

# 5. INOVASI PEMB .pdf

 class 1 -- No Repository 037

 class 2

 Rct.tech1222

---

## Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3270783874

Submission Date

Jun 7, 2025, 10:26 PM GMT+4:30

Download Date

Jun 7, 2025, 10:30 PM GMT+4:30

File Name

5\_INOVASI PEMB\_.pdf

File Size

2.3 MB

223 Pages

33,489 Words




231,213 Characters

# 7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

---

## Top Sources

- 7%  Internet sources
  - 2%  Publications
  - 2%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 7% Internet sources
- 2% Publications
- 2% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	id.scribd.com	2%
2	Internet	www.scribd.com	1%
3	Internet	repos.dianhusada.ac.id	<1%
4	Internet	nanopdf.com	<1%
5	Internet	lpmp-sumut.kemdikbud.go.id	<1%
6	Internet	www.researchgate.net	<1%
7	Internet	repository.uki.ac.id	<1%
8	Internet	jdih.magelangkab.go.id	<1%
9	Internet	jurnal.ucy.ac.id	<1%
10	Internet	core.ac.uk	<1%
11	Internet	www.slideshare.net	<1%

12	Internet	dreamschool26.blogspot.com	<1%
13	Internet	download.garuda.kemdikbud.go.id	<1%
14	Internet	journal.widyakarya.ac.id	<1%
15	Internet	eprints.iainu-kebumen.ac.id	<1%

Dr. Fachruraji, CHRP., MM.  
Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.  
Wabdillah, S.Pd., M.Pd.  
Elfira Makmur, S. Pd., M. Pd.  
Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.  
Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.  
Hilda Ashari, S.Pd., M.Pd.  
Heny Ekawati Haryono, M.Pd.  
Izmi Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.  
Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom., MT.

# Inovasi Pembelajaran Pendidikan

Editor : Jumadin, S.Pd., M.Pd.



# INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

Dr. Fachruroji, CHRP., MM.  
Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.  
Wabdillah, S.Pd., M.Pd.  
Elfira Makmur, S.Pd., M.Pd.  
Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.  
Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.  
Hilda Ashari, S.Pd., M.Pd.  
Heny Ekawati Haryono, M.Pd.  
Izmi Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.  
Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom., MT.

3

## PENERBIT



## 2024

### UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

#### Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

#### Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

#### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

Ukuran unesco (15,5 x 23 cm )  
Halaman : vii + 215  
Isbn : 978-623-8050-83-3

Penulis : Dr. Fachruroji, CHRP., MM.  
Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.  
Wabdillah, S.Pd., M.Pd.  
Elfira Makmur, S. Pd., M. Pd.  
Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.  
Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.  
Hilda Ashari, S.Pd., M.Pd.  
Heny Ekawati Haryono, M.Pd.  
Izmi Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.  
Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom., MT.

Editor : Jumadin, S.Pd., M.Pd.

Layout & Desain Cover :Tim creative Rizmedia

## RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA

Redaksi :

Jl. Batara Ugi /Griya Astra  
(Yogyakarta/Makassar)  
Telp/Wa:085242065812

Email:[rizmediapustaka@gmail.com](mailto:rizmediapustaka@gmail.com)

Website : [rizmediapustakaindonesia.com](http://rizmediapustakaindonesia.com)

**Cetakan Pertama, Oktober 2024**

Hak Cipta 2024@Rizmedia Pustaka Indonesia

*Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit atau Penulis.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT Tuhan yang maha esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-nya kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku yang berjudul **“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN”**.

Inovasi pembelajaran merupakan perubahan atau pengembangan dalam cara mengajar dan belajar yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Hal ini dapat meliputi penggunaan teknologi, pendekatan pedagogis yang baru, atau metode evaluasi yang lebih efektif. inovasi pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan alat atau teknologi baru, tetapi juga mencakup pengembangan kurikulum, metode pengajaran, dan pendekatan pedagogis yang lebih adaptif. Penerapan inovasi pembelajaran melibatkan pengintegrasian metode, strategi, dan teknologi baru dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa.

Buku ini terdiri dari 10 BAB :

BAB 1 HAKIKAT, TUJUAN, DAN FUNGSI INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN.

BAB 2 JENIS-JENIS INOVASI PEMBELAJARAN

BAB 3 METODE/MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KREATIF

BAB 4 *LESSON STUDY* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN

BAB 5 *DESAIN DIDACCTICAL RESEARCH (DDR)* SEBAGAI INOVASI  
PEMBELAJARAN

BAB 6 INOVASI DALAM BIDANG KETENAGAAN PENDIDIKAN

BAB 7 PENGEMBANGAN KARIER GURU

BAB 8 INOVASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

BAB 9 KEBIJAKAN DALAM INOVASI PENDIDIKAN

BAB 10 STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM  
MENGHADAPI PERKEMBANGAN KURIKULUM **PENDIDIKAN**

Proses penulisan buku ini berhasil diselesaikan atas kerjasama tim penulis. Demi kualitas yang lebih baik dan kepuasan para pembaca, saran dan masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada semua yang telah mendukung dalam penyelesaian buku ini terutama pihak penerbit yang telah memfasilitasi terbitnya buku ini. Semoga Allah Swt senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

**TIM PENULIS**

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
BAB 1 HAKIKAT, TUJUAN, DAN FUNGSI INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN (Dr. Fachruroji, CHRP., MM) .....	2
BAB 2 JENIS-JENIS INOVASI PEMBELAJARAN (Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.).....	20
BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF (Wabdillah, S.Pd., M.Pd). .....	42
BAB 4 <i>LESSON STUDY</i> SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN (Elfira Makmur, S. Pd., M. Pd.).....	67
BAB 5 <i>DIDACTICAL DESIGN RESEARCH (DDR)</i> SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN (Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd).....	85
BAB 6 INOVASI DALAM BIDANG KETENAGAAN PENDIDIKAN (Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.).....	106
BAB 7 PENGEMBANGAN KARIER GURU (HILDA ASHARI S.Pd., M.Pd.) .....	126
BAB 8 INOVASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI (Heny Ekawati Haryono, M.Pd.).....	144
BAB 9 KEBIJAKAN DALAM INOVASI PENDIDIKAN (Izmi Burhanuddin,S.Pd,M.Pd) .....	164
BAB 10 STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN	

(Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom.,MT.) ..... 186  
PENUTUP ..... 214



# BAB

# 1

# HAKIKAT, TUJUAN, DAN FUNGSI INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

**(Dr. Fachruroji, CHRP., MM)**

*Yayasan Nida Al Falah, Kalideres Jakarta Barat Telp.*

*081388550364*

*Email: ajiegani97@gmail.com*

## **A. PENDAHULUAN**

Seiring waktu terus mengalami pertambahan, dunia ini mengalami keniscayaan terus berkembang dan berubah di semua bidang yang tentunya tidak bisa diabaikan. Sehingga perubahan merupakan sesuatu yang mengakibatkan manfaat jika semuanya bersiap dan mengantisipasi perubahan, juga mengalami kerugian jika tidak bersiap dan mengantisipasi perubahan tersebut.

Pendidikan merupakan hak azazi manusia dalam memperolehnya, bahkan Negara Kesatuan Republik Indonesia menghususkan bidang ini dengan mengalokasikan anggarannya secara jelas sebesar 20% dari APBN. Pendidikan merupakan 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 (UU No. 20 Tahun 2003 Sisdiknas).

Pendidikan akan berjalan dengan baik jika semua unsur direncanakan dan dikelola dengan baik. Diantaranya tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan, peserta didik, anggaran, metode, sarana prasarana, dan unsur pendukung lainnya. Semua ini jika direncanakan, dikelola, dan dievaluasi tentu akan mengalami perkembangan yang terus mengalami kenaikan tentunya berdasarkan perkembangan zaman.

Di era revolusi industri 4.0 dan era civil society 5.0, yang dicirikan dengan adanya perubahan yang sangat cepat, teknologi terus berkembang, digitalisasi, komunikasi tanpa batas dan hubungan manusia yang cenderung semakin eksklusif. Sehingga peran guru sangat penting untuk menyiapkan dan mengantisipasi di era ini. Pendidik yang ideal pada era ini menurut Fachrurroji, 2024 menyatakan pendidik diharapkan memiliki 7 kecakapan

pendidik yaitu :



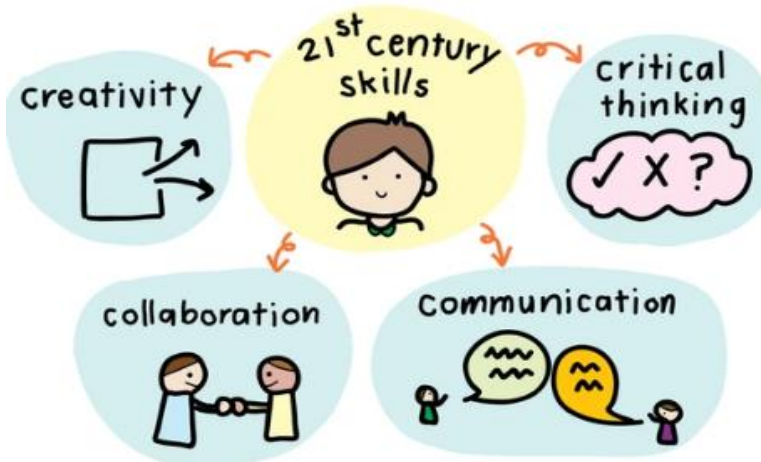
1. Kemampuan memimpin, yaitu bukan hanya tentang mengarahkan dan mempengaruhi tetapi juga kemampuan untuk menggerakkan dan memotivasi peserta didik agar bersedia melakukan tindakan-tindakan yang terarah pada pencapaian tujuan.
2. Literasi digital, yaitu kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan memanfaatkan media digital, seperti media sosial, platform digital, jaringan internet dan lain sebagainya, juga mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkan dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.
3. Komunikasi, yaitu kemampuan dalam menerima dan memaknai pesan dengan baik serta mampu mengirimkan pesan dengan baik dan cerdas dengan berbagai saluran komunikasi.
4. Kecerdasan emosional, yaitu kemampuan tenaga pendidik dalam menggunakan dan memahami emosi (baik emosi orang

*lain maupun emosi diri sendiri) dengan tujuan meningkatkan kesehatan fisik dan mental.*

5. *Kewirausahaan, yaitu proses mengidentifikasi, mengembangkan dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut berupa ide inovatif dan kreatif, ide berjualan, menangkap peluang, dan cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu.*
6. *Kewarganegaraan global, yaitu warna negara yang memiliki kepekaan terhadap isu-isu penting dunia dan memiliki kemauan serta kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan globalisasi.*
7. *Kerjasama tim, yaitu proses individu saling bekerja sama dalam sebuah tim atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama tim melibatkan proses kolaborasi, komunikasi, koordinasi dan kepercayaan antara anggota untuk memaksimalkan produktivitas kerja.*
8. *Pemecahan masalah, yaitu sebuah soft skill mengenai proses untuk memahami tantangan dalam bekerja untuk menemukan solusi yang efektif.*

Peserta didik di era ini juga diharapkan mempunyai kecakapan hidup yaitu yang dikenal dengan 4C yang meliputi :

1. *Kreativitas (Creativity), yaitu kemampuan untuk mencipta, juga*



*kemampuan dalam menerjemahkan ide-ide, aturan, pola, hubungan atau sejenisnya dengan tujuan untuk menciptakan berbagai karya-karya baru yang bermakna, bentuk, metode, interpretasi dan lain sebagainya.*

2. *Berpikir kritis (Critical Thinking), yaitu kemampuan seseorang untuk kritis dan objektif dalam mempertimbangkan informasi, argumen dan bukti yang diberikan, juga kemampuan mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dalam argumen atau bidang informasi tertentu.*
3. *Komunikasi (Comunication), yaitu kemampuan dalam menerima dan memaknai pesan dengan baik serta mampu mengirimkan pesan dengan baik dan cerdas dengan berbagai saluran komunikasi.*

4. *Kerjasama (Collaboration)*, yaitu proses individu saling bekerja sama dalam sebuah tim atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama tim melibatkan proses kolaborasi, komunikasi, koordinasi dan kepercayaan antara anggota untuk memaksimalkan produktivitas kerja.

Tenaga pendidik di abad civil society 5.0 ini harus menjadi guru penggerak yang mengutamakan murid dibandingkan dirinya, inisiatif untuk melakukan perubahan pada muridnya, mengambil tindakan tanpa disuruh, terus berinovasi serta keberpihakan kepada murid (Fachruroji, 2024).

Inovasi merupakan perubahan yang baru, unik dan orisinal yang sebelumnya belum dilakukan. Inovasi tidaknya hanya produk, tetapi bisa berbentuk program, metode dan lain sebagainya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Inovasi dalam pembelajaran pendidikan adalah tentang mengintegrasikan ide-ide baru, metode, atau teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pendidikan. Beberapa contoh inovasi pembelajaran pendidikan meliputi :

- a) Pembelajaran Berbasis Teknologi : Menggunakan teknologi seperti aplikasi mobile, platform daring, atau pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa.
- b) Pembelajaran Berbasis Proyek : Mengintegrasikan proyek-proyek nyata atau simulasi untuk memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan praktik.
- c) Pembelajaran Berbasis Kolaborasi : Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah

atau menciptakan sesuatu, mempromosikan keterampilan sosial dan kemampuan berkolaborasi.

- d) Pembelajaran Berbasis Penemuan : Mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan penyelidikan, bukan hanya menerima informasi dari guru.
- e) Pembelajaran Adaptif : Menggunakan teknologi untuk menyesuaikan pengalaman belajar siswa berdasarkan kebutuhan dan kemampuan mereka, memastikan setiap siswa mendapatkan pendampingan yang sesuai.
- f) Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Menggunakan elemen permainan seperti poin, tingkat, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.
- g) Pembelajaran Berbasis Keterampilan : Fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan literasi digital.

Inovasi-inovasi ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah dan memberikan mereka keterampilan yang relevan untuk sukses di masa depan. Inovasi dalam pembelajaran pendidikan mencakup hakikat, tujuan, dan fungsi yang penting untuk mengembangkan metode-metode baru dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai ketiga aspek ini :

## B. HAKIKAT INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

Perubahan dan pengembangan inovasi mengacu pada proses atau produk baru yang mengubah atau mengembangkan cara tradisional atau yang sudah ada dalam pembelajaran. Ini bisa berupa pengenalan teknologi baru, pendekatan metodologi baru, atau pembaruan dalam kurikulum. Respons terhadap tantangan inovasi sering kali muncul sebagai respons terhadap tantangan atau kebutuhan tertentu dalam konteks pendidikan. Misalnya, pengenalan pembelajaran jarak jauh sebagai respons terhadap pandemi Covid-19. Sehingga dengan hikmah Covid-19 kita mengenal adanya pembelajaran dalam jejaring (daring) atau bisa disebut juga pembelajaran online, yang kelebihanannya pembelajaran ini tidak terbatas jarak, waktu dan tempat.

Hakikat inovasi dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek yang mendasar dan penting. Berikut adalah beberapa hal yang menjadi inti dari inovasi pembelajaran:

1. Mengubah Pendekatan Tradisional : Inovasi pembelajaran berusaha untuk memecahkan pola-pola lama dalam pendidikan yang mungkin tidak lagi efektif atau relevan dengan cara menghadirkan metode baru, pendekatan baru, atau teknologi baru.
2. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi : Inovasi bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Menyesuaikan dengan Kebutuhan Siswa : Inovasi tidak hanya sekedar memperkenalkan teknologi atau metode baru, tetapi juga berfokus pada penyesuaian pendekatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual siswa secara lebih baik.
4. Mendorong Kreativitas dan Pemecahan Masalah : Inovasi membuka ruang untuk eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan dan pekerjaan di masa depan.
5. Memperkuat Keterampilan Abad ke-21 : Inovasi pembelajaran mencoba untuk mengintegrasikan dan mengembangkan keterampilan seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, literasi digital, dan pemecahan masalah yang penting untuk kesuksesan siswa di era modern.
6. Menggunakan Teknologi Secara Bijak : Inovasi tidak selalu terkait dengan penggunaan teknologi, tetapi sering kali teknologi menjadi sarana yang penting dalam menghadirkan inovasi ini. Penting untuk menggunakan teknologi dengan bijak untuk meningkatkan pembelajaran tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari pengalaman pendidikan.
7. Memperbaiki Hasil Pembelajaran : Tujuan utama dari inovasi pembelajaran adalah meningkatkan hasil pembelajaran siswa, baik dalam hal pemahaman materi pelajaran maupun pengembangan keterampilan yang relevan dengan kehidupan mereka.

Dengan memahami hakikat inovasi dalam pembelajaran, pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, memotivasi, dan relevan bagi siswa di era modern ini.

### **C. TUJUAN INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN**

Tujuan dari inovasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pendidikan, serta mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tuntutan dunia modern. Beberapa tujuan kunci dari inovasi pembelajaran termasuk :

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran : Inovasi bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan memperkenalkan metode, teknologi, atau pendekatan baru yang lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan konsep oleh siswa.
2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa : Inovasi pembelajaran berusaha untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi kehidupan mereka.
3. Mempersiapkan Keterampilan Abad ke-21 : Tujuan lain dari inovasi pembelajaran adalah untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan pemecahan masalah.

4. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Kebutuhan Individual : Inovasi memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih diferensiasi dan disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.
5. Mendorong Inklusi dan Keadilan : Inovasi pembelajaran dapat membantu mempromosikan inklusi dan keadilan dalam pendidikan dengan menyediakan akses yang lebih luas dan kesempatan yang lebih adil bagi semua siswa untuk berkembang.
6. Mengurangi Kesenjangan Pendidikan : Melalui inovasi, pendidikan dapat mengejar tujuan untuk mengurangi kesenjangan pendidikan antara kelompok-kelompok siswa yang berbeda, baik dari segi akses, kualitas, maupun hasil pembelajaran.
7. Memanfaatkan Teknologi Secara Bijak : Inovasi juga bertujuan untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dalam pendidikan, sehingga teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih baik.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, inovasi pembelajaran dapat membawa perubahan positif yang signifikan dalam pengalaman dan hasil pembelajaran siswa, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik dan lebih produktif.

## D. FUNGSI INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

Inovasi dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yang dapat mengubah dan meningkatkan proses pendidikan secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari inovasi pembelajaran:

1. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran : Inovasi bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperkenalkan metode, teknologi, atau pendekatan baru yang dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pelajaran.
2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa : Inovasi pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan interaktif bagi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.
3. Mendorong Pemikiran Kritis dan Kreativitas : Inovasi membuka ruang untuk pengembangan pemikiran kritis dan kreativitas siswa dengan memfasilitasi eksplorasi, eksperimen, dan solusi terhadap masalah yang relevan dan kompleks.
4. Memfasilitasi Penyesuaian : Inovasi membantu institusi pendidikan dan para pendidik untuk menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang terus berkembang.
5. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif : Inovasi membantu mempromosikan pembelajaran kolaboratif di antara siswa, di mana mereka dapat belajar dari satu sama lain, bekerja

bersama dalam tim, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

6. Meningkatkan Akuntabilitas : Dengan menggunakan inovasi, institusi pendidikan dapat meningkatkan akuntabilitas mereka dengan cara yang lebih efektif mengukur dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
7. Memperkuat Keterampilan Abad ke-21 : Inovasi pembelajaran mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan pemecahan masalah, yang penting untuk kesuksesan di dunia modern.
8. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Kebutuhan Individual : Inovasi memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih diferensiasi dan disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.
9. Mengurangi Kesenjangan Pendidikan : Dengan memperkenalkan inovasi, pendidikan dapat berupaya untuk mengurangi kesenjangan dalam akses, kualitas, dan hasil pembelajaran antara berbagai kelompok siswa.
10. Memanfaatkan Teknologi Secara Bijak : Inovasi pembelajaran memanfaatkan teknologi dengan bijak sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran siswa, tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari pengalaman pendidikan tradisional.
11. Menghadirkan Pembelajaran Seumur Hidup : Inovasi membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang

mendukung pendidikan seumur hidup, di mana siswa dilengkapi dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk terus belajar dan berkembang di masa depan.

Dengan menjalankan fungsi-fungsi ini, inovasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa saat ini, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih kompeten dan adaptif dalam menghadapi tantangan masa depan.

Secara keseluruhan, inovasi dalam pembelajaran pendidikan tidak hanya mengejar perubahan untuk perubahan itu sendiri, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, relevansi, dan respon terhadap dinamika yang terus berubah dalam pendidikan.

## REFERENCE

- Barkley, E.F., Cross, K.P., dan Major, C. H., (2005) *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*, Jossey-Bass
- Bergmann, J., dan Sams, A., (2012), *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*, International Society for Technology in Education (ISTE)
- Clark, R.C dan Mayer, R.E., (2016) *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Pfeiffer
- Fachruraji (2024). Peningkatan *Engagement* Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Civil Society 5.0, Rizmedia
- Fadel, C., (2009), *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass
- Farber, M., (2014) *Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning*, Routledge
- Garmston dan Wellman (2009), *The Adaptive School: A Sourcebook for Developing Collaborative Groups*, Corwin
- Juliani, A.J., (2019). *Project Based Learning: A Guide to Standards-Focused Project Based Learning for Middle and High School Teachers*, Routledge
- Kapp, K.M., (2012), *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer
- Nielsen, L., dan Webb, W., (2012) *Personalized Learning: A Guide for Engaging Students with Technology*, Corwin

- Sharan, S., (1994) Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice, Praeger
- Thomsen, D.M, (2017). The Project-Based Learning Toolkit: A Step-by-Step Guide for Teachers and Schools, Solution Tree Press
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
- Wagner, T., (2008), The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need—and What We Can Do About It, Basic Books
- Zbikowski, R.M., dan Schaefer, C.K., (2015), The Flipped Classroom: Practice and Practices in Higher Education, Routledge





# JENIS-JENIS INOVASI PEMBELAJARAN

**Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.**

*Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar Jl. Traktor IV*

*BTN Tabaria Baru Blok T15, Hp: 0811462086*

*amtaft@unm.ac.id*

## **A. KONSEP DASAR INOVASI PEMBELAJARAN**

Inovasi pembelajaran adalah perubahan atau pengembangan dalam cara mengajar dan belajar yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Hal ini dapat meliputi penggunaan teknologi, pendekatan pedagogis yang baru, atau metode evaluasi yang lebih efektif.

Inovasi pembelajaran merujuk pada penerapan metode, strategi, atau teknologi baru dalam proses pendidikan dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Inovasi ini mencakup perubahan dalam cara mengajar, cara siswa belajar, dan bagaimana penilaian dilakukan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan global, seperti kemajuan teknologi, perubahan sosial, dan

kebutuhan pasar kerja yang dinamis.

Pengertian inovasi pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan alat atau teknologi baru, tetapi juga mencakup pengembangan kurikulum, metode pengajaran, dan pendekatan pedagogis yang lebih adaptif. Misalnya, dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memfasilitasi akses informasi yang lebih luas bagi siswa. Selain itu, inovasi pembelajaran juga melibatkan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa diberdayakan untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar mereka, seperti melalui pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif.

## **B. JENIS-JENIS INOVASI PEMBELAJARAN**

Inovasi pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berikut adalah beberapa jenis inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan:

### **1. Inovasi Kurikulum**

Inovasi kurikulum merupakan proses pembaruan atau pengembangan struktur pendidikan agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan. Inovasi kurikulum adalah suatu proses yang melibatkan pembaruan dan pengembangan struktur, isi, serta pendekatan dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran. Dalam konteks global yang terus berubah, inovasi kurikulum menjadi sangat penting untuk

memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai, keterampilan abad ke-21, dan teknologi dalam kurikulum, pendidikan dapat lebih baik mempersiapkan siswa untuk kehidupan di masa depan.

Tujuan utama dari inovasi kurikulum adalah untuk meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu fokusnya adalah mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di dunia kerja modern. Selain itu, inovasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang beragam, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka. Pendidikan karakter juga menjadi fokus penting, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai moral dan etika dalam diri siswa, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan beretika.

Jenis-jenis inovasi kurikulum mencakup berbagai pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Misalnya, kurikulum berbasis kompetensi mengutamakan pengembangan keterampilan praktis dan kemampuan berpikir kritis daripada hanya mengandalkan penguasaan materi. Integrasi *STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)* juga menjadi salah satu inovasi yang populer, menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan pemahaman yang lebih holistik. Selain itu,

kurikulum berbasis proyek mendorong siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah nyata, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

Pendekatan dalam inovasi kurikulum sangat beragam, termasuk pembelajaran aktif yang menekankan partisipasi siswa dalam proses belajar, serta pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan alat digital untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran kontekstual juga menjadi penting, di mana materi ajar dihubungkan dengan pengalaman dan situasi nyata yang dialami siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Semua pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, implementasi inovasi kurikulum tidak tanpa tantangan. Beberapa pendidik mungkin merasa nyaman dengan metode tradisional dan enggan untuk mengadopsi pendekatan baru.

Proses evaluasi dan umpan balik menjadi kunci dalam inovasi kurikulum. Melalui evaluasi berkala, pendidik dapat menilai efektivitas kurikulum yang diterapkan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Umpan balik dari siswa, orang tua, dan komunitas pendidikan juga sangat berharga untuk meningkatkan kualitas dan relevansi kurikulum.

## 2. Inovasi Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang inovatif sangat berpengaruh terhadap cara siswa memahami materi ajar. Inovasi metode

pengajaran adalah proses penerapan pendekatan baru dalam menyampaikan materi ajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam era pendidikan yang terus berkembang, di mana teknologi dan kebutuhan masyarakat berubah dengan cepat, inovasi metode pengajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Berbagai pendekatan inovatif dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif yang sangat dibutuhkan di dunia saat ini.

Salah satu metode pengajaran yang inovatif adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam proyek nyata yang memerlukan pemecahan masalah dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Dengan cara ini, siswa belajar untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan berpikir kritis, serta merasakan langsung dampak dari apa yang mereka pelajari. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan di dunia nyata.

*Flipped classroom* adalah metode lain yang semakin populer. Dalam model ini, siswa mempelajari materi di rumah melalui video atau sumber digital lainnya, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi, tanya jawab, dan aktivitas praktis. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan masing-masing dan memberikan lebih

banyak waktu bagi guru untuk mendukung pemahaman siswa secara individual. Dengan demikian, flipped classroom mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam proses belajar mereka.

Pembelajaran kolaboratif juga merupakan metode yang inovatif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau proyek. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk saling belajar dari satu sama lain. Dengan berkolaborasi, siswa dapat berbagi perspektif, ide, dan strategi yang berbeda, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam era digital, pembelajaran berbasis teknologi memainkan peran penting dalam inovasi metode pengajaran. Penggunaan alat digital, seperti aplikasi pendidikan, platform e-learning, dan perangkat lunak interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang lebih luas. Metode ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan gaya dan ritme mereka sendiri. Teknologi juga memungkinkan penggunaan data analitik untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu. Namun, meskipun inovasi metode pengajaran memiliki banyak manfaat, implementasinya tidak selalu mudah. Banyak pendidik yang mungkin merasa nyaman dengan metode tradisional dan enggan untuk mencoba pendekatan baru. Selain itu, keterbatasan sumber daya, seperti akses terhadap

teknologi atau pelatihan bagi guru, dapat menjadi hambatan dalam menerapkan metode inovatif.

### 3. Inovasi Teknologi

Inovasi teknologi dalam pendidikan merujuk pada penerapan alat, perangkat, dan sistem digital yang dapat meningkatkan proses pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara pendidik dan siswa, serta memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, inovasi ini menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Salah satu bentuk inovasi teknologi yang paling mencolok adalah *e-learning*, atau pembelajaran daring. *E-learning* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui platform online. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Selain itu, banyak platform *e-learning* menyediakan berbagai sumber belajar, seperti video, kuis interaktif, dan forum diskusi, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan cara ini, *e-learning* tidak hanya memudahkan akses ke pendidikan, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih aktif.

Aplikasi pendidikan juga merupakan bagian penting dari inovasi teknologi. Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia, siswa dapat menggunakan alat interaktif untuk belajar berbagai mata pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan

menarik. Aplikasi ini sering mengandung elemen gamifikasi, di mana siswa dapat belajar sambil bermain, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Selain itu, aplikasi pendidikan juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.

Penggunaan alat bantu visual seperti proyektor, *smartboard*, dan *augmented reality* (AR) semakin umum dalam ruang kelas modern. Alat-alat ini memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Misalnya, dengan menggunakan AR, siswa dapat melihat representasi tiga dimensi dari konsep-konsep yang sulit dipahami, seperti struktur sel atau sistem tata surya, yang membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Alat bantu visual ini juga mendorong kolaborasi antara siswa, karena mereka dapat terlibat dalam aktivitas kelompok yang lebih dinamis.

Kelas virtua adalah inovasi teknologi lain yang semakin populer. Dengan kelas virtual, siswa yang berada di lokasi yang berbeda dapat belajar bersama dalam satu waktu yang sama melalui video konferensi dan platform kolaboratif. Ini sangat berguna dalam konteks pendidikan global, di mana siswa dari berbagai belahan dunia dapat berbagi pengalaman dan perspektif mereka. Kelas virtual juga mengatasi masalah jarak dan akses, memungkinkan siswa yang tidak dapat hadir secara fisik untuk tetap terlibat dalam proses belajar.

Meskipun inovasi teknologi menawarkan banyak manfaat, ada juga tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah

kesenjangan digital, di mana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi. Hal ini dapat menciptakan ketidakadilan dalam kesempatan belajar dan memperlebar kesenjangan pendidikan.

#### **4. Inovasi Lingkungan Pembelajaran**

Lingkungan belajar yang mendukung juga merupakan aspek penting dalam inovasi pembelajaran. Kelas fleksibel, misalnya, dirancang untuk memungkinkan perubahan pengaturan tempat duduk sesuai dengan aktivitas yang dilakukan. Ini mendorong interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru. Pembelajaran luar ruangan, di mana siswa belajar di lingkungan di luar kelas, seperti di taman atau lokasi nyata, juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta membuat pembelajaran lebih kontekstual dan nyata. Inovasi lingkungan pembelajaran merujuk pada perubahan dan pengembangan dalam suasana, desain, dan struktur fisik serta sosial dari ruang belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Lingkungan pembelajaran yang inovatif tidak hanya mencakup aspek fisik, seperti tata letak ruang kelas dan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup interaksi sosial, budaya, dan psikologis yang terjadi di dalamnya. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, siswa dapat merasa lebih nyaman, termotivasi, dan terlibat dalam proses belajar mereka.

Salah satu aspek penting dari inovasi lingkungan pembelajaran adalah desain ruang kelas. Ruang kelas yang

fleksibel dapat disesuaikan dengan berbagai aktivitas belajar. Misalnya, mengubah pengaturan tempat duduk dari formasi tradisional menjadi kelompok kecil dapat mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa. Desain yang memungkinkan pergerakan yang lebih bebas, seperti penggunaan meja dan kursi yang ringan, juga dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis.

Pembelajaran luar ruangan juga merupakan bentuk inovasi lingkungan pembelajaran yang semakin populer. Menggunakan lingkungan di luar kelas, seperti taman, laboratorium, atau lokasi sejarah, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan nyata. Pembelajaran di luar ruangan memungkinkan siswa untuk menerapkan teori yang mereka pelajari dalam konteks yang lebih luas, serta meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi ajar.

Penggunaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran adalah aspek lain yang tidak kalah penting. Dengan integrasi teknologi, seperti proyektor interaktif, papan tulis pintar, dan perangkat mobile, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi juga memungkinkan penggunaan sumber daya digital yang luas, memberikan akses kepada siswa untuk eksplorasi yang lebih mendalam terhadap materi ajar.

Budaya kelas juga memainkan peran penting dalam inovasi lingkungan pembelajaran. Menciptakan suasana yang inklusif dan mendukung dapat meningkatkan rasa memiliki siswa

terhadap proses belajar mereka. Guru dapat membangun budaya kelas yang positif dengan mendorong komunikasi terbuka, menghargai keberagaman, dan mendorong kolaborasi. Ketika siswa merasa aman dan dihargai, mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengeksplorasi ide-ide baru.

Namun, meskipun inovasi lingkungan pembelajaran menawarkan banyak manfaat, tantangan tetap ada. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya, terutama di sekolah-sekolah yang kurang beruntung. Tidak semua institusi pendidikan memiliki anggaran untuk mendesain ulang ruang kelas atau mengintegrasikan teknologi canggih.

## 5. Inovasi Pedagogi

Inovasi pedagogi adalah pengembangan dan penerapan pendekatan baru dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Inovasi ini mencakup perubahan dalam strategi, metode, dan filosofi pengajaran yang dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di dunia modern. Dengan pendekatan yang inovatif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Salah satu bentuk inovasi pedagogi yang populer adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*, PBL). Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang kompleks dan harus bekerja sama untuk mencari

solusi. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang relevan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif, membantu siswa memahami bagaimana pengetahuan mereka dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran diferensiasi adalah inovasi lain yang menekankan penyesuaian metode pengajaran berdasarkan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Pendidik yang menerapkan pendekatan ini berusaha untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Dengan cara ini, siswa yang memiliki latar belakang atau kemampuan yang berbeda dapat tetap terlibat dan merasa dihargai dalam proses belajar.

Gamifikasi adalah pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan mekanisme permainan, seperti poin, level, dan tantangan, pendidik dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Gamifikasi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang kompetitif namun mendukung, dan memungkinkan siswa untuk merasakan pencapaian saat mereka menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu.

Meskipun inovasi pedagogi menawarkan banyak manfaat,

tantangan tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah resistensi terhadap perubahan dari pendidik yang mungkin merasa nyaman dengan metode tradisional. Selain itu, kurangnya pelatihan dan dukungan yang memadai dapat menghambat penerapan inovasi pedagogi. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk memberikan pelatihan yang memadai dan menciptakan budaya kolaboratif di antara pendidik.

## 6. Inovasi Sosial dan Kultural

Inovasi dalam pembelajaran juga perlu mempertimbangkan aspek sosial dan budaya siswa. Pembelajaran berbasis komunitas, misalnya, mengaitkan pengalaman belajar dengan isu-isu yang relevan di masyarakat, sehingga siswa dapat melihat relevansi pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan multikultural dalam pembelajaran berfungsi untuk mengintegrasikan berbagai budaya dalam materi ajar, yang dapat meningkatkan toleransi, pemahaman, dan penghargaan terhadap perbedaan di antara siswa.

Inovasi sosial dan kultural dalam pendidikan merujuk pada penerapan pendekatan, metode, dan praktik yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sosial, keterlibatan komunitas, serta pemahaman antarbudaya di dalam proses pembelajaran. Inovasi ini berfokus pada bagaimana pendidikan dapat berperan dalam menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran sosial, empati, dan kemampuan untuk beradaptasi dalam masyarakat yang

beragam. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan kultural dalam kurikulum, pendidikan dapat menjadi alat yang kuat untuk perubahan positif di masyarakat.

Salah satu bentuk inovasi sosial dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis komunitas. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat langsung dengan isu-isu yang relevan di masyarakat mereka, seperti lingkungan, kesehatan, atau ketidakadilan sosial. Melalui proyek yang berkaitan dengan komunitas, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari di kelas ke dalam konteks nyata, sekaligus meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah sosial. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab dan kontribusi terhadap masyarakat.

Integrasi pendidikan multikultural juga merupakan aspek penting dari inovasi sosial dan kultural. Dengan mengintegrasikan berbagai perspektif budaya dalam materi ajar, siswa dapat belajar tentang keragaman dan menghargai perbedaan. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan antarbudaya yang penting untuk berinteraksi dalam masyarakat yang semakin global. Pendidikan multikultural mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang isu-isu sosial dan budaya serta membangun sikap saling menghormati dan toleransi.

Pelibatan keluarga dan komunitas dalam proses pendidikan juga merupakan inovasi yang penting. Dengan melibatkan orang tua dan anggota komunitas dalam kegiatan

sekolah, seperti seminar, lokakarya, atau proyek kolaboratif, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan berakar pada kebutuhan masyarakat. Keterlibatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran siswa, tetapi juga memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas, menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih suportif.

Meskipun inovasi sosial dan kultural dalam pendidikan memiliki potensi besar, tantangan tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi waktu, dana, maupun dukungan yang diperlukan untuk melaksanakan program tersebut. Selain itu, resistensi terhadap perubahan dari pendidik atau pihak lain yang terlibat juga dapat menghambat penerapan inovasi ini. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan kesadaran dan pemahaman di antara semua pemangku kepentingan tentang nilai inovasi sosial dan kultural dalam pendidikan.

## **7. Inovasi Manajemen Kelas**

Mengelola kelas dengan cara yang inovatif dapat meningkatkan suasana belajar. Strategi pengelolaan kelas positif, yang berfokus pada penguatan positif dan dukungan emosional bagi siswa, dapat menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk belajar. Penggunaan teknologi dalam manajemen juga menjadi semakin penting; aplikasi atau perangkat lunak untuk mengatur tugas, jadwal, dan komunikasi dengan siswa dan orang tua dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan kelas. Inovasi manajemen kelas merujuk pada penerapan strategi dan

praktik baru dalam mengelola lingkungan belajar untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa. Fokus dari inovasi ini adalah menciptakan suasana yang kondusif, di mana siswa merasa aman, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang inovatif, pendidik dapat lebih baik mengatur dinamika kelas, mengatasi tantangan perilaku, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih produktif.

Salah satu metode yang sering digunakan dalam inovasi manajemen kelas adalah pengelolaan kelas positif. Pendekatan ini menekankan penguatan perilaku baik melalui pujian, penghargaan, dan umpan balik positif. Dengan menciptakan budaya positif dalam kelas, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan perilaku yang diharapkan. Strategi ini juga membantu membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa, yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Penggunaan teknologi juga memainkan peran penting dalam inovasi manajemen kelas. Dengan memanfaatkan alat digital, seperti aplikasi manajemen kelas, pendidik dapat mengatur tugas, jadwal, dan komunikasi dengan siswa dan orang tua dengan lebih efisien. Alat ini memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih cepat. Selain itu, teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, misalnya dengan menggunakan kuis online atau platform pembelajaran yang mendorong keterlibatan

siswa.

Pembelajaran diferensiasi merupakan pendekatan lain yang penting dalam manajemen kelas. Dengan mengenali bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda, pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran dan tugas agar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Ini tidak hanya membantu siswa belajar dengan cara yang paling efektif untuk mereka, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih inklusif, di mana semua siswa merasa dihargai dan didukung.

Pengaturan fisik ruang kelas juga merupakan aspek penting dari inovasi manajemen kelas. Mengatur tata letak ruang kelas dengan cara yang mendukung interaksi dan kolaborasi dapat meningkatkan dinamika pembelajaran. Misalnya, menggunakan meja yang dapat dipindahkan untuk membentuk kelompok kecil atau area belajar yang berbeda dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling belajar. Lingkungan yang nyaman dan menarik juga dapat meningkatkan konsentrasi dan minat siswa dalam belajar.

Meskipun ada banyak manfaat dari inovasi manajemen kelas, tantangan juga muncul. Salah satu tantangan utama adalah resistensi terhadap perubahan dari pendidik yang mungkin merasa nyaman dengan metode tradisional. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang memadai dan menciptakan budaya kolaboratif di antara pendidik, sehingga mereka merasa didukung dalam menerapkan inovasi baru.

### C. PENERAPAN INOVASI PEMBELAJARAN

Penerapan inovasi pembelajaran adalah proses yang melibatkan pengintegrasian metode, strategi, dan teknologi baru dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa. Langkah pertama dalam penerapan inovasi ini adalah melakukan analisis kebutuhan yang mendalam. Hal ini melibatkan pengumpulan data melalui survei, wawancara, atau diskusi kelompok untuk memahami tantangan yang dihadapi siswa dan pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan menentukan jenis inovasi yang paling sesuai untuk diterapkan.

Salah satu bentuk inovasi yang banyak diterapkan adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Integrasi platform e-learning seperti Google Classroom atau Moodle memungkinkan akses yang lebih mudah bagi siswa terhadap materi ajar, tugas, dan sumber belajar lainnya. Selain itu, teknologi seperti video pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit, memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan masing-masing. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Lingkungan belajar yang fleksibel juga berperan penting dalam penerapan inovasi pembelajaran. Mengatur tata letak ruang kelas dengan cara yang mendukung interaksi dan kolaborasi dapat meningkatkan dinamika pembelajaran.

Misalnya, menggunakan meja yang dapat dipindahkan untuk membentuk kelompok kecil atau menciptakan area belajar yang berbeda dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling belajar. Lingkungan yang nyaman dan menarik juga dapat meningkatkan konsentrasi dan minat siswa dalam belajar.

Evaluasi dan umpan balik merupakan aspek penting dalam inovasi pembelajaran. Pendekatan ini harus mencakup pengamatan dan pengumpulan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Dengan melakukan evaluasi secara berkala, pendidik dapat menilai efektivitas metode yang diterapkan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Umpan balik dari siswa tidak hanya memberikan wawasan berharga tentang bagaimana perubahan dalam pengajaran mempengaruhi pengalaman belajar mereka, tetapi juga membantu pendidik dalam mengoptimalkan praktik pengajaran.

## REFERENCE

- E-ujian, 2023. Model Pembelajaran Inovatif: Pengertian dan Penerapannya. Diakses dari laman <https://e-ujian.id/model-pembelajaran-inovatif-pengertian-dan-penerapannya/> pada tanggal 11 September 2023.
- Pijar (2024). Inovasi Pembelajaran: Definisi, Manfaat, dan Contohnya. Diakses dari laman <https://pijarsekolah.id/blog/inovasi-pembelajaran-definisi-manfaat-dan-contohnya/> pada tanggal 12 September 2024.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahmadani, N. D., & Suyatno, S. (2024). Inovasi Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 825-836.
- 9 Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104-126.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.

## PROFIL PENULIS

### **Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi.,M.Pd.**

Penulis lahir di Raha, 20 Juli 1986 Kabupaten Muna Sulawesi Tenggara. Menamatkan kuliah strata satu di Sekolah Tinggi Pertanian Wuna Raha tahun 2008, selanjutnya dengan menyandang wisudawan terbaik mendapatkan beasiswa BPPDN Tahun 2011 menamatkan studi lanjut strata dua di Universitas Negeri Makassar Tahun 2013. Saat ini penulis aktif melakukan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Makassar dan Dosen PNS pada unit kerja Fakultas Teknik Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif.





# MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF

**Wabdillah, S.Pd., M.Pd.**

*Universitas Negeri Makassar, Jl. AP Pettarani*

*Email:(Wabdillah@unm.ac.id)*

## **A. PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu proses menciptakan pengetahuan, makna dengan mengembangkan pemikiran dengan menciptakan pemikiran atau pemahaman baru berdasarkan fakta. Belajar adalah proses yang melibatkan adanya perubahan bersifat permanen dalam sikap atau perilaku atau kemampuan seseorang sebagai bagian dari hasil dari latihan atau pengalaman. Proses ini tidak hanya melibatkan pengetahuan atau informasi baru, tetapi juga pemahaman, keterampilan, sikap, dan kebiasaan. Dalam konteks pendidikan, belajar sering diartikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pengajaran formal, seperti di sekolah atau universitas.

Pendidik perlu berkolaborasi dengan peserta didik untuk menciptakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik atau gaya belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pembelajaran adalah

proses yang inklusif yang melibatkan siswa, guru, metode, lingkungan, sarana, fasilitas, dan infrastruktur semuanya saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Pembelajaran dapat berjalan secara maksimal bergantung pada tersedianya fasilitas yang mendukung, lingkungan yang memadai serta kondisi pelajar yang baik serta mendapatkan proses belajar yang baik. Hal inilah yang menjadi aspek dasar dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

## **B. KONSEP MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF**

Model pembelajaran adalah rangkaian penyajian pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Fungsi utama model pembelajaran adalah sebagai pedoman pendidik/perancang dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran memberikan panduan tentang bagaimana metode dan materi pelajaran disajikan, bagaimana siswa terlibat aktif, dan bagaimana evaluasi pembelajaran dilakukan.

Pada era abad 21 ini penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mempersiapkan generasi muda dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatifitas, kolaborasi dan komunikasi. Kreatif dan inovatif merupakan dua konsep yang saling terkait dan menjadi kunci sukses dalam berbagai bidang termasuk dalam pembelajaran. Inovatif merupakan penerapan ide-

ide baru atau cara-cara baru untuk melakukan sesuatu yang di dalamnya melibatkan proses mengubah ide menjadi produk, proses, atau layanan yang bermanfaat. Inovatif tidak hanya terbatas pada penemuan sesuatu yang baru, tetapi juga mencakup perbaikan pada proses yang sudah ada, pengembangan produk yang lebih efisien, atau bahkan cara baru dalam berpikir. Adapun kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan relevan yang melibatkan imajinasi, pemikiran divergen, dan kemampuan untuk melihat hubungan antara hal-hal yang tampaknya tidak berhubungan. Kreatif merupakan pondasi dari inovasi. Ide-ide kreatif perlu dikembangkan dan diuji coba untuk menghasilkan inovasi yang nyata. Inovasi, pada gilirannya, mendorong kreativitas lebih lanjut dengan menciptakan masalah baru yang perlu dipecahkan

Penerapan model model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar, model pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Peserta didik akan lebih antusias dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kreatif dan inovatif dapat mengembangkan keterampilan abad 21 yang diantaranya meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis dari peserta didik meningkatkan kreativitas yaitu menghasilkan ide-ide baru dan inovatif, meningkatkan peserta didik dalam melakukan kolaborasi dan kerja sama untuk mencapai tujuan, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dalam penyampaian gagasan yang jelas dan efektif.

Pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kreatif dan inovatif dituntut harus mempunyai daya kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam mendesain pembelajaran, kemampuan mengembangkan diri, kemampuan memahami peserta didik agar dapat memberikan pelayanan pembelajaran secara maksimal. Penerapan model pembelajaran kreatif dan inovatif oleh pendidik membutuhkan penguasaan kerangka teori, konsep pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran. Dalam mendesain pembelajaran kreatif dan inovatif diperlukan beberapa langkah strategis sesuai dengan jenis model pembelajaran yang diterapkan sehingga desain yang dibuat menjadi sistematis dan mampu mencapai tujuan akhir pembelajaran secara utuh dan tentunya menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik. Terdapat berbagai model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan karakteristik atau gaya belajar mereka. Pendidik juga sebaiknya menyadari bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Sehingga diharapkan seorang pendidik dapat memilih model pembelajaran yang dengan memperhatikan kondisi peserta didik, materi ajar, media dan fasilitas yang tersedia dan tentunya kondisi dari pendidik itu sendiri

### C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF

Pembelajaran kreatif dan inovatif adalah pembelajaran berbasis pendekatan *student centered learning* yaitu pembelajaran berpusat pada siswa yang memberikan kesempatan lebih besar

kepada siswa untuk mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran kreatif dan inovatif menggunakan paradigma konstruktivisme yang dapat membantu siswa menyerap, menemukan kembali, atau mengubah informasi baru. Pembelajaran konstruktivisme adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan bukan sekadar transfer informasi dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pandangan konstruktivisme, siswa tidak dianggap sebagai wadah kosong yang perlu diisi dengan informasi, melainkan sebagai pembangun pengetahuan yang aktif (Gardner, 1991). Gunter et al (1990) mendefinisikan *an instructional model is a step-by step procedure that leads to specific learning outcomes*. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman atau dasar dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pengembangan model-model pembelajaran kreatif dan inovatif di era ini adalah memadukan berbagai kompetensi yang meliputi pengetahuan, skill, sikap, dan penguasaan teknologi-informasi. Adapun yang perlu dikembangkan adalah kecakapan 4C yang umumnya mengacu pada empat kompetensi dasar yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Keempat kompetensi tersebut yaitu

1. *Critical Thinking* yaitu kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis mulai dari menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasi informasi secara objektif
2. *Communication* yaitu kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis.
3. *Collaboration* yaitu kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
4. *Creativity* yaitu kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, yaitu menghasilkan ide-ide baru dan inovatif.

Keempat kompetensi ini dianggap penting karena mereka membantu siswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompleks dan kompetitif (Kemendikbud, 2017).

Pendidik memiliki peranan yang sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Pendidik tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan inovasi pada peserta didik. Pendidik dalam pembelajaran kreatif dan inovatif memiliki peranan sebagai *expert learners*, sebagai *manager*, dan sebagai *mediator* (Yuniarti, 2010).

#### 1. Pendidik sebagai *expert learners*

Seorang pendidik sebagai *expert learners* harus

memberikan pemahaman materi pembelajaran dengan baik, meluangkan waktu yang cukup bersama peserta didik, mengemukakan masalah dan alternatif pemecahannya, memantau kemajuan pembelajaran dan pembelajaran, mengubah strategi ketika siswa kesulitan mencapai tujuannya, berusaha untuk mencapai tujuan kognitif, metakognitif, afektif dan psikomotor dari peserta didik. Konsep yang menekankan pentingnya seorang guru untuk terus belajar dan mengembangkan dirinya. Dalam konteks pembelajaran yang semakin dinamis dan kompleks, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus memiliki kemampuan belajar yang tinggi untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## 2. Pendidik sebagai manager

Pendidik sebagai manager menggambarkan peran pendidik tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pengelola proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pendidik berperan aktif dalam merencanakan, mengorganisasi, mengarahkan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Pendidik sebagai manager memiliki kewajiban untuk memantau kinerja akademik siswa dan masalah yang peserta didik hadapi, melakukan monitoring kedisiplinan dan hubungan interpersonal, serta memantau penggunaan waktu yang tepat yang diperlukan untuk melaksanakan tugas. Terkait peranan pendidik sebagai manager, pendidik membuat keputusan tentang konten pembelajaran, memilih proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal, dan melakukan pengelompokan siswa.

## 3. Pendidik sebagai mediator

Pendidik sebagai mediator merupakan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga bertindak sebagai penengah atau fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam. Pendidik sebagai mediator melakukan pembimbingan dan melakukan mediasi antar siswa, membantu siswa memformulasikan pertanyaan atau mengkonstruksi representasi visual suatu masalah, membimbing siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, memusatkan perhatian siswa, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, dan mengembangkan pola berpikir kritis peserta didik

Model pembelajaran kreatif dan inovatif yang berpusat pada peserta didik sangat direkomendasikan untuk diterapkan pada sekolah sehingga model pembelajaran dengan pendekatan *teacher centered design* guru/pendidik lebih dominan daripada peserta didik dapat diminimalisir, karena meskipun memiliki kelebihan desain pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan di antaranya peserta didik cenderung lebih pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan oleh pendidik, mereka kurang terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Pada pendekatan ini ruang untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis siswa menjadi terbatas karena pembelajaran lebih terstruktur dan bergantung pada instruksi pendidik. Pendekatan pembelajaran berbasis *teacher centered design* cenderung menggeneralisasi pembelajaran, sehingga kurang mengakomodasi perbedaan gaya

belajar masing-masing peserta didik. Selain itu pendekatan *teacher centered design* kurang membangun keterampilan Abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah yang kompleks kurang dilatih dalam pembelajaran yang berpusat pada guru. Oleh karena itu model pembelajaran kreatif dan inovatif yang menganut pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sangat ideal untuk diterapkan pada lingkungan pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan kreativitas, dan keterampilan siswa, antara lain, pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), berbasis masalah (*problem based learning*), pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dan pembelajaran.

#### **D. RAGAM MODEL PEMBELAJARAN LNOVATIF DAN KREATIF**

##### **1. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*)**

Project based learning adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan agar peserta didik dapat bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan menghasilkan produk yang bernilai, BIE (Trianto, 2017). Sedangkan menurut Prihatin (2018) pembelajaran berbasis proyek berarti model pembelajaran yang menggunakan permasalahan kompleks yang mengharuskan siswa untuk meneliti dan memahaminya. kemudian mengintegrasikan pengetahuan baru

berdasarkan pengalaman dari aktivitas kehidupan nyata.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik secara aktif melalui penyelesaian proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses penyelidikan, pengambilan keputusan, dan pembuatan proyek produk atau presentasi. Proyek dirancang untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dan berkomunikasi secara efektif untuk menghasilkan produk nyata atau presentasi yang dapat diukur dan dievaluasi. Pembelajaran berbasis PjBL tidak hanya fokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran, sikap dan keterampilan peserta didik yang terjadi selama proyek berlangsung. Peserta didik dapat merefleksikan pengalaman belajar dan memperbaiki strategi mereka. Serta dapat menggunakan portofolio untuk mengumpulkan bukti pembelajaran mereka.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran berbasis proyek juga memiliki sejumlah kelemahan yang patut diperhatikan seorang pendidik ketika mengimplementasikan model PjBL. Model PjBL memiliki kelemahan diantaranya, dalam penerapan model PjBL ini adalah pendidik harus mempersiapkan biaya serta peralatan yang cukup banyak, proses pengimplementasian

model PjBL juga memiliki waktu yang lama dalam penyelesaian masalah dan peserta didik dituntut wajib melakukan percobaan serta pengumpulan informasi dengan baik karena jika tidak dilakukan peserta didik akan sulit memahami topik pembelajaran.

## 2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model *Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat kepada siswa yang dalam pengimplementasiannya, pendidik memberikan studi kasus atau permasalahan kepada peserta didik untuk selanjutnya akan dilakukan pengumpulan dan pencarian informasi, menganalisis informasi sampai peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan atau mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut

Pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan peserta didik stimulus belajar, keterampilan mengatasi masalah dan kemampuan bekerja secara kelompok serta berkomunikasi untuk memecahkan masalah masalah di berbagai kondisi nyata yang terjadi. Model pembelajaran berbasis masalah efektif dalam melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengolah informasi dan pengetahuan akan lebih meningkat dalam penerapan model *problem based learning*. Dalam penerapan model pembelajaran

berbasis masalah, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik diantaranya yaitu kelas yang memiliki peserta didik yang cenderung pasif dan kurang memiliki minat, cenderung sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pendidik perlu memberikan motivasi dan membangkitkan kepercayaan diri dari peserta didik, meyakinkan bahwa masalah itu dapat dipecahkan oleh mereka.

### **3. Model Pembelajaran Inkuiri (Inquiry Based Learning)**

Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dengan menemukan dan menyusun konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu urutan, Barlow (Syah, 2005). Sedangkan menurut Hanafiah (2009) model pembelajaran inquiry adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara maksimal dalam melakukan pencarian dan penyelidikan secara sistematis, kritis, dan logis sehingga peserta didik dapat memperoleh sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan masing-masing. Lebih lanjut Hanafiah (2009) mengemukakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri, peserta didik dapat mengembangkan, mempersiapkan dan menguasai keterampilan dalam proses kognitif. Peserta didik juga memperoleh pengetahuan secara individual, meningkatkan motivasi, semangat belajar serta kepercayaan diri dari peserta untuk belajar lebih giat.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran inkuiri diantaranya yaitu peserta didik harus mempersiapkan diri dari segi keberanian dan mental dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar, jumlah peserta didik dalam satu kelas untuk mengimplementasikan pembelajaran inkuiri ini juga sebaiknya tidak terlalu banyak untuk memudahkan pengontrolan kepada peserta didik, selain itu ada juga beberapa yang berpendapat bahwa pembelajaran inkuiri ini kurang memperhatikan perkembangan dari keterampilan serta sikap dari peserta didik.

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)**

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil untuk saling bekerja sama, saling membantu yang dapat menstimulus peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembagian kelompok dalam model pembelajaran kooperatif baik secara homogen dan heterogen dengan beragam latar dari peserta didik baik kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, ras, ataupun agama.

Pendidik akan melakukan pembimbingan, penyediaan media dan materi ajar, serta pemberian tugas kepada peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada pembelajaran kooperatif ini. Kelompok yang berprestasi atau berhasil

menyelesaikan persoalan kana diberikan penghargaan atau semacam reward oleh pendidik. Dengan pemberian reward ini diharapkan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam kelompok, serta meningkatkan rasa tanggung jawab dalam setiap anggota kelompok terhadap tugas yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik, berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran kooperatif peserta didik juga dapat saling sharing pengalaman, ide dan juga gagasan terkait topik pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif ini adalah rumitnya dalam melakukan pembentukan anggota kelompok dalam kelas serta melakukan pengaturan ruang kelas agar peserta didik merasa nyaman dalam melakukan pembelajaran kooperatif.

##### **5. Model Pembelajaran Discovery (*Discovery Learning*)**

Pembelajaran Discovery adalah model pembelajaran di mana peserta didik aktif dalam melakukan pencarian dan menemukan pengetahuann sendiri baik melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, investigasi, dan sharing pengalaman langsung. Peserta didik dalam pembelajaran discovery aktif berperan sebagai penemu atau pencari informasi dibandingkan menerima penjelasan dari pendidik. Pada model pembelajaran *discovery* peserta dihadapkan pada suatu permasalahan atau situasi dimana mereka harus menemukan solusinya sendiri. Peserta didik

kemudian akan melakukan eksplorasi, bertanya, dan mencari jawaban secara mandiri atau dalam kelompok. Pendidik pada model pembelajaran discovery bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengarahkan proses belajarnya, dan membimbing serta memberikan petunjuk kepada peserta didik jika diperlukan, tetapi pendidik tidak langsung memberikan jawaban atau kesimpulan. Pada pembelajaran discovery peserta didik diajak untuk berproses berpikir kritis, analitis dan reflektif untuk mencari solusi dari permasalahan dan membuat kesimpulan

#### **E. E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF**

Pembelajaran e-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik, sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Sederhananya, e-learning memungkinkan Anda belajar di mana saja dan kapan saja selama memiliki fasilitas pendukung khususnya perangkat elektronik dan internet. E-learning telah menjadi tren dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran e-learning ini semakin diminati, diantaranya adalah aspek fleksibilitas dan kenyamanan. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka memiliki perangkat pendukung, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. E-learning juga memungkinkan peserta didik untuk dapat menyesuaikan gaya dan kecepatan belajar, peserta didik dapat mengulang materi yang

sulit, atau memajukan materi yang sudah dikuasai. Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing individu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. E-learning memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan memberikan umpan balik secara real-time.

E-learning tidak hanya sekadar memindahkan kelas fisik ke dunia maya, tetapi juga membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan fleksibilitas dan beragam fitur yang ditawarkan, e-learning dapat mendorong peserta untuk berpikir kritis, mengembangkan kreativitas, dan memecahkan masalah dengan cara yang unik. Pembelajaran e-learning juga menyediakan berbagai fitur interaktif seperti video, simulasi, dan forum diskusi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. E-learning dalam pembelajaran inovatif dan kreatif telah menjadi elemen penting dalam mendukung cara belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada siswa. Teknologi e-learning memberikan akses yang lebih luas ke sumber daya pendidikan dan memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi. E-learning dapat mengurangi biaya operasional seperti sewa gedung, bahan cetak, dan transportasi.

E-learning menawarkan berbagai metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap individu. Berikut adalah beberapa jenis e-learning yang umum ditemui:

1. *Synchronous E-learning*

Jenis pembelajaran e-learning yang dilakukan secara real-time dan interaktif. Pada pembelajaran synchronous peserta didik dan pendidik berada dalam sesi pembelajaran secara bersamaan, seperti halnya dalam kelas tatap muka tetapi dilakukan dalam jaringan (daring). Pembelajaran berlangsung pada waktu yang telah dijadwalkan, dan peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik ataupun sesama peserta didik secara langsung melalui fitur seperti chat, video conference, atau papan tulis virtual. Synchronous e-learning terbagi ke dalam

a. *Interactive E-learning,*

Jenis pembelajaran synchronous ini memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik arah. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan interaksi langsung dalam satu waktu yang sama meskipun pendidik dan peserta didik tidak hadir dalam satu tempat yang sama.

b. *Computer Assisted Instruction*

Jenis pembelajaran *computer assisted intruction* dilakukan dengan memanfaatkan multimedia. Multimedia pembelajaran yang dapat digunakan yaitu seperti video, animasi, suara ataupun grafik yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran dan membuat suasana lebih menyenangkan dan peserta didik tidak merasa jenuh karena penggunaan multimedia ini..

c. *Live Chat-based Discussion*

Jenis *Live Chat-based discussion* merupakan

pembelajaran yang memanfaatkan fitur chat pada waktu yang bersamaan di perangkat yang berlangsung tanpa memperlihatkan wajah atau menggunakan video.

## 2. *Asynchronous E-learning*

*Asynchronous e-learning* adalah jenis pembelajaran e-learning yang yang tidak terikat waktu dan tempat. Pembelajaran dapat dilakukan oleh peserta didik tanpa perlu mengikuti jadwal yang sama, peserta didik diperbolehkan untuk mengatur jadwal belajar masing-masing. Pendidik mempersiapkan materi pembelajaran yang dapat diakses secara daring baik berupa video, teks, atau berupa tugas yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi ke perangkat dan juga internet. Interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak dilakukan secara real time tetapi bisa dilakukan melalui forum diskusi atau email. Dalam penerapannya terdapat beberapa metode dalam *asynchronous e-learning* diantaranya yaitu

### a. *Adaptive E-learning*

*Adaptive e-learning* adalah jenis pembelajaran *asynchronous* menggunakan adaptasi materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi pembelajaran daring untuk mendesain ulang materi tersebut,

### b. *Collaborative Online Learning*

Metode *Collaborative Online Learning* adalah pembelajaran *asynchronous* yang memungkinkan peserta

didik saling bekerja sama dan berdiskusi sesuai dengan topik pembelajaran yang telah disediakan oleh pendidik secara daring. Metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, kebersamaan dan kemampuan berkomunikasi.

*c. Computer Managed Learning*

*Computer Managed Learning* merupakan jenis metode asynchronus e-learning dengan memanfaatkan sistem komputer sebagai pengajar. Pendidik akan mendesain dan mengatur sistem komputer dapat memproses kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

*d. Linear E-learning*

*Linear E-learning* adalah pembelajaran asynchronus dengan memberikan akses materi pembelajaran langsung kepada peserta didik, hal ini dapat mempermudah pesaerta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri berdasarkan materi yang telah diberikan oleh pendidik

Jenis pembelajaran e-learning baik secara synchronous dan asynchronous dapat menjadi pilihan bagi pendidik dalam pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Walaupun demikian pemanfaatan pembelajaran e-learning juga tidak terlepas memiliki beberapa kekurangan. Menurut Ananda (2018), pembelajaran e-learninn memiliki kekurangan antara lain antara lain kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik tersebut yang dapat memperlambat terbentuknya nilai-nilai pembelajaran.

Pembelajaran e-learning juga cenderung mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis atau komersial. Pendidik dituntut memiliki pemahaman terkait teknologi informasi dan peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Kekurangan lainnya dari pembelajaran e-learning adalah tidak semua tempat tersedia fasilitas pendukung untuk melaksanakan pembelajaran e-learning seperti perangkat elektronik dan jaringan internet

## F. PEMBELAJARAN BLENDED

*Blended learning* atau pembelajaran blended adalah pembelajaran yang menggabungkan metode pembelajaran tatap muka konvensional dengan pembelajaran daring (e-learning). Pada pembelajaran *blended learning*, peserta didik mendapatkan manfaat dari interaksi langsung dengan pendidik dan teman sesama peserta didik di ruang kelas, sekaligus memanfaatkan teknologi digital secara daring dalam mengakses materi, tugas dan ujian untuk mendukung proses belajar yang lebih fleksibel dan personal. Pembelajaran blended bersifat fleksibel, peserta didik dapat belajar secara mandiri secara daring kapan saja dan di mana saja selama tersedia perangkat elektronik dan terhubung internet, sehingga sangat cocok untuk peserta didik yang mungkin memiliki keterbatasan waktu dan tempat dalam pembelajaran.

Blended learning memudahkan peserta didik untuk mengulangi materi pembelajaran yang dianggap sulit dipahami dengan mengakses materi secara online. Penerapan teknologi

dalam pembelajaran blended memiliki peranan penting. Penyiapan perangkat dan platform pembelajaran seperti *Learning Management Systems* (LMS), aplikasi pembelajaran, dan alat kolaboratif digital digunakan untuk mendukung kegiatan belajar, termasuk memberikan umpan balik, mengadakan diskusi, dan mengelola penilaian. Terdapat beberapa jenis metode blended learning yang dapat menjadi opsi bagi pendidik untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas diantaranya yaitu

1. Model Rotasi atau *rotation blended learning* merupakan jenis blended learning dimana peserta didik berpindah-pindah atau berputar antara kegiatan belajar tatap muka di kelas dan pembelajaran online berdasarkan jadwal tertentu. Sebagai contoh peserta didik melangsungkan pembelajaran tatap muka di kelas dan kemudian melakukan praktik atau ujian melalui LMS atau platform pembelajaran online.
2. Model *flex* merupakan jenis pembelajaran blended yang fokusnya kepada pembelajaran daring / online, jadi peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara mandiri yang telah dipersiapkan oleh pendidik secara online. Pendidik dalam metode *flex blended learning* bersifat fasilitator, namun dapat melakukan pembelajaran atau bimbingan tambahan kepada peserta didik jika diperlukan
3. Model *flipped classroom* adalah jenis blended learning dimana peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara daring di luar kelas, sedangkan

waktu pembelajaran tatap muka di kelas digunakan untuk pembelajaran baik diskusi untuk memperdalam materi ataupun melaksanakan kegiatan pratikum yang dibimbing langsung oleh pendidik.

4. Model *enriched virtual*, pada model ini pembelajaran peserta didik berfokus pada pembelajaran daring secara virtual, pembelajaran tatap muka di kelas hanya dilakukan sekali-kali sesuai kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran jadi pembelajaran tatap muka dengan pendidik tidak dilakukan setiap hari.

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, pendidik dalam mengimplementasikan Blended Learning harus memperhatikan beberapa hal diantaranya tidak semua peserta didik memiliki akses memadai untuk terhubung ke perangkat elektronik atau internet untuk melakukan pembelajaran, peserta didik juga harus memiliki manajemen waktu yang baik untuk memanfaatkan fleksibilitas yang ditawarkan oleh blended learning, karena sebagian pembelajaran dilakukan secara mandiri. Pendidik dalam blended learning tidak hanya berperan sebagai pengajar di depan kelas, tetapi juga sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam penggunaan teknologi dan membantu mereka belajar secara mandiri. Blended learning menjadi pendekatan yang semakin relevan dalam era digital, menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka dan online untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan adaptif.

## REFERENCE

- Ananda Hadi Elyas, (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Jurnal Warta Edisi 56, Universitas Dharmawangsa
- Gardner, H. (1991). *The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools Should Teach* New York: Basic Books.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. (1990). *Instruction: A Models Approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hanafiah, Nanang. (2009), *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung : Refika Aditama
- Prihatin, Yulianah. 2018. *Model Pembelajaran Inovatif*, Manggu Makmur tanung Lestari, Bandung
- Rumampuk, D.B. (1998). *Media intruksional Inovatif*. Jakarta : P2LPTK-Ditijen Dikti Depdikbud
- Trianto (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasikan Konstruktivistik*. Jakarta: PrestasiPustaka Publisher,
- Yuniarti, Nurhening. (2010). *Pembelajaran Kreatif Inovatif Di Pendidikan Kejuruan*. Jurnal Edukasi@Elektro, 6 (2), UNY.

## PROFIL PENULIS

### **Wabdillah, S.Pd., M.Pd.**

Penulis lahir di Ujung Pandang pada tanggal 13 Oktober 1988 dan saat ini menetap di Makassar

Penulis menyelesaikan studi S1 pada prodi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar ditahun 2011, kemudian di tahun yang sama melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Teknologi Kejuruan Universitas Negeri Makassar dan menyelesaikan studi S2 pada tahun 2013. Penulis pernah menjabat sebagai Ketua Jurusan Sistem Informasi di STMIK AKBA selama 7 tahun dari tahun 2014 – 2021. Saat ini penulis menjadi Dosen di Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Makassar. Penulis mengampu sejumlah matakuliah diantaranya Teknologi Pengelasan, Material Teknik, Kerja Mesin dan Teknologi Motor Otomotif.



Email Penulis: [wabdillah@unm.ac.id](mailto:wabdillah@unm.ac.id)



# BAB

# 4

# ***LESSON STUDY* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN**

**Elfira Makmur, S. Pd., M. Pd.**

*Universitas Negeri Makassar*

*Email: [elfiramakmur@unm.ac.id](mailto:elfiramakmur@unm.ac.id)*

## **A. PENDAHULUAN**

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut laporan World Economic Forum, perubahan ini memaksa dunia pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi . Sayangnya, banyak sistem pendidikan yang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perubahan tersebut (World Economic Forum, 2018).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran saat ini adalah kesenjangan antara metode pengajaran tradisional dengan kebutuhan siswa di era digital. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered learning) sering

kali membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Murphy; et al., n.d.). Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman konseptual siswa dan kurangnya kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata . Selain itu, kurikulum yang kaku dan kurang fleksibel menjadi penghambat dalam mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam proses pembelajaran. Guru, sebagai agen utama perubahan dalam pendidikan, sering kali menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan perkembangan kebutuhan siswa . Terbatasnya waktu untuk pengembangan profesional guru serta kurangnya kesempatan untuk berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam memperbaiki strategi pengajaran menjadi kendala lain yang signifikan .

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat menjawab tantangan-tantangan tersebut. Lesson Study muncul sebagai salah satu pendekatan yang menawarkan solusi inovatif bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan mengedepankan kolaborasi antar guru, refleksi, dan fokus pada peningkatan pengalaman belajar siswa, Lesson Study memungkinkan para pendidik untuk terus mengembangkan praktik pengajaran yang lebih efektif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan zaman .

Inovasi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern ini. Dengan adanya perubahan yang cepat dalam teknologi, ekonomi, dan sosial, sistem pendidikan perlu terus beradaptasi agar dapat

memenuhi kebutuhan peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi baru, tetapi juga mencakup pengembangan pendekatan pedagogi, strategi pengajaran, dan perancangan kurikulum yang lebih relevan dan efektif.

Salah satu peran utama inovasi dalam pembelajaran adalah mendorong pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (student-centered learning). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik melalui metode pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, maupun pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah nyata. Inovasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi, yang semuanya merupakan kompetensi penting dalam dunia kerja abad 21.

Tidak hanya itu, inovasi juga berperan dalam memperkuat kolaborasi antar guru dan pengembangan profesional mereka. Pendekatan seperti Lesson Study, di mana guru secara kolaboratif merencanakan, mengamati, dan menganalisis pembelajaran di kelas, memungkinkan para guru untuk terus memperbaiki metode pengajaran mereka berdasarkan bukti nyata dari praktik di kelas. Inovasi ini mendorong guru untuk berperan aktif sebagai pembelajar sepanjang hayat, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, inovasi adalah kunci dalam menghadapi tantangan-tantangan pendidikan yang ada saat ini. Dengan terus

mendorong pendekatan baru dalam pembelajaran, pendidikan dapat lebih relevan, adaptif, dan responsif terhadap perubahan zaman, sehingga dapat mempersiapkan siswa untuk masa depan yang dinamis dan penuh ketidakpastian . Tanpa adanya inovasi, sistem pendidikan akan sulit untuk bergerak maju dan memenuhi tuntutan dunia yang semakin kompleks .

## **B. KONSEP DASAR *LESSON STUDY***

### **1. Definisi Lesson Study**

Lesson Study adalah suatu model pengembangan profesional guru yang dilakukan melalui kolaborasi sistematis dan berkelanjutan. Dalam LS, sekelompok guru bekerja sama untuk merencanakan, mengamati, dan menganalisis pembelajaran secara langsung di kelas, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Prosesnya meliputi identifikasi masalah dalam pembelajaran, perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi untuk meningkatkan pembelajaran di masa mendatang. LS dimulai di Jepang dan telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia, karena pendekatannya yang efektif dalam mendorong perbaikan pengajaran secara kolektif. Guru yang terlibat dalam LS berbagi pengetahuan dan pengalaman, melakukan observasi langsung terhadap praktik mengajar, dan mendapatkan umpan balik dari kolega untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. LS sering dilakukan dalam siklus yang berkelanjutan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi, sehingga

mendorong peningkatan yang terus-menerus dalam kualitas pengajaran (C. C. Lewis, 2002).

Lesson Study (LS) adalah pendekatan kolaboratif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang melibatkan guru dalam siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi bersama. LS memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman, memecahkan masalah pembelajaran, dan meningkatkan praktik pengajaran mereka secara sistematis. Dengan fokus pada peningkatan berkelanjutan melalui observasi langsung dan umpan balik dari sesama guru, LS tidak hanya meningkatkan profesionalisme guru tetapi juga hasil pembelajaran siswa. Sebagai model pengembangan profesional, LS mendukung pembelajaran berbasis praktik dan kolaborasi yang efektif di antara para guru.

## 2. Sejarah Lesson Study

Lesson Study merupakan pendekatan kolaboratif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Awalnya, Lesson Study berkembang di Jepang dan dikenal sebagai *jugyou kenkyuu* yang berarti "penelitian pembelajaran." Konsep ini sudah diterapkan sejak akhir abad ke-19 di Jepang, tetapi baru mendapat perhatian luas di dunia internasional pada pertengahan 1990-an.

Lesson Study dimulai pada akhir periode Meiji (1868-1912) ketika Jepang melakukan modernisasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pada masa itu, reformasi

pendidikan besar-besaran dilakukan, dan salah satu tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas guru. Lesson Study menjadi salah satu metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Guru-guru di Jepang bekerja secara kolaboratif untuk merancang, melaksanakan, mengamati, dan menganalisis pelajaran yang dilakukan di kelas. Pada era ini, para guru mengembangkan pelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan didukung oleh kepala sekolah dan para akademisi untuk menyempurnakan metode pembelajaran.

Di Jepang, Lesson Study terus berkembang sepanjang abad ke-20, dan menjadi bagian dari budaya profesional guru. Konsep ini kemudian mendapatkan perhatian internasional setelah terbitnya buku "The Teaching Gap" oleh Stigler dan Hiebert pada tahun 1999, yang menggambarkan hasil studi TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study). Buku ini menyoroti bahwa salah satu alasan Jepang berhasil dalam pembelajaran matematika dan sains adalah melalui penerapan Lesson Study secara konsisten (Stigler & Hiebert, 2009).

Pada awal 2000-an, Lesson Study mulai diperkenalkan ke berbagai negara, termasuk Amerika Serikat, Inggris, Indonesia, dan beberapa negara Asia lainnya. Di Amerika Serikat, Lesson Study pertama kali diperkenalkan di California pada akhir 1990-an. Setelah itu, konsep ini berkembang ke negara-negara lain karena sifatnya yang fleksibel dan dapat diterapkan di berbagai konteks Pendidikan (Stigler & Hiebert, 2009).

Lesson Study di Indonesia pertama kali diperkenalkan pada awal 2000-an melalui kerja sama antara pemerintah Indonesia dengan JICA (Japan International Cooperation Agency) dalam proyek peningkatan kualitas pendidikan. Pada saat itu, Lesson Study diterapkan sebagai metode untuk meningkatkan profesionalisme guru di berbagai daerah di Indonesia.

### **3. Prinsip-prinsip Utama Lesson Study**

Lesson Study berfokus pada pembelajaran berbasis kolaborasi dan refleksi. Proses ini melibatkan beberapa tahapan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui umpan balik yang terstruktur dan berkelanjutan.

Lesson Study adalah bagian dari kerangka pengembangan profesional guru yang berfokus pada peningkatan proses belajar mengajar melalui kolaborasi. Lesson Study berasal dari Jepang dan kini diterapkan di berbagai negara sebagai metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berikut adalah prinsip-prinsip utamanya:

#### **a. Kolaborasi Antara Guru**

Guru bekerja dalam tim untuk merencanakan, mengamati, dan merefleksikan pelaksanaan pelajaran secara bersama-sama. Hal ini bertujuan untuk mendorong pertukaran ide dan pengalaman serta memupuk budaya belajar di antara para guru. Proses ini melibatkan diskusi terbuka tentang cara mengajar yang efektif.

b. Fokus pada Pembelajaran Siswa

Lesson Study memusatkan perhatian pada bagaimana siswa belajar, bukan hanya pada bagaimana guru mengajar. Tujuannya adalah untuk memahami kesulitan dan tantangan yang dihadapi siswa selama proses belajar serta menemukan cara yang efektif untuk mendukung mereka. Guru mengamati interaksi siswa dengan materi pelajaran dan dengan guru secara langsung.

c. Penelitian Tindakan

Lesson Study bersifat siklik dan iteratif. Guru merencanakan sebuah pelajaran, mengajarkannya (dikenal sebagai "research lesson"), mengobservasi pelajaran tersebut, kemudian melakukan refleksi bersama dan menyempurnakan pelajaran berdasarkan hasil observasi. Siklus ini dapat diulang beberapa kali, sehingga metode pengajaran menjadi lebih terukur dan efektif.

d. Pembelajaran Berbasis Data dan Bukti

Lesson Study menekankan penggunaan data dan bukti yang diperoleh melalui observasi untuk memperbaiki praktik pengajaran. Guru mendasarkan perubahan dan perbaikan pengajaran pada informasi yang nyata dari pengamatan kelas.

e. Peningkatan Kompetensi Profesional Guru

Melalui keterlibatan dalam Lesson Study, guru diharapkan meningkatkan kompetensi mereka, baik

dalam hal pengetahuan materi pelajaran maupun dalam metode pengajaran. Lesson Study adalah proses pembelajaran berkelanjutan bagi guru, bukan hanya fokus pada pelajaran tertentu, tetapi juga pada pengembangan profesional mereka.

f. Keterbukaan dan Transparansi

Salah satu aspek penting dari Lesson Study adalah keterbukaan untuk menerima kritik konstruktif dan refleksi diri. Guru harus bersedia untuk mengkritisi dan membahas kelemahan serta kekuatan metode pengajaran mereka secara terbuka dalam lingkungan kolaboratif.

g. Adaptasi dan Kontekstualisasi

Lesson Study fleksibel dalam penerapannya. Setiap sekolah atau komunitas belajar dapat menyesuaikan Lesson Study sesuai dengan konteks pendidikan mereka, dengan tetap berpegang pada prinsip-prinsip dasar kolaborasi dan penelitian tindakan.

## C. TAHAPAN LESSON STUDY

### 1. Planning (Merencanakan)

Tahap pertama dimulai dengan kelompok guru yang bersama-sama merencanakan pelajaran yang akan dilaksanakan. Mereka memutuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menyusun rancangan pelajaran (lesson plan) yang sangat detail. Dalam perencanaan ini, guru mempertimbangkan hal-hal seperti kemampuan siswa, materi

pelajaran, metode pengajaran, serta alat atau sumber belajar yang relevan.

- a. Guru mengidentifikasi masalah pembelajaran yang akan diperbaiki.
- b. Diskusi mendalam tentang skenario kelas yang diinginkan dan kemungkinan hasil belajar yang dicapai siswa.

## **2. Teaching and Observing (Pelaksanaan dan Pengamatan)**

Pada tahap ini, seorang guru yang disebut *guru model* melaksanakan pelajaran sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Sementara itu, guru lainnya mengamati dengan fokus pada bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dan bagaimana mereka memahami konsep yang diajarkan.

Pengamatan bukan ditujukan untuk menilai guru yang mengajar, tetapi untuk memahami proses belajar siswa secara lebih mendalam. Hal ini termasuk observasi perilaku siswa, interaksi mereka dengan teman sekelas, serta bagaimana siswa merespons strategi pengajaran.

## **3. Reflecting (Refleksi)**

Setelah pembelajaran selesai, semua guru yang terlibat dalam proses pengamatan berkumpul untuk membahas hasil pengamatan. Guru model memberikan penjelasan tentang bagaimana pelajaran berlangsung, apa yang berjalan sesuai rencana, serta kendala yang dihadapi. Para guru pengamat kemudian memberikan masukan tentang bagaimana siswa belajar dan berinteraksi selama pembelajaran.

Dalam refleksi, fokus utama adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan mengkritik guru yang mengajar. Diskusi

refleksi ini juga didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan selama pengamatan di kelas.

#### **D. LESSON STUDY SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN**

Lesson Study merupakan pendekatan kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui proses refleksi dan observasi dalam perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dalam lesson study, guru bekerja sama dalam merancang, mengimplementasikan, mengobservasi, dan mengevaluasi sebuah pembelajaran. Proses ini berfokus pada bagaimana siswa belajar dan bagaimana pengajaran dapat dioptimalkan. Beberapa peran penting Lesson Study dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah:

- ✓ **Kolaborasi antar guru:** Lesson study memfasilitasi kolaborasi yang intensif antara guru, memungkinkan mereka saling berbagi praktik terbaik dan strategi pembelajaran.
- ✓ **Refleksi berkelanjutan:** Guru yang terlibat dalam lesson study melakukan refleksi terus-menerus terhadap praktik mengajarnya, yang dapat membantu mereka memahami area yang memerlukan perbaikan.
- ✓ **Berbasis bukti:** Dengan melakukan observasi langsung dan menganalisis proses pembelajaran, lesson study membantu guru membuat keputusan yang lebih berbasis bukti.
- ✓ **Pengembangan materi pembelajaran:** Guru dapat menciptakan materi atau strategi pengajaran yang lebih

efektif karena lesson study memungkinkan mereka menguji berbagai pendekatan secara langsung.

### 1. Membangun Budaya Reflektif melalui Lesson Study

Lesson Study memiliki peran sentral dalam membangun budaya reflektif di lingkungan pendidikan. Melalui siklus yang berulang—perencanaan, observasi, dan refleksi—guru diajak untuk mengevaluasi kembali praktik mengajar mereka dengan lebih kritis dan analitis. Proses ini menekankan pentingnya refleksi mendalam atas pembelajaran siswa dan keefektifan strategi pengajaran yang digunakan. Dengan refleksi, guru mampu:

- a. **Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pengajaran:** Melalui diskusi dan pengamatan dari rekan sesama guru, mereka dapat mengetahui area yang perlu diperbaiki.
- b. **Meningkatkan keterampilan metakognitif:** Guru menjadi lebih sadar terhadap cara mereka mengajar dan bagaimana hal itu mempengaruhi pembelajaran siswa.
- c. **Memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik:** Refleksi yang dilakukan setelah pembelajaran memberi wawasan yang lebih baik tentang cara-cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Menurut penelitian Lewis dan Hurd, refleksi yang dibangun melalui Lesson Study dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pembelajaran siswa dan mendorong mereka untuk mengadopsi praktik-praktik yang lebih efektif dalam pembelajaran (C. C. Lewis & Hurd, 2011).

## 2. Pembelajaran Berbasis Penelitian dan Praktik

Lesson Study mendorong pengembangan pembelajaran berbasis penelitian dan praktik. Proses ini melibatkan observasi langsung terhadap bagaimana siswa belajar, di mana guru menggunakan temuan empiris dari penelitian pendidikan sebagai dasar untuk memperbaiki metode pengajaran mereka. Beberapa manfaat dari pembelajaran berbasis penelitian dan praktik ini adalah:

- a. **Pembelajaran berpusat pada siswa:** Dengan berfokus pada pengamatan terhadap proses belajar siswa, Lesson Study memastikan bahwa keputusan pengajaran berdasarkan pada kebutuhan aktual siswa.
- b. **Penggunaan data yang akurat:** Pengamatan dan refleksi yang dilakukan dalam lesson study memungkinkan guru menggunakan data empiris untuk mendukung perbaikan metode pengajaran.
- c. **Integrasi teori dan praktik:** Guru dapat memadukan teori pendidikan dengan praktik di kelas, yang pada akhirnya meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis penelitian ini meningkatkan kemampuan guru dalam memahami konteks belajar siswa dan mendorong mereka untuk terus memperbaiki praktik mereka (Dudley, 2014).

## 3. Mendorong Kolaborasi Guru dan Pengembangan Profesional

Lesson Study menjadi platform yang ideal untuk mendorong kolaborasi antar guru dan pengembangan

profesional yang berkelanjutan. Dengan bekerja secara kolaboratif, guru dapat:

- a. Berbagi praktik terbaik: Guru dapat saling berbagi pengalaman dan strategi pengajaran yang efektif melalui diskusi reflektif.
- b. Memperoleh perspektif baru: Kolaborasi dengan rekan sejawat dari berbagai latar belakang mengajar memungkinkan guru memperoleh wawasan baru mengenai cara pengajaran yang mungkin belum pernah mereka coba sebelumnya.
- c. Membangun rasa kebersamaan: Lesson Study memperkuat hubungan profesional antar guru, membentuk lingkungan kerja yang lebih suportif dan kolaboratif.

Sebagai proses yang terus-menerus, Lesson Study membantu guru mengembangkan keterampilan mereka secara berkelanjutan, yang menurut Lewis meningkatkan motivasi dan kepuasan kerja guru (C. Lewis, 2002),

#### **4. Dampak Lesson Study terhadap Hasil Belajar Siswa**

Salah satu tujuan utama Lesson Study adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan merancang pembelajaran yang lebih baik berdasarkan pengamatan dan refleksi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa. Beberapa dampak positif yang diidentifikasi melalui penelitian meliputi:

- a. Peningkatan pemahaman konsep: Guru yang menggunakan Lesson Study dapat menyesuaikan metode pengajaran

mereka untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

- b. Peningkatan partisipasi siswa: Metode pengajaran yang lebih interaktif dan terfokus pada kebutuhan siswa meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.
- c. Peningkatan hasil akademik: Dengan metode pembelajaran yang lebih efektif, siswa menunjukkan peningkatan dalam nilai akademik dan keterampilan kritis.

Penelitian oleh Fernandez menunjukkan bahwa Lesson Study dapat secara langsung meningkatkan pencapaian siswa, terutama dalam pemahaman konsep yang kompleks dan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis (Fernandez, 2002).

## REFERENCE

- Dudley, P. (2014). *Lesson Study: a Handbook*.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5017>
- Fernandez, C. (2002). *Learning from Japanese Approaches to Professional Development: The Case of Lesson Study. Volume 53*(Issue 5).  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/002248702237394>
- Lewis, C. (2002). *Lesson Study: A handbook of teacher-led instructional change*.
- Lewis, C. C. (2002). *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Instructional Change*. Research for Better School.,  
[https://books.google.co.id/books/about/Lesson\\_Study\\_A\\_Handbook\\_of\\_Teacher\\_Led\\_I.html?id=yCbcwQEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Lesson_Study_A_Handbook_of_Teacher_Led_I.html?id=yCbcwQEACAAJ&redir_esc=y)
- Lewis, C. C., & Hurd, J. (2011). *Lesson Study Step by Step: How Teacher Learning Communities Improve Instruction*. Heinemann.
- Murphy, L., Eduljee, N. B., & Croteau, K. (n.d.). *Teacher-Centered Versus Student-Centered Teaching: Preferences and Differences*. 4(1), 1-17.
- Stigler, J. W., & Hiebert, J. (2009). The teaching gap: Best ideas from the world's best teachers for improving education in classroom. *Simon and Schuster, May*, 210.
- World Economic Forum. (2018). *Aanaliticaa*. In *Centre for the New Economy and Society*.

## PROFIL PENULIS

### **Elfira Makmur, S. Pd., M. Pd.**

Penulis lahir di Watampone tanggal 22 Desember 1983. Penulis sekarang sebagai dosen pada Jurusan dan Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Tahun 2005 Menyelesaikan pendidikan Diploma Tiga (D3) Pada Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) Program.



Studi Teknik Konversi Energi Jurusan Teknik Mesin, menyelesaikan Pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar tahun 2009 dan tahun 2014 melanjutkan S2 pada Pascasarjana Universitas Negeri Makassar bidang Pendidikan Teknologi Kejuruan Kekhususan Pendidikan Teknik ELEKTRO lulus di tahun 2016. Penulis menekuni bidang Penelitian dan Pengabdian Bidang Teknik Elektro dan Pendidikan Kejuruan. Penulis juga pernah menjadi tenaga pendidik di Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Bone.

Email Penulis: [elfiramakmur@unm.ac.id](mailto:elfiramakmur@unm.ac.id)



# ***DIDACTICAL DESIGN RESEARCH (DDR) SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN***

**Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.**

*Universitas Negeri Makassar  
dyah\_vitalocca@unm.ac.id*

## **A. DIDACTICAL DESIGN RESEARCH (DDR)**

### **1. Latar belakang**

Pembelajaran abad 21 telah berevolusi dengan pesat. Revolusi industri memasuki era revolusi digital, berdampak pada revolusi pendidikan juga yang memasuki era digital. Dalam era digital, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita. Didaktik desain penelitian membantu kita mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan di abad ke-21.

Salah satu teori yang digunakan dalam menyusun alur pembelajaran adalah teori Didactical Design Research (DDR).

10 Teori DDR mencakup tiga tahapannya, yaitu analisis situasi didaktik sebelum pembelajaran, analisis metapedidatik, dan analisis retrospektif [2]. Di Indonesia didaktik desain penelitian dikenalkan tahun 2010 oleh pakar pendidikan Didi Suryadi . Di dalam didactical design research (DDR), agar pengembangan situasi didaktis, analisis situasi belajar, dan pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung dapat mendorong terjadinya situasi belajar yang optimal diperlukan upaya maksimal yang harus dilakukan sebelum pembelajaran. Upaya tersebut yang dikenal dengan ADP merupakan sintesis hasil pemikiran berdasarkan kemungkinan-kemungkinan yang diprediksikan dapat terjadi dalam proses pembelajaran [1]. Tujuan utama dari didaktik desain penelitian adalah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa

## 2. Pengertian

*Didactical Design Research* (DDR) atau didaktik desain penelitian merupakan sebuah pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menyelidiki dan meningkatkan desain serta implementasi proses pengajaran dan pembelajaran. Didaktik desain penelitian menurut beberapa ahli dirangkum sebagai berikut:

- 1) **Reigeluth (1983):** Mengusulkan model desain instruksional yang menekankan pada analisis tugas, kondisi belajar, dan karakteristik siswa. [3]
- 2) **Merrill (2009):** Menawarkan kerangka kerja "First Principles of Instruction" yang berfokus pada lima prinsip

utama dalam merancang pembelajaran yang efektif [4].

- 3) **Dick & Carey (2001)**: Menyajikan model desain sistematis yang terdiri dari beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi [5]
- 4) **Van Merriënboer (2005)**: Mengembangkan model 4C/ID-model, yang menekankan pada pentingnya konteks, kolaborasi, komunikasi, dan kognitif dalam desain pembelajaran [6]

Berdasarkan pendapat ahli di atas, hal yang dapat digaribawahi dianggap memiliki kesamaan pemikiran adalah:

- **Berfokus pada siswa**. Desain pembelajaran harus berpusat pada kebutuhan dan karakteristik siswa.
- **Memiliki dasar teoritis yang kuat**: Desain pembelajaran harus didukung oleh landasan teori yang kuat.
- **Berulang**: Desain pembelajaran adalah proses yang dinamis dan terus berkembang.
- **Sistematis dalam pelaksanaannya**: Terdapat langkah-langkah yang jelas dalam proses desain pembelajaran.

## **B. KARAKTERISTIK *DIDACTICAL DESIGN RESEARCH (DDR)***

1. **Sistematis**: Mengikuti pendