada pendidikan.

Salah satu strategi untuk memodernisasi pendidikan adalah dengan menginternasionalkannya. Untuk tujuan transfer dan pertukaran pengetahuan, internasionalisasi dipandang sebagai menciptakan peluang kerjasama dengan universitas (dan sekolah) di luar negeri. Secara alami, ini sangat bagus untuk memajukan pendidikan kita dan mencegah kita berubah menjadi katak dalam cangkang. Tentu menguntungkan mengundang dosen dan mahasiswa asing, dan memberikan kuliah dalam bahasa Inggris.

Kita juga perlu mempertimbangkan bagaimana mendamaikan perbedaan antara budaya akademik universitas dan sekolah dalam negeri dan yang ditemukan di universitas dan sekolah asing. Siswa kami perlu dipersiapkan untuk kuliah internasional lebih dari sekadar kemahiran bahasa. Namun, hal itu juga mempersiapkan mahasiswa agar terhindar dari gegar budaya yang diakibatkan oleh variasi budaya akademik.

Alangkah baiknya jika upaya modernisasi pendidikan dipusatkan pada pemanfaatan sumber daya lokal dan membuat rencana berdasarkan “apa yang dibutuhkan” daripada “apa yang diinginkan” oleh masyarakat kita. Karena seringkali kita tidak membutuhkan apa yang sebenarnya kita inginkan. Westernisasi sering disalahartikan sebagai modernisasi. Ketika kita menjalani hidup kita “gaya barat”, orang menganggap kita modern. Pada kenyataannya, itu sepenuhnya salah. Kami adalah orang Timur, dan kami memiliki sifat kami sendiri.

Untuk diterima oleh masyarakat, kita tidak perlu memaksakan diri untuk mendefinisikan diri kita sebagai orang lain. Ini bermanfaat bagi kita untuk mempertimbangkan orang Jepang. Orang Jepang mampu berbicara sendiri dalam urusan internasional. Lihatlah seberapa dalam mengakar dalam budaya mereka masing-masing. Mereka menjadi gambaran sebuah negara yang berhasil menerapkan modernisasi berbasis potensi lokal. Mereka menyerap dan memadukan pengaruh asing baru dengan budaya mereka sendiri daripada menelannya secara keseluruhan.

Ini bermanfaat bagi kita untuk mempertimbangkan orang Jepang. Orang Jepang dapat berbicara sendiri dalam urusan internasional. Lihatlah seberapa dalam mengakar dalam budaya mereka masing-masing. Mereka menjadi gambaran sebuah negara yang berhasil menerapkan modernisasi berbasis potensi lokal. Mereka menyerap dan memadukan pengaruh asing baru

dengan budaya mereka sendiri daripada menelannya secara keseluruhan.

Setelah ratusan tahun menutup diri (sakoku), Jepang mulai membuka diri terhadap dunia luar selama era Meiji. Jepang mengambil tindakan drastis, menyerap pengetahuan asing dan membawanya kembali ke negara mereka setelah menyadari bahwa mereka akan tertinggal jika tidak segera melakukan penyesuaian. Misalnya, kosakata kanji baru muncul selama era Meiji, yang sangat penting untuk pembelajaran bahasa. Bahasa Jepang mampu beradaptasi dengan teknologi baru dengan menggabungkan beberapa karakter kanji yang memiliki arti yang sama dengan bahasa referensi untuk membuat padanan istilah teknis yang baru diperkenalkan.

Lagipula, apa gunanya membuatnya? Gagasan menyesuaikan diri dengan tuntutan masa kini, di mata orang Jepang, berarti mendekati unsur modern kehidupan masyarakat ke bentuk-bentuk yang sudah dikenal masyarakat luas. Orang Jepang sangat bangga dengan identitas Jepang mereka. Lebih penting untuk mengembangkan bentuk baru yang mudah diterima oleh masyarakat bagi sebagian besar orang Jepang yang tidak terbiasa belajar bahasa asing daripada memaksa setiap orang untuk belajar bahasa asing. Dengan cara ini, kekayaan kosa kata meningkat di samping pengetahuan baru yang didapat.

Pengetahuan adalah kekuatan, tetapi karakter lebih dari itu, menurut sebuah peribahasa. Pengetahuan adalah kekuatan, tetapi karakter lebih penting dari itu. Modernisasi mengacu pada transfer dan pertukaran pengetahuan, yang merupakan sumber kekuatan dalam menghadapi era globalisasi. Namun karakter kita lah yang membuat kita bisa bertahan dari derasnya arus zaman. Karakter diperoleh melalui pengetahuan yang berasal dari kearifan lokal bukan melalui transmisi atau pertukaran pengetahuan.

Menurut Sugiarto (2009), mengabaikan tradisi, kesalahan masa lalu, dan kearifan lokal merupakan kebiasaan yang dapat merusak suatu negara. Akibatnya, pendidikan perlu dilokalisasi, menggali potensi lokal, dan menyebarkannya melalui pengajaran. tidak sekedar mewariskan ilmu.

1.5 Modernisasi dan Inovasi: Perubahan Teknologi dalam Masyarakat Modern

Pesatnya arus globalisasi berdampak pada bidang teknologi, mengubah pola hidup manusia, dan mempengaruhi globalisasi. Dalam bukunya *The World Is Flat*, Thomas Froedman (2005) menyatakan bahwa teknologi, alih-alih kekuatan perubahan sosial lainnya seperti institusi sosial, populasi, atau lingkungan, yang mendorong globalisasi. Perubahan besar telah dihasilkan dari efek globalisasi pada teknologi, terutama bagi orang-orang yang mendapat manfaat dari peningkatan komunikasi, teknologi, dan informasi. Kehidupan di mana teknologi informasi dan komunikasi berfungsi sebagai katalis bagi kemajuan manusia sangat penting bagi masyarakat modern.

Masyarakat modern tidak berhenti mengeksplorasi dan berinovasi untuk menciptakan teknologi yang akan bermanfaat bagi kehidupan manusia di masa depan dalam wacana perubahan, dimana kemajuan manusia ditandai dengan evolusi teknologi. Gagasan modernisasi yang merupakan proses perubahan dari satu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, inilah yang mendefinisikan perubahan teknologi. Dalam istilah awam, modernisasi dapat diartikan sebagai proses perpindahan dari praktik-praktik usang menuju praktik-praktik yang lebih mutakhir yang dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Evolusi teknologi sejalan dengan perkembangan manusia masa kini yang sangat mobile dan mencari layanan yang sederhana, mudah beradaptasi, efektif, dan efisien. Sementara manusia biasa melakukan tugas secara manual atau dengan cara tradisional di masa lalu, kemajuan teknologi sekarang lebih sering terjadi seiring kemajuan budaya dan peradaban manusia. Teknologi merupakan hasil dari budaya yang maju pesat, sehingga semakin maju budaya maka semakin maju pula teknologinya (Adib, 2011, p.254). Hampir semua yang kita lakukan dalam masyarakat modern melibatkan teknologi. Dengan bantuan kemajuan teknologi, kehidupan manusia dibuat lebih sederhana dan lebih praktis.

Dalam berkomunikasi dan mencari informasi dibantu dengan smartphone dan internet, mencuci pakaian lebih mudah dengan mesin cuci daripada menggunakan tangan, membersihkan rumah lebih mudah dengan penyedot debu. Ketersediaan toko online membuat orang tidak perlu mengunjungi toko atau butik secara fisik untuk membeli atau menjual barang. Demikian pula, masyarakat tidak perlu lagi mengunjungi warung makan atau restoran untuk membeli makanan karena kini sudah ada layanan pesan antar makanan secara online.

Dimudahkan pelajar atau mahasiswa dengan bimbingan belajar online atau e-book, Zoom memungkinkan semua orang di dunia berkomunikasi secara tatap muka selama pandemi Covid-19, dll. Kemajuan teknologi tersebut merupakan hasil pemikiran manusia sesuai dengan perkembangan zaman, yang didorong oleh keinginan dan kebutuhan manusia untuk mencapai cita-cita dan hidup nyaman.

Manusia mampu menciptakan berbagai macam teknologi secara langsung ketika masih dalam tahap tradisional. Manusia menghasilkan berbagai teknologi dan inovasi baru seiring dengan modernisasi, yang berdampak signifikan pada

kehidupan sosial dan mengubah pola pikir manusia. Karena memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhannya, kemajuan teknologi merupakan contoh perubahan sosial yang progresif dalam konteks masyarakat kontemporer. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan seiring, yang memotivasi orang untuk meningkatkan pengembangan teknologi. Ini adalah fakta bahwa kemajuan teknologi telah mempengaruhi semua aspek masyarakat kontemporer.

Banyak keuntungan yang dibawa oleh kemajuan teknologi dalam sepuluh tahun terakhir ini dinikmati oleh masyarakat kontemporer. Inovasi didorong, berfungsi sebagai pendorong, dan berdampak pada kehidupan sosial, institusi, dan perkembangan lain di masyarakat. Ini berkontribusi pada dinamika dan proses perubahan sosial. Inovasi adalah hasil akhir dari suatu proses yang dilatarbelakangi oleh kreativitas masyarakat modern dalam memanfaatkan pengetahuan dengan mengubah cara berpikir berdasarkan teknologi mutakhir atau rekombinasi teknologi, yang menghasilkan konsep segar dengan pendekatan inovatif.

Dampak teknologi terhadap kehidupan masyarakat dalam berbagai hal tidak dapat dibantah. Proses perpindahan dari masyarakat primitif menuju masyarakat maju yang didorong oleh kemajuan teknologi disebut modernisasi, dan selalu berjalan seiring dengan perkembangan zaman. Paradigma yang berpusat pada teknologi menjelaskan perubahan sosial secara keseluruhan. Kemudahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi berdampak pada setiap aspek masyarakat kontemporer.

Banyak tugas dapat diselesaikan di mana saja, kapan saja, efektif, dan praktis. Lebih jauh lagi, jelas bahwa modernisasi menghasilkan teknologi yang lebih maju dan memasukkan inovasi-inovasi baru. Kemajuan teknologi juga memberikan dorongan tambahan untuk ide-ide yang lebih besar dan lebih inovatif untuk mengikuti perkembangan zaman, membantu

masyarakat modern dalam mendorong perubahan dan berpikir kreatif.

1.6 Karakteristik Manusia Modern

Modernisasi adalah peralihan dari masyarakat tradisional (tetapi belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri modern). Masyarakat yang maju (modern) akan memiliki ciri-ciri ini serta ekonomi yang berkembang, sistem politik yang stabil, serta pendidikan dan perawatan kesehatan yang efektif.

Inkeles memberikan penjelasan menyeluruh tentang sifat manusia modern berdasarkan studinya tentang masyarakat industri maju. Menurutnya, ada 11 aspek yang mendefinisikan manusia modern, antara lain:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman baru, artinya ketika dihadapkan pada tawaran atau permintaan hal-hal baru yang lebih menguntungkan bagi kehidupan mereka, mereka selalu ingin mempertimbangkannya sebelum menerima. mereka, tidak menutup diri untuk berubah.
- 2) Selalu siap menerima perubahan sosial, yang meliputi perubahan seperti peningkatan kesempatan bagi perempuan di tempat kerja dan partisipasi politik. Manusia modern dengan mudah menyadari perubahan yang terjadi di sekelilingnya.
- 3) Berwawasan terbuka, yaitu bersedia mempertimbangkan pendapat yang dianut oleh orang lain selain dirinya dan mampu memahami bagaimana orang lain mungkin memiliki pendapat yang berbeda dengan dirinya. Ia mampu memahami pandangan orang-orang yang berbeda keyakinan dengan dirinya.

- 4) Menjadi sangat ingin tahu. Orang modern terus mencari informasi untuk memperbaiki kehidupan mereka dan memahami apa yang terjadi di lingkungan mereka.
- 5) Orang-orang kontemporer memiliki fokus yang lebih kuat pada masa kini dan masa depan daripada masa lalu. Manusia modern akan secara aktif mempertimbangkan masa kini dan masa depan daripada hanya mengingat keberhasilan atau kegagalan masa lalu.
- 6) Manusia modern berorientasi pada tujuan dan menganggap perencanaan jangka panjang dan pendek itu penting. Perencanaan untuk jangka pendek dan jangka panjang adalah hal yang konstan dalam kehidupan manusia modern.
- 7) Alih-alih mengandalkan nasib atau kemampuan bawaan, orang modern lebih percaya pada hasil perhitungan dan pemikiran manusia. Dia berpikir bahwa orang dapat mempengaruhi dunia di sekitar mereka.
- 8) Keterampilan teknis dihargai oleh manusia modern, yang juga mendasarkan kekagumannya padanya.
- 9) Wawasan tentang pekerjaan dan pendidikan. Orang modern memiliki perspektif yang lebih canggih tentang pembelajaran dan pekerjaan.
- 10) Orang-orang zaman sekarang juga sadar untuk menghormati orang lain, terutama yang lemah, seperti perempuan, anak-anak, dan bawahannya.
- 11) Kenali kebutuhan produksi. Orang-orang modern juga akan memperhitungkan bagaimana suatu keputusan akan mempengaruhi seberapa banyak suatu industri menghasilkan (dia menyadari kepentingan perusahaan karena dia bekerja di sana).

Uraian tersebut menunjukkan bahwa modernisasi dan inovasi saling terkait. Satu-satunya perbedaan antara inovasi dan modernisasi sebagai perubahan sosial adalah penekanan pada sifat individu perubahan ini.

Sementara modernisasi menekankan pada proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari terbelakang ke maju, inovasi menekankan ciri sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa modernisasi dibuktikan dengan diterimanya suatu inovasi.

Deskripsi ini menunjukkan bahwa modernisasi dan inovasi saling terkait. Satu-satunya perbedaan antara inovasi dan modernisasi sebagai perubahan sosial adalah penekanan pada sifat individu perubahan ini.

1.6 Perbedaan antara Inovasi dan Modernisasi

Uraian tersebut menunjukkan bahwa modernisasi dan inovasi saling terkait. Satu-satunya perbedaan antara inovasi dan modernisasi sebagai perubahan sosial adalah penekanan pada sifat individu perubahan ini. Sementara modernisasi menekankan pada proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari terbelakang ke maju, inovasi menekankan ciri sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa modernisasi dibuktikan dengan diterimanya suatu inovasi.

Deskripsi ini menunjukkan bahwa modernisasi dan inovasi saling terkait. Satu-satunya perbedaan antara inovasi dan modernisasi sebagai perubahan sosial adalah penekanan pada sifat individu perubahan ini. Orang sering bertanya tentang modernisasi ketika berbicara tentang inovasi karena keduanya adalah perubahan sosial, yang merupakan kesamaan mereka. Memahami apa itu inovasi dan modernisasi akan membantu Anda mengidentifikasi persamaan dan perbedaannya serta bagaimana keterkaitannya. Setelah itu, Anda bisa mencari koneksi antara keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhuda, B. (2022). *Dibutuhkan Teknologi Di Era Modernisasi Dalam Dunia Pendidikan*. Sohib.Indonesiabaik.id
- Ananda. (2020). *Inovasi Pendidikan: Pengertian, Contoh, Sasaran*. Gramedia Blog
- Cahaya, N. (2016). *Menguasai Inovasi dan Modernisasi*. ipkelompok2.blogspot.
- Erniyunita. (2014). *Inovasi dan Modernisasi Pendidikan*. erniyunita12.blogspot.
- Islamiyati F. S. (2020). *Modernisasi dan Inovasi: Perubahan Teknologi dalam Lingkup Masyarakat Modern*. Kompasiana.
- Kurniawan. (2015). *Perbedaan Inovasi dengan Telnologi dan Modernisasi*. Kurniawan Blogger.
- Ningsih, A. W., Sihombing, P. S. R., Silalahi, D. E., & Herman. (2022). Students' Perception towards the Use of ICT in EFL Learning at Eleventh Grade SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar. *Education and Human Development Journal*, 6(3), 24–36.
- Rosana, E. (2011). *Modernisasi dan Perubahan Sosial*. Lampung: IAIN Raden Intan.

BAB 2

PROSES INOVASI PENDIDIKAN

Oleh Ervin Nurul Affrida

Apa yang Saudara pahami tentang proses inovasi pendidikan? Proses dimaknai sebagai tanda bahwa suatu aktivitas yang dilakukan membutuhkan beberapa waktu untuk mencapai perubahan yang diharapkan. Proses inovasi pendidikan juga demikian sehingga aktivitas pendidikan yang dilakukan merujuk pada langkah awal hingga implementasi inovasi dalam pendidikan. Inovasi dalam pendidikan merupakan hal penting yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat sejalan dengan perkembangan informasi dan teknologi. Selanjutnya adanya inovasi tersebut efektivitas dan efisiensi pendidikan dapat mencapai tujuan nasional pendidikan yang diharapkan. Selanjutnya, untuk memahami lebih dalam tentang proses inovasi pendidikan akan diuraikan pada bab berikut.

2.1 Pengertian Proses Inovasi Pendidikan

Sebelum memahami pengertian inovasi pendidikan, mari kita cermati terlebih dahulu bahwa inovasi berasal dari kata *innovation* yang menunjukkan perubahan. Inovasi merujuk pada penemuan baru dalam bentuk gagasan, metode maupun media yang telah ada atau berbeda dari yang sudah ada. Inovasi dalam bidang pendidikan mencakup penemuan baru yang berkaitan dengan komponen-komponen sistem pendidikan dalam bentuk pembalikan (*new discovery*) atau penemuan (*newly found people*).

Inovasi dalam pendidikan mengacu pada prinsip-prinsip meliputi:

- a) Inovasi bersifat konseptual dan perseptual, yang menunjukkan bahwa inovasi bertujuan untuk menciptakan sesuatu untuk mengatasi masalah pendidikan;
- b) Inovasi dapat dimulai dari hal-hal yang kecil sehingga dapat mengatasi masalah pendidikan dan mencapai tujuan nasional pendidikan secara luas

Inovasi pendidikan dapat diimplementasikan dalam bentuk hasil penemuan baru dan pembaharuan dari yang sudah ada untuk memecahkan masalah-masalah dalam pendidikan. Hal ini selaras dengan pendapat Ibrahim (1988) bahwa inovasi pendidikan mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah pendidikan

Dalam proses inovasi pendidikan muncul berbagai masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan inovasi. Adapun masalah-masalah dalam inovasi pendidikan meliputi: 1) kuantitas dan pemerataan kesempatan belajar; 2) kualitas dalam bentuk kurang ketersediaan dana pendidikan, kurangnya jumlah guru dan fasilitas pendidikan; 3) kurang relevan materi dengan kurikulum yang cenderung berubah-ubah; 4) efisiensi dan efektifitas inovasi yang dikembangkan.

2.3 Karakteristik dalam Proses Inovasi Pendidikan

Dalam prosesnya, ketercapaian inovasi pendidikan membutuhkan data yang jelas tentang sasaran dan hasil dari inovasi yang dikembangkan. Hal ini dapat mempermudah dalam pengukuran untuk menilai efektifitas dan efisiensi dari sebelum dan sesudah adanya inovasi. Untuk merincikan hal tersebut, kita

perlu memahami lebih dulu tentang karakteristik dalam proses inovasi pendidikan yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini

Tabel 2.1. Karakteristik Proses Inovasi Pendidikan

1.Compatibility	3.Trialability
Unsur <i>compatibility</i> mengacu pada kesesuaian dengan nilai, pengalaman sebelumnya serta kebutuhan dari sasaran inovasi yang dikembangkan	Unsur <i>trialability</i> mengacu pada tingkat kapabilitas untuk diuji coba oleh sasaran inovasi pendidikan
2.Complexity	4.Observability
Unsur <i>complexity</i> mengacu pada tingkat kesukaran sasaran dalam memahami dan menggunakan inovasi yang dikembangkan	Unsur <i>observability</i> mengacu pada tingkat kemudahan pengamatan suatu hasil inovasi pendidikan yang dikembangkan

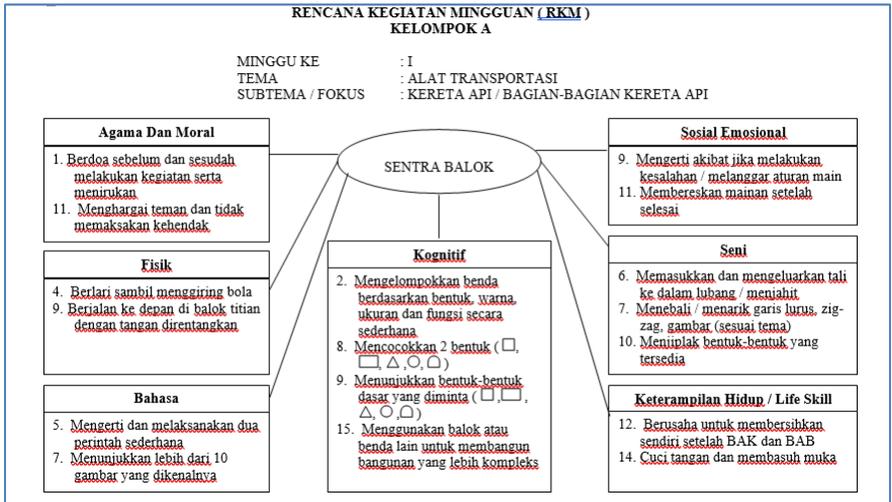
2.4 Sasaran Proses Inovasi Pendidikan

Dalam proses inovasi pendidikan mengacu pada beberapa sasaran meliputi:

a) Tenaga pendidik/guru

Proses inovasi dalam pendidikan salah satunya dilakukan oleh guru, baik di bidang akademik maupun non akademik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan visi misi sekolah. Selanjutnya, guru dapat melakukan proses inovasi pendidikan diberbagai ragam kegiatan. Misalnya: inovasi pendidikan dalam bentuk implementasi dalam kegiatan

pembelajaran dapat dicantumkan saat guru menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1. Inovasi Pendidikan yang dimasukkan dalam Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) Kelompok A (Sumber: Dok. Pribadi)

Berdasarkan RKM pada gambar diatas, dirincikan lagi menjadi RKH yang akan diimplementasi guru dalam kegiatan belajar mengajar.

CONTOH RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Minggu Ke : I
 Tema : Alat Transportasi
 Subtema : Kereta Api
 Sentra : Balok

Fokus : Bagian-bagian kereta api

No	Aspek	Indikator	Kegiatan	Densitas	Alat/Bahan	Nama Siswa
1	Moral Agama	1. Berdoa sebelum dan sesudah makan	- Berdoa sebelum dan sesudah makan	-	-	
2	Fisik Motorik	4. Berlatih sambil menzurik bola	- Bermain bola dihalaman	-	Bola Besar	
3	Bahasa	7. Menunjukkan lebih dari 10 gambar yang dikenalnya	- Menunjukkan gambar/ benda di kelas yang diketahui berdasarkan bentuk geometri	Menunjukkan gambar/ benda sesuai bentuk geometri	Gambar-gambar benda (bola, kardus, roda, dll) Benda konkrit (misal: jam dinding, topi, buku tulis, dsb)	
4	Kognitif	2. Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi secara sederhana 9. Menunjukkan bentuk-bentuk geometri dasar yang diminta 15. Menggunakan balok untuk	- Anak mencocokkan unit balok dengan bentuk geometri - Menunjukkan bentuk-bentuk geometri dasar - Anak-anak membangun balok sesuai minatnya	- Mencocokkan unit balok dengan gambar pada kerangka yang sesuai - Menunjukkan bentuk geometri sesuai permintaan guru	- Unit Balok - 5 buah kerangka dengan gambar geometri (\square , \square , \square , \triangle , \square , \square) - Gambar potongan karnet/ unit balok berbentuk geometri Unit balok	

Gambar 2.2. Inovasi yang dimasukkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) Kelompok A
(Sumber: Dok. Pribadi)

a) Peserta didik

Inovasi pendidikan salah satunya dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran. Adanya inovasi pendidikan diharapkan dapat menstimulus motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Misalnya, inovasi pendidikan dalam bentuk *learning management system* sangat membantu mahasiswa dalam pembaharuan informasi yang lebih cepat seperti pada gambar 2.3 dibawah ini.

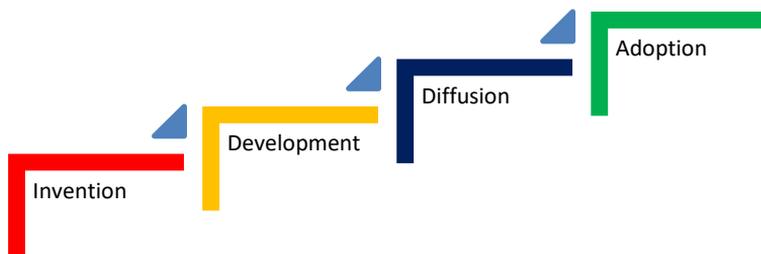


Gambar 2.3. Inovasi pendidikan dalam bentuk LMS *Virtual Learning Environment* of Adi Buana
(Sumber: Dok. Pribadi)

Seperti pada gambar 2.3 diatas, LMS dimanfaatkan oleh mahasiswa Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam materi ragam pembelajaran inovatif untuk anak usia dini. Inovasi pendidikan tersebut sangat membantu mahasiswa dalam memperbaharui dan belajar informasi baru tentang praktik membuat dengan pelepah pisang yang dapat di manfaatkan untuk pengembangan keterampilan seni anak usia dini.

2.5 Tahapan Proses Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan mengacu pada meluncurkan praktik baru di bidang pendidikan yang bertujuan untuk membantu mengembangkan potensi peserta didik agar lebih maksimal. Proses inovasi pendidikan menunjukkan kondisi bahwa masih dalam tahapan tertentu dan membutuhkan waktu untuk mencapai tujuan inovasi yang diharapkan. Proses inovasi pendidikan meliputi tahapan seperti pada Bagan 1 berikut



Gambar 2.4. Tahapan Proses Inovasi Pendidikan

Berdasarkan bagan diatas, tahap pertama proses inovasi pendidikan adalah *invention* (penemuan). Adapun penemuan yang dimaksud mengacu pada penemuan hal-hal yang baru atau pembaharuan dari yang sudah ada dalam bidang pendidikan. Misalnya penemuan kurikulum Merdeka Belajar Merdeka Bermain dalam pembelajaran anak usia dini sebagai *invention* dalam bentuk pembaharuan dari kurikulum sebelumnya.

Tahap inovasi pendidikan yang kedua yaitu development/pengembangan yang identik dengan pelaksanaan riset. Hal ini dikenal dengan tahapan *research and development* sebelum inovasi yang dikembangkan dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas. Misalnya inovasi Alat Permainan Edukatif (APE) puzzle bambu seperti gambar 4 berikut perlu dilaksanakan penelitian lebih lanjut sebelum digunakan dalam pembelajaran PAUD yang lebih luas.



Gambar 2.5. Puzzle Bambu untuk Mengenalkan Ragam Hewan pada Anak Usia Dini (sumber: dok pribadi)

Selanjutnya, tahap *diffusion*/penyebaran sebagai tindak lanjut dari tahapan pengembangan. Hasil pengembangan dalam bentuk inovasi pendidikan disosialisasikan kepada sasaran inovasi. Pada tahap penyebaran. Sosialisasi dilaksanakan secara terbatas sehingga diperoleh beberapa sampel untuk menguji efektifitas produk inovasi yang dikembangkan. Dari hasil *diffusion* kemungkinan akan terdapat proses revisi dari produk inovasi yang dikembangkan.

Tahap terakhir dari proses inovasi pendidikan adalah *adoption*/penyerapan yang mengacu bahwa hasil akhir dari inovasi pendidikan dapat dimanfaatkan oleh sasaran sehingga tercapai tujuan inovasi pendidikan.

2.4 Model Proses Inovasi Pendidikan

Model pada proses inovasi pendidikan digunakan sebagai cara yang disusun sistematis untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan. Terdapat dua model inovasi dalam pendidikan yaitu *top-down model* dan *bottom-up model*. Kedua model tersebut diimplementasikan berdasarkan kebutuhan dan asesmen pemecahan masalah pendidikan.

Top-down model dalam inovasi pendidikan dibentuk oleh pimpinan yang diimplementasikan pada bawahan yang terkait. Misalnya, inovasi pendidikan dalam bentuk kurikulum merdeka bermain merdeka belajar yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) selanjutnya diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan anak usia dini. Dalam penerapan inovasi tersebut, didampingi dengan berbagai kegiatan sosialisasi, pelatihan dan workshop untuk mendukung ketercapaian program seperti gambar 2.6 dibawah ini.



Gambar 2.6. Bentuk kegiatan yang mendukung model inovasi *top-down model*.

(sumber:

<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/aksi/merdeka-bermain-konsep-dan-implementasi-di-paud/>)

Model proses inovasi pendidikan selanjutnya adalah *bootom-up* yang bersumber dari bawah sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Misalnya, untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka bermain merdeka belajar, salah satu TK Aisyiyah Bustanul Athfal berikut mengadakan kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam bentuk kegiatan dengan tema “Kampung Muhammadiyah”. Inovasi dalam bentuk kegiatan tersebut memanfaatkan kardus dan bahan-bahan di lingkungan sekitar untuk membangun miniatur rumah dengan unsur-unsur yang sesuai dengan visi-misi sekolah.



Gambar 2.7. Bentuk kegiatan yang mendukung model inovasi *bottom-up model* (Sumber: dok pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida, EN. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif Block Pipe. *Jurnal Incrementapedia* Vol 1 No.2 pg.38-43.
- Aisyah, Hasiana Isabella, Affrida, EN. 2022. Pelatihan Pengembangan Kemampuan Seni dengan APE Berbahan Kertas Asturo bagi Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah Surabaya 2. *Jurnal PeKa* Vol.5 No.2 pg. 138-146.
- Cholid, ABD., Affrida, EN. 2021. Permainan Kotak Mini Zoo sebagai Media Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Incrementapedia* Vol.3 No.2 pg 55-61.
- Agusta, R. Akhmad et.all. 2021. *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.
- Fathihani, et.all. 2023. *Inovasi Pendidikan*. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Lestaringrum, Anik et.all. 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rahman, Aulia Arief et.all. 2023. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.

BAB 3

KARAKTERISTIK INOVASI PENDIDIKAN

Oleh Achmad Fachrurrazi

Pada bab ini, kita akan membahas tentang karakteristik inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan didefinisikan sebagai suatu ide, obyek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pendidikan. Thompson & Eveland (1967) menyatakan bahwa inovasi sebagai desain yang dibuat untuk mencapai tujuan tertentu. Desain yang dimaksud mempunyai karakteristik tertentu yang akan diuraikan sebagai berikut

3.1 Konsep Dasar Karakteristik dalam Inovasi Pendidikan

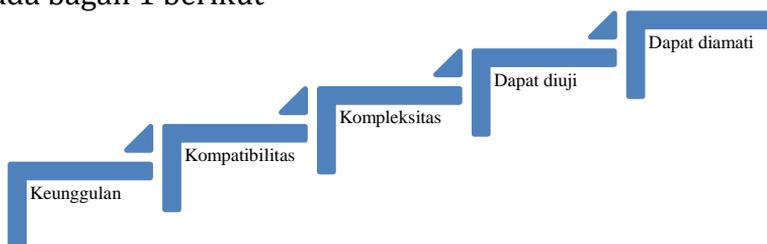
Karakteristik didefinisikan sebagai tanda atau ciri khas yang digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu, dalam hal ini inovasi pendidikan. Selanjutnya, inovasi dalam pendidikan mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Berawal dari hal yang mendasar; 2) Bersifat konseptual dan perseptual.

Inovasi berawal dari hal yang mendasar dalam bentuk masalah-masalah pendidikan yang muncul pada tingkat satuan pendidikan yang terkecil sehingga dapat mencapai tujuan nasional pendidikan secara umum.

Selanjutnya, inovasi bersifat konseptual dan perseptual yang mengacu pada tujuan diciptakannya produk inovasi untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam pendidikan.

3.2 Karakteristik Inovasi Pendidikan

Karakteristik merupakan tanda, ciri yang bisa digunakan untuk identifikasi sehingga membedakan antara satu dengan lainnya. Selanjutnya karakteristik inovasi pendidikan dapat dilihat pada bagan 1 berikut



Bagan 1. Karakteristik Inovasi Pendidikan

Karakteristik inovasi pendidikan yang pertama adalah **keunggulan**. Karakteristik inovasi pendidikan mengacu pada nilai relatifitas terhadap keunggulan produk yang dihasilkan. Hal tersebut diukur berdasarkan beberapa sudut pandang seperti ekonomi, sosial, budaya, tingkat kepuasan dan seterusnya. Semakin meningkat tingkat keunggulannya maka semakin cepat produk inovasi diterapkan pada pengguna/sasaran.

Selain aspek keunggulan, dalam inovasi pendidikan juga mengacu pada karakteristik **kompatibilitas** terhadap nilai dan norma yang berlaku bagi pengguna. Selain itu kompatibilitas juga mempertimbangkan aspek inovasi berdasarkan konsistensinya terhadap nilai-nilai, pengalaman serta kebutuhannya.

Selanjutnya, karakteristik inovasi pendidikan adalah **kompleksitas** yaitu tingkat kerumitan suatu produk inovasi yang dihasilkan. Semakin rendah tingkat kompleksitasnya, maka semakin mudah diimplementasikan suatu produk inovasi yang dihasilkan. Adapun tingkat kompleksitas mengacu pada aspek

pengetahuan dan kemampuan pengguna untuk menerapkan produk inovasi yang dimaksud.

Karakteristik inovasi pendidikan yang keempat yaitu **dapat diuji** yang menunjukkan bahwa produk inovasi dapat diujicobakan pada tujuan sasaran. Selain dapat diuji, suatu produk inovasi pendidikan juga mempunyai karakteristik **dapat diamati**. Karakteristik ini menunjukkan bahwa jika semakin besar keunggulan suatu produk inovasi maka akan lebih mudah diamati sehingga sasaran juga akan lebih mudah menerapkannya.

3.3 Tujuan Inovasi Pendidikan

Inovasi dalam pendidikan diterapkan dalam dua bentuk yaitu: 1) hasil penemuan baru dan 2) hasil pembaharuan dari inovasi yang telah ada sebelumnya. Tujuan utama inovasi pendidikan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam pendidikan. Selanjutnya, agar inovasi pendidikan menunjukkan kemajuan yang berkelanjutan (*continue progress*) perlu adanya solusi dan strategi yang mengacu pada permasalahan yang muncul dalam institusi pendidikan. Inovasi pendidikan diimplementasikan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3.4 Permasalahan yang Muncul dalam Inovasi Pendidikan

Terdapat berbagai permasalahan yang muncul dalam inovasi pendidikan. Masalah-masalah yang muncul antara lain:

1) Kuantitas

Permasalahan kuantitas dalam inovasi pendidikan mengacu pada standar ukuran nilai/jumlah dari hasil yang dicapai.

2) Kualitas

Permasalahan kualitas dalam inovasi pendidikan mengacu pada mutu dari suatu produk inovasi yang akan dihasilkan.

3) Relevansi

Permasalahan relevansi dalam inovasi pendidikan salah satu contohnya dalam bentuk kesesuaian materi pembelajaran dengan desain kurikulum yang cenderung mengalami perubahan

4) Efisiensi dan efektifitas

Permasalahan yang muncul dalam inovasi pendidikan selanjutnya dalam bentuk efisiensi dan efektifitas yang mengacu pada kegunaan dan ketepatan dari produk inovasi yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, R. Akhmad et.all. 2021. *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.
- Affrida, EN. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif Block Pipe. *Jurnal Incrementapedia* Vol 1 No.2 pg.38-43.
- Cholid, ABD., Affrida, EN. 2021. Permainan Kotak Mini Zoo sebagai Media Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Incrementapedia* Vol.3 No.2 pg 55-61.
- Fathihani, et.all. 2023. *Inovasi Pendidikan*. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Lestaringrum, Anik et.all. 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rahman, Aulia Arief et.all. 2023. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.

BAB 4

STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

Oleh Sam Hermansyah

4.1 Pendahuluan

Komunikasi umum untuk strategi di bidang pendidikan adalah "strategi isilah", yang mengacu pada rencana yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem target itu sendiri atau sistem lain yang beroperasi di dalam lingkungan sistem target, termasuk Departemen Pendidikan Nasional, sekolah dan madrasah, berbagai layanan sosial dan organisasi pendidikan, serta organisasi pemerintah, dapat menerapkan strategi tersebut. Untuk menangani penyebaran inovasi di bidang pendidikan, akan dibahas beberapa model mutakhir yang telah digunakan di Amerika Serikat. Inovasi dalam pendidikan adalah bagian dari inovasi, yang juga mencakup perubahan masyarakat. Mengingat bahwa pendidikan resmi disediakan oleh organisasi tertentu, Inovasi organisasi lebih tepat dibahas dalam konteks pendidikan, padahal organisasi khusus untuk belajar mengajar ini memiliki ciri khas atau ciri khas yang membedakannya dengan organisasi lain. Oleh karena itu, alasan di balik inovasi model baru dalam pendidikan yang sesuai dengan kondisi dan situasi zaman, serta karakteristik profesi pengajaran dan pembelajaran, harus dijelaskan dengan memperhatikan beberapa faktor.

Dalam hal seorang guru atau pimpinan sekolah memilih untuk memperkenalkan inovasi atau perubahan lain dalam lingkungan belajar di mana mereka bekerja, informasi ini diharapkan dapat menjadi pedoman. Dengan memanfaatkan

sumber daya yang menyeluruh dan luar biasa tentang topik tersebut, guru diharapkan dapat mendukung inovasi berkelanjutan dalam proses pendidikan yang ada di tempat kerja. Mungkin, jika layak untuk berpartisipasi dalam inovasi mandiri dalam pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran atau mengatasi masalah mendesak di industri.

4.2 Strategi dalam Inovasi Pendidikan

Strategi dijelaskan dalam konteks pendidikan sebagai rencana, strategi, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, strategi dapat didefinisikan sebagai rencana yang dipusatkan pada proyek tertentu yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. 1 Di sisi lain, inovasi berarti mendorong batas-batas konsep, ide, dan produk yang dibuat untuk digunakan manusia guna meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi inovasi pendidikan merupakan elemen penting dari reformasi pendidikan untuk mencapai misi pendidikan seefisien mungkin. Satu-satunya elemen terpenting adalah seberapa efektif strategi program perubahan sosial diimplementasikan. Penting untuk menggunakan strategi yang baik daripada tugas-tugas sederhana. Untuk terus membawa perubahan masyarakat, penting untuk menggunakan strategi tunggal untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu. Syafaruddin (2015) menyatakan bahwa strategi adalah rencana rinci yang dilakukan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan. Pendekatan yang khas adalah sebagai berikut: Desain, Pertimbangan, Kesadaran, Evaluasi, Uji Coba Beberapa teknik pengajaran, misalnya: 1. Teknik Fasilitatif

Bidang pendidikan dimajukan melalui penggunaan teknik fasilitasi. Setiap kurikulum baru yang menyimpang dari prosedur yang telah ditetapkan memerlukan revisi atau

penataan ulang upaya pembelajaran. Untuk kebutuhan tersebut di atas, program pembaharuan yang dijalankan menyediakan berbagai macam fasilitas dan sumber daya, jika menggunakan pendekatan berbasis fasilitas.

1. Rencana Pendidikan

Tujuan perubahan masyarakat juga dapat dicapai dengan menggunakan pendidikan sebagai strategi. Dengan menggunakan strategi pendidikan, perubahan sosial dicapai dengan menyebarkan pengetahuan dengan tujuan menggunakan informasi tersebut untuk menentukan tindakan yang tepat.

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan agar strategi pendidikan dapat digunakan dengan sukses, antara lain sebagai berikut:

- a. Taktik pendidikan dapat digunakan secara efektif dalam konteks dan keadaan berikut:
 - Perubahan sosial tidak harus terjadi dengan cepat jika Anda menginginkannya (Anda tidak ingin itu berubah dengan cepat).
 - Jika agen perubahan (guru) yang dimaksud tidak memiliki informasi atau kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan inisiatif perubahan sosial.
 - Jika diperkirakan guru akan sangat menentang perubahan yang diantisipasi

Jika Anda ingin beralih secara mendasar dari kebiasaan perilaku Anda saat ini ke kebiasaan baru,

- b. Strategi pendidikan untuk menerapkan program perubahan akan efektif jika:
 - Digunakan untuk menanamkan prinsip-prinsip yang perlu dikuasai untuk dijadikan dasar tindakan

selanjutnya, sesuai dengan tujuan perubahan sosial yang ingin dicapai

- Disertai dengan keterlibatan berbagai pihak, misalnya dengan donatur dan berbagai dukungan lainnya

Digunakan untuk menanamkan pengetahuan tentang hubungan antara gejala dan masalah, membangkitkan kesadaran akan masalah, dan menetapkan bahwa masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan perubahan. Mencegah guru menolak perubahan atau kembali ke keadaan sebelumnya.

- c. Strategi pendidikan yang kurang berhasil akan diakibatkan oleh:
 - Pendanaan yang tidak mencukupi untuk kegiatan pendidikan
 - Digunakan tanpa memiliki akses ke taktik alternatif.

2. Teknik Persuasi

Program perubahan sosial menggunakan teknik persuasi, artinya sasaran perubahan (guru) dibujuk (dibujuk) untuk mau mengikuti perubahan sosial yang direncanakan. Dengan memberikan justifikasi, memotivasi, atau mengajak mereka untuk mengikuti model yang disediakan, target perubahan didorong untuk mengadopsi perubahan tersebut. Strategi persuasi digunakan ketika:

- a. Guru (target perubahan) tidak berpartisipasi dalam proses perubahan sosial
- b. Guru berada pada tahap evaluasi atau legitimasi dalam proses pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial
- c. Guru diundang untuk mengalokasikan sumber daya untuk mendukung perubahan dari kegiatan atau program ke kegiatan atau program lain

- d. Masalah yang dianggap kurang penting atau jika cara penyelesaian masalah kurang efektif
- e. Pelaksana program perubahan tidak memiliki kendali langsung atas tujuan perubahan
- f. Perubahan sosial memang sangat menguntungkan, tetapi mengandung risiko yang dapat menimbulkan perpecahan
- g. Perubahan tidak dapat dicoba, sulit untuk dipahami, dan manfaatnya tidak dapat langsung terlihat. Perubahan digunakan untuk memerangi resistensi pada pengenalan awal perubahan masyarakat yang diantisipasi.

3. Teknik Pemaksaan

Inisiatif perubahan sosial dilakukan dengan menggunakan taktik koersif, yaitu dengan memaksa instruktur (target perubahan) untuk mematuhi tujuan perubahan. Sejauh mana pelaksanaan perubahan dapat memaksa seorang guru untuk mengandalkannya tergantung pada seberapa besar ketergantungan guru pada pelaksanaan perubahan tersebut. Berbagai variabel lain, seperti ketatnya pengawasan terhadap pelaksanaan perubahan pada guru, juga berdampak pada koersifitas.

4.3 Strategi Empiris Rasional

Taktik ini mengasumsikan bahwa orang dapat berpikir sendiri dan akan berperilaku logis. Taktik ini didasarkan pada pola pikir optimis yang lazim di seluruh dunia.

Seperti dikemukakan oleh Bennis, Bene, dan Chin, ada beberapa strategi empiris-rasional yang menjadi landasannya, antara lain:

- a. kajian dasar dan diseminasi pengetahuan melalui pendidikan umum
- b. seleksi dan penempatan personil
- c. Konsultan dan studi sistem.
Pemikiran utopis sebagai strategi pembaharuan. Penelitian terapan dan sistem link untuk diseminasi hasil penelitian.

1. Pendekatan Normatif-Redukatif

Sigmund Freud, John Dewey, Kurt Lewin, dan lainnya menulis tentang taktik ini. Masalah sentral adalah salah satu pemahaman klien tentang masalah tersebut. Masalah pembaharuan bukanlah salah satu pengisian materi teknis yang sesuai; sebaliknya, itu adalah salah satu perubahan sikap, keterampilan, nilai, dan hubungan interpersonal, serta perubahan produk.

Asumsi yang mendasari strategi rasional-empiris tidak sama dengan premis motivasi ini. Berdasarkan premis bahwa motivasi manusia berbeda dengan strategi empiris rasional, pendekatan ini tidak mengesampingkan rasionalitas atau kecerdasan manusia. Standar sosial-budaya dan kepatuhan setiap orang terhadap norma-norma ini mendukung pola praktik dan perilaku.

Alih-alih bersifat pribadi, kecerdasan bersifat sosial. Memberi sedekah dan mengomunikasikan tujuan norma kelembagaan membantu orang menjadi lebih sadar dan terbimbing secara sosial dalam perilaku mereka. Ini didasarkan pada anggapan bahwa agen konversi harus belajar berkolaborasi dengan klien untuk menemukan solusi atas masalah mereka. Teknik dan gagasan ilmu perilaku harus digunakan untuk membawa unsur-unsur bawah sadar (tidak sadar) ke dalam kesadaran. Di antara dua kategori taktik tersebut adalah: 1. Meningkatkan kapasitas seseorang untuk menyelesaikan masalah secara sistemik.

2. Implementasi dan pemeliharaan pengembangan di antara administrator sistem.
3. Administrasi Kebijakan

Dengan mengurangi pilihan, kewajiban (pembebanan) otoritas mengubah keadaan di mana orang lain bertindak. Strategi ini telah memandu pengembangan dan pengaturan sistem pendidikan Eropa, tetapi tidak jelas sejauh mana strategi ini dianggap baik. Penggunaan strategi kebijakan administratif masih sangat umum, baik untuk membentuk kembali lembaga pendidikan maupun untuk melakukan kontrol.

Menurut Bennis, Benne, dan Chin, pendekatan administrasi berbeda dari strategi yang dibahas sebelumnya karena tidak melibatkan penggunaan kekuasaan dalam arti mengerahkan pengaruh terhadap individu atau kelompok lain. Namun secara umum, strategi kebijakan administratif menekankan kekuatan politik, hukum, dan ekonomi sebagai sumber utama dari semua kekuatan. Menempatkan penekanan kuat pada kekuatan moral dan emosi adalah taktik lain. Kesalehan dan rasa bersalah sebagai pembenaran. Strategi kebijakan administratif telah digunakan dalam berbagai metode oleh ahli strategi pendidikan. Interaksi sosial lainnya diatur oleh kebijakan sekolah. Kekuatan ekonomi digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mendukung satu bagian dari kurikulum sementara tidak mendukung yang lain. Hukum telah mengesahkan beberapa kegiatan atau menjamin kegiatan lainnya. Beni, Benne,

- a. Metode tanpa paksaan (strategi non-kekerasan)
- b. Gunakan struktur pemerintahan untuk membawa perubahan.
- c. Pengaruh elite kekuasaan dan usulan perubahan.

4. Rencana politik dan administratif bersama

Prosedur seleksi telah digunakan dalam pendidikan untuk beberapa alasan paksaan, beberapa di antaranya dapat dipandang sebagai strategi administratif. Prosedur ini telah digunakan untuk guru dan murid. Variasi lain dari pendekatan ini melibatkan skema hadiah dan hukuman yang berlaku untuk siswa dan guru.

Strategi manajemen politik berbeda dari strategi lain dalam beberapa hal. Kekuasaan terbuka telah menunjukkan betapa berbedanya ideologi dan keyakinan kelompok kepentingan. Pergeseran nyata dalam kekuatan terlihat jelas, dan sikap subyektif setiap sudut pandang dinyatakan secara terbuka.

Menurut David D. Curtis (2000), ada empat pendekatan utama reformasi pendidikan:

- a. Akuntabilitas berbasis standar, berimplikasi pada penetapan standar output yang jelas dan menguji kemajuan siswa secara sistematis (*clear performance outcomes and Systematic Testing Student Progress*), berupa pernyataan keyakinan dimana guru dan siswa akan terdorong untuk fokus pada usaha dan arah pembelajaran yang benar.
- b. Reformasi seluruh sekolah, sebagai lawan dari reformasi sekolah bertahap, adalah tindakan balasan terhadap kebijakan yang dibatasi untuk menegakkan struktur yang kaku, tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dan strategi pengajaran. Dibutuhkan lebih dari sekedar memberikan bantuan penuh kasih dan setara untuk menyelesaikan reformasi sekolah secara kompetitif (*block grant*). Jika pembuat keputusan dan pelaksana benar-benar mematuhi kriteria tersebut,

reformasi sekolah dengan format pekerjaan ini dapat dilakukan.

4.4 Model Inovasi Pendidikan

Model Model penemuan dikembangkan sebagai kerangka fundamental untuk memahami bagaimana suatu inovasi terjadi dan bagaimana menilai kapasitas seseorang untuk kreativitas, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan untuk menyebarkan inovasi tertentu. Model-model tersebut awalnya hanya digunakan dalam dunia bisnis, namun seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan dapat menggunakan atau mengadaptasinya.

Tiga model perubahan pendidikan atau model inovasi pendidikan dihasilkan sebagai hasil dari kemauan kuat para pakar pendidikan yang hadir dan pengetahuan semua pihak terkait, khususnya sebagai berikut.

Model Penelitian, Pengembangan, dan Difusi (*Research Development-Diffusion-Model*)

Model inovasi ini didasarkan pada gagasan bahwa setiap orang membutuhkan perubahan, dan perubahan tersebut terutama terdiri dari tiga komponen: penelitian, pengembangan, dan difusi. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam upaya melakukan perubahan pendidikan adalah dengan melakukan kegiatan penelitian pendidikan agar benar-benar mengetahui permasalahan yang dihadapi dan persyaratan yang dibutuhkan. Hasil penelitian harus dikembangkan terlebih dahulu ke dalam bentuk yang lebih operasional agar lebih siap diterapkan, sehingga pengguna tidak dapat langsung menggunakan hasil penelitian. Misalnya, guru tidak bisa langsung menggunakan temuan penelitian tentang bagaimana anak mengembangkan pemikirannya untuk memperbaiki strategi pengajarannya.

Model Pengembangan Organisasi 2. (Model Pengembangan Organisasi)

Model ini lebih mementingkan organisasi daripada struktur sosial. Fokus dari model ini adalah sekolah atau lembaga pendidikan. Model Pengembangan dan Difusi berbeda dari Model Pengembangan Organisasi ini. Karena penelitian pendidikan lebih aplikatif jika dilakukan di tingkat regional atau nasional, model Research Development and Diffusion (RD&D) 22 lebih cocok untuk diseminasi inovasi di tingkat tersebut. Karena sekolah adalah sebuah entitas, Model Pengembangan Organisasi lebih cocok untuk menyebarkan inovasi di dalamnya. Kedua model ini adalah alat untuk menghadapi dua isu yang berbeda dan untuk mengatasi berbagai kesulitan dalam perubahan pendidikan.

Model untuk Konfigurasi.

Model Konfigurasi, juga dikenal sebagai model CLER atau konfigurasi teori diseminasi inovasi, adalah metode menyeluruh untuk menciptakan strategi inovasi (perubahan edukatif) dalam berbagai konteks. Karena memungkinkan klasifikasi atau pengklasifikasian keadaan perubahan, ini merupakan model umum atau komprehensif. Model ini menyoroti keterbatasan sejumlah perubahan keadaan yang terjadi pada satu momen tertentu.

Model Proses Inovasi Pendidikan

Beberapa teori proses inovasi individu adalah sebagai berikut:

1. Menyadari, mengetahui, menyukai, memilih, mempercayai, dan membeli menurut Lavidge dan Steiner (1961).
2. Colley (1961): kurang informasi, informasi, dipahami, yakin, dan mengambil tindakan.
3. Rogers (1962): menyadari, fokus, mengevaluasi, berusaha, dan menerima.

4. Robertson (1971): kesadaran akan masalah, realisasi, pemahaman, tindakan, tanggapan, pembenaran, upaya, penerimaan, disonansi.

Menurut model Zaltman, Duncan, dan Holbek untuk proses inovasi dalam organisasi, ada dua fase proses inovasi: tahap awal dan tahap implementasi. Langkah inovasi akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

a. Tahap Awal

1) Tahap Pengetahuan dan Kesadaran

Informasi yang dimiliki penerima inovasi adalah tempat dimulainya proses inovasi. Pengetahuan yang diperoleh mengarah pada pemahaman tentang inovasi. Jika berkaitan dengan organisasi, bisa jadi dengan informasi yang dimiliki setiap karyawan, mereka dapat mengidentifikasi area di mana organisasi mereka memiliki kesenjangan.

2) Langkah-langkah yang diambil untuk mengembangkan pandangan ke arah inovasi

Pada titik ini, anggota organisasi mulai mengembangkan sikap terhadap inovasi. Kemauan untuk mencoba hal-hal baru dan kesadaran akan potensi inovasi yang ditunjukkan dengan observasi yang memiliki potensi tersebut merupakan dua aspek pola pikir yang ditunjukkan terhadap inovasi. Ini ditentukan oleh kapasitas untuk menerapkan inovasi yang sebelumnya menghasilkan kesuksesan. Ada komitmen, kemauan untuk menerapkan inovasi, dan sikap untuk mengatasi masalah yang muncul saat menerapkan inovasi.

3) Tahap akhir

Untuk menghindari kerugian, penerima inovasi memutuskan apakah akan menerima atau menolak inovasi yang sedang dilaksanakan pada tahap ini.

b. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada titik ini, tindakan terkait inovasi sedang digunakan atau dipraktikkan. Dua langkah yang dilakukan dalam implementasi inovasi yaitu langkah awal implementasi dan langkah selanjutnya mendorong penerapan inovasi.

- 1) Tahap awal adalah mencoba mempraktekkan beberapa inovasi.

Contoh: Transparansi harus digunakan dalam setiap pelajaran yang diberikan oleh dosen. Namun, saat pertama kali dipraktikkan, instruktur hanya menerapkannya pada satu mata kuliah saja; setelah itu, digunakan untuk setiap kursus yang ditawarkan.

- 2) Tahapan selanjutnya adalah mendorong penggunaan inovasi

Anggota harus melanjutkan dan mempertahankan kesinambungan jika implementasi awal berhasil, mereka memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang inovasi, dan mereka telah memperoleh pengalaman dalam mempraktikkannya. Fase-fase inovasi tersebut dapat digunakan misalnya dalam kurikulum SD untuk Sekolah Dasar. Beberapa institusi saat ini menggunakan kurikulum terpadu. (kurikulum terpadu). Setiap kurikulum kegiatan pembelajaran dapat mencakup sejumlah topik yang terkait dan terintegrasi.

Inovasi ini pertama kali datang dari salah satu anggota kelompok SD yang sudah mengetahui adanya kurikulum terpadu dan inovatif. Menyadari bahwa penemuan itu ada akan memberi siswa kesempatan

untuk menggunakannya di kelas mereka. Dalam hal ini, pengguna mengamati keadaan sekolah yang kontras dengan kurikulum terpadu, terlihat memiliki kurikulum yang padat dan waktu yang tersedia relatif sedikit untuk dapat menyelesaikan semua materi pelajaran. Ruang-ruang ini berkontribusi pada keinginan untuk berubah dan penerimaan inovasi. Sebelum mengambil keputusan, mereka melakukan evaluasi, mencoba menerapkannya pada sejumlah mata pelajaran di sejumlah kelas, dan terakhir menerapkannya pada semua kelas. Keinginan untuk mengimplementasikan inovasi pendidikan itu sendiri yang mendorong terciptanya suatu inovasi. sekolah atau lembaga'

Model Proses Inovasi Rogers (1983, 1985) Tahapan Organisasi dalam Proses Inovasi

Tindakan mengumpulkan informasi, membuat konsep, dan merencanakan untuk menerima inovasi semuanya terfokus pada pilihan untuk menerima inovasi.

I. Tahap Inisiasi (Awal)

1. Menetapkan agenda Studi lingkungan dilakukan untuk memastikan potensi nilai inovasi bagi perusahaan, dan semua masalah organisasi umum dikembangkan untuk menentukan kebutuhan akan inovasi.
2. Penyesuaian (matching) Kemudian dibuat rencana dan desain penerapan inovasi yang sesuai dengan isu terkini setelah dilakukan penyesuaian antara masalah organisasi dengan inovasi yang akan digunakan.

Tahap II: Implementasi

1. Mendefinisikan ulang dan mengatur ulang Mengadaptasi dan menemukan kembali inovasi dilakukan sebagai tanggapan atas keadaan dan masalah organisasi. Kerangka

organisasi telah dimodifikasi untuk mengakomodasi inovasi yang mendorong inovasi.

2. Agar inovasi dapat diimplementasikan seperti yang diharapkan, hubungan antara inovasi dan organisasi diperjelas se jelas mungkin.
3. Rutin Ada kemungkinan inovasi telah kehilangan sebagian karakternya dan menyatu dengan tugas rutin organisasi. (telah kehilangan kebaruannya).

Ini adalah fase-fase adopsi:

- 1) kesadaran, atau kesadaran, dimana sasaran pertama kali belajar tentang inovasi yang disediakan penyuluh.
- 2) Minat, atau perkembangan minat, yang seringkali ditandai dengan kebutuhan untuk mempelajari lebih banyak/mendetail tentang semua inovasi yang ditawarkan penyuluh.
- 3) Evaluasi atau evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan atau keunggulan suatu inovasi berdasarkan informasi yang lebih lengkap. Masyarakat sasaran tidak hanya menilai unsur teknis tetapi juga unsur ekonomi, sosial budaya, dan, seringkali, politik proyek, serta kesesuaiannya dengan kebijakan pembangunan nasional dan daerah.
- 4) Uji coba atau coba pada ukuran kecil untuk memperkuat penilaian Anda sebelum menggunakannya pada skala yang lebih besar.
- 5) Mengadopsi atau menerima/melamar dengan keyakinan penuh berdasarkan evaluasi dan pengujian yang telah mereka lakukan atau saksikan sendiri.

4.5 Kesimpulan

Suatu konsep atau rencana yang secara khusus dibuat untuk mendukung pembaharuan pendidikan dikenal dengan strategi inovasi pendidikan.

Beberapa metode pendidikan inovatif meliputi:

1. Teknik fasilitasi
2. Pendekatan pendidikan
3. Penggunaan persuasi
4. Teknik pemaksaan

Inovasi Pendidikan adalah inovasi di bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Atau dapat juga diartikan sebagai suatu gagasan, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa invensi atau penemuan, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Amerika Serikat telah menggunakan beberapa model inovasi pendidikan yang dijelaskan di bawah ini. Kerangka tersebut adalah Model Pengembangan Organisasi, Model Konfigurasi, dan Model Riset, Pengembangan, dan Difusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Karakteristik, Strategi, dan Petunjuk Penerapan Inovasi Pendidikan oleh A. Rusdiana. (Bandung: CV. Setia Pustaka. 2014) Hal: 92-93
- Konsep Inovasi Pendidikan oleh Dr. H. Arusdiana, Bandung: Pustaka Setia, Januari CV Pustaka Setia, hal. 16.
- Rusydi Ananda, MD Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan Ditingkatkan dengan Inovasi Pendidikan: (Medan: CV WidyaPuspita), Hal.
- Ibrahim. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Jakarta, 1988.
- Inovasi Pendidikan, oleh Muhammad Kristiawan dkk., Jawa Timur: Wade Group, 2017, hlm. 18-20
- Karakteristik, Strategi, dan Petunjuk Penerapan Inovasi Pendidikan oleh A. Rusdiana. (Bandung: CV. Setia Pustaka. 2014) Hal: 92-93
- (Medan: Perdana Publishing), hal. 14 Inovasi Pendidikan Syafaruddin: Sebuah Analisis Kebijakan Pendidikan Baru.
- Udin Syaefudin Sa'ud. 2010. Bandung: Penerbit Alfabet, "Inovasi Pendidikan"
- Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran. Bandung: Pemuda Rosdakarya, 1992. Wijaya, Cece, dkk.

BAB 5

HAMBATAN INOVASI PENDIDIKAN

Oleh Desi Sianipar

5.1 Pendahuluan

Ada beberapa pendapat mengenai definisi inovasi. Inovasi adalah penerapan sumber daya sebagai pendekatan baru yang mengubah praktik sosial dan menghasilkan nilai-nilai yang lebih baik atau lebih efektif daripada yang sebelumnya. Inovasi adalah kegiatan yang disengaja untuk mengatasi masalah yang belum terpecahkan dan untuk menghasilkan manfaat melalui pengembangan atau peningkatan suatu produk, proses atau metode. Inovasi adalah proses yang dinamis (Alexandra Hanna Licht, et al. 2017). Inovasi merupakan cara berpikir yang menciptakan sesuatu yang baru dan lebih baik. Hal ini dapat berupa sesuatu yang benar-benar baru, seperti penemuan atau bisa juga mengacu pada perubahan atau perbaikan terhadap sesuatu yang sudah ada. Inovasi merupakan upaya menemukan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu yang menyangkut sejauh mana dan bagaimana inovasi tersebut menggunakan metode yang sudah ada, misalnya penciptaan metode baru, desain baru, konsep, dan cara melakukan sesuatu. Inovasi yang demikian termasuk ke dalam tiga kategori inovasi, yaitu: inisiasi, adaptasi dan adopsi. Pada aspek lain, inovasi terkait dengan difusi yang mengacu pada sejauh mana inovasi diakui oleh komunitas penelitian yang lebih luas. Aspek inovasi ini mencakup empat kategori yang berkesinambungan, yaitu: pengembangan metode dalam disiplin ilmu tertentu; penempatan metode-metode di berbagai konteks dalam disiplin ilmu; transfer metode, konsep, pengetahuan dan praktik lintas

disiplin ilmu untuk diadaptasi, direformasi, atau dimodifikasi ulang; dan penciptaan metode-metode baru melalui perpaduan antar disiplin ilmu (Robert W. Smith & Kayce Anne Smith, 2020; Noor Hanim Rahmat, 2020).

Dalam konteks pendidikan, inovasi sangat penting dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan kualitas penyelenggaraan pendidikan, membantu terlaksananya proses pendidikan, menghasilkan cara baru dalam pengorganisasian sekolah, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan peningkatan kesetaraan dalam akses pendidikan dan hasil pembelajaran (OECD, 2016). Ada dua model inovasi yang dapat diterapkan untuk tujuan perbaikan sekolah, yaitu akuntabilitas birokrasi dan akuntabilitas profesional. Model yang pertama meliputi inovasi pada sistem hirarkis (penegakan prosedur, pengelolaan kepatuhan, dan tindakan atau perbuatan yang benar). Model kedua meliputi inovasi berbasis pengetahuan, pengakuan atas pengajaran sebagai suatu profesi, dukungan terhadap pendidik untuk melakukan hal yang benar dan penghargaan terhadap kolaborasi dan berbagi praktik terbaik (Robert W. Smith & Kayce Anne Smith, 2020). Karena itu, inovasi pendidikan harus mengarah pada perbaikan yang terlihat dalam penggunaan materi baru yang telah direvisi (materi kurikulum atau teknologi); penggunaan pendekatan pengajaran yang baru (strategi atau aktivitas pengajaran; dan perubahan keyakinan (asumsi pedagogis) (Alexandra Hanna Licht, et al. 2017).

Berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan telah mendorong dilakukannya inovasi. Sebagai contoh, cara belajar generasi milenial yang berbeda dengan generasi yang lebih lama telah memotivasi munculnya inovasi pendidikan. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang memenuhi berbagai kebutuhan mereka seperti visual, pendengaran, dan kinestetik, serta mereka cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek. Mereka lebih menyukai pelajaran yang tidak terlalu

banyak ceramah, pembelajaran kolaboratif, fleksibel, interaktif, lebih bebas dalam mencari informasi, suka berbagi informasi, lebih menyukai hal-hal praktis ketimbang teori, lebih suka menggunakan informasi untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, belajar lebih rileks dan hangat dengan sedikit tekanan, bebas mengekspresikan diri, menyukai kreativitas, suasana belajar yang hangat, penuh kasih sayang dan empati, dukungan yang lebih personal, dan partisipasi (Noor Hanim Rahmat, 2020). Berbagai permasalahan pendidikan lain yang juga merupakan pendorong dilakukannya inovasi pendidikan adalah: rendahnya kualitas sumber daya manusia, metodologi dan falsafah pendidikan yang kurang memadai, dan unsur-unsur lainnya yang terbatas telah mendorong terjadinya inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan menjadi sangat penting karena harus selalu adaptif dengan segala perkembangan zaman. Inovasi pendidikan dibutuhkan sebagai pembaruan terhadap ide, barang, metode, dan berbagai komponen pendidikan lainnya untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Inovasi pendidikan dapat diterapkan dalam peningkatan mutu pendidik, sistem kenaikan pangkat, aturan tata tertib peserta didik, rasio pendidik dan peserta didik, pengaturan waktu belajar (semester, catur wulan, pembuatan jadwal pelajaran, dan sebagainya (Nur Laili As Syifa, 2022). Perkembangan dan perubahan cepat dalam bidang teknologi, produk baru, dan cara-cara baru juga telah mempengaruhi dunia pendidikan, sehingga lembaga-lembaga pendidikan harus berinovasi dengan melibatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka inovasi dalam pendidikan selalu terkait dengan kualitas pendidikan; kuantitas pendidik, peserta didik, dan tenaga kependidikan; keefektifan waktu dan sarana pendidikan, dan relevansi materi pendidikan. Setiap permasalahan ini harus selalu direspon dan diatasi dengan melakukan inovasi karena hal-hal tersebut

mempengaruhi hasil pendidikan dan minat *stakeholders* lain untuk terlibat dalam pendidikan. Akan tetapi, inovasi sering dihambat oleh para pelaksana inovasi sehingga menimbulkan masalah tersendiri (Nur Laili As Syifa, 2022). Hal ini disebut sebagai hambatan inovasi pendidikan.

Hambatan inovasi pendidikan adalah suatu hambatan atau penolakan terhadap pelaksanaan inovasi pendidikan di mana ada orang-orang tertentu dari dalam ataupun dari luar sistem organisasi yang tidak suka melakukan sesuatu yang berbeda. Mereka bisa melakukan sabotase atau mencoba mencegah upaya untuk mengubah praktik yang berlaku. Upaya menghambat bisa ditunjukkan secara terbuka dan aktif atau tersembunyi dan pasif (Rusydi Ananda dan Amiruddin, 2017).

5.2 Jenis Hambatan Inovasi Pendidikan

5.2.1 Hambatan Psikologis

Hambatan psikologis terjadi apabila individu dan sistem melakukan penolakan terhadap upaya perubahan. Jenis hambatan ini contohnya adalah dimensi kepercayaan, keamanan, dan kenyamanan versus ketidakpercayaan, ketidakamanan, dan ketidaknyamanan. Faktor-faktor psikologis lainnya yang dapat mengakibatkan penolakan terhadap inovasi baru adalah rasa enggan karena merasa sudah cukup nyaman dengan keadaan yang ada, tidak mau repot, atau ketidaktahuan tentang masalah yang terjadi dalam organisasi. Pengalaman masa lalu dari individu-individu tertentu dapat memicu munculnya penolakan atau ketidaksiapan terhadap pembaruan, misalnya terkait dengan kepemimpinan atau hal lainnya yang tidak dapat dipercaya. Perubahan itu dirasakan sebagai hal negatif atau kemunduran, bukan perbaikan (Rusydi Ananda dan Amiruddin, 2017).

5.2.2 Hambatan Praktis

Hambatan praktis adalah penolakan terhadap hal-hal fisik seperti: sumber daya dan sistem. Biasanya penolakan dilakukan untuk mencegah atau memperlambat perubahan dalam organisasi dan sistem sosial. Dalam hal sumber daya, hambatan yang sering disebutkan adalah sumber daya ekonomi, teknis dan material tidak memadai. Faktor waktu seringkali kurang dipertimbangkan dalam mengimplementasikan inovasi. Karena itu, alokasi waktu perlu dipikirkan dalam membuat perencanaan inovasi. Selain itu, tingkat pengetahuan dan jumlah dana yang tersedia harus dipertimbangkan dalam perencanaan dan pelaksanaan inovasi, terutama jika praktik masa lalu dan masa kini terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan pengalaman, banyak dana diperlukan pada masa perencanaan dan masa sosialisasi gagasan inovasi. Pada masa perencanaan, dana dibutuhkan terkait pembiayaan bantuan dari luar, peralatan baru, realokasi, buku teks dan lain-lain. Biasanya dana inovasi tidak disediakan dari anggaran tahunan. Selama masa sosialisasi inovasi, sering dibutuhkan media informasi dan tindak lanjutnya. Sumber daya lainnya yang dibutuhkan adalah tenaga ahli (Rusdiana, H. A., 2014; Rusydi Ananda dan Amiruddin, 2017).

5.2.3 Hambatan Nilai

Inovasi pendidikan bisa sesuai dengan nilai-nilai, norma-norma dan tradisi-tradisi yang dianut organisasi, tetapi bisa juga bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut oleh organisasi. Karena itu, jika inovasi berlawanan dengan nilai-nilai sebagian orang dalam organisasi, maka bentrokan nilai dan penolakan atas inovasi akan terjadi. Berdasarkan pengalaman, kesepakatan atau ketidaksepakatan di permukaan mudah terjadi bila ada aliansi. Karena itu, aliansi sangat penting dalam mengimplementasikan inovasi (Rusydi Ananda dan Amiruddin, 2017).

5.3 Penyebab Hambatan Inovasi Pendidikan

Hambatan inovasi pendidikan bisa disebabkan oleh hal-hal di bawah ini, yaitu:

- a. Perencanaan inovasi yang kurang tepat sehingga implementasinya menjadi kurang baik.
- b. Sekolah atau pendidik tidak dilibatkan dalam proses inovasi pendidikan. Pemerintah selaku pelaksana inovasi pendidikan tidak melibatkan sekolah atau pendidik dalam perencanaan, penciptaan dan bahkan pelaksanaan inovasi tersebut, sehingga ide baru dianggap oleh pendidik atau sekolah bukan sebagai miliknya, tetapi milik orang lain yang tidak perlu dilaksanakan, karena tidak sesuai dengan keinginan atau kondisi sekolah mereka.
- c. Pendidik mempertahankan sistem atau metode karena merasa sudah nyaman dengan sistem dan metode yang sudah mereka jalankan bertahun-tahun membuat mereka sulit untuk berubah ke sistem dan metode baru yang menuntut penyesuaian. Bisa juga penyebabnya adalah para pendidik melihat bahwa lembaga pendidikan di mana mereka ada, kurang menyadari kebutuhan pengetahuan dan hal lainnya yang dituntut oleh sebuah inovasi. Inovasi pendidikan seringkali sulit dilakukan karena mendapatkan resistensi yang kuat dari para pendidik. Mereka menolak inovasi karena ada terlalu banyak perubahan yang dipaksakan kepada mereka tanpa ada banyak konsultasi.
- d. Inovasi pendidikan belum sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Inovasi pendidikan yang dibuat oleh orang lain, misalnya oleh pemerintah (khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), belum sepenuhnya melihat kebutuhan dan kondisi yang dialami oleh pendidik dan peserta didik.
- e. Inovasi pendidikan cenderung bersifat proyek pemerintah sehingga seringkali bisa terhenti kalau proyek itu selesai atau kalau keuangannya sudah tidak ada lagi. Pihak sekolah atau pendidik terpaksa melakukan perubahan

- sesuai dengan kehendak para inovator di pusat karena mereka tidak punya wewenang untuk mengubahnya.
- f. Pemerintah terlalu menekan sekolah dan pendidik dalam melaksanakan inovasi pendidikan. Kekuatan dan kekuasaan pemerintah pusat yang sangat besar dan dapat menekan sekolah atau pendidik dalam melaksanakan keinginan pemerintah, belum tentu sesuai dengan keinginan dan situasi sekolah. Hal ini bisa menjadi penyebab hambatan inovasi.
 - g. Adanya konflik dan motivasi yang kurang sehat dapat menimbulkan pertentangan di antara para anggota pelaksana inovasi dan akan mengganggu kelancaran dalam berinovasi.
 - h. Faktor penunjang yang lemah, seperti: penghasilan yang rendah, sumber alam yang tidak diketahui, iklim yang tidak menunjang, jarak yang terlalu jauh, kurangnya sarana informasi dan komunikasi, dan kurangnya perhatian dari pemerintah dapat membuat inovasi tidak berkembang atau tidak berhasil.
 - i. Keuangan atau dana inovasi yang tidak terpenuhi, misalnya karena bantuan finansial dari daerah yang tidak memadai, adanya penundaan dalam penyampaian dana, terjadinya inflasi, dan prioritas ekonomi nasional lebih banyak di bidang yang lain, dapat menyebabkan terjadinya hambatan inovasi pendidikan.
 - j. Adanya penolakan terhadap inovasi dari kelompok yang memiliki wewenang dalam masyarakat tradisional, misalnya karena perbedaan ideologi, sangat lambatnya pelaksanaan proyek inovasi, dan adanya kepentingan kelompok.
 - k. Adanya ketidakharmonisan dalam hubungan sosial membuat suasana tidak kondusif dalam pelaksanaan inovasi (OECD, 2016; Kristiawan, Muhammad, dkk. 2018; Nur Laili As Syifa, 2022)

5.4 Cara Mengatasi Hambatan Inovasi Pendidikan

Bila pelaksana inovasi pendidikan menjumpai hambatan-hambatan inovasi pendidikan, maka faktor-faktor yang harus diperhatikan untuk mengatasi hambatan tersebut adalah:

5.4.1 Pendidik

Pendidik sangat berpengaruh besar dalam mengatasi hambatan inovasi pendidikan dengan mengupayakan proses belajar mengajar dapat berjalan lancar dan efektif. Kepandaian dan kewibawaan pendidik sangat dibutuhkan untuk memimpin dan membimbing peserta didik mencapai tujuan yang dikehendaki. Dalam hal ini, pendidik harus menguasai materi, metode mengajar, pengalaman, keterampilan, dan memiliki relasi yang baik dengan peserta didik, sesama pendidik, administrator (kepala sekolah dan tata usaha), dan masyarakat (Nur Laili As Syifa, 2022).

Pendidik harus memperkenalkan inovasi di dalam pengajaran mereka, karena mereka sebagai inovator menginginkan peningkatan pembelajaran, pengembangan pengalaman profesional, dan penghindaran terhadap kebosanan. Para pendidik dapat melakukan inovasi pada tujuh bidang, yaitu: pedagogi, kurikulum, penilaian, desain sekolah, tata kelola, penjadwalan, dan hubungan. Para pendidik dapat berinovasi dalam hal: (a) menciptakan cara-cara baru untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri berdasarkan minat dan pemecahan masalah; (b) menciptakan cara-cara baru dalam mengatur sekolah, termasuk waktu, desain, pekerjaan pendidik, dan pembelajaran peserta didik; (c) membangun infrastruktur bagi sekolah untuk berkolaborasi, mengembangkan dan berbagi program dan praktik inovatif (Robert W. Smith & Kayce Anne Smith, 2020).

5.4.2 Peserta Didik

Dalam mengatasi hambatan inovasi pendidikan, lembaga pendidikan perlu melibatkan peserta didik dengan mensosialisasikan kepada mereka tujuan perubahan itu, mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan, sehingga mereka ikut memiliki tanggung jawab bersama dalam proses belajar mengajar. Mereka dapat mendukung keberhasilan belajar dengan mengoptimalkan penggunaan intelegensia, kekuatan motorik, pengalaman, kemauan, dan komitmen mereka secara sukarela dan tidak terpaksa (Nur Laili As Syifa, 2022).

5.4.3 Kurikulum

Kurikulum sudah mengalami inovasi sehingga harus dijalankan secara konsisten untuk mendukung pelaksanaan program-program inovatif dan tujuan inovasi yang ada (Nur Laili As Syifa, 2022). Para pengguna kurikulum harus menyadari bahwa kurikulum yang sudah diubah atau dimutakhirkan adalah cara pemerintah dan lembaga pendidikan dalam merespon tuntutan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman, serta mampu menjawab persoalan-persoalan yang dihadapi masyarakat. Dalam hal ini, baik pendidik maupun peserta didik harus memahami bahwa ada dua jenis inovasi kurikulum, yaitu *top-down innovation* dan *bottom-up innovation* sehingga mereka dapat memberi dukungan terhadap pelaksanaan inovasi (Siti Juleha, dkk., 2021).

5.4.4 Fasilitas

Fasilitas pendidikan, termasuk sarana dan prasarana pendidikan sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan program inovatif. Fasilitas yang tidak memadai akan membuat program inovatif tidak berjalan optimal dan bahkan tidak menghasilkan ketercapaian tujuan inovasi (Nur Laili As Syifa, 2022).

5.4.5 Keterlibatan Masyarakat

Keterlibatan masyarakat dalam proses inovasi baik secara tidak langsung maupun tidak langsung, sengaja maupun tidak sengaja, dapat mengubah masyarakat menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak melibatkan mereka, dapat membuat inovasi pendidikan menjadi terganggu, bahkan dapat merusak. Dengan melibatkan mereka, para inovator dan pelaksana inovasi dapat terbantu dalam melaksanakan inovasi pendidikan (Nur Laili As Syifa, 2022). Karena itu, para inovator perlu melakukan difusi inovasi yang baik kepada masyarakat sehingga mereka dapat memahami dengan baik hal-hal yang terkait dengan inovasi sehingga terjadi kesamaan pendapat atau persepsi antar warga masyarakat tentang inovasi. Dalam hal ini, difusi artinya adalah proses mengkomunikasikan inovasi melalui saluran dan jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial atau masyarakat (Ni'mawati dan Qiqi Yulianti Zaqiah. 2020). Melalui difusi yang baik, pesan-pesan baru dapat tersebarluaskan, dipahami, dan diterima dengan baik oleh semua anggota masyarakat. Dengan cara itu, perubahan sosial ke arah yang lebih baik dapat terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi dan Amiruddin. 2017. *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidik*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Juleha, Siti, dkk. 2021. "Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum." *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* Vol. 01, No. 2, 2021: 1-26.
- Kristiawan, Muhammad, dkk. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Ponorogo: Wade Group.
- Licht, Alexandra Hanna, et al. 2017. *Open Book of Educational Innovation*. Belgium: European Schoolnet.
- Ni'mawati dan Qiqi Yulianti Zaqiah. 2020. "Proses Inovasi Kurikulum: Difusi dan Diseminasi Inovasi, Proses Keputusan Inovasi." *Misykat*, Volume 05, Nomor 02, Desember 2020: 81-98.
- OECD. 2016. *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*, Paris: OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264265097-en>.
- Rahmat, Noor Hanim. 2020. "Innovation In Education: Barriers And Facilitating Factors". *European Journal of Education Studies* Volume 6 Issue 10, 2020: 55-66. doi: 10.5281/zenodo.359699.
- Rusdiana, H. A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Smith, Robert W. & Kayce Anne Smith. 2020. "Opportunities and Obstacles to Making Innovation a Priority in Education". *Critical Questions in Education* 11:2 Summer 2020: 167-178. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1268200.pdf>

Syifa, Nur Laili As. 2022. "Masalah Dalam Dunia Inovasi Pendidikan". Seri Publikasi Pembelajaran Vol. 1 No.1 (2022): Inovasi Pendidikan-AKBK3602.

Vahedi, Majid and Maryam Abolhasani. 2022. "The Investigating and Identifying Barriers to E-Learning for Students of Payame Noor University of Tabriz with Providing a Model". Iranian Distance Education Journal Vol. 3, No. 1, (New Series) Winter-Spring 2021 (P 65-80), Payame Noor University. Doi: 10.30473/IDEJ.2022.8756.

BAB 6

INOVASI MANAJEMEN PENDIDIKAN

Oleh Arifin

6.1 Pendahuluan

Berbicara tentang inovasi (pembaharuan) mengingatkan pada konsep penemuan dan penemuan. Menurut sejumlah ahli, inovasi mengacu pada penciptaan sesuatu yang benar-benar baru oleh manusia. Sedangkan penemuan mengacu pada penemuan sesuatu (yaitu, hal-hal yang sebelumnya ada). Dengan pemikiran ini, inovasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menemukan produk baru melalui operasi penemuan dan penemuan (bisnis). Dalam pengertian ini, inovasi adalah penemuan yang dapat berbentuk konsep, produk, peristiwa, atau pendekatan yang dianggap baru oleh individu atau masyarakat. Penemuan atau penemuan dapat menimbulkan inovasi. Inovasi dilakukan untuk alasan tertentu atau untuk menjawab tantangan (Hakim, L., 2018).

Inovasi manajemen pendidikan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau mengatasi masalah tertentu. Selain itu, para ahli sampai pada kesimpulan bahwa inovasi mengacu pada ide, hal-hal praktis, metode, dan barang-barang manufaktur yang dianggap baru oleh individu atau sekelompok individu (Farid et al., 2022). Inovasi dalam konteks manajemen pendidikan mengacu pada suatu konsep atau sekumpulan gagasan yang pada hakikatnya hanya dapat eksis dalam suatu organisasi pusat dan dalam gaya berpikir tertentu. Dalam literatur, kata "inovasi" sering digunakan untuk merujuk pada perubahan dan kemajuan yang dibuat pada sistem atau organisasi. Jarang kata inovasi digunakan untuk merujuk pada orang. Menurut Ilyasin (M.,

2019), inovasi didefinisikan sebagai perubahan yang disengaja yang mencoba untuk meningkatkan prosedur atau mode operasi yang ada. Untuk mencapai tujuan pendidikan atau mengatasi masalah pendidikan, inovasi manajemen pendidikan berorientasi mutu adalah proses pengelolaan sumber daya baru (gagasan, praktik, objek, dan prosedur) di bidang pendidikan. Konsep, metode, dan teknik baru yang dimaksudkan untuk digunakan sudah ada dan digunakan secara teratur dalam penyelenggaraan operasi sehari-hari dengan tujuan meningkatkan standar pendidikan. Dalam upaya menciptakan perubahan dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih baik di bidang manajemen pendidikan, maka inovasi manajemen pendidikan dapat dilihat sebagai suatu perubahan yang utuh dan menyeluruh yang menyentuh semua elemen hingga menjadi sesuatu yang baru (Bakar, A., 2020).

Merencanakan, mengatur, memimpin, dan mengatur tenaga dan sumber daya pendidikan, seperti Sumber Daya Manusia (SDM), Sumber Belajar (SB), dan Sumber Daya dan Dana (SFD), semuanya termasuk dalam ruang lingkup inovasi manajemen pendidikan. Menurut Yasir, ada beberapa hal yang mengarah pada reformasi yang mendorong inovasi dalam manajemen pendidikan, seperti: (1) kondisi yang diharapkan; (2) munculnya penyimpangan; (3) inovasi yang muncul berdasarkan kebutuhan dalam proses; (4) perubahan struktur industri atau struktur pasar; (5) faktor demografis; (6) perubahan persepsi, suasana, dan makna; dan (7) pengetahuan baru (Yasir, M., 2022).

Terdapat 7 substansi manajemen pendidikan antara lain: manajemen peserta didik, manajemen sarana dan prasarana, manajemen kurikulum dan pembelajaran, manajemen hubungan sekolah dan masyarakat, manajemen keuangan, manajemen tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, dan manajemen layanan khusus.

6.2 Inovasi Manajemen Peserta Didik

Kata manajemen dan peserta didik digabungkan untuk membentuk kata "manajemen peserta didik". Untuk mendefinisikan dan mewujudkan tujuan atau sasaran yang telah ditentukan melalui penggunaan sumber daya manusia dan sumber lainnya, manajemen adalah suatu proses yang khas yang melibatkan kegiatan dalam bentuk perencanaan, pengorganisasian, tindakan, dan pengendalian. Peserta didik merupakan input dalam sistem pendidikan, yang kemudian diolah untuk menghasilkan manusia berkualitas yang sejalan dengan tujuan sistem pendidikan nasional (Jahari, Khoiruddin, & Nurjanah, 2018).

Manajemen peserta didik juga dapat digambarkan sebagai proses komprehensif yang melibatkan kegiatan yang direncanakan sebelumnya dan dilaksanakan sepenuhnya dalam pembinaan berkelanjutan untuk semua peserta didik, dengan tujuan mempersiapkan mereka untuk sukses pada tahap proses pendidikan dan pembelajaran selanjutnya (Daryanto, 2013).

Suwardi dan Daryanto (2017: 99) mendefinisikan peran manajemen peserta didik sebagai sarana yang dengannya peserta didik dapat mengembangkan dirinya dengan sebaik-baiknya dalam hal kepribadian, aspek sosial, tujuan, kebutuhan, dan elemen prespektif peserta didik lainnya. Kualitas pendidikan yang ditawarkan kepada siswa harus ditingkatkan, yang menuntut adanya inovasi dalam manajemen peserta didik. Suatu konsep, produk, atau teknik yang dianggap efektif dalam manajemen atau pengelolaan peserta didik.

Manajemen peserta didik menurut Mulyasa (2012) adalah pengendalian dan pengelolaan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan peserta didik sejak mereka masuk sekolah sampai lulus agar dapat mendukung upaya pengembangan pribadinya dengan sebaik-baiknya. Untuk membantu peserta didik menjadi lebih dewasa, inovasi manajemen, juga dikenal sebagai

manajemen peserta didik, mengacu pada konsep, benda, atau teknik yang dianggap atau diperhatikan sebagai hal baru dalam cara peserta didik dikelola di sekolah sejak mereka mendaftar hingga mereka lulus. Inovasi yang bertujuan untuk membuat manajemen peserta didik menjadi lebih baik sangat diperlukan. Manajemen peserta didik dapat ditingkatkan dalam beberapa hal, antara lain: (1) Inovasi baru dalam penerimaan peserta didik: Setiap tahun, proses penerimaan peserta didik baru selalu diperbarui. (2) Inovasi penempatan peserta didik, yang dapat dilakukan dari masing-masing sekolah sesuai dengan keputusan yang berlaku; (3) inovasi dalam mengembangkan bakat dan minat peserta didik semua dilakukan dalam rangka mewujudkan hak setiap warga negara atas pendidikan dan mewujudkan pendidikan yang lebih baik (Handayani, et al., 2021).

Menurut para ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi manajemen peserta didik mengacu pada serangkaian inisiatif yang secara optimal dan berkesinambungan membina dan mendidik peserta didik dengan cara baru, dengan memperhatikan individualitas peserta didik, aspek sosial, aspirasi, dan potensi. Untuk mendukung upaya pengembangan dan peningkatan pribadi peserta didik, peserta didik lain didorong untuk berpartisipasi.

6.3 Inovasi Manajemen Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana di sekolah sangat penting bagi pendidikan dan telah masuk dalam delapan standar nasional pendidikan. Setiap lembaga berlomba-lomba untuk memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan karena betapa pentingnya sarana dan prasarana pendidikan bagi pendidikan. Selain itu, salah satu daya tarik calon peserta didik adalah kelengkapan sarana dan prasarana (Barnawi & M. Arifin, 2012).

Sarana dan prasarana harus direncanakan secara metedis agar kegiatan yang dibuat dapat bermanfaat di masa depan. Sistem manajemen yang baik harus digunakan dalam merencanakan infrastruktur, serta dalam memperoleh, memanfaatkan, dan memeliharanya. Hal tersebut sebagaimana penjelasan Ibrahim Bafadal (2003) tentang metode sarana dan prasarana pendidikan.

Sobri (2009:61) menegaskan bahwa pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan dipercayakan untuk mengawasi dan memelihara sumber daya tersebut agar dapat memberikan kontribusi secara optimal dan bermakna bagi perkembangan proses pendidikan. Proses kerjasama untuk penggunaan semua sarana dan prasarana pendidikan secara efektif dan efisien dapat pula disebut sebagai pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan. Menurut konsep ini, sarana dan prasarana perguruan tinggi yang ada saat ini perlu dimanfaatkan dan dikelola untuk kepentingan proses pembelajaran di sana. Pengelolaan tersebut dirancang untuk menjamin terselenggaranya prasarana dan sarana di perguruan tinggi. Karena keberadaannya akan sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, pengelolaan sarana dan prasarana merupakan kegiatan yang sangat penting di perguruan tinggi (Solichin, M.M., 2011: 155).

Inovasi sarana dan prasarana sangat penting karena sarana dan prasarana secara langsung berkontribusi pada proses pembelajaran yang berupaya memfasilitasi dan mempercepat transmisi pengetahuan dari guru ke murid. Selain itu, sarana dan prasarana yang lengkap memudahkan pendidik dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik.

Inovasi dalam manajemen sarana dan prasarana pendidikan juga tidak kalah pentingnya untuk meningkatkan standar pendidikan. Berikut faktor menggambarkan pentingnya inovasi dalam manajemen sarana dan prasarana:

1. Peningkatan efektivitas penyelenggaraan prasarana dan sarana pendidikan Inovasi pengelolaan prasarana dan sarana berpotensi meningkatkan efisiensi pengelolaan bidang pendidikan. Sumber daya dapat digunakan lebih efisien, limbah dapat dikurangi, dan pengelolaan manajemen pendidikan dan aset infrastruktur dapat ditingkatkan melalui penerapan teknologi modern, sistem informasi, dan teknik pengelolaan.
2. Meningkatkan standar fasilitas pendidikan manajemen sarana dan prasarana dengan inovasi juga dapat membantu meningkatkan standar fasilitas pendidikan. Institusi pendidikan dapat menyediakan ruang yang lebih kontemporer, nyaman, dan aman untuk kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan teknologi, desain, dan konsep mutakhir dalam pembangunan dan pemeliharaan sarana dan prasarana.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran Sarana dan prasarana yang efektif dan kreatif dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Menjadikan lembaga pendidikan lebih menarik dan berdaya saing Sarana dan prasarana yang mutakhir dan bermutu tinggi dapat menarik calon siswa, orang tua, dan tenaga pendidik. Hal ini mungkin membuat lembaga pendidikan lebih kompetitif dalam persaingan yang semakin ketat di bidang pendidikan.
5. Mendukung terciptanya praktik pendidikan yang inovatif Tumbuhnya inovasi pendidikan secara keseluruhan dapat juga didorong oleh inovasi penyelenggaraan prasarana dan sarana pendidikan. Teknologi, teknik pengajaran baru, dan ide kreatif untuk mengelola bangunan dan infrastruktur dapat mendorong pihak yang berkepentingan untuk terus mencari cara baru untuk menawarkan pendidikan.

Berdasarkan menurut para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi manajemen sarana dan prasarana merupakan upaya pendayagunaan sarana dan prasarana pendidikan secara efektif dan efisien dengan tujuan mendinging

dan merangsang pihak pihak untuk dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan terus mencari solusi inovatif dalam penyelenggaraan pendidikan.

6.4 Inovasi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran

Kurikulum dan Pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari satu kesatuan. Tergantung dari sudut pandang masing-masing dan substansi kurikulum itu sendiri dari tahun ke tahun, para ahli akan mengartikan pengertian kurikulum secara berbeda-beda. Kurikulum adalah dokumen tertulis yang menjabarkan rencana pendidikan sekolah yang harus diikuti dari tahun ke tahun (Hidayat, 2013). Kurikulum juga dipandang sebagai kumpulan nilai-nilai yang diserap siswa. Nilai-nilai ini mungkin bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik (Bahri, 2017). Menggunakan perencanaan, implementasi, dan penilaian sebagai titik awal, kurikulum juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat instrumen (Utomo, 2020).

Mencermati beberapa definisi yang diberikan di atas, maka jelaslah bahwa kurikulum adalah seperangkat pedoman atau acuan tertulis yang mencakup segala sesuatu mulai dari rancangan dan pelaksanaan program sampai dengan evaluasi dan penilaian program dalam rangka memenuhi tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Fungsi kurikulum dalam pendidikan antara lain: (1) bagi lembaga pendidikan, sebagai alat dalam mencapai tujuan dan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan; (2) bagi guru, sebagai pedoman dalam melaksanakan program pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan; (3) bagi kepala sekolah sebagai supervisor, sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan, pengembangan dan penyempurnaan program pendidikan; (4) bagi masyarakat dan pengguna lulusan, sebagai

pedoman dalam menyampaikan aspirasi kebutuhan masyarakat dan memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan (Hidayat, 2013).

Pembelajaran adalah program belajar dan mengajar yang terdiri dari dua kegiatan yang terpisah tetapi berhubungan. Belajar dimaknai perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh sedangkan mengajar adalah kegiatan penyediaan kondisi yang merangsang serta mengarahkan kegiatan belajar siswa/subjek belajar untuk memperoleh pengetahuan, sikap, keterampilan yang dapat membawa perubahan tingkah laku. Interaksi antara dua pihak terjadi selama proses belajar mengajar siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar (Sardiman, 2011).

Tanpa interaksi dan kerjasama komponen pembelajaran: siswa, guru, tujuan, materi, strategi pembelajaran (pendekatan, metode, dan model), media dan sumber pengajaran, serta penilaian pembelajaran tidak akan terlaksana secara efektif dan efisien (Dasopang dan Pane , 2017).

Perubahan atau pembaharuan yang ditujukan ke arah yang lebih baik adalah inovasi. Perlu adanya inovasi kurikulum sebagai alat dalam pendidikan untuk tujuan pendidikan nasional. Perubahan kurikulum lebih merupakan hasil dari pertumbuhan cepat dunia modern daripada tuntutan manusia yang meningkat. Penyesuaian pembelajaran akan terjadi setelah perubahan kurikulum.

Sejak masa pra kemerdekaan, Orde Lama, Orde Baru, dan Reformasi, pemerintah telah banyak melakukan penyempurnaan kurikulum dan pembelajaran di bidang pendidikan. Penciptaan ide kurikulum dan konstruksinya di tingkat nasional oleh para ahli dan penerapannya di berbagai

satuan pendidikan oleh pengawas, kepala sekolah, dan guru adalah dua cara agar kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat (Hasan, 2009).

Berdasarkan hal tersebut maka inovasi dalam manajemen kurikulum sangat penting karena adanya upaya pembaharuan dan perubahan kerah perbaikan kurikulum yang berorientasi pada faktor perkembangan zaman yang pesat dan kebutuhan masyarakat melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi program pendidikan sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

6.5 Inovasi Manajemen Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Dalam rangka meningkatkan taraf pendidikan dan membina komunikasi yang efektif antara sekolah dan masyarakat, maka ikatan masyarakat dengan sekolah menjadi sangat penting. Untuk mencapai tujuan program sekolah dan kegiatan sekolah, orang tua dan masyarakat harus mendukung mereka dan terlibat. Menurut Pasal 7 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, orang tua berhak memilih program pendidikan dan mengetahui perkembangan pendidikan anaknya. Akibatnya, sekolah diharapkan dapat menawarkan layanan informasi pendidikan dan informasi kegiatan sekolah (Marsudi et al., 2021).

Humas dalam pendidikan dapat mendorong kerjasama antara semua pemangku kepentingan, termasuk publik yang lebih luas (publik eksternal) dan warga negara itu sendiri (publik internal). (1) Saling pengertian antara sekolah, orang tua, masyarakat, dan lembaga lain di masyarakat, termasuk dunia kerja, (2) Saling membantu antara sekolah dan masyarakat karena memahami manfaat, arti penting, dan pentingnya peran, dan (3) Kerjasama yang erat antara sekolah

dengan berbagai pihak di masyarakat dan mereka merasa bangga dan ikut bertanggung jawab atas keberhasilan pendidikan di sekolah (Mulyasa, 2014).

Untuk bersama-sama mewujudkan pendidikan yang bermutu di sekolah dan mampu mengembangkan akhlak mulia di dalamnya, manajemen humas menjadi sangat penting dalam hubungan pendidikan. Misalnya, jika hubungan antara sekolah, orang tua, dan masyarakat terjalin dengan baik, maka nantinya dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dan signifikan bagi perkembangan pendidikan dan pembelajaran (Habib, et al., 2021).

Menurut Andipurnama (D., 2016), inovasi dalam manajemen hubungan sekolah dan masyarakat diantaranya yaitu:

1. Inovasi teknis dan model hubungan sekolah dan masyarakat. Menerapkan manajemen keterlibatan masyarakat yang efektif tidak hanya membutuhkan perencanaan yang matang dan persiapan materi, tetapi juga keuletan dalam memilih dan menggunakan strategi komunikasi yang tepat. Hubungan sekolah dan masyarakat dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media, antara lain media langsung dan tidak langsung. Metode dan format yang digunakan untuk membina hubungan sekolah dan masyarakat bersifat long-lasting (inovasi yang diperbarui untuk zaman modern).
2. Pendekatan pelibatan masyarakat memiliki dua inovasi, yaitu: (1) melalui komite sekolah. Mulai dari POM, POMG, dan BP3 hingga saat ini, Komite Sekolah, pendidikan dan persekolahan Indonesia sebenarnya sudah lama mengenal dan menerapkan model kebijakan pelibatan masyarakat dalam pendidikan. Namun, karena keterlibatan mereka terutama difokuskan untuk mendukung keuangan sekolah dan (2) mendorong kerjasama dengan pemerintah dan masyarakat luas, hasilnya tidak terlalu terlihat. Sekolah

merupakan lembaga interaksi sosial yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat secara keseluruhan, terutama masyarakat setempat, oleh karena itu kerjasama dengan berbagai lembaga tersebut sangat diperlukan jika sekolah ingin berkembang dengan baik.

Setiap bidang kehidupan akan mengalami tuntutan sebagai akibat dari berkembangnya zaman, kebutuhan ini mengambil bentuk inovasi. Ia juga memahami perlunya inovasi di semua bidang kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Ada komponen pendidikan inovatif di sekolah. Dalam menjaga nama baik sekolah unggulan yaitu Humas, tentunya setiap komponen sekolah memiliki fungsi tersendiri. Peran adalah tindakan partisipasi aktif seseorang atau kelompok pencapaian tujuan yang ditetapkan. Bidang humas yang terkait dengannya berperan dalam menjaga dan mengembangkan citra sekolah saat ini. Humas memiliki empat peran dalam lingkup organisasi sekolah yaitu (1) sebagai komunikator bagi pihak internal dan eksternal; (2) sebagai penyedia informasi bagi publik dengan memanfaatkan berbagai macam media sebagai sarana publisitas; (3) sebagai pembina hubungan antara pihak internal, pihak eksternal, dan juga tim humas sendiri; (4) berperan dalam menjaga citra yang dimiliki oleh sekolah dengan meningkatkan pelayanan dan pemberian fasilitas publik, pendidikan, dan kualitas sumberdaya manusia yang dimiliki (Sidiq, & Masyarapah, 2022).

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa inovasi manajemen hubungan sekolah dengan masyarakat merupakan serangkaian kegiatan antara sekolah dengan masyarakat secara inovasi atau pembaharuan yang mengarah kepada perbaikan dengan tujuan bersama-sama mewujudkan pendidikan di sekolah yang bermutu serta mampu menciptakan akhlak mulia di dalamnya.

6.6 Inovasi Manajemen Keuangan

Menurut Rohiat (2012:27)) manajemen keuangan untuk pendidikan merupakan kegiatan yang menyangkut perencanaan, penggunaan, pengumpulan data, laporan keuangan, dan pertanggungjawaban penggunaan biaya sesuai dengan yang telah dianggarkan. Menurut Fahmi (2013), tujuan manajemen keuangan adalah penggabungan ilmu dan seni yang membahas, mengkaji, dan menganalisis bagaimana seorang manajer keuangan menggunakan semua sumber daya perusahaan yang tersedia untuk mengumpulkan uang, mengelola uang, dan mendistribusikan uang dengan maksud tertentu. membawa kesuksesan atau kemakmuran bagi pemegang saham. pemegang saham dan kapasitas perusahaan untuk tetap beroperasi. Manajemen keuangan dijelaskan oleh KD Wilson (2020: 1) terutama melibatkan pengumpulan uang dan menggunakannya dengan bijak untuk memaksimalkan kekayaan pemegang saham.

Salah satu disiplin penting yang dapat digunakan dalam bisnis untuk mencapai tujuan adalah manajemen keuangan. Dinamika kemajuan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu manajemen keuangan yang terus berkembang. Ada banyak teori keuangan berbeda yang telah dikembangkan, digunakan saat ini, dan berkisar dari teknik kuantitatif hingga teori perilaku. Pengembangan pengelolaan keuangan tetap diperlukan dalam kondisi dunia saat ini yang sedang bertransisi ke era digital atau era revolusi industri keempat, untuk memudahkan dan memberikan pedoman mengenai prinsip-prinsip pengelolaan keuangan yang dapat diterapkan di berbagai era dan perkembangan teknologi yang terjadi (Anwar, M., 2019).

Manajemen keuangan mengacu pada semua operasi bisnis yang berkaitan dengan bagaimana perusahaan mengumpulkan uang, membelanjakan uang, dan menjaga aset sesuai dengan

tujuan menyeluruh organisasi. Selain itu, peran manajer keuangan harus diperjelas. Jangan sampai pengelola keuangan dibiarkan tidak aktif dan hanya sendiri-sendiri. Tugas seorang manajer keuangan antara lain sebagai berikut: (1) Pengorganisasian. Dalam sebuah bisnis, perencanaan keuangan merupakan hal yang sangat penting. Mengelola uang tunai, menentukan untung dan rugi, dan memproyeksikan arus kas adalah semua aspek perencanaan keuangan. (2) Penganggaran. Mengalokasikan uang untuk semua kebutuhan bisnis adalah apa yang diperlukan penganggaran. Anggaran yang ada harus digunakan semaksimal mungkin dengan alokasi tersebut. (3). Mengelola. Mengelola berarti memantau dan menganalisis situasi keuangan yang sedang berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk membuat sistem keuangan bisnis menjadi lebih baik sehingga dapat bertahan. (4). Audit. Proses pemeriksaan keuangan adalah proses audit. Penipuan dan ketidakkonsistenan dalam keuangan perusahaan akan dihindari dengan mengauditnya sesuai dengan standar akuntansi.

Berdasarkan menurut para ahli terkait manajemen keuangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manajemen keuangan merupakan suatu proses dalam kegiatan keuangan perusahaan yang berhubungan dengan upaya untuk mendapatkan dana perusahaan serta meminimalkan biaya perusahaan dan juga upaya pengelolaan keuangan suatu badan usaha atau organisasi meliputi aktivitas *Planing, budgeting, controlling, auditing, dan reporting* untuk dapat mencapai tujuan keuangan yang telah ditetapkan.

Inovasi dalam manajemen keuangan mengacu pada pengembangan dan penggunaan konsep, ide, atau teknik segar untuk administrasi sumber daya keuangan yang efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa pentingnya inovasi dalam manajemen keuangan:

1. Manajemen keuangan yang efisiensi. Inovasi dalam manajemen keuangan dapat berkontribusi pada efektivitas yang lebih besar di bidang ini. Misalnya, mempercepat proses manajemen keuangan, menghemat biaya administrasi, dan meningkatkan akurasi dan transparansi pelaporan keuangan.
2. Menurunkan risiko keuangan. Inovasi dalam manajemen keuangan dapat membantu menurunkan risiko keuangan yang harus dihadapi lembaga atau organisasi. Misalnya, penggunaan instrumen manajemen risiko, seperti analisis risiko, diversifikasi investasi, atau asuransi, dapat membantu mengidentifikasi, mengurangi, dan mengelola potensi bahaya keuangan.
3. Ketersediaan opsi pendanaan yang lebih luas. Inovasi dalam manajemen keuangan dapat memfasilitasi akses yang lebih mudah ke sumber pendanaan.
4. Memperbaiki administrasi keuangan. Administrasi anggaran dapat ditingkatkan melalui inovasi dalam manajemen keuangan. Institusi atau perusahaan dapat meningkatkan manajemen anggaran, menemukan kemungkinan pengurangan biaya, dan mengalokasikan sumber daya keuangan secara lebih efisien dengan memanfaatkan teknologi anggaran, analisis data, atau perencanaan keuangan secara bijak.
5. Meningkatkan pengembangan produk atau layanan baru. Kemajuan manajemen keuangan dapat membantu dalam penciptaan barang dan jasa baru.
6. Memastikan stabilitas keuangan yang lebih baik. Inovasi dalam manajemen keuangan dapat meningkatkan kapasitas lembaga atau organisasi untuk mempertahankan arus kas yang positif. Inovasi keuangan yang digunakan untuk mengatasi masalah lingkungan, sosial, atau tata kelola (ESG) dapat membantu lembaga atau organisasi dalam mengatasi kesulitan keberlanjutan yang sulit dan meningkatkan kinerja keuangan jangka panjang.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa inovasi manajemen keuangan sangat penting dalam menghadapi perubahan dan tantangan dalam lingkungan keuangan yang dinamis.

6.7 Inovasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pasal 1 Ayat 5 dan 6 UU No. 20 Tahun (2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan tenaga kependidikan sebagai anggota masyarakat yang diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan sedangkan pendidik adalah tenaga kependidikan yang cakap sebagai guru, dosen, konselor, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain berdasarkan kekhususannya, serta ikut menyelenggarakan pendidikan (Idris, 2014).

Kepala sekolah atau madrasah, pengelola satuan pendidikan, pegawai administrasi, pustakawan, teknisi lab, ketua kelompok belajar, dan petugas kebersihan semuanya termasuk tenaga kependidikan. Tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan yang termaksud dalam tenaga kependidikan adalah:

1. Kepala satuan pendidikan Khususnya mereka yang diberi wewenang dan tugas untuk membimbing satuan pendidikan.
2. Guru Sebagai anggota profesi guru, pendidik yang mengambil bagian dalam penyelenggaraan pendidikan melalui tugas-tugas tertentu.
3. Tenaga kependidikan lainnya walaupun secara tidak langsung terlibat dalam proses pendidikan, tetapi ikut serta dalam menyelenggarakan pendidikan (Suagar, 2019).

Manajemen tenaga pendidik dan kependidikan merupakan tugas yang harus diselesaikan dimulai dari tenaga pendidik dan kependidikan serta organisasi pendidikan dan diakhiri dengan proses perencanaan SDM, rekrutmen, seleksi, penempatan, kompensasi, penghargaan, pengembangan, dan pemberhentian. (Suarga, 2019). Tingkat strategis, manajerial, dan operasional manajemen pendidik dan tenaga kependidikan berperan penting dalam menentukan kualitas pendidikan (Anggal dan Yuda, 2020).

Kinerja pendidik dan tenaga kependidikan harus diperhitungkan untuk mendapatkan hasil kerja yang terbaik karena mereka memainkan peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Harapan yang lebih tinggi terhadap kinerja pendidik dan tenaga kependidikan lainnya tidak diragukan lagi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, jika ada inovasi-inovasi yang tentunya akan bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan, mungkin akan lebih mudah dilakukan. Semacam perubahan atau pembaharuan dalam diri pendidik dan tenaga kependidikan, inovasi meliputi pemutakhiran kinerja, sikap, dan perilaku serta pengembangan kompetensi dan teknik pengembangan pendidikan (Mawati et al., 2020).

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan sumber daya manusia di bidang pendidikan, inovasi dalam manajemen pendidik dan tenaga kependidikan sangat penting. Beberapa hal yang dapat dikemukakan terkait inovasi manajemen pendidik dan tenaga kependidikan, antara lain sebagai berikut:

1. Manajemen sumber daya manusia (SDM). Inovasi dimungkinkan dalam penyelenggaraan sumber daya manusia tenaga kependidikan, mulai dari investigasi, rekrutmen, seleksi, penempatan, pengembangan, dan

evaluasi kinerja. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pengelolaan SDM seperti Sistem Informasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan (SIMPTK) dapat membantu meningkatkan akurasi, kecepatan, dan efisiensi pengelolaan data serta mendukung pengambilan keputusan berdasarkan data.

2. Pengembangan keterampilan pendidik dan tenaga kependidikan. Inovasi dalam pengembangan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai program pelatihan, workshop, mentorship, atau kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti universitas atau lembaga pendidikan. Memanfaatkan teknik pengajaran mutakhir, teknologi saat ini, atau mengembangkan soft skill seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan komunikasi dapat membantu meningkatkan kualitas dan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengatasi tuntutan dunia pendidikan yang berubah dengan cepat.
3. Mengendalikan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan. Sistem penilaian kinerja yang obyektif, transparan, dan berbasis pencapaian kompetensi dan hasil kerja dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam manajemen kinerja pendidik dan tenaga kependidikan. Penerapan penilaian kinerja yang tepat, memberikan kritik yang bermanfaat, dan menciptakan sistem penghargaan dan hukuman yang adil dan berbasis prestasi dapat membantu meningkatkan motivasi, hasil, dan akuntabilitas pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Kerjasama dan komunikasi antara pendidik dan tenaga kependidikan. Melalui penggunaan teknologi komunikasi, seperti platform kolaborasi online atau penggunaan media sosial internal yang aman dan terawasi, inovasi dalam kolaborasi dan komunikasi antara pendidik dan tenaga kependidikan dapat dilakukan. Kerja sama yang efektif, pengurangan silo antar unit kerja, dan penguatan sinergi dalam menangani masalah dan peluang pendidikan semuanya dapat dikaitkan dengan kolaborasi dan

komunikasi yang efektif antara pendidik dan tenaga kependidikan.

5. Kesejahteraan dan peningkatan karir pendidik dan tenaga kependidikan. Penciptaan sistem insentif dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam peningkatan kesejahteraan dan keprofesian pendidik dan tenaga kependidikan lainnya.

Tujuan dari inovasi manajemen pendidik dan tenaga kependidikan adalah untuk meningkatkan standar pendidikan dan memaksimalkan efektivitasnya. Beberapa tujuan manajemen inovasi untuk pendidik dan tenaga kependidikan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas pengajaran: Inovasi dalam manajemen pendidik dan tenaga kependidikan termasuk penggunaan teknologi untuk pembelajaran, strategi pengajaran yang lebih inventif, dan pembuatan kurikulum yang lebih terintegrasi, semuanya dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
2. Meningkatkan keterlibatan staf dalam pengambilan keputusan dan menawarkan pelatihan kepemimpinan yang lebih baik adalah dua cara agar inovasi dalam manajemen pendidik dan tenaga kependidikan dapat membantu meningkatkan kualitas kepemimpinan di lembaga pendidikan.
3. Memperbaiki sistem penggajian dan manajemen kinerja juga dapat membantu meningkatkan manajemen sumber daya manusia di lembaga pendidikan. Cara lain untuk melakukannya termasuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih sehat dan lebih baik.
4. Meningkatkan keterlibatan orang tua dan masyarakat: Inovasi manajemen untuk pendidik dan tenaga kependidikan juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pendidikan, misalnya dengan memperkenalkan inisiatif keterlibatan

orang tua yang lebih aktif atau dengan memperkuat ikatan antara lembaga pendidikan dan komunitasnya.

Dengan adanya inovasi dalam manajemen pendidik dan tenaga kependidikan, diharapkan lembaga pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mengoptimalkan kinerja tenaga pendidik dan kependidikan, sehingga dapat memberikan dampak positif pada siswa dan masyarakat secara keseluruhan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa inovasi manajemen tenaga pendidik dan tenaga kependidikan merupakan aktivitas manajerial dan operasional dalam menentukan kualitas pendidikan secara inovatif dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan, kepemimpinan, dan pengoptimalan pengelolaan sumber daya, yang harus dilakukan mulai dari tenaga pendidik dan kependidikan itu masuk ke dalam organisasi pendidik sampai akhirnya berhenti melalui proses perencanaan SDM, perekrutan, seleksi, penempatan, pemberian kompensasi, penghargaan, pendidik dan latihan/pengembangan dan pemberhentian.

6.8 Inovasi Manajemen Layanan Khusus

Layanan khusus yang diberikan secara tegas untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, meskipun secara tidak langsung. Namun, hal itu tetap berpengaruh terhadap pendidikan (Mardhiyah et al., 2022). Sekolah menawarkan layanan khusus kepada semua siswa sehingga mereka dapat melakukan proses pembelajaran secara maksimal. Untuk menjawab layanan khusus anak di sekolah, manajemen layanan khusus di sekolah dasar dirancang untuk membantu atau mempercepat kegiatan belajar siswa (Putra, A., 2016).

Tujuan utama dari manajemen layanan khusus di sekolah adalah untuk mendukung atau mempromosikan pembelajaran, dapat menampung anak-anak untuk memenuhi kebutuhan unik mereka di sekolah, dan membantu mempercepat dan mempercepat pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah. Manajemen layanan khusus sangat penting untuk anak-anak di sekolah. Pendidikan di sekolah berkontribusi untuk memastikan bahwa anak-anak selalu memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik, yang terkait dengan pentingnya manajemen layanan khusus (Mutiani et al., 2021).

Berikut adalah contoh jenis layanan khusus yang membantu anak dalam membantu belajar dan pendidikannya di sekolah (Mastiah et al., 2022). (1) Layanan bimbingan dan konseling, yaitu membantu dalam proses pemberian dukungan psikologis anak didik agar tumbuh kembangnya dapat berjalan dengan lancar. (2) Layanan perpustakaan, yaitu bermanfaat dalam membantu proses pendidikan di perguruan tinggi. Karena banyak sekali buku dan referensi di perpustakaan yang bisa dibaca siswa untuk memperdalam pemahamannya. (3) Layanan kantin membantu siswa mengatur pola makan mereka. karena instruktur memiliki wewenang atas kantin dan dapat bekerja sama dengan manajemen untuk menyediakan masakan yang sehat. (4) Pelayanan kesehatan yang membantu terciptanya lingkungan hidup yang sehat, serta pendidikan dan perawatan kesehatan bagi siswa di sekolah (Marlia et al., 2022). (5) Layanan transportasi, yang membantu memastikan bahwa siswa tiba di sekolah tanpa insiden. karena siswa di pra-sekolah dan sekolah dasar biasanya memerlukan layanan ini. (6) Layanan asrama sangat membantu mahasiswa yang menempuh pendidikan jauh dari tempat tinggal orang tuanya (Alwi et al., 2018).

Untuk meningkatkan standar pelayanan dan dukungan bagi peserta didik berkebutuhan khusus, inovasi dalam penyelenggaraan pelayanan khusus di lembaga pendidikan menjadi sangat penting. Contoh inovasi manajemen layanan khusus adalah sebagai berikut:

1. Metode kooperatif dalam penyediaan layanan khusus. Untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus anak dan membuat rencana perawatan yang terintegrasi dan komprehensif, pendidik, terapis, dan keluarga anak harus bekerja sama. Ini adalah inovasi dalam manajemen layanan khusus. Strategi ini dapat menjamin bahwa program layanan khusus tidak berjalan sendiri-sendiri dan ada kolaborasi yang memadai dalam hal menawarkan dukungan kepada anak-anak.
2. Penerapan teknologi untuk mendukung layanan khusus. Memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan layanan dan dukungan bagi siswa berkebutuhan khusus merupakan inovasi lain dalam pengelolaan layanan khusus. Salah satu ilustrasinya adalah penggunaan teknologi asistif, perangkat lunak terapeutik, atau program pendukung pembelajaran untuk meningkatkan aksesibilitas dan kemandirian siswa berkebutuhan khusus.
3. Pertumbuhan dan pelatihan profesionalisme pendidik. Pelatihan dan pengembangan profesional pendidik merupakan inovasi dalam manajemen layanan khusus. Ini membantu mereka untuk lebih memahami dan dapat melayani anak-anak dengan kebutuhan khusus. Pendidikan ini mungkin melibatkan pembelajaran tentang kebutuhan unik, teknik pembelajaran inklusif, atau meningkatkan kemampuan perawatan.
4. Strategi manajemen proaktif untuk layanan khusus. Strategi proaktif untuk mendukung anak-anak berkebutuhan khusus adalah inovasi dalam manajemen layanan khusus. Program yang mempromosikan kesehatan mental dapat melakukan hal ini, demikian pula pencegahan perilaku yang tidak pantas dan penggunaan alat dan

teknologi untuk melacak dan menghentikan kejadian yang tidak diinginkan.

5. Mengukur dan mengevaluasi kinerja layanan khusus. Pengukuran dan evaluasi kemanjuran layanan khusus yang ditawarkan kepada anak berkebutuhan khusus merupakan inovasi tambahan dalam penyelenggaraan layanan khusus. Hal ini dapat dicapai dengan mengembangkan sistem penilaian kualitas layanan khusus, menggunakan sistem pemantauan dan penilaian terpadu, atau menggunakan data untuk membantu pengambilan keputusan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa inovasi manajemen layanan khusus merupakan sebuah layanan secara khusus yang menunjang proses pembelajaran, baik meliputi layanan konseling, perpustakaan, kantin, kesehatan dan transportasi yang dilakukan secara inovatif sehingga memberikan dampak terhadap pembelajaran di sekolah, baik meliputi perbaikan, dan kemudahan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andipurnama, D. 2016. *Inovasi Pendidikan Dalam Kemitraan dengan Masyarakat*.
https://www.academia.edu/40193188/Inovasi_Pendidikan_Dalam_Kemitraan_Dengan_Masyarakat. Online : 03-04-2023
- Anggal, N., & Yuda, Y. 2020. *Manajemen Pendidikan: Penggunaan Sumber Daya Secara Efektif Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Samarinda: Gunawana Lestar.
- Anwar, M. 2019. *Dasar-dasar manajemen keuangan perusahaan*. Prenada Media.
- Bafadal, I. 2004. *Manajemen perlengkapan sekolah teori dan aplikasinya*.
- Bahri, S. 2017. *Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya*. Jurnal Ilmiah Islam Futura, 11(1), 15-34.
- Bakar, A. 2020. *Inovasi Manajemen Pendidikan: Pemikiran, Lingkungan, Budaya, Dan Perilaku Dalam Menghadapi Revolusi 4.0*.
- Barnawi & Arifin. 2012. *Manajemen Sarana dan Prasarana sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, Media
- Daryanto, H. 2013. *Administrasi Dan Manajemen Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., & Pane, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Fahmi, I. 2013. *Pengantar Manajemen Keuangan*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Farid, A., Giyoto, G., & Rohmadi, Y. 2022. *Inovasi Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Memenuhi Standar Nasional Pendidikan Mewujudkan Generasi yang Kuat Keimanan dan Ekonomi*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 8(2), 2183-2188.

- Habib, M., Sihombing, U. M., & Rahmadani, U. 2021. *Pentingnya Manajemen Humas di Lembaga Pendidikan Islam*. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 269-275.
- Hakim, L. 2018. *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan*.
- Handayani, R. S. T., Thawafina, H., Nuriyatun, V., & Purnama, I. C. 2021. *Inovasi Pengelolaan Peserta Didik di Indonesia*. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 2(10).
- Hasan, H. S. 2009. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hasan, S. Dkk. 2022. *Manajemen Keuangan*. Jawa Tengah : Pena Persada
- Hidayat, S. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Serang: Remaja Rosdakarya.
- Idris, Ridwan. 2014. *Manajemen Pendidikan dalam Aplikasinya di Sekolah*. Makassar: Alauddin University Press.
- Ilyasin, M. 2019. *Inovasi Manajemen Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Samarinda*. *Fenomena*, 11(2), 91-106.
- Jahari, J., Khoiruddin, H., & Nurjanah, H. 2018. *Manajemen Peserta Didik*. Jurnal Isema: Islamic Educational Management, 3(2), 170-180.
- Mardhiyah, B., Abbas, E. W., Mutiani, M., Syaharuddin, S., & Subiyakto, B. 2022. *Traditional Fishing Tools for Banjar People*. The Kalimantan Social Studies Journal, 4(1), 1-8
- Marsudi, M., Sumarsih, S., & Pestalozzi, D. 2021. *Inovasi Pengelolaan Hubungan Masyarakat Untuk Peningkatan Partisipasi Orang Tua Dalam Kegiatan Belajar Anak*. Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan, 1(1), 41-51.

- Mastiah, M., Hasanah, M., Putra, M. A. H., Rusmaniah, R., & Ilhami, M. R. 2022. *Community Activities in Maintaining the Sustainability of the Martapura River in Banua Anyar District*. The Kalimantan Social Studies Journal, 4(1), Art. 1.
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, R., Simarmata, J., Chamidah, D., Saputro, A. N. C., ... & Prasetya, A. B. 2020. *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses dan Strategi*. Yayasan Kita Menulis.
- Mulyasa, E. 2012. *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2014. *Menjadi Kepala Sekolah yang Profesional*. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Mutiani, M., Sapriya, S., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Jumriani, J. 2021. *Pembinaan Etika Peserta Didik Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), Art. 3.
- Putra, A. 2016. *Layanan Khusus Peserta Didik (Kesiswaan)*. El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2(2), 1–15.
- Rohiat. 2012. *Manajemen Sekolah, Teori Dasar dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sidiq, S. M., & Musyarapah, M. 2022. *Inovasi Dalam Pengelolaan Hubungan Masyarakat Di Smp Islam Darussalam*. Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 2(4), 266-273.
- Sobri. 2009. *Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta: Multi Press indo.
- Solichin, M.M. 2011. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan di STAIN Pamekasan*. Jurnal Nuansa. Vol.8 No. 2. Hal. 155.

- Suarga. 2019. *Tugas dan Fungsi Manajemen Pendidik dan Kependidikan*. Jurnal Idaarah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makasar, III(1), 164-174
- Suarga. 2019. *Tugas Dan Fungsi Manajemen Pendidikn Dan Tenaga Kependidikan*. Jurnal Idaarah. 3(1). 1-11
- Suwardi dan Daryanto. 2017. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Utomo, S. T., & Ifadah, L. 2020. *Inovasi Kurikulum Dalam Dimensi Tahapan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE), 3(1), 19-38.
- Yasir, M. 2022. *Peran Pentingnya Inovasi Pendidikan dan Manajemen Pendidikan dalam Perkembangan Zaman*. Tugas Mata Kuliah Mahasiswa, 133-142.

BAB 7

INOVASI DALAM ORGANISASI

Oleh Moh. Safii

7.1 Pendahuluan

Inovasi merupakan kunci untuk kelangsungan hidup dan pertumbuhan organisasi di era yang semakin berkembang dan kompetitif. Organisasi yang tidak berinovasi akan sulit untuk bersaing dengan pesaing mereka, dan akhirnya kehilangan pangsa pasar dan keuntungan. Oleh karena itu, penting bagi organisasi untuk mendorong dan memperhatikan inovasi dalam setiap aspek operasional mereka (Pricop & Nica, 2009).

Berikut adalah beberapa alasan mengapa inovasi sangat penting dalam organisasi:

1. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas
Dengan mengembangkan dan menerapkan inovasi, organisasi dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam berbagai bidang. Inovasi teknologi dapat membantu mengotomatisasi proses bisnis, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kualitas produk atau layanan yang ditawarkan.
2. Meningkatkan kepuasan pelanggan
Inovasi juga dapat membantu organisasi memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan dengan lebih baik. Dengan mengembangkan produk atau layanan baru yang lebih inovatif dan relevan, organisasi dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan membangun hubungan yang lebih baik dengan mereka.

3. Menghadapi persaingan yang lebih ketat
Persaingan di pasar semakin ketat dan agresif, oleh karena itu organisasi harus terus berinovasi untuk tetap relevan dan bersaing di pasar. Inovasi dapat membantu organisasi menciptakan keunggulan kompetitif dan membedakan diri mereka dari pesaing mereka.
4. Meningkatkan reputasi dan brand image
Organisasi yang inovatif dapat menciptakan reputasi yang positif dan brand image yang kuat. Hal ini dapat membantu organisasi untuk menarik pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan yang sudah ada, serta meningkatkan citra dan reputasi perusahaan di mata masyarakat.
5. Mendorong pertumbuhan jangka panjang
Inovasi dapat membantu organisasi untuk menciptakan peluang baru dan memperluas jangkauan bisnis mereka. Dengan mengembangkan produk atau layanan baru yang inovatif, organisasi dapat memperluas pangsa pasar mereka dan menciptakan peluang pertumbuhan jangka panjang.

7.2 Faktor yang mendorong inovasi dalam organisasi

Inovasi dapat membantu organisasi untuk memperoleh keunggulan kompetitif dengan menghasilkan produk atau layanan yang lebih baik, efisien, dan efektif. Organisasi yang mampu berinovasi dapat mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pasar yang kompetitif (Sampaio et al., 2012). Dalam era digital yang terus berkembang dan berubah, organisasi yang mampu berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan akan memiliki peluang yang lebih baik untuk bertahan dan tumbuh. Terdapat beberapa faktor yang dapat mendorong inovasi dalam organisasi, diantaranya:

1) Kebutuhan dan tuntutan pasar

Inovasi dapat muncul dari kebutuhan dan tuntutan pasar yang berubah. Perubahan di lingkungan bisnis seperti

perkembangan teknologi dan perubahan preferensi konsumen dapat memaksa organisasi untuk berinovasi agar dapat tetap bersaing. Organisasi yang mampu merespons dan mengantisipasi kebutuhan dan tuntutan pasar dengan cepat dan efektif akan lebih mampu menghasilkan produk atau layanan yang diinginkan oleh pelanggan. Inovasi menjadi kunci untuk menciptakan produk atau layanan baru yang dapat memenuhi kebutuhan dan tuntutan pasar yang berkembang.

Dalam bisnis yang kompetitif, organisasi yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan dan tuntutan pasar dapat kehilangan pelanggan dan pangsa pasar mereka. Oleh karena itu, inovasi menjadi semakin penting dalam menjaga relevansi dan daya saing organisasi dalam pasar yang terus berkembang dan berubah.

Dalam rangka meningkatkan inovasi, organisasi harus terus memperhatikan dan memahami kebutuhan dan tuntutan pasar, serta mengembangkan strategi untuk merespons dan mengantisipasi perubahan-perubahan tersebut. Dengan demikian, organisasi dapat menghasilkan produk atau layanan yang lebih baik, efisien, dan efektif, serta mempertahankan relevansi dan daya saing di pasar yang terus berkembang (Udiyana et al., 2018).

2) Teknologi

Perkembangan teknologi dapat memunculkan inovasi baru. Organisasi yang berada di garis depan teknologi biasanya lebih mampu menghasilkan inovasi yang dapat memberikan keunggulan kompetitif.

3) Budaya inovasi

Budaya yang mendorong inovasi dalam organisasi dapat memotivasi karyawan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Hal ini dapat tercipta melalui dukungan manajemen yang terbuka terhadap gagasan baru

dan memberikan ruang untuk eksperimen dan pengembangan inovasi.

4) Kolaborasi

Kolaborasi antar departemen dan dengan pihak eksternal seperti pelanggan dan partner dapat memicu terciptanya ide-ide inovatif. Kolaborasi ini dapat meningkatkan diversitas dan kreativitas dalam memecahkan masalah dan menghasilkan inovasi yang lebih baik.

5) Sumber daya

Sumber daya seperti dana, waktu, dan tenaga manusia dapat menjadi faktor penting dalam mendorong inovasi. Organisasi yang mampu mengalokasikan sumber daya yang cukup untuk pengembangan inovasi, biasanya memiliki peluang lebih besar untuk menciptakan produk atau layanan baru yang inovatif.

6) Riset dan pengembangan

Investasi dalam riset dan pengembangan dapat memicu terciptanya inovasi baru. Organisasi yang memiliki tim riset dan pengembangan yang kuat dapat lebih cepat menghasilkan produk atau layanan baru yang inovatif.

7) Persaingan

Persaingan dalam pasar dapat mendorong organisasi untuk berinovasi agar dapat bersaing dengan pesaing. Persaingan yang ketat dapat memaksa organisasi untuk memikirkan cara baru untuk meningkatkan efisiensi, menurunkan biaya, dan meningkatkan kualitas produk atau layanan.

Inovasi bisa muncul dari berbagai sumber, baik secara internal atau eksternal dari perusahaan. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi munculnya inovasi:

1) Riset dan Pengembangan

Inovasi dapat muncul dari penelitian dan pengembangan baru yang dilakukan oleh perusahaan atau institusi penelitian. Hal ini dapat mencakup penemuan baru, pengembangan teknologi baru, atau pengaplikasian teknologi yang sudah ada untuk tujuan baru.

2) Kebutuhan Pelanggan

Inovasi dapat muncul dari memenuhi kebutuhan atau masalah pelanggan. Hal ini dapat meliputi perbaikan produk atau layanan yang sudah ada, pengembangan produk baru yang memenuhi kebutuhan pelanggan yang belum terpenuhi, atau penemuan cara baru untuk memperbaiki pengalaman pelanggan.

3) Kreativitas Karyawan

Karyawan yang kreatif dapat memberikan ide-ide inovatif yang dapat meningkatkan produk atau layanan perusahaan. Perusahaan dapat mendorong kreativitas dengan memberikan kesempatan kepada karyawan untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide baru.

4) Persaingan

Persaingan dengan perusahaan lain dapat mendorong inovasi. Saat persaingan semakin ketat, perusahaan akan berusaha untuk mengembangkan produk atau layanan yang lebih baik daripada pesaingnya untuk mempertahankan pangsa pasar.

5) Perubahan dalam Industri

Perubahan dalam industri atau teknologi dapat mendorong inovasi. Misalnya, teknologi baru dapat memungkinkan pengembangan produk atau layanan baru yang sebelumnya tidak mungkin.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, perusahaan dapat meningkatkan peluang untuk munculnya inovasi dan tetap kompetitif di pasar yang terus berubah.

7.3 Membangun Budaya Inovasi dalam organisasi

Membangun budaya inovasi dalam organisasi adalah salah satu hal yang sangat penting dalam menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat dan dinamis. Budaya inovasi dapat membantu organisasi untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat membantu meningkatkan kinerja bisnis dan memberikan nilai tambah kepada pelanggan.

Berikut ini adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk membentuk budaya inovasi dalam organisasi:

1) **Memperjelas visi dan misi organisasi**

Visi dan misi organisasi yang jelas dapat membantu memberikan arahan dan tujuan yang jelas bagi para karyawan. Dengan memahami tujuan dan arah yang jelas, para karyawan akan lebih mudah untuk menciptakan ide-ide baru yang dapat membantu mencapai tujuan organisasi.

2) **Memberikan ruang dan waktu yang cukup untuk inovasi**

Organisasi perlu memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi para karyawan untuk berinovasi. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan waktu khusus bagi karyawan untuk mengembangkan ide-ide baru atau memberikan fasilitas khusus untuk mengembangkan ide-ide inovatif.

3) **Membangun tim yang kreatif dan berpikiran terbuka**

Organisasi perlu membentuk tim yang kreatif dan berpikiran terbuka untuk membantu mengembangkan ide-ide inovatif. Tim ini dapat terdiri dari orang-orang dengan latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki pemikiran yang unik dan kreatif.

4) **Memberikan dukungan dan penghargaan**

Organisasi perlu memberikan dukungan dan penghargaan kepada para karyawan yang mengembangkan ide-ide inovatif. Hal ini dapat memberikan motivasi bagi

karyawan untuk terus berinovasi dan mengembangkan ide-ide baru.

5) Menerapkan pendekatan yang berorientasi pada pelanggan

Organisasi perlu menerapkan pendekatan yang berorientasi pada pelanggan dalam mengembangkan ide-ide inovatif. Dengan memahami kebutuhan dan keinginan pelanggan, para karyawan dapat menciptakan ide-ide baru yang lebih relevan dan dapat memberikan nilai tambah kepada pelanggan.

Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut, organisasi dapat membentuk budaya inovasi yang kuat dan membantu meningkatkan kinerja bisnis serta memberikan nilai tambah bagi pelanggan.

7.3.1 Sikap Inovatif

Inovasi merupakan kunci sukses dalam dunia bisnis dan organisasi pada era modern saat ini. Perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat membuat organisasi harus terus menerus berinovasi agar tetap relevan dan dapat bersaing di pasar. Oleh karena itu, sikap dan perilaku inovatif sangat penting dalam menciptakan budaya inovasi di dalam organisasi.

Sikap inovatif adalah sikap yang terbuka terhadap perubahan dan berani mengambil risiko untuk mencoba hal baru. Hal ini sangat penting untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat membantu meningkatkan kinerja bisnis. Perilaku inovatif, di sisi lain, adalah tindakan nyata untuk menerapkan ide-ide inovatif tersebut dalam praktik.

Pertama-tama, sikap inovatif melibatkan kemampuan untuk berpikir kreatif. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan solusi yang baru dan berbeda. Hal ini penting karena organisasi yang dapat memberikan solusi inovatif dapat

lebih cepat beradaptasi dengan perubahan lingkungan dan memenangkan persaingan di pasar.

Kedua, sikap inovatif juga melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat mengevaluasi ide-ide yang dihasilkan secara kritis dan objektif. Hal ini penting untuk menentukan apakah ide-ide tersebut dapat diterapkan di dalam organisasi dan memberikan nilai tambah yang signifikan.

Ketiga, sikap inovatif juga melibatkan kemampuan untuk belajar dan mengembangkan diri. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan mereka secara terus-menerus. Hal ini penting untuk dapat terus menghasilkan ide-ide baru yang dapat membantu meningkatkan kinerja bisnis dan tetap relevan di pasar.

Keempat, sikap inovatif juga melibatkan kemampuan untuk bekerja sama dan berkolaborasi. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat bekerja sama dengan tim dan melibatkan orang-orang dengan latar belakang yang berbeda dalam menciptakan ide-ide baru. Hal ini penting karena ide-ide yang dihasilkan dari kolaborasi tim memiliki potensi untuk lebih inovatif dan kreatif.

Kelima, sikap inovatif juga melibatkan kemampuan untuk mengambil risiko. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat mengambil risiko untuk mencoba hal baru dan mengembangkan ide-ide inovatif. Hal ini penting karena organisasi yang tidak berani mengambil risiko cenderung stagnan dan sulit beradaptasi dengan perubahan lingkungan.

Keenam, sikap inovatif juga melibatkan kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi. Karyawan yang memiliki sikap inovatif dapat menciptakan lingkungan yang terbuka terhadap ide-ide baru dan mendukung pengembangan ide-ide inovatif.

7.3.2 Kolaborasi dan Inovasi

Kolaborasi merupakan salah satu kunci sukses dalam menciptakan inovasi di dalam organisasi. Dalam era modern yang semakin kompleks dan dinamis, organisasi yang dapat menghasilkan ide-ide inovatif melalui kolaborasi tim dapat lebih cepat beradaptasi dengan perubahan lingkungan dan memenangkan persaingan di pasar. Oleh karena itu, penting untuk memahami pentingnya kolaborasi dalam inovasi di dalam organisasi.

Pertama-tama, kolaborasi dapat membantu menciptakan lingkungan yang terbuka terhadap ide-ide baru. Dalam kolaborasi, setiap anggota tim dapat memberikan masukan dan ide-ide yang berbeda. Hal ini dapat memicu terciptanya ide-ide baru dan berbeda yang mungkin tidak muncul jika bekerja sendiri.

Kedua, kolaborasi dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam menciptakan ide-ide inovatif. Dalam kolaborasi, anggota tim dapat membagikan pengalaman, pengetahuan, dan perspektif yang berbeda. Hal ini dapat memicu terciptanya ide-ide yang lebih kreatif dan unik.

Ketiga, kolaborasi dapat membantu meningkatkan efektivitas dalam mengembangkan ide-ide inovatif. Dalam kolaborasi, anggota tim dapat membagi tugas dan tanggung jawab secara efektif sehingga ide-ide dapat dikembangkan dengan lebih cepat dan efisien.

Keempat, kolaborasi dapat membantu mengatasi batasan sumber daya yang dimiliki oleh organisasi. Dalam kolaborasi, organisasi dapat berbagi sumber daya dengan anggota tim lainnya sehingga dapat menghasilkan ide-ide inovatif yang lebih besar dan lebih kompleks.

Kelima, kolaborasi dapat membantu meningkatkan kualitas dari ide-ide inovatif. Dalam kolaborasi, anggota tim dapat memberikan masukan dan kritik yang konstruktif sehingga ide-ide dapat ditingkatkan dan diuji secara lebih efektif.

Keenam, kolaborasi dapat membantu mengidentifikasi peluang-peluang baru. Dalam kolaborasi, anggota tim dapat saling membagikan pengetahuan dan pengalaman mereka yang dapat membantu mengidentifikasi peluang-peluang baru untuk organisasi.

Ketujuh, kolaborasi dapat membantu mengatasi persaingan yang semakin ketat di pasar. Dalam kolaborasi, organisasi dapat bekerja sama dengan perusahaan lain untuk menciptakan ide-ide inovatif yang dapat memenangkan persaingan di pasar.

Kedelapan, kolaborasi dapat membantu meningkatkan kepuasan dan motivasi dari anggota tim. Dalam kolaborasi, anggota tim dapat merasa lebih terlibat dalam pengembangan ide-ide inovatif sehingga dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi mereka dalam bekerja.

Kesembilan, kolaborasi dapat membantu menciptakan budaya inovasi yang kuat di dalam organisasi. Dalam kolaborasi, organisasi dapat menciptakan lingkungan yang terbuka terhadap ide-ide baru dan mendukung pengembangan ide-ide inovatif. Hal ini dapat membantu menciptakan budaya inovasi yang kuat dan berkelanjutan di dalam organisasi.

7.4 Mengelola Inovasi dalam organisasi

Inovasi merupakan hal yang sangat penting dalam organisasi untuk dapat bertahan dan bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Namun, inovasi bukanlah hal yang mudah

untuk dicapai dan dikelola di dalam organisasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana cara mengelola inovasi di dalam organisasi.

Pertama-tama, manajemen inovasi harus dimulai dengan menciptakan budaya inovasi yang kuat di dalam organisasi. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan yang terbuka terhadap ide-ide baru, mendorong kolaborasi, dan memberikan dukungan untuk pengembangan ide-ide inovatif.

Kedua, organisasi harus memiliki strategi inovasi yang jelas dan terstruktur. Strategi inovasi ini harus sesuai dengan visi, misi, dan tujuan organisasi serta dapat diimplementasikan secara efektif.

Ketiga, organisasi harus mampu mengidentifikasi peluang-peluang inovasi yang dapat dimanfaatkan. Peluang-peluang inovasi dapat berasal dari perubahan lingkungan, perubahan teknologi, atau peluang pasar yang baru.

Keempat, organisasi harus memiliki tim inovasi yang terstruktur dan terorganisir dengan baik. Tim inovasi harus terdiri dari orang-orang yang memiliki keterampilan dan kemampuan untuk menciptakan ide-ide inovatif serta mampu mengelola inovasi dengan baik.

Kelima, organisasi harus memiliki proses pengembangan inovasi yang terstruktur dan terukur. Proses pengembangan inovasi ini harus memperhitungkan risiko, biaya, dan waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan ide-ide inovatif.

Keenam, organisasi harus mampu mengelola aspek keuangan dalam inovasi. Hal ini meliputi pengalokasian sumber daya yang tepat untuk pengembangan inovasi serta mengukur dampak finansial dari inovasi yang telah dikembangkan.

Ketujuh, organisasi harus dapat mengelola risiko dalam inovasi. Inovasi seringkali diiringi dengan risiko yang tinggi, sehingga organisasi harus dapat mengidentifikasi dan mengelola risiko-risiko tersebut dengan baik.

Kedelapan, organisasi harus dapat mempromosikan inovasi ke publik dan masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan pemasaran yang tepat dan membangun citra merek yang kuat.

Kesembilan, organisasi harus dapat mengukur dan mengevaluasi keberhasilan dari inovasi yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan indikator keberhasilan seperti penjualan, pangsa pasar, dan kepuasan pelanggan.

Dalam mengelola inovasi di dalam organisasi, hal yang terpenting adalah menciptakan budaya inovasi yang kuat, memiliki strategi yang jelas, dan mampu mengelola risiko dan keuangan dengan baik. Dengan mengelola inovasi dengan baik, organisasi dapat terus berkembang dan memenangkan persaingan di pasar yang semakin kompetitif.

Studi kasus inovasi adalah metode yang digunakan untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana perusahaan-perusahaan tertentu menciptakan dan mengimplementasikan inovasi dalam produk, layanan, atau proses bisnis mereka. Studi kasus inovasi dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana perusahaan dapat menciptakan nilai tambah dan memperoleh keunggulan kompetitif melalui inovasi.

Contoh studi kasus inovasi yang sukses adalah Apple Inc. Perusahaan ini terkenal dengan produk-produk inovatifnya, seperti iPhone, iPad, dan MacBook. Inovasi Apple berasal dari keinginan untuk menciptakan produk yang mengubah cara orang berinteraksi dengan teknologi.

Salah satu faktor kunci keberhasilan inovasi Apple adalah desain yang unik dan fungsional. Produk-produk Apple dirancang dengan kesederhanaan dan keindahan yang menggabungkan fungsi dan estetika, dan inilah yang membedakan produk Apple dari produk pesaingnya.

Selain itu, Apple juga dikenal dengan strategi pemasarannya yang inovatif, seperti meluncurkan produk-produk baru secara teratur dan menggunakan kampanye pemasaran yang unik dan menarik. Apple juga memiliki program pengembangan aplikasi yang kuat dan memperhatikan pengalaman pengguna yang baik.

Secara keseluruhan, studi kasus inovasi Apple menunjukkan bahwa inovasi dapat menciptakan nilai tambah bagi perusahaan dan membantu meningkatkan posisi kompetitifnya di pasar. Studi kasus inovasi dapat menjadi sumber inspirasi bagi perusahaan lain untuk menciptakan produk atau layanan yang lebih baik dan inovatif.

7.5 Inovasi dalam pendidikan

Inovasi dalam pendidikan adalah suatu hal yang penting dan diperlukan dalam era modern ini. Inovasi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan membuka pintu untuk kemajuan yang lebih besar. Inovasi dapat datang dalam berbagai bentuk, dari teknologi baru hingga metode pembelajaran yang lebih efektif (Prastiwi, 2018).

Salah satu inovasi terbesar dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi telah membawa banyak perubahan dalam pendidikan, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran online, penggunaan video pembelajaran, dan penggunaan perangkat keras seperti

tablet dan komputer. Dengan teknologi ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan fleksibel, di mana saja dan kapan saja (Eurico et al., 2014).

Selain teknologi, ada juga banyak inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi ini adalah pembelajaran berbasis proyek (Enemark, 2002; Yuliatul Wahidah & Salim, 2020). Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa belajar melalui proyek yang realistis, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh keterampilan dan pengalaman yang lebih baik.

Inovasi lainnya adalah pembelajaran kolaboratif, yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial dan mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam tim ketika mereka memasuki dunia kerja (Buto & Hafifuddin, 2022; Hasanah, U., & Fadilah, 2021).

Selain itu, inovasi dalam penilaian juga sangat penting. Metode penilaian baru yang memperhitungkan lebih dari sekedar nilai, seperti portofolio, observasi, dan penilaian peer, dapat membantu memotivasi siswa dan memberikan umpan balik yang lebih konstruktif.

Namun, penting untuk diingat bahwa inovasi tidak selalu berarti penggunaan teknologi atau metode pembelajaran yang rumit. Inovasi juga dapat berupa perubahan kecil dalam cara mengajar yang dapat membuat perbedaan yang besar bagi siswa. Misalnya, guru dapat memanfaatkan teknologi sederhana seperti papan tulis interaktif atau software pembelajaran sederhana untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Blândul, 2015; Susilo & Sarkowi, 2018).

Inovasi dalam pendidikan dapat membawa banyak manfaat bagi siswa dan guru. Inovasi dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif dan fleksibel,

meningkatkan keterampilan sosial mereka, dan membantu memotivasi mereka untuk belajar lebih baik (Munawir, Fitrianti, et al., 2022). Inovasi juga dapat membantu guru mengajar dengan lebih efektif dan memberikan umpan balik yang lebih konstruktif kepada siswa. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus mencari cara-cara baru untuk meningkatkan pendidikan dan memastikan bahwa siswa kita siap menghadapi dunia yang semakin kompleks dan dinamis (Sirojuddin et al., 2022).

Berikut adalah beberapa contoh inovasi dalam pendidikan:

a) Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis game adalah salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan yang populer saat ini. Pembelajaran ini memanfaatkan elemen-elemen game seperti poin, level, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis game juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja tim (Kristiani et al., 2022; Musyadad et al., 2022).

b) Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mempelajari topik tertentu melalui proyek yang realistis (Rahman, 2022; Raihany et al., 2022). Proyek tersebut dapat berupa penelitian, pembuatan produk, atau solusi untuk masalah tertentu. Metode ini membantu siswa untuk memperoleh keterampilan dan pengalaman yang lebih baik.

c) Flipped Classroom

Flipped classroom adalah metode pembelajaran yang membalikkan peran guru dan siswa. Dalam metode ini, siswa mempelajari materi sebelum kelas melalui video atau bahan pembelajaran online, dan menghabiskan waktu kelas

untuk diskusi dan pemecahan masalah(Raihany et al., 2022; Suhandi & Robi'ah, 2022). Hal ini membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

d) Blended Learning

Blended learning merupakan gabungan antara pembelajaran online dan offline. Dalam metode ini, siswa mempelajari materi melalui bahan pembelajaran online di luar kelas, dan bertemu dengan guru dan teman sekelas untuk diskusi dan pemecahan masalah. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel dan menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar masing-masing(Ilyas, 2022; Munawir, Salsabila, et al., 2022).

e) Peer Assessment

Peer assessment adalah metode penilaian yang memungkinkan siswa menilai pekerjaan teman sekelas mereka. Metode ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan evaluasi dan memberikan umpan balik yang lebih konstruktif kepada teman sekelas mereka. Peer assessment juga membantu mengurangi beban kerja guru dalam menilai pekerjaan siswa(Faiz & Faridah, 2022; Saraswati et al., 2022).

f) Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

AR dan VR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan interaktif. AR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis dengan menampilkan objek digital pada lingkungan nyata, sedangkan VR dapat membawa siswa ke dalam lingkungan pembelajaran virtual dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan objek dan orang di lingkungan tersebut(Duncan, 2022).

g) Artificial Intelligence (AI)

AI dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan program pembelajaran yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa secara individual. AI dapat mengevaluasi kinerja siswa dan memberikan umpan balik yang personal (Courtial & Law, 1989; *Virtual Lesson Study / Math Leadership Programs*, n.d.). Selain itu, AI juga dapat membantu guru dalam menyelesaikan tugas-tugas administratif yang repetitif, seperti penilaian dan perencanaan pelajaran.

h) Learning Analytics

Learning analytics adalah metode analisis data yang dapat digunakan untuk memantau dan mengevaluasi kinerja siswa dan pengajaran. Metode ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran siswa dan memberikan umpan balik yang tepat waktu dan spesifik (Withnall, 2022).

i) Mobile Learning

Mobile learning memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, mengikuti kursus, dan berpartisipasi dalam diskusi secara online.

j) Adaptive Learning

Adaptive learning adalah metode pembelajaran yang menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa secara individual. Metode ini menggunakan teknologi untuk menyesuaikan materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian untuk setiap siswa secara individu, berdasarkan kinerja mereka dan gaya belajar masing-masing.

7.6 Strategi guru berinovasi dalam pendidikan

Seorang guru ideal di kelas adalah seseorang yang tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam tentang materi yang diajarkan, tetapi juga memiliki keterampilan untuk mengajar dengan cara yang menarik dan efektif. Guru ideal di kelas juga harus memiliki kemampuan untuk membangun hubungan positif dengan siswa, membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan aman, serta mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka (Nur & Fatonah, 2022; Nurarfiansyah et al., 2022).

Seorang guru ideal di kelas harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang mata pelajaran yang diajarkan. Guru harus dapat menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru harus mampu menunjukkan bagaimana materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan cara ini, siswa akan merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan dan lebih termotivasi untuk belajar (Mukarromah & Andriana, 2022; Munawir, Aliya, et al., 2022).

Seorang guru ideal di kelas juga harus mampu mengajar dengan cara yang menarik dan efektif. Guru harus dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, dan kegiatan praktik, agar siswa tidak bosan atau kehilangan minat selama pembelajaran. Guru juga harus dapat memanfaatkan teknologi dan sumber daya lainnya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Selain itu, seorang guru ideal di kelas juga harus memiliki kemampuan untuk membangun hubungan positif dengan siswa. Guru harus mampu menunjukkan perhatian dan empati terhadap kebutuhan dan kekhawatiran siswa. Dengan cara ini, siswa akan merasa dihargai dan diterima di kelas, sehingga lebih termotivasi untuk belajar (Arviansyah & Shagena, 2022; Sijabat et al., 2022). Selain itu, guru juga harus membangun lingkungan

belajar yang aman dan menyenangkan, di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif dan berbagi pandangan mereka.

Strategi guru dalam inovasi dalam pendidikan dapat mencakup beberapa hal berikut:

- a) Membaca dan terus memperbarui pengetahuan tentang perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan, baik dari buku, jurnal, maupun seminar dan pelatihan.
- b) Mengembangkan strategi pembelajaran yang berbeda dan kreatif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih efektif dan menarik, seperti mengadopsi teknologi baru, memanfaatkan permainan edukatif, atau menyesuaikan gaya pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c) Membuat lingkungan belajar yang menarik dan merangsang, seperti menghias kelas dengan poster yang menarik, membuat acara ekstrakurikuler yang menarik, atau mengundang pembicara tamu untuk memberikan informasi tambahan atau sudut pandang yang berbeda.
- d) Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, seperti mendorong partisipasi aktif dan memfasilitasi diskusi kelompok, atau memanfaatkan teknologi untuk mengadakan diskusi online atau survei untuk mendapatkan umpan balik dari siswa.
- e) Menerapkan asesmen formatif secara teratur untuk memastikan bahwa siswa memahami materi pelajaran dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, sehingga guru dapat memperbaiki cara mengajar dan memberikan umpan balik yang tepat waktu.
- f) Melakukan kolaborasi dan sharing pengalaman dengan guru lain, seperti melalui komunitas online atau forum diskusi, untuk belajar dari pengalaman mereka dan

memperoleh ide-ide baru untuk memperbaiki pembelajaran.

- g) Menjadi pembelajar seumur hidup, selalu terbuka untuk belajar dan mencari cara baru untuk meningkatkan pengajaran dan memberikan manfaat yang lebih baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera*, 17(1).
- Blândul, V. C. (2015). Inovation in Education – Fundamental Request of Knowledge Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.148>
- Buto, Z. A., & Hafifuddin, H. (2022). THE INOVATION OF DAYAH CURRICULUM IN MEETING THE NATIONAL EDUCATION STANDARDS IN ACEH. *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 45(2). <https://doi.org/10.30821/miqot.v45i2.822>
- Courtial, J. P., & Law, J. (1989). A Co-Word Study of Artificial Intelligence. *Social Studies of Science*, 19(2), 301–311. <https://doi.org/10.1177/030631289019002005>
- Duncan, A. S. P. (2022). Augmented reality: Caribbean academic libraries of the future. *Library Hi Tech News*, 39(4), 11–14. <https://doi.org/10.1108/LHTN-01-2022-0003/FULL/PDF>
- Enemark, S. (2002). Inovation in Surveying Education. *Global J. of Engng. Educ*, 6 No 2.
- Eurico, A., Matta, R., De, F., Santos Da Silva, P., & Machado Boaventura, E. (2014). Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento: Metodologia para pesquisa aplicada de inovação do séc. XXI. *Revista Da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, 23(42).
- Faiz, A., & Faridah, F. (2022). PROGRAM GURU PENGGERAK SEBAGAI SUMBER BELAJAR. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1). <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1876>
- Hasanah, U., & Fadilah, N. (2021). Reorientation Of Inovation In Islamic Education Evaluation During Pandemic. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1).

- Ilyas, I. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.158>
- Kristiani, S., Fitria, H., & Mulyadi, M. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.5045>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1).
- Munawir, M., Aliya, N., & Bella, Q. S. (2022). Pengembangan Profesi dan Karir Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.339>
- Munawir, M., Fitrianti, Y., & Anisa, E. N. (2022). KINERJA GURU PROFESIONAL SEKOLAH DASAR. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1). <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6251>
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Nur, H. M., & Fatonah, N. (2022). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, 1(1).
- Nurarriansyah, L. T., Kholizah, N. A., Sani, D. A., Sembiring, D. F. Y., Ramadhani, P. S., Dermawan, M. M., Oktaviani, D., & Nasution, I. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU. *EDUPEDIA*, 6(2). <https://doi.org/10.24269/ed.v6i2.1489>

- Prastiwi, A. D. (2018). Developing Traditional Games for Teaching Speaking in Junior High School. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching)*, 7(1). <https://doi.org/10.15642/ijet.2018.7.1.381-392>
- Pricop, M., & Nica, V. (2009). The concept of organization based on change. *Metalurgia International*, 14(SPEC. ISS. 10).
- Rahman, A. (2022). Analisis Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Sampaio, L., Varajao, J., Pires, E. J. S., & De Moura Oliveira, P. B. (2012). Diffusion of innovation in organizations: Simulation using evolutionary computation. *Proceedings of the 2012 4th World Congress on Nature and Biologically Inspired Computing, NaBIC 2012*. <https://doi.org/10.1109/NaBIC.2012.6402235>
- Saraswati, S., Safitri, A., & Kabiba, K. (2022). Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran (JPP)*, 1(3). <https://doi.org/10.51454/jpp.v1i3.56>
- Sijabat, O. P., Manao, M. M., Situmorang, A. R., Hutauruk, A., & Panjaitan, S. (2022). MENGATUR KUALITAS GURU MELALUI PROGRAM GURU PENGGERAK. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1). <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.404>
- Sirojuddin, A., Aprilianto, A., & Zahari, N. E. (2022). Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Pendidikan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(2).

- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1).
<https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Udiyana, I. B. G., Suastama, I. B. R., Astini, N. N. S., Mahanavami, G. A., Karwini, N. K., & Maretta, Y. A. (2018). Innovation strategy the development of competitiveness of eco-based coastal tourism destination, management organization and quality of services. *Journal of Environmental Management and Tourism*, 9(4).
[https://doi.org/10.14505/jemt.9.4\(28\).19](https://doi.org/10.14505/jemt.9.4(28).19)
- Virtual Lesson Study | Math Leadership Programs*. (n.d.).
<http://mathleadership.org/virtual-lesson-studies/>
- Withnall, A. (2022). *A Global Perspective on Later Life Learning*. 23–36. https://doi.org/10.1007/978-3-030-93567-2_3
- Yuliatul Wahidah, E., & Salim, A. (2020). ANALYSIS STUDY ON THE IMPLEMENTATION OF ISLAMIC EDUCATION RECONSTRUCTION BASED ON MULTYDICIPLINARY STUDY IN EAST JAVA ISLAMIC BOARDING SCHOOL COLLEGE. *Imtiyaz: Jurnal Ilmu Keislaman*, 4(2).
<https://doi.org/10.46773/imtiyaz.v4i2.93>

BAB 8

PEMBELAJARAN QUANTUM

Oleh Riski Fitriani Saragih

8.1 Pembelajaran Quantum

Istilah “Quantum” adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Pembelajaran Quantum adalah pendekatan proses belajar yang dapat memunculkan kemampuan dan bakat alamiah siswa dalam membangun proses pembelajaran yang efektif (Rohmalina, 2018). Pembelajaran Quantum adalah berbagai interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar (de Porter, 2006). Selanjutnya De Porter mendefinisikan Pembelajaran Quantum sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi “cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Tubuh kita secara fisik adalah materi. Tujuan peserta didik adalah meraih sebanyak mungkin cahaya; interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya yang melejitkan potensinya (DePorter & Hernacki, 2006: 14). Pembelajaran Quantum pertama kali diterapkan di Supercamp. Menggunakan kurikulum yang secara harmonis dan merupakan kombinasi dari tiga unsur, ketrampilan akademis, prestasi fisik, dan ketrampilan hidup. Dasar dari pembelajaran Quantum adalah filsafat dasar dimana belajar harus menyenangkan, karena belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan menyenangkan dan berhasil. Lingkungan fisik juga menentukan proses belajar, seperti memperindah taman, seni, musik dan ruangan harus terasa cocok untuk kegiatan pembelajaran yang optimal (DePorter & Hernacki, 2006: 8). Dapat dikatakan *Quantum learning* ini menawarkan kiat-kiat yang dapat menjadikan belajar itu menyenangkan sehingga di

peroleh semangat baru dalam belajar. Dengan merasa belajar itu menyenangkan, maka minat belajarpun bertambah sehingga mengakibatkan hasil belajar akan lebih meningkat. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Quantum merupakan suatu proses pembelajaran yang memadukan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar sehingga dapat memaksimalkan potensi dan hasil belajar peserta didik.

8.2 Asas Utama Pembelajaran Quantum

Asas utama dari Quantum learning adalah “Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka” (DePorter, 2005: 6). Konsep ini mengandung konsekuensi bahwa langkah pertama yang harus dilakukan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran adalah membangun jembatan autentik memasuki kehidupan dunia anak atau peserta didik. Memahami dunia dan kehidupan anak merupakan bentuk izin para pendidik untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan peserta didik menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Caranya dengan mengaitkan apa yang telah diajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi, atau akademis peserta didik. Setelah kaitan ini terbentuk, pendidik dapat membawa peserta didik ke dalam dunianya serta memberi pemahaman akan misi dunia itu. Sehingga peserta didik dapat membawa apa yang mereka pelajari ke dalam dunianya dan menerapkannya pada situasi baru.

8.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Quantum

Menurut Shoimin (2016: 145-147), adapun kelebihan pembelajaran Quantum antara lain yaitu:

- a. Membimbing peserta didik kearah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- b. Pembelajaran Quantum lebih melibatkan peserta didik, saat proses pembelajaran perhatian peserta didik dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh pendidik sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- c. Karena gerakan dan proses dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri. Pendidik terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya, karena pembelajaran Quantum membutuhkan kreativitas dari seorang pendidik untuk merangsang keinginan bawaan peserta didik untuk belajar.
- e. Pelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah diterima atau dimengerti oleh peserta didik.

Kekurangan dari pembelajaran Quantum antara lain yaitu:

- a. Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.
- b. Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
- c. Adanya perayaan untuk menghormati usaha seseorang peserta didik, baik berupa tepuk tangan, jentikan jari, nyanyian dll, dapat mengganggu kelas lain.
- d. Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.

- e. Model ini memerlukan keterampilan pendidik secara khusus.
- f. Agar belajar dengan model pembelajaran ini mendapatkan hal yang baik diperlukan ketelitian dan kesabaran.

8.4 Sintaks Pembelajaran Quantum

Adapun sintaks pembelajaran dalam pembelajaran Quantum harus menganut sistem TANDUR yaitu:

Langkah Pertama: Tumbuhkan

Pemberian apersepsi untuk memberikan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran, sejak awal kegiatan peserta didik telah termotivasi untuk belajar dan memahami “Apa Manfaatnya Bagiku (AMBAK)”. Peran pendidik sangat penting pada langkah tumbuhkan karena pendidik harus mampu menarik minat atau keingintahuan peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Prinsip Tumbuhkan adalah membawa dunia peserta didik ke dunia pendidik dengan cara memikat, membuat peserta didik menjadi tertarik dan penasaran akan materi yang akan diajarkan. Pada saat awal pembelajaran pendidik harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sarana, tujuan yang jelas dan bermakna untuk peserta didik agar menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik. Ketika perhatian peserta didik sudah terfokus kepada pendidik maka penyampaian materi akan sangat mudah untuk dilakukan.

Langkah Kedua: Alami

Pendidik dalam mengajar harus memberikan pengalaman dan manfaat terhadap pengetahuan yang di bangun sehingga menimbulkan minat untuk mempelajari materi. Arahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung mengenai materi yang dipelajari baik melalui percobaan, maupun praktek langsung. Dengan memberikan pengalaman belajar secara langsung diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengetahuan yang dibangun peserta didik. Ketika peserta didik

diberikan pengalaman belajar secara langsung peserta didik akan terus mengingatnya sehingga menimbulkan hasrat alami otak untuk menjelajah. Pendidik dapat mencari cara agar peserta didik memahami informasi, mencari permainan dan kegiatan yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar

Langkah Ketiga: Namai

Pendidik memberikan cara atau teknik supaya peserta didik tidak mengalami hambatan dalam belajar, sediakan kata kunci, strategi, ketrampilan belajar. Namai dimaksudkan untuk mengajarkan konsep, melatih keterampilan berpikir dan strategi belajar dengan membuat peserta didik menjadi penasaran dan menimbulkan pertanyaan mengenai pengalaman untuk memberikan identitas, menguatkan dan mendefinisikan. Pendidik harus menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, dan metode lainnya. Kadang ketika peserta didik hanya diberi penjelasan materi mereka menjadi bingung dan merasa tidak belajar. Strategi dalam menerapkan konsep ini dapat menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

Langkah Keempat: Demonstrasikan

Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik tahu, memberi kesempatan peserta didik untuk menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran. Strategi yang dapat dilakukan adalah menyusun laporan, membuat presentasi dengan powerpoint, menganalisis data, dan lain-lain. Pendidik dapat memahami tahap ini dengan cara apakah peserta didik dapat memperagakan tingkat kecakapan peserta didik dengan pengetahuan yang baru. Semakin banyak kita memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan demonstrasi semakin memberikan pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Langkah Kelima: Ulangi

Pendidik memberikan pertanyaan untuk memperkuat keyakinan dan menumbuhkan rasa percaya diri bahwa sudah mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk mengulangi apa yang telah dipelajari peserta didik, sehingga setiap peserta didik merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bisa. Dilakukan dengan cara mereview secara umum terhadap proses belajar dikelas. Pendidik dapat mencari cara terbaik peserta didik untuk mengulang pelajaran dan cara setiap siswa akan mendapatkancesempatan untuk mengulang. Strategi untuk mengimplementasikan yaitu bisa dengan membuat isian atau dapat melakukan pertanyaan-pertanyaan *post test*

Langkah Keenam: Rayakan

Rayakan adalah pengakuan terhadap hasil kerja siswa dengan maksud untuk menghormati penyelesaian, partisipasi, memperoleh ketrampilan dan ilmu pengetahuan serta ketekunan mereka yang memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan begitu siswa akan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar selanjutnya. Strategi yang dapat digunakan adalah dengan bernyanyi bersama, memberikan *reward* berupa tepuk tangan, ucapan selamat kepada peserta didik sebagai cara untuk menghormati dan mengakui usaha peserta didik dalam mempelajari materi.

8.5 Penerapan Pembelajaran Quantum dalam Pembelajaran Matematika

Langkah Pertama: Tumbuhkan

Pendidik dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dengan menggunakan pertanyaan, "Apa cita-cita peserta didik?" atau "Siapa yang ingin menjadi pengusaha?" Kemudian pendidik

menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran dan apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi program linear.

Langkah Kedua: Alami

Pendidik memberikan soal kontekstual sebagai contoh penerapan materi program linear. Pemberian soal kontekstual dimaksud agar peserta didik dapat memahami soal dengan tepat.

Fitri pemilik toko sepatu ingin mengisi tokonya dengan *flat shoes* dan *high heels*. *Flat shoes* di beli dengan harga Rp 250.000,00-, dan mendapatkan keuntungan sebesar Rp 50.000,00-, sepatu *high heels* di beli dengan harga Rp 500.000,00-, dan mendapatkan keuntungan sebesar Rp 100.000,00-. Jika Fitri hanya memiliki modal sebesar Rp 10.000.000,00-, dan jumlah sepatu yang dapat di pajang hanya 30 pasang. Tentukan berapa banyak *flat shoes* dan *high heels* yang di pajang agar Fitri memperoleh keuntungan maksimum!

Langkah Ketiga: Namai

Misalkan:

$$\textit{Flat shoes} = x$$

$$\textit{High heels} = y$$

Maka model matematika dari permasalahan di atas adalah:

$$250.000x + 500.000y \leq 10.000.000$$

$$x + 2y \leq 40 \dots\dots\dots \textit{Persamaan 1}$$

$$x + y \leq 30 \dots\dots\dots \textit{Persamaan 2}$$

$$x \geq 0$$

$$y \geq 0$$

Fungsi objektif:

$$f(x, y) = 50.000x + 100.000y$$

Langkah Keempat: Demonstrasikan

Menentukan Daerah Penyelesaian

Tentukan titik potong dari persamaan 1 dan persamaan 2

Persamaan 1:

$$x + 2y = 40$$

Memotong sumbu $x, y = 0$

$$x + 2y = 40$$

$$y = 0 \rightarrow x + 2 \cdot 0 = 40$$

$$x = 40 \text{ (40,0)}$$

Memotong sumbu $y, x = 0$

$$x + 2y = 40$$

$$x = 0 \rightarrow 0 + 2y = 40$$

$$2y = 40$$

$$y = 20 \text{ (0,20)}$$

Persamaan 1:

$$x + y = 30$$

Memotong sumbu $x, y = 0$

$$x + y = 30$$

$$y = 0 \rightarrow x + 1 \cdot 0 = 30$$

$$x = 30 \text{ (30,0)}$$

Memotong sumbu $y, x = 0$

$$x + y = 30$$

$$x = 0 \rightarrow 0 + y = 30$$

$$y = 30$$

$$y = 30 \text{ (0,30)}$$

Menentukan titik potong dari persamaan 1 dan 2

$$x + 2y = 40$$

$$x = 40 - 2y \text{ Persamaan 3}$$

Substitusikan persamaan 3 ke persamaan 2

$$x + y = 30$$

$$x = 40 - 2y \rightarrow 40 - 2y + y = 30$$

$$-y = 30 - 40$$

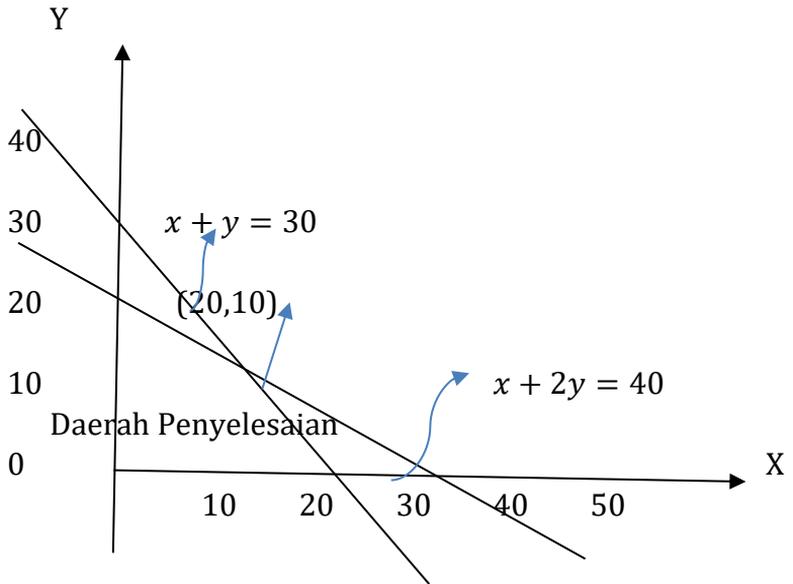
$$y = 10 \text{ Persamaan 4}$$

Substitusi persamaan 4 ke persamaan 2

$$x + y = 30$$

$$y = 10 \rightarrow x + 10 = 30$$

$$x = 20 \text{ (20,10)}$$



Uji Titik Potong

Titik Pojok	Fungsi Objektif $f(x, y) = 50.000x + 100.000y$
(0,0)	$f(0,0) = 0$
(0,20)	$f(0,20) = 0 + 100.000 * 20 = 2.000.000$
(30,0)	$f(30,0) = 50.000 * 30 + 0 = 1.500.000$
(20,10)	$f(20,10) = 50.000 * 20 + 100.000 * 10$ $= 2.000.000$

Langkah 5: Ulangi

Pendidik menugaskan peserta didik untuk menentukan nilai maksimum dari uji titik pojok dan menentukan penyelesaian soal kontekstual. Pendidik memastikan apakah penyelesaian soal yang dilakukan oleh peserta didik benar atau salah.

Langkah 6: Rayakan

Pendidik memberikan pujian kepada peserta didik yang menjawab soal dengan benar dan memberikan pengarahannya kepada peserta didik yang belum mampu menyelesaikan dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohmalina, dkk. 2018. *Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD*. Bandung: Seameo Cecep
- Zahran Ma'aruf. 2019. Quantum Learning: Spesifikasi, Prinsip, dan Faktor yang mempengaruhinya. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education* Vol. 2, No. 2. [http](http://)
- De Porter & Mike Hernachi. 2006. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Shoimin, Aris. 2016. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

BAB 9

PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (*CONTEXTUAL LEARNING*)

Oleh Adi Syahputra Manurung

9.1 Pendahuluan

Secara umum, aspek pendidikan merupakan bagian yang sangat menarik untuk menjadi sebuah topik pembahasan. Di samping pendidikan merupakan bagian yang fundamental dalam kemajuan berpikir, pendidikan juga mengharuskan perubahan yang terjadi dalam setiap peradaban umat manusia.

Dalam kegiatan atau aktivitas belajar mengajar baik yang dilakukan dalam kehidupan keluarga, kehidupan sosial, berbagai kegiatan akademik lainnya kerap kali dihadapkan dengan berbagai persoalan entah pesan yang tersampaikan atau tidak atau pesan menarik atau tidak, maupun menarik atau tidaknya suatu pesan yang disampaikan. Hal tersebut memang dianggap sederhana, namun akan sangat kompleks dalam pelaksanaannya.

Penyampaian pesan yang baik dari seorang penutur haruslah memerhatikan lawan tuturnya dalam berbicara. Sehingga apapun materi atau pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara baik oleh komunikan. Salah satu permasalahan yang kerap kali ditemui di lingkungan akademik, baik tingkat menengah hingga pendidikan tinggi adalah mulai dari kurikulum, teknik, metode penyampaian, hingga kualitas pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Meskipun telah banyak metode maupun model-model tentang belajar-

mengajar, hingga saat ini hal tersebut masih menjadi permasalahan yang aktual dan selalu menarik untuk diperbincangkan. Faktanya berdasarkan penelitian-penelitian masih banyak menuliskan bahwasanya siswa masih cenderung jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran dengan model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada praktiknya teknik, model, metode pembelajaran masih pasif diaktualisasikan di dalam kelas.

Pada bab ini akan dijabarkan secara komprehensif mengenai teori pengajaran kontekstual secara teoritis dan praktis yang memungkinkan dapat diaktualisasikan dalam aktivitas belajar di kelas dengan sistem pengajaran yang menyenangkan. Pembelajaran kontekstual merupakan sebuah sistem belajar yang berlandaskan filosofi bahwa setiap individu telah dilahirkan memiliki kemampuan belajar yang baik dan memiliki kemampuan menangkap makna dari setiap informasi yang diberikan. Di samping itu, pembelajaran kontekstual ini mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya dan disesuaikan dengan lingkungannya.

9.2 Hakikat Pembelajaran Kontekstual

Perencanaan kegiatan belajar-mengajar kerap kali menjadi momok dan ditakuti oleh calon pendidik maupun pendatang baru di dunia pendidikan. Hal itu dikarenakan keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh proses dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran konvensional yang monoton tentunya akan membuat siswa merasa bosan yang berdampak pada kurang berhasilnya tujuan pembelajaran di kelas. Sementara itu, kelas-kelas pada proses pembelajaran di masa kini sudah seyogyanya diselenggarakan secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan serta mendorong siswa untuk berkontribusi aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar-mengajar.

Terkhusus era saat ini dinilai bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran saja, melainkan lebih dari itu yakni bahwa satuan pendidikan diasosiasikan sebagai upaya pengembangan potensi individu ditinjau berdasarkan aspek kompetensi, sikap, dan keterampilan.

Aktivitas belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang dilakukan seseorang dalam memahami, menganalisa, maupun menginterpretasi informasi atau pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Secara sederhana belajar juga dapat diartikan sebagai usaha untuk mengetahui suatu informasi dari yang belum atau tidak diketahui menjadi mengetahui sebuah informasi tertentu. Dengan kata lain, melalui kegiatan belajar yang dilakukan seseorang akan membawa perubahan besar terhadap dirinya baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat di atas, Slameto (2013) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara holistik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam proses adaptasi dan interaksi di lingkungannya. Dapat diartikan juga bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Dengan melakukan kegiatan belajar, seseorang akan memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang mungkin sama dengan orang lain maupun sebaliknya.

Dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan pendidikan, kita seringkali mendengar kata belajar dan pembelajaran. Belajar tentunya memiliki perbedaan pemaknaannya dengan pembelajaran. Belajar didefinisikan sebagai usaha atau prosesnya, namun pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang

menekankan pada penyediaan sumber belajar (Sagala, 2003:62). Dengan kata lain, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang dikakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran di kelas seyogyanya sudah terencana dan tersistem dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam aktivitasnya, guru tentunya menyiapkan pembelajaran secara terencana dengan berbagai materi, contoh, strategi, dan menyesuaikan model pembelajaran yang kiranya sesuai untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu model yang seringkali kita dengar dan diimplementasikan dalam pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Pembelajaran kontekstual sangat cocok diimplementasikan di kelas karena di samping mudah diterapkan, juga memberikan makna mengenai sesuatu yang relevan dengan konteks kehidupan. Model pembelajaran kontekstual mengusung konsep belajar yang mengasumsikan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila orang tersebut melakukan tindakan usaha dan mengalami secara langsung mengenai apa yang dipelajarinya. Sejalan dengan itu Nadawidjaya (Kunandar, 2009:294) menyatakan bahwa konsep pembelajaran kontekstual, tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik dalam menemukan sesuatu yang baru baik pengetahuan maupun keterampilan melalui kegiatan mandiri. Sehingga peserta didik tidak lagi menggunakan metode menghafal pengetahuan maupun keterampilan melainkan mengalami dan mencari secara mandiri pengetahuan. Dengan demikian, daya ingat peserta didik mengenai pengetahuan baru yang diperolehnya akan lebih dikuasai dalam rentang waktu yang lebih lama.

9.3 Model Pembelajaran Kontekstual

Pada dasarnya dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas, guru harus mendesain sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Isi materi pembelajaran dirancang dengan teknik, metode, strategi, dan model pembelajaran. Tentunya keempat istilah tersebut memiliki definisi yang berbeda-beda.

Model didefinisikan sebagai representasi abstrak dari proses, sistem, atau subsistem yang konkret. Model dapat digunakan untuk seluruh aspek kehidupan. Selain itu, model juga dapat dimanfaatkan dalam mendeskripsikan maupun menentukan pilihan-pilihan berdasarkan tampilan mengenai sesuatu. Dakir (2004:95) menyatakan bahwa model dapat diartikan sebagai konstruksi yang bersifat konsep dan teoritis. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran dalam pendidikan, model di sini diartikan sebagai proses perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang tersusun secara sistematis berdasarkan teori tertentu dan membentuk konsep mengenai pelaksanaan aktivitas belajar.

Pembelajaran dirancang dengan sadar agar pebelajar melakukan aktivitas tertentu (Gagne, Briggs & Wager, 1992:3). Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan, aktivitas yang memengaruhi pemikiran pebelajar dengan tujuan agar pebelajar memiliki pemahaman, pengetahuan, keterampilan sesuai yang diharapkan. Joyce dan Well (Rusman, 2014:133) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang dapat membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam hal ini guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran adalah membantu pemelajar dalam memahami sejumlah materi fakta, konsep, prosedur, prinsip, dan aspek sikap positif mengenai hal-hal yang perlu dikembangkan. Dalam prosesnya, pembelajar dituntut memahami kemampuan awal, latar belakang sosial, dan motivasi pemelajar. Indikator tersebut menjadi hal krusial untuk diperhatikan agar dapat menyesuaikan dan menyelaraskan berbagai pengetahuan sesuai kebutuhan pemelajar atau peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menunjang keberhasilan siswa belajar dengan membentuk iklim pembelajaran yang menyenangkan dan membuat pembelajaran lebih bermakna adalah dengan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Nurdyansah, dkk (2016:37) berpendapat bahwa pendekatan dengan Pembelajaran Kontekstual ialah:

“Pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan“

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sagala (2005:87) mendefinisikan model pembelajaran kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan makna dari isi materi yang dipelajari, serta menghubungkan antara materi tersebut dengan kehidupan nyata yang mungkin dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Sehingga masing-masing peserta didik dapat merasakan tujuan dan manfaat dari materi akademik yang dipelajarinya dan menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran kontekstual adalah rangkaian kegiatan belajar-mengajar yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara komprehensif dalam memahami isi materi yang disajikan serta menghubungkan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Langkah-langkah dalam pengembangan model pembelajaran kontekstual dijabarkan sebagai berikut:

1. Menumbuhkembangkan pemikiran siswa dalam melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, baik melalui bekerja mandiri, menemukan sendiri, mengkonstruksi secara mandiri pengetahuan dan keterampilan baru.
2. Melaksanakan kegiatan *inquiry* pada semua bagian materi yang diajarkan
3. Mengembangkan sifat keingintahuan peserta didik dengan memberikan beragam pertanyaan
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti kegiatan diskusi kelompok, kegiatan tanya-jawab, dan sebagainya
5. Menghadirkan model melalui contoh pembelajaran dengan ilustrasi, model, maupun dengan media yang kontekstual
6. Membiasakan masing-masing peserta didik melakukan refleksi terhadap setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
7. Melaksanakan penilaian secara objektif terhadap kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar (adaptasi dari Rusman, 2014).

9.4 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pada dasarnya pembelajaran kontekstual dikenal memiliki karakteristik yang khas, yakni seluruh aspek kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan memberikan pengalaman hidup, memiliki keterampilan memecahkan persoalan, meningkatkan kerja sama dan memiliki sikap

mengapresiasi pandangan orang lain. Karakteristik pembelajaran kontekstual berkaitan erat dengan komponen pembelajarannya (Rusman, 2012:192). Adapun komponen tersebut menurut Johnson B. Elaine (2002) terbagi atas delapan, yaitu :

- 1) Menjalin hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)
- 2) Mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*)
- 3) Melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*)
- 4) Mengadakan kolaborasi (*collaborating*)
- 5) Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*)
- 6) Memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*)
- 7) Mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching highstandards*)
- 8) Menggunakan asesmen autentik (*using authentic assessment*).

9.5 Prinsip atau Komponen Pembelajaran Kontekstual

Adapun komponen pembelajaran kontekstual yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Konstruktivisme

Pada bagian ini, konstruktivisme dinilai sebagai landasan filosofi berpikir dalam pembelajaran kontekstual yang mana disebutkan bahwasanya suatu pengetahuan tidak semata-mata hanya diperoleh dengan berbagai fakta saja, konsep, dan kaidah-kaidah, namun lebih dari itu yakni seorang pebelajar harus mampu membangun pengetahuannya secara mandiri sehingga lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata. Kondisi tersebut diasumsikan akan lebih bermakna dikarenakan peserta

didik mengalami secara langsung mengenai pengetahuan baru tertentu. Dengan demikian, pengetahuan tersebut akan lebih bermakna dalam jangka waktu yang lebih panjang.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Inti dari pembelajaran kontekstual adalah bagaimana si pebelajar dapat menemukan pengetahuan baru berdasarkan permasalahan yang diberikan. Proses penemuan dilakukan melalui proses konstruktivisme atau membangun pengetahuan baru secara mandiri. Pada tahap ini, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya hasil dari mengingat seperangkat materi pelajaran, melainkan hasil dari menemukan sendiri melalui siklus observasi (*observation*), bertanya (*questioning*), mengajukan dugaan (*hiphotesis*), pengumpulan data (*data gathering*), dan penyimpulan (*conclusion*)

c. Bertanya (*Questioning*)

Pembelajaran kontekstual mengasumsikan bahwa pengetahuan seseorang diawali dari beragam pertanyaan yang bergejolak dalam diri seseorang. Dengan melakukan kegiatan bertanya, produktivitas pemahaman seseorang akan bertambah. Aktivitas bertanya yang dilakukan oleh guru dimaksudkan untuk menilai kemampuan siswa dan memberikan motivasi serta bimbingan kepada siswa agar berani mengungkapkan pendapat/jawabannya. Bagi siswa, bertanya merupakan bagian penting dalam melakukan inkuiri, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Sebagai makhluk sosial, tentunya pebelajar juga memerlukan kontribusi dan peranan orang lain dalam berbagai aktivitas kebutuhan, termasuk dalam kegiatan belajar. Pada tahap ini, membentuk masyarakat belajar

merupakan hal yang tidak boleh dilupakan, karena melalui langkah ini seorang pebelajar akan memperoleh pengetahuan maupun sikap dalam menghargai pendapat teman, kerja sama, memberikan saran maupun masukan. Sehingga pebelajar akan memiliki sifat ketergantungan positif untuk memperkaya pengetahuan maupun informasi.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu perlu adanya model yang ditiru. Guru dapat menjadi model, misalnya memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Tetapi guru bukan satu-satunya model, artinya model dapat dirancang dengan melibatkan siswa atau mendatangkan seseorang dari luar untuk membantu mengatasi dalam memecahkan persoalan.

f. Refleksi (*Reflection*)

Pentingnya dilakukan proses refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilalui untuk mengingat kebermaknaan suatu materi pembelajaran yang telah diperoleh. Refleksi dapat diartikan sebagai cara berpikir tentang apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Siswa menyimpan apa saja yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Olehnya itu, refleksi merupakan hal yang penting untuk dilaksanakan dalam setiap pembelajaran karena akan memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mencerna, menimbang, dan menghayati mengenai apa saja kontribusi positif pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Tahap terakhir pada pembelajaran kontekstual adalah penilaian. Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan semata-mata dinilai dari hasil akhir. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis (*pencil and paper test*) dan penialain berdasarkan perbuatan (*performance based assessment*),

penugasan (*project*), produk (*product*), atau portofolio (*portofolio*) (Sahlan, 2015: 42).

9.6 Langkah-langkah Implementasi Pembelajaran Kontekstual

Untuk mencapai kompetensi dengan menggunakan CTL, guru dapat melakukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup pembelajaran (Sanjaya, 2010: 270-272).

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran kontekstual
 - 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
 - 2) Setiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi
 - 3) Melalui observasi, siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan
- c. Guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Kegiatan inti di lapangan
 - 1) Siswa melakukan observasi sesuai dengan pembagian kelompok
 - 2) Siswa mencatat hal-hal yang siswa temukan sesuai dengan alat observasi yang telah siswa tentukan sebelumnya
- b. Kegiatan inti di dalam kelas
 - 1) Siswa mendiskusikan hasil temuannya sesuai dengan kelompoknya

- 2) Siswa melaporkan hasil diskusinya
- 3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lainnya.

3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bantuan guru, siswa menyimpulkan hasil observasi yang berkaitan dengan masalah yang diamati sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai
- b. Guru menugaskan siswa untuk membuat hasil karya tentang hasil pengamatan yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Dakir. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M, Leslie J. Briggs, and Walter W. Wager. 1992. *Principles of Instructional Design*. America: Harcourt Brace & Company.
- Hiryanto. 2018. *Model-model Pembelajaran*. (masririt.files.wordpress.com/2007/12/model-model-pembelajaran.ppt.)
- Kunanda. 2009. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurdyansah, Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizama Learning Center Sidoarjo.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Johnson, Elaine. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc., Thousand Oaks.

BAB 10

PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

Oleh Nurmayanti

10.1 Pendahuluan

Inovasi pendidikan tidak lepas dari kegiatan inti pembelajaran. Di abad 21, beragam inovasi yang dihasilkan guna menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam proses pembelajaran adalah munculnya berbagai model-model pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan bagaimana guru dalam mengelola kelas. Perubahan pola pendekatan pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru kini menjadi berpusat pada peserta didik. Hal ini menjadi salah satu alasan dikembangkannya berbagai model pembelajaran yang menyesuaikan dengan berbagai perubahan. Salah satu model pembelajaran yang marak digunakan yakni model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL dirancang untuk menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, yang mana peserta didik dibiasakan untuk menggali potensinya masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan daya analisis peserta didik terhadap berbagai bentuk masalah yang disajikan dalam pembelajaran. Akhirnya peserta didik dibekali *skill* untuk menyelesaikan setiap persoalan di kehidupan nyata dan tentunya menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

10.2 Masalah Sebagai Titik Awal Pembelajaran

Problem based learning atau dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang berangkat dari masalah untuk selanjutnya dicari solusi/penyelesaiannya. Masalah dalam KBBI memiliki arti sebagai sesuatu yang harus diselesaikan (dipecahkan), soal, persoalan. Masalah dapat diartikan sebagai gap/kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan adanya masalah, seseorang dapat belajar memahami berbagai peristiwa. Untuk itu, diperlukan strategi dan langkah yang tepat dan akurat untuk memecahkan masalah tersebut.

Masalah yang diangkat dalam model *problem based learning* hendaknya memiliki 2 karakteristik, yakni:

- a. masalah yang autentik, berangkat dari peristiwa nyata
Masalah yang diangkat merupakan masalah yang sifatnya asli, orisinal, atau bukan dari hasil karangan seseorang/fiktif. Karakteristik autentik juga berarti masalah tersebut logis/masuk akal. Masalah yang berangkat dari kejadian nyata diperlukan agar peserta didik dengan mudah memahami peristiwa, karena sesuai dengan keadaan sehari-hari.
- b. masalah yang berakar pada materi yang diajarkan.
Masalah yang diangkat yakni masalah yang memiliki hubungan erat dengan materi/konten pembelajaran. Hal ini penting agar peserta didik dapat memahami materi melalui berbagai bentuk masalah dan terbiasa untuk menyelesaikan masalah yang serupa atau yang relevan.

Pada pelaksanaannya masalah dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti: (1) kinerja yang tidak sesuai, (2) situasi yang menuntut perhatian atau peningkatan, (3) mencari apa yang lebih baik atau hal yang baru, (4) fenomena yang masih menjadi misteri atau belum dapat dijelaskan, (5) adanya kesenjangan dalam informasi dan pengetahuan, dan (6) masalah pengambilan keputusan.

Belajar dari berbagai masalah dapat mengembangkan kognitif peserta didik untuk mengenal berbagai persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik digiring untuk memaksimalkan pengetahuannya dalam memecahkan berbagai permasalahan nyata. Selanjutnya peserta didik juga dapat memikirkan cara memecahkan masalah secara praktis dan efektif untuk kedepannya dapat diterapkan dalam kehidupannya.

10.3 Kaidah Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah/*Problem Based Learning* atau disingkat PBL merupakan pembelajaran dimana peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan nyata. PBL menuntut peserta didik untuk aktif menggunakan berbagai kecerdasan intelektual dan keterampilannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model PBL menurut (Duch et al., 2001) merupakan pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan. PBL merupakan proses belajar yang mana masalah kehidupan nyata sebagai titik awalnya lalu dari masalah ini peserta didik dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru (Sofyan et al., 2017).

Model PBL hakikatnya adalah belajar berpikir (*learning to think*) atau belajar bernalar (*learning to reason*), untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah baru. Melalui pembelajaran PBL, mendorong peserta didik untuk melihat suatu kejadian dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat mengasah kemampuan berpikirnya. Peserta didik menjadi lebih kritis dalam

menanggapi setiap peristiwa. Melalui daya analisis dan nalar yang baik, peserta didik dapat memilih informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah. Agar peserta didik dapat menjadi *problem solver* yang andal, peserta didik dilatih dengan berbagai ragam masalah secara mendalam.

Model PBL ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran didesain agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang disajikan dalam pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami permasalahan yang tidak terstruktur, memberikan pendapat, lalu menyimpulkan sebagai suatu rangkaian pembelajaran. Peserta didik akan mengasah keterampilan dalam berpikir kritis, melakukan analisis, dan berpikir kreatif dalam menemukan solusi atas setiap permasalahan. Pada penerapannya, peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan dan kemampuan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Akhirnya, model ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap konten pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajarnya (Khakim et al., 2022).

Meskipun pembelajaran berpusat pada peserta didik, keberhasilan PBL tidak terlepas dari peran guru sebagai instruktur pembelajaran. Guru merencanakan konsep belajar peserta didik, merancang masalah, mengatur diskusi, dan memfasilitasi setiap kebutuhan konseptual untuk peserta didik dapat menggali lebih dalam topik tertentu. Guru bertugas memotivasi dan mengarahkan peserta didik dalam proses belajarnya, agar kelas tetap aktif dan kondusif.

PBL dapat mengembangkan beberapa skill peserta didik, seperti keterampilan meneliti, berpikir kritis, negosiasi dan kerja sama tim, membaca, menulis, dan berkomunikasi secara publik. Peserta didik dapat mengasah kemampuan dalam penelitian dikarenakan model ini dirancang sama dengan proses

penelitian, dimana menerapkan kemampuan berpikir kritis terhadap masalah yang dihadapi. Dalam PBL, setiap anggota tim harus terlibat aktif dalam kelompok untuk bersama-sama menyelesaikan persoalan yang diberikan dalam pembelajaran. Kemampuan membaca dilatih melalui proses pencarian informasi tambahan yang mendukung cara penyelesaian masalah dalam kelompok. Kemampuan menulis didapatkan melalui penulisan laporan dan analisis data sebagai portofolio akhir pembelajaran. Sedangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik diasah melalui proses diskusi bersama untuk memaparkan hasil analisis dan penyelesaian masalah di depan kelas sebagai hasil belajar bersama.

PBL juga memiliki beberapa manfaat lain, seperti peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang positif dari proses pemecahan masalah, peserta didik lebih berani untuk belajar untuk mengembangkan pengetahuannya, mengembangkan rasa percaya diri peserta didik (Tsai et al., 2015), meningkatkan motivasi peserta didik, kinerja peserta didik, interaksi peserta didik, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Tarmizi & Bayat, 2010), meningkatkan kemampuan menganalisis, mensintesis, serta mengembangkan masalah (Ozturk et al., 2008).

Beberapa ciri umum PBL adalah sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antardisiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, (5) kerjasama.

10.4 Karakteristik Problem Based Learning

Berikut beberapa karakteristik dari model *Problem Based Learning* (PBL).

- (1) Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
Proses pembelajaran pada PBL lebih menitikberatkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik didorong untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Peserta didik akan lebih aktif mengeksplor pengetahuan baru sesuai dengan kebutuhannya.
- (2) Adanya masalah autentik sebagai fokus pembelajaran
Masalah yang diberikan guru kepada peserta didik adalah masalah yang autentik/nyata/bukan rekayasa, sehingga peserta didik mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupannya.
- (3) Pemerolehan informasi baru peserta didik melalui belajar mandiri
Dalam proses analisis permasalahan maupun penentuan solusi, peserta didik akan berusaha mencari sendiri dan menggali informasi yang dibutuhkan baik dari buku, artikel, maupun sumber lain yang relevan.
- (4) Pembelajaran dilakukan dengan kelompok-kelompok kecil
Agar peserta didik dapat saling berkolaborasi dan bertukar pikiran, maka pembelajaran PBL dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil. Namun, dalam pelaksanaannya, tugas tiap anggota kelompok harus jelas, begitupun tujuan yang ingin dicapai harus disepakati antar anggota kelompok.
- (5) Guru bertindak sebagai fasilitator
Pada pelaksanaan PBL, guru tidak lagi mendominasi kelas, namun guru bertindak sebagai fasilitator. Guru tetap memantau perkembangan proses pembelajaran peserta didik dan mengarahkan alur pembelajaran agar tetap sesuai target yang ingin dicapai.

10.5 Sintaks Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah menurut (Sani, 2013) adalah (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, (2) guru memberikan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya, (3) guru kemudian menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar, (4) peserta didik mencari literatur yang mendukung penyelesaian permasalahan yang diberikan guru, (5) peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, (6) peserta didik melaporkan tugas yang telah diberikan guru. Selain itu, menurut John Dewey dalam (Syamsidah & Suryani, 2018) terdapat enam langkah dalam PBL, yakni:

(1) Merumuskan masalah

Guru membimbing peserta didik dalam menetapkan permasalahan yang akan diselesaikan dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Menganalisis masalah

Pada tahap ini, peserta didik meninjau masalah secara mendalam dari berbagai sudut pandang, termasuk sebab akibat permasalahan tersebut.

(3) Merumuskan hipotesis

Peserta didik merumuskan beberapa kemungkinan pemecahan masalah.

(4) Mengumpulkan data

Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan terhadap penyelesaian masalah yang direncanakan

(5) Pengujian hipotesis

Peserta didik melakukan uji hipotesis/kemungkinan yang terjadi dengan mengaitkan pada berbagai informasi yang didapatkan, selanjutnya menyimpulkannya.

(6) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah

Peserta didik merekomendasikan pemecahan masalah berdasarkan hasil uji hipotesis dan kesimpulan yang diambil.

Yamin (2013) menjelaskan beberapa langkah penerapan PBL dalam kelas. Seperti orientasi masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, serta mengembangkan hasil karya. Berikut dijelaskan lebih rinci penerapan PBL serta pesan guru dan peserta didik.

Tabel 10.1. Penerapan PBL dalam Proses Pembelajaran

Langkah Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Orientasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran • Menjelaskan kebutuhan belajar • Memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pemecahan masalah • Memunculkan masalah sesuai topik materi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan segala kebutuhan untuk pembelajaran • Membentuk kelompok belajar • Mengamati dan menganalisis permasalahan yang diberikan
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik memahami tugas masing-masing sehubungan dengan masalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi untuk menentukan tugas masing-masing dalam kelompok untuk mencari data/informasi, alat bahan yang dibutuhkan

Langkah Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Memantau dan membimbing peserta didik dalam pencarian informasi yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengumpulan informasi dari berbagai referensi
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemantauan aktivitas diskusi peserta didik • Membimbing penyusunan laporan untuk dipaparkan di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi bersama kelompok dalam penentuan solusi atas permasalahan • Menyusun laporan • Mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing presentasi dan diskusi kelas • Mendorong peserta didik untuk mengevaluasi dan merefleksikan hasil kerja kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi hasil kerja kelompok • Memberikan apresiasi dan masukan terhadap hasil kerja kelompok lain • Menyusun kesimpulan dari setiap saran yang diterima.

10.6 Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Menurut pendapat Warsono & Hariyanto (2012), beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

- (1) Peserta didik terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah baik dalam pembelajaran maupun di kehidupan nyata
- (2) Memupuk solidaritas sosial melalui kegiatan diskusi bersama
- (3) Menjadikan guru dan peserta didik untuk lebih akrab
- (4) Membiasakan peserta didik untuk terus bereksperimen dengan hal baru.

Secara umum, berikut beberapa kelebihan dari penerapan pembelajaran model PBL.

- (1) Peserta didik akan terbiasa dengan berbagai bentuk masalah sehingga akan memudahkan untuk diterapkan di kehidupannya
- (2) Membiasakan peserta didik dengan cara berpikir ilmiah dalam menemukan solusi
- (3) Membiasakan peserta didik untuk bereksperimen terhadap hal baru
- (4) Melatih kerjasama antar tim
- (5) Meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik
- (6) Peserta didik terbiasa menggunakan berbagai alternatif sumber informasi yang beragam dan relevan.

Di samping kelebihan, model PBL ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- (1) Membutuhkan guru dengan kemampuan mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok serta mampu menyediakan berbagai masalah untuk dibahas selama proses pembelajaran
- (2) Bagi peserta didik yang malas, akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran
- (3) Memerlukan waktu yang cukup lama
- (4) Tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model PBL

DAFTAR PUSTAKA

- Duch, B. J., Groh, S. E., & Allen, D. E. (Eds.). (2001). *The power of problem-based learning: A practical "how to" for teaching undergraduate courses in any discipline* (1st ed). Stylus Pub.
- Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.
- Ozturk, C., Muslu, G. K., & Dicle, A. (2008). A comparison of problem-based and traditional education on nursing students' critical thinking dispositions. *Nurse Education Today*, 28(5), 627–632.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013*. UNY Press.
- Syamsidah, S., & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Deepublish.
- Tarmizi, R. A., & Bayat, S. (2010). Effects of problem-based learning approach in learning of statistics among university students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 384–392.
- Tsai, C.-W., Shen, P.-D., & Lu, Y.-J. (2015). The effects of Problem-Based Learning with flipped classroom on elementary students' computing skills: A case study of the production of Ebooks. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 11(2), 32–40.
- Warsono, H., & Hariyanto, M. (2012). Pembelajaran aktif teori dan asesmen. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Yamin, M. (2013). Strategi dan metode dalam model pembelajaran. *Jakarta: GP Press Group*.

BAB 11

PEMBELAJARAN *RESEARCH BASED LEARNING*

Oleh Fathul Zannah

11.1 Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran seyogyanya dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna supaya materi yang dipelajari dapat tersimpan pada *long term memory* siswa. Pembelajaran yang bermakna dapat terbentuk dengan menyajikan sumber belajar yang konkret. Semakin konkret sumber belajar yang digunakan, maka akan semakin mudah juga untuk dipahami dan diingat oleh siswa.

Penyajian sumber belajar yang konkret sejalan dengan konsep pembelajaran secara kontekstual. Konsep pembelajaran secara konseptual salah satunya yakni dengan memberdayakan berbagai benda atau fenomena yang ada di lingkungan sekitar siswa sebagai media pembelajaran ataupun sebagai sumber belajar (Kristyowati and Purwanto, 2019). Lingkungan sekitar dapat menjadi sumber belajar yang sangat bermanfaat untuk digunakan pada saat kegiatan pembelajaran yang mana tentunya perlu disesuaikan dengan materi yang relevan.

Alam sekitar merupakan sumber belajar yang sangat potensial untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran demi penerapan pembelajaran kontekstual. Dari pengetahuan tradisional yang dimiliki masyarakat maupun dari segala keanekaragaman hayati yang memiliki kekhasan di daerah masing-masing. Segala potensi tersebut disebut juga sebagai

potensi lokal pada suatu daerah yang tentunya akan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi bermakna jika diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Sayangnya, masih minim sekali kita temui pemberdayaan berbagai potensi lokal yang ada pada suatu daerah untuk dikembangkan menjadi sumber belajar pada kegiatan pembelajaran.

Minimnya pemanfaatan berbagai potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa dikarenakan minimnya juga pengetahuan oleh para guru akan penerapannya serta keterbatasan keilmuan untuk mengimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya para guru sebenarnya terkadang telah mengimplementasikan berbagai potensi lokal pada kegiatan pembelajaran, hanya saja belum terkonsep dengan baik dan dengan sistematis.

Penting untuk segera dilakukan rekonstruksi kegiatan pembelajaran melalui pemberdayaan potensi lokal sebagai sumber belajar untuk dapat diterapkan secara formal dan kontekstual (Perwitasari, Sudarmin and Linuwih, 2017). Hal tersebut perlu dilakukan supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dan memperoleh hasil belajar yang optimal (Hasrida, Danial and Salempa, 2018).

Beberapa kendala biasanya dialami ketika ingin menerapkan berbagai potensi lokal sebagai sumber belajar pada kegiatan pembelajaran, baik pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas bahkan pada jenjang perguruan tinggi. Salah satu kendala yang dihadapi diantaranya yaitu dikarenakan berbagai potensi lokal tersebut hanya berdasarkan pengetahuan lokal masyarakat yang belum dibuktikan secara ilmiah, sehingga kebenarannya kurang dipercaya apalagi bila diterapkan sebagai sumber belajar di sekolah.

Pembuktian berbagai potensi lokal yang ada pada setiap daerah sebenarnya telah banyak dilakukan, yakni pembuktian secara ilmiah menggunakan metode ilmiah. Misalnya pembuktian terkait potensi tumbuhan lokal sebagai obat-obatan maupun sebagai sumber pangan yang selama ini digunakan masyarakat hanya berdasarkan pengetahuan tradisional, perlahan telah dibuktikan potensinya secara ilmiah melalui uji laboratorium maupun uji lainnya (Zannah *et al.*, 2017); (Zannah and Dewi, 2021); (Zannah, 2019); (Zannah *et al.*, 2022). Berbagai hasil penelitian tersebut tentunya sangat potensial jika digunakan sebagai sumber belajar yang dikenal dengan pembelajaran berbasis hasil penelitian atau *Research based learning*.

11.2 Pembelajaran *Research Based Learning*

Kegiatan pembelajaran seyogyanya dapat menjadi wadah atau sarana bagi siswa untuk dapat meng"konstruksi" atau membentuk pengetahuan mereka sendiri. Hal tersebut perlu dilakukan supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Terdapat beberapa strategi ataupun pendekatan pembelajaran yang dapat membantu untuk mengarahkan siswa membentuk pengetahuannya sendiri secara mandiri, salah satunya yakni pembelajaran *Research based learning*.

Pembelajaran *Research based learning* merupakan kegiatan pembelajaran untuk dapat memadukan antara teori dan praktik, serta melatih kemampuan analisis dan kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki (Hidayah, 2018). Aplikasi pengetahuan yang dimiliki dapat berupa pemecahan pada permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, secara tidak langsung siswa akan terbiasa untuk lebih kritis dan cepat tanggap dalam memecahkan masalah atau *problem solving* secara ilmiah.

Penerapan pemecahan suatu masalah secara ilmiah akan mendorong siswa menjadi pembelajar yang aktif, salah satunya dalam memahami suatu konsep pada suatu materi pelajaran (Narut and Supradi, 2019). Konsep tersebut sejalan dengan konsep kegiatan pembelajaran *student centered* atau kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Penerapan pembelajaran yang berpusat kepada siswa penting untuk dilakukan supaya dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Antika, 2014).

Diperlukan suatu regulasi yang inovatif untuk menunjang upaya peningkatan kualitas pendidikan. Khususnya pada guru sebagai ujung tombak dunia pendidikan yang perlu memiliki kreatifitas serta kemampuan inovatif yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tentunya juga bukan hanya menjadi tugas guru saja, tetapi menjadi tanggung jawab bersama diantara semua pihak yang ikut terlibat.

Kreatifitas guru pada kegiatan pembelajaran diantaranya dalam hal merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran yang inovatif dan tentunya mengarah kepada keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran. Strategi atau pendekatan pembelajaran yang dapat membantu mengaktifkan siswa yakni dengan menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis penelitian atau *Research based learning*. Melalui kegiatan pembelajaran ini, diharapkan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja dalam mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

11.3 Manfaat Penerapan Pembelajaran *Research based Learning*

Penerapan pembelajaran *Research based learning* memberikan banyak sekali dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pertama, penerapan pembelajaran *Research based learning* mampu meningkatkan hasil belajar melalui penilaian hasil tes sebelum kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil belajar sesudah kegiatan pembelajaran (Sutrisna and Nisya, 2020).

Kedua, penerapan pembelajaran *Research based learning* dinyatakan mampu membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Mahardini *et al.*, 2019). Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu komponen dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa terutama untuk mengatasi berbagai permasalahan yang akan mereka hadapi di kehidupan sehari-hari. Berbagai permasalahan tersebut tentunya akan semakin kompleks seiring dengan perkembangan zaman khususnya di era *society 5.0* di masa kini.

Ketiga, penerapan pembelajaran *Research based learning* berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan penelitian dan menulis artikel ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal (Charitas and Prahmana, 2017). Kemampuan tersebut sangat penting untuk dikuasai siswa supaya mereka terampil dalam menerapkan metode ilmiah ketika memecahkan suatu masalah dan terampil dalam mengkomunikasikan dalam bentuk tulisan suatu penemuan yang telah mereka hasilkan.

Berdasarkan beberapa hasil temuan yang telah diuraikan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Research based learning* ini perlu dan sangat penting untuk diterapkan. Hal tersebut tentunya demi menunjang peningkatan kualitas pendidikan.

11.4 Tahapan Pembelajaran *Research based Learning*

Penerapan pembelajaran *Research based learning* perlu disesuaikan dengan tahapan yang relevan. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dengan tahapan yang telah ada akan sangat menentukan keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ini. Dimana pelaksanaannya perlu diterapkan secara bertahap dan berurutan.

Tahapan dari pembelajaran *Research based learning* diantaranya yaitu (Sutikno, Fatmawati and Rahayu, 2022):

- a. Tahap pengenalan
- b. Tahap pemberian referensi
- c. Tahap pelaksanaan
- d. Tahap diskusi
- e. Presentasi
- f. Pengumpulan laporan akhir

Secara rinci, uraian dari beberapa tahapan pada pembelajaran *Research based learning* tersebut dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

Tahapan Pengenalan

Pada tahap ini, guru berperan dalam memberikan apersepsi atau menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara umum. Guru menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran serta kegiatan-kegiatan apa sajakah yang akan dikerjakan untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran tersebut, dapat berupa tugas yang akan dikerjakan ataupun kegiatan lainnya.

Tahapan pemberian referensi

Pada tahap ini, guru berperan dalam memberikan referensi atau sumber yang dianggap valid bagi siswa untuk mencari referensi yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang di bahas. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, dan yang berperan aktif adalah siswa itu sendiri. Pemberian referensi di sini bertujuan supaya siswa dapat memahami materi terlebih dahulu sebagai wawasan awal untuk dapat memecahkan permasalahan yang diberikan.

Tahapan pelaksanaan

Pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Dimana kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara individu atau secara berkelompok.

Tahapan diskusi

Pada tahap ini, siswa secara aktif untuk melaksanakan kegiatan diskusi untuk membahas permasalahan yang relevan dengan materi pelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran.

Presentasi

Pada tahap ini, masing-masing kelompok diharapkan dapat secara aktif mengkomunikasi hasil diskusi mereka secara lisan atau secara tulisan. Kelompok lain diharapkan dapat secara aktif memberikan tanggapan atau masukan.

Pengumpulan laporan akhir

Pada tahap ini, masing-masing kelompok bertugas untuk mengumpulkan laporan akhir dari hasil diskusi masing-masing kelompok.

Berdasarkan tahapan-tahapan pada pembelajaran *Research based learning* tersebut, dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model ini mengarahkan siswa supaya dapat lebih aktif lagi pada kegiatan pembelajarannya. Hal tersebut bertujuan supaya siswa dapat terbiasa dalam mencari referensi pendukung terlebih dahulu dalam memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi atau permasalahan yang akan dipecahkan.

Kegiatan pembelajaran ini sangat penting untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar misalnya, jika diterapkan sedini mungkin, maka siswa akan terbiasa untuk memecahkan suatu permasalahan berdasarkan referensi pendukung yang valid atau berdasarkan metode ilmiah yang relevan. Hal tersebut bermanfaat sehingga kedepannya siswa akan terbiasa dalam memecahkan suatu masalah secara ilmiah.

Keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat bagi mereka kedepannya, yakni pada jenjang pendidikan menengah pertama maupun jenjang pendidikan menengah atas, bahkan sampai ke jenjang pendidikan perguruan tinggi. Keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat untuk dikuasai oleh peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di era society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, R. R. (2014) 'Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk" hal', *BioKultur*, III(1), p. 251.
- Charitas, R. and Prahmana, I. (2017) 'The Role of Research-Based Learning to Enhance Students' Research and Academic Writing Skills', *Journal of Education and Learning*, 11(1), pp. 351–366.
- Hasrida, Danial, M. and Salempa, P. (2018) 'Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Awal Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Maniangpajo (Studi Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit)', *Chemistry Education Review (CER)*, 1(1), p. 44. doi: 10.26858/cer.v0i1.5611.
- Hidayah, R. (2018) 'Implementasi Research based Learning -RBL pada Mata Kuliah Media Pembelajaran: Penelitian Kelas pada Mahasiswa Calon Guru SD', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), pp. 39–46.
- Kristyowati, R. and Purwanto, A. (2019) 'Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), pp. 183–191. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191.
- Mahardini, T. *et al.* (2019) 'Research Based Learning (Rbl) To Improve Critical Thinking Skills', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(2), p. 466. doi: 10.20961/shes.v1i2.26816.
- Narut, Y. F. and Supradi, K. (2019) 'Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran ipa di indonesia', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), pp. 61–69.

- Perwitasari, T., Sudarmin, S. and Linuwih, S. (2017) 'Peningkatan Literasi Sains Melalui Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Bermuatan Etnosains Pada Pengasapan Ikan', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(2), p. 62. doi: 10.26740/jppipa.v1n2.p62-70.
- Sutikno, S., Fatmawati, L. and Rahayu, R. (2022) 'Penerapan Model Research Based Learning Dalam Ipa Tentang Magnet Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri', 1(1), pp. 874–878.
- Sutrisna, D. and Nisya, R. K. (2020) 'Research Based Learning Model in Syntactic Subjects', *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), pp. 11–19.
- Zannah, F. *et al.* (2017) 'Phytochemical screening of Diplazium esculentum as medicinal plant from Central Kalimantan, Indonesia', *AIP Conference Proceedings*, 1844(May). doi: 10.1063/1.4983439.
- Zannah, F. (2019) *Eksplorasi Senyawa Apigenin secara In Silico*. DeePublish.
- Zannah, F. *et al.* (2022) 'Exploration of the Potential of Local Plants of Melastoma malabatchricum Fruit for Food Fortification', *Journal of Tropical Life Science*, 12(3), pp. 333–338. doi: 10.11594/jtls.12.03.06.F.
- Zannah, F. and Dewi, I. S. (2021) 'The Utilization of Various Medicinal Plants based on the Dayak Community Perspective in The Central Kalimantan as an Education for Sustainable Development A . Introduction B . Method C . Results and Discussion', 3(3), pp. 216–220.

BAB 12

INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI

Oleh Haris Munandar

12.1 Pendahuluan

Era society 5.0 sangat identik dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Peran teknologi sangat penting karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan merupakan cara sistematis untuk mengkonseptualisasikan pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran. Pendidikan akan selalu berkembang dan diperbaharui sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu dibutuhkan upaya-upaya untuk menyesuaikan dan meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri

Adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi ini tentu saja melahirkan sebuah tantangan baru untuk guru-guru dalam merancang sebuah inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran melalui teknologi informasi menjadi sebuah konsekuensi tak terhindarkan dari proses itu menuntut peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih baik.

12.2 Definisi Inovasi Pembelajaran

Istilah inovasi, perubahan dan pembaharuan seringkali dipakai secara silih berganti untuk menjelaskan tentang inovasi. Berdasarkan studi *Center for Educational research and Innovation* tahun 1973 sudah didefinisikan bahwa menunjukkan sesuatu tindakan yang baru dalam organisasi dan kehidupan manusia.

Inovasi Pembelajaran adalah sesuatu perubahan yang baru, kualitatif berbeda dengan hal sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *inverse* (penemuan baru) atau *discovery* yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan (Mashudi, 2015).

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Terkait dengan desain pembelajaran, peran guru adalah mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar

Guru atau pendidik adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah (Djamarah 2018). Inovasi pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Inovasi pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian semua pihak, khususnya guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menciptakan ataupun mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

12.3 Konsep Teknologi Informasi

Pada era globalisasi saat ini, masyarakat Indonesia dituntut mampu menggunakan teknologi informasi agar bisa bersaing dengan negara lain. Teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi. Dengan kata lain, yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi.

Teknologi dapat diartikan sebagai cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan dan peningkatan mutu kehidupan manusia (Pasal 1 ayat 2 UU nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian dan Pengembangan dan Penerapan ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit, hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Peranan teknologi informasi pada masa kini tidak hanya diperuntukkan bagi organisasi atau perusahaan, melainkan juga untuk kebutuhan individu. Bagi organisasi/perusahaan, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi individu maka teknologi

informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk promosi diri dan mencari pekerjaan.

Perkembangan teknologi yang demikian pesat terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang salah satu bidang yang juga berkembang sebagai akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika waktu-waktu sebelumnya hubungan antara pendidik dan peserta didik hanya dapat berlangsung melalui kegiatan tatap muka dibatasi oleh sekat ruang dan waktu atau melalui media cetak ternyata saat ini telah dapat dikembangkan. Melalui komunikasi online yang menembus sekat-sekat ruang dan waktu inovasi ini tentu saja berkaitan erat dengan pergeseran pola komunikasi edukatif antara guru dan siswa Bagaimana teknik-teknik belajar yang digunakan Bagaimana usaha dalam memahami peserta didik dan aspek-aspek psikologi belajar lainnya (Aunurrahman, 2019).

12.4 Teknologi Informasi dalam Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan mempunyai dampak positif karena perkembangannya telah memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasa berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara sebelumnya. Pada masa sekarang, perkembangan teknologi informasi, terutama di Indonesia, semakin berkembang setiap tahun. Teknologi merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran. Bahkan pembelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk teknologi informasi, pembelajaran dapat mengarahkan anak didik untuk belajar sambil bermain dan bekerja. Dengan menggunakan suatu teknologi dalam belajar, maka suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Pemanfaatan media teknologi informasi

dan komunikasi dalam pembelajaran pada dasarnya mempunyai peranan yang sangat penting dalam peningkatan mutu belajar mengajar (Alwi, 2021).

Dalam sejarahnya memang teknologi pendidikan merupakan hasil atau buah dari revolusi industri yang semakin berkembang, sehingga banyak guru (pendidik) dan aktivis pendidikan merekonstruksi akan proses pembelajaran yang berbasis *teacher center learning* kepada sistem pembelajaran berbasis teknologi, yang dipandang bahwa konsep pembelajaran ini adalah multidimensional yang memberikan manfaat terhadap penerapan pengetahuan dengan usaha mendapatkan solusi yang bisa diimplementasikan dalam permasalahan proses belajar-mengajar dari siswa (Warsita, 2008). Teknologi sangat berkaitan erat dengan pendidikan, dimana di dalamnya terdapat teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Rumusan tentang pengertian teknologi pembelajaran telah mengalami beberapa perubahan, sejalan dengan sejarah dan perkembangan dari teknologi pembelajaran itu sendiri.

Teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran sehingga para siswa menjadi lebih otonom dan kritis dalam menghadapi masalah, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil kegiatan belajar siswa. Teknologi dapat dan benar-benar membantu siswa dalam mengembangkan semua jenis ketrampilan, mulai dari tingkat yang sangat dasar sampai dengan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Ada tiga prinsip dasar yang dapat dijadikan rujukan dalam penerapan dan pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran, yaitu:

1. Pendekatan sistem (system approach), yaitu cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan permasalahan, artinya memandang segala sesuatu sebagai sesuatu yang menyeluruh dengan segala komponen yang saling melekat.
2. Berorientasi pada peserta didik (learner centered), bahwa usaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan harusnya memusatkan perhatiannya pada peserta didik.
3. Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan beberapa variasi (utilizing learning resources), peserta didik belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi.

AECT, pada tahun 1994, mengemukakan definisi teknologi pembelajaran yang mencakup tidak hanya deskripsi tentang variabel strategi belajar serta lebih menekankan pada teknik dan teori dari pada kategori media. Komponen teknologi pembelajaran adalah 1) teori dan praktik, teori terdiri dari konsep konstruk, prinsip dan proposisi yang menunjang terbentuknya sosok ilmu untuk memecahkan masalah. Praktik juga membantu terbentuknya sosok ilmu berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengalaman, 2) desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Komponen ini menunjukkan bidang keahlian atau fungsi dari teknologi pembelajaran, 3) proses dan sumber. Proses adalah suatu rangkaian kegiatan yang diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu. Proses belajar, mencakup urutan keterlibatan, masukan, kegiatan dan keluaran. Sedangkan sumber adalah segala sesuatu yang memfasilitasi kegiatan belajar. 4) belajar. Tujuan dari mendapatkan proses belajar yang efektif.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya adalah memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang berorientasi pada interest peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan akan pengembangan kognitif,

efektif dan psikomotornya. Teknologi merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak dan juga bervariasi.

Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi, seperti zoom, google classroom, google meeting atau melalui whatsapp group.

Secara sederhana, Inovasi adalah objek dan teknologi pendidikan adalah subjeknya. Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, karena teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia, termasuk dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, maka teknologi pendidikan juga dipandang sebagai suatu produk dan proses. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

12.5 Peran Teknologi Informasi Dalam Inovasi Pembelajaran

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Departemen Pendidikan Nasional 2003).

Berdasarkan definisi di atas, maka sudah sewajarnya pendidikan dijadikan sebagai tonggak utama bangsa. Sebagai garda terdepan dalam peningkatan kualitas pendidikan, seorang guru mau tidak mau harus berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Teknologi informasi (internet) muncul sebagai sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang terlibat dalam penyediaan fasilitas belajar. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi menuntut kreativitas dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik. Secara umum keterlaksanaannya tergantung pada satu atau lebih, tiga mode dasar dialog komunikasi berikut (Boettcher, 1999):

1. Dialog/komunikasi antara guru dengan siswa.
2. Dialog/komunikasi antara siswa dengan sumber belajar.
3. Dialog/komunikasi di antara siswa.

Ketiga mode dasar dialog ini tentu saja memberikan sebuah gambaran tentang pentingnya pola komunikasi yang dibangun untuk mencapai sebuah pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran melibatkan keterhubungan antar komponen pembelajaran, baik komponen peserta didik, pendidik, media, materi pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran (Abdulhak & Darmawan, 2012). Upaya mengelola keterhubungan antara komponen pembelajaran ini agar menjadi lebih optimal, efektif, dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar, salah satunya adalah pemanfaatan internet dalam inovasi pembelajaran. Internet merupakan platform komunikasi dengan

konten media digital memungkinkan untuk dikirim ke berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, laptop nirkabel, smartphone dan perangkat mobile lainnya. Internet dapat dijadikan pertimbangan dalam menyusun sebuah inovasi pembelajaran (Sa'ud, 2018). Selama beberapa dekade terakhir, pertumbuhan media digital, seperti munculnya internet dan menjamurnya perangkat mobile telah terintegrasi. Hal ini tentunya merupakan sebuah peluang besar dalam menerapkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Olehnya itu, dapat dipandang bahwa inovasi pembelajaran melalui teknologi dan informasi merupakan sebuah jalan alternatif untuk semakin mengembangkan kecakapan siswa sesuai kompetensi yang dibutuhkan saat ini sehingga bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Boettcher Judith V. 1999. Faculty Guide for Moving Teaching and Learning to the Web. USA: League for Innovation in the Community College.
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2018). Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Hilir, Alwi. Teknologi Pendidikan Di Abad Digital. Klaten: Lakeisha.
- Mashudi. 2015. Inovasi Pembelajaran dan Bahan Ajar, Suatu Pendekatan Teknologi Pembelajaran. Jember : IAIN Jember Press.
- Sa'ud, U. S. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Switri, Endang. 2019. *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

BIODATA PENULIS



Dr. Herman, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Herman, lahir pada tanggal 31 Maret 1986 di kota Pematangsiantar. Dia memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Gelar Doktor (Dr.) diperoleh dalam lingkup Linguistik Terapan Bahasa Inggris (LTBI) pada tahun 2020 di Universitas Negeri Medan. Disamping kegiatan sehari-hari dalam mengajar, Herman juga aktif dalam menulis di berbagai Jurnal baik Nasional, Nasional Akreditasi maupun Jurnal Internasional biasa dan Jurnal Internasional Bereputasi. Pada tahun 2021, ia berhasil lulus uji sertifikasi dan memperoleh predikat Penulis dan Editor Profesional berstandar BNSP. Ia juga menjadi Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) pada Program Kampus Mengajar Angkatan II pada tahun 2021. Selain aktivitas dalam menerbitkan tulisan, ia juga menjadi Editorial Board dan Reviewer di beberapa jurnal terakreditasi SINTA dan jurnal internasional. Ia juga ikut aktif dalam menulis buku seperti buku monograf dan juga buku Antologi. Herman dapat dihubungi melalui *e-mail*: herman@uhn.ac.id || FB: Herman Fukada || IG: @Herman Fukada

BIODATA PENULIS



Ervin Nurul Affrida, S.Pd., M.Si
Dosen Program Studi PG-PAUD
Fakultas Pedagogi dan Psikologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Penulis lahir di Tuban tanggal 15 Juni 1991. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Negeri Surabaya dan melanjutkan S2 pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Universitas Airlangga. Penulis menekuni bidang ilmu psikologi anak yang dituliskan dalam bentuk buku ajar serta ragam inovasi media pembelajaran anak usia dini yang dipatenkan HAKI Kemenkumham. Selain itu, penulis juga aktif sebagai influencer tentang pendidikan anak usia dini pada media sosial **@eparenting.official**

BIODATA PENULIS



Drs. Achmad Fachrurrazi, M.Pd.
Dosen Program Studi PG-PAUD
Fakultas Pedagogi dan Psikologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Penulis lahir Barito Kuala tanggal 23 November 1965. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pada tahun 1990 menyelesaikan pendidikan S1 di IKIP Surabaya. Selanjutnya pada tahun 2004 menyelesaikan pendidikan S2 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Saat ini penulis sedang menyelesaikan program Doktorat di Universitas Negeri Surabaya. Beberapa matakuliah kepakaran yang diampu oleh penulis diantaranya Media Pembelajaran, Program Penilaian Anak Usia Dini, Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak dan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbantuan Komputer.

BIODATA PENULIS



Dr. Sam Hermansyah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
FKIP Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Penulis lahir di Rappang pada 12 Juni 1982. Dia memulai studi di SD 4 Maroangin dan selesai pada tahun 1996, ia melanjutkan studi di SMPN 1 Maiwa dan menyelesaikan 1998, masuk sekolah di SMAN 1 Maiwa dan Finished 2001. Kemudian ia menyelesaikan Program S1 di Pendidikan Bahasa Inggris STAIN Parepare dan menyelesaikan tahun 2007, ia juga menyelesaikan program Magister di Pendidikan bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Parepare dan selesai tahun 2012. Dia juga menyelesaikan Program Doktor Ilmu Linguistik Universitas Hasanuddin dan selesai pada tahun 2021. Sekarang dia adalah Dosen Program Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Ia menulis sebuah buku berjudul “English for Tourism Industry”, Teacher professional ethich, Intercultural communication, Cross culture communication, Buku ajar berbicara retorik .

BIODATA PENULIS



Desi Sianipar, M.Th, D.Th.

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen
Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia

Penulis lahir di Jakarta tanggal 12 Desember 1971. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen Program Pascasarjana UKI. Menyelesaikan pendidikan sarjana pada bidang Teologi di Sekolah Tinggi Teologi Injili Koinonia. Kemudian melanjutkan pendidikan magister dan doktor pada bidang Teologi di Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Jakarta. Saat ini penulis juga menekuni penulisan karya ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan agama Kristen dan teologi. Penulis dapat dihubungi melalui email: desi.sianipar07@gmail.com dan nomor whatsapp 081578991962.

BIODATA PENULIS



Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd

Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Kampala-Sinjai tanggal 03 Maret 1977. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Makassar, melanjutkan S2 pada Jurusan Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang, dan melanjutkan S3 pada Jurusan Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Pengalaman penulisan Buku oleh Penulis yakni buku yang berjudul Komunikasi Organisasi Pendidikan pada Tahun 2011, sejumlah 85 halaman, penerbit FIP UNG. Pengalaman penelitian penulis dalam 5 tahun terakhir berjumlah 7 penelitian, antara lain: (1) Pemberdayaan Komite Sekolah (studi kasus di SMAN 1 Kota Gorontalo); (2)Pemberdayaan Komite Sekolah (studi kasus di SMAN 1 Kota Gorontalo); (3) Budaya Mutu Perguruan tinggi yang berbasis pada budaya mutu; (4) Budaya Mutu Perguruan Tinggi Menuju Leading University (Studi Kasus di Universitas Negeri Gorontalo); (5) Transformasi Nilai Budaya Sekolah dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter (Studi Multi Kasus pada MAN Insan Cendekia, SMAN 3, dan SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo); (6) Budaya Mutu Sekolah dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter (Studi Multi Kasus

pada MAN Insan Cendekia, SMAN 3, dan SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo); dan (7) Model pengembangan kompetensi kewirausahaan kepala sekolah untuk mendukung optimalisasi income generating unit produksi SMKN di kawasan Teluk Tomini.

Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir oleh Penulis berjumlah 14 diantaranya: (1) Pelatihan Manajemen Berbasis Sekolah pada sekolah dasar di Gorontalo Utara; (2) Pelatihan PTK dan PTS yang diselenggarakan oleh Prodi Manajemen Pendidikan PPS Universitas Negeri Malang; (3) Temu Ilmiah Nasional Asosiasi Manajemen Pendidikan administrasi Pendidikan Indonesia (APMAPI); (4) Konferensi Internasional “The international Conference in Educational and Training” (ICET 1) yang diselenggarakan oleh FIP Universitas Negeri Malang; (5) Diklat TOT penyiapan Penguatan Kepala Sekolah yang diselenggarakan oleh LPPKS Solo; (6) Diklat Penyiapan Asesor PPK Seleksi Akademik Calon Kepala sekolah; (7) Diklat Penyiapan Asesor PPK Seleksi Akademik Calon Kepala sekolah; (8) Seminar Hasil Program Peningkatan Kapasitas Riset (penelitian Hibah Doktor); (9) Master Trainer LPPKS Solo pada Penguatan Kepala Sekolah di Kabupaten Pohuwato; (10) Pengajar Diklat LPPKS Solo pada Diklat Calon Kepala Sekolah di Kabupaten Pohuwato; (11) Instruktur diklat penguatan Karakter guru dan siswa Kab Boalemo; (12) Pengajar Diklat LPPKS Solo pada Diklat Calon Kepala Sekolah di Kabupaten Gorontalo; (13) Pengajar Diklat Calon Kepala Sekolah di Kabupaten Gorontalo; dan (14) Narasumber Penyusunan SOP pada MIM Wumialo Kota Gorontalo.

BIODATA PENULIS



Moh Safii

Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Negeri Malang

Penulis lahir di Kota Malang, alumni Teknik Informatika ITS Surabaya dan S2 Ilmu Perpustakaan Universitas Indonesia. Sehari-hari berdinasi di Fakultas Sastra, Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Negeri Malang.

Email : moh.safii@um.ac.id

Web : <http://mohsafii.blog.um.ac.id/>

BIODATA PENULIS



Riski Fitriani Saragih, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Efarina Pematang Siantar

Penulis lahir di Rambung Merah tanggal 09 Januari 1992. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Efarina. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Matematika dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Matematika.

Ini adalah karya pertama saya, semoga bermanfaat.

BIODATA PENULIS

Adi Syahputra Manurung, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Salam hangat dari Penulis.

Penulis lahir di Torgamba, salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Labuhan Batu Selatan (Labusel), Sumatera Utara. Penulis lahir pada tanggal 13 Februari 1994. Saat ini penulis menjadi salah satu dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia untuk program sarjana (S-1) di FKIP salah satu PTS di Sumatera Utara. Latar belakang pendidikan penulis dimulai dengan menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas HKBP Nommensen pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis melanjutkan studi pada program Pascasarjana (S2) di Universitas Negeri Malang (UM) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

BIODATA PENULIS



Nurmayanti, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Penulis lahir di Rappang tanggal 11 Desember 1994. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Menyelesaikan pendidikan S1 pada prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada tahun 2016 dan S2 pada jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2019. Pernah mengajar di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan UPT SMK Negeri 5 Sidrap. Penulis merupakan Awardee Dana Hibah Penelitian DRPM tahun anggaran 2021 dan 2022 skema Penelitian Dosen Pemula (PDP).

BIODATA PENULIS



Dr. Fathul Zannah, M.Pd.

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Penulis lahir di Amuntai pada tanggal 14 Februari 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Lambung Mangkurat, melanjutkan S2 pada program studi Pendidikan Biologi Universitas Lambung Mangkurat dan S3 pada program studi Pendidikan Biologi di Universitas Negeri Malang. Penulis menekuni bidang pembelajaran IPA/Biologi yang diintegrasikan dengan kearifan lokal di Kalimantan Tengah sebagai bentuk inovasi pada kegiatan pembelajaran.

BIODATA PENULIS



Haris Munandar, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas MIPA Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Makassar tanggal 9 september 1989. Seorang anak yang beruntung dari orang tua Muhammad Issa dan Muliati. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar Inpres BTN IKIP I Makassar, kemudian SMP Negeri 13 Makassar, dan dilanjutkan ke SMA negeri 9 Makassar. Penulis melanjutkan pendidikan sarjana (S1) dan Magister (S2) Pendidikan Kimia di Universitas Negeri Makassar. Karir dosennya diawali pada tahun 2015 di STKIP Pembangunan Indonesia Makassar (SKIP-PI) yang kini menjadi Universitas Patompo. Tahun 2020 penulis berhijrah ke Kota Gorontalo dan menjadi ASN di jurusan kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo. Selain menjadi dosen, penulis juga aktif sebagai asesor Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN S/M) Provinsi Gorontalo, dan juga sebagai asesor Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan. Penulis juga aktif membuat konten-konten seputar pembelajaran pada chanel youtube Dosen Berhijrah.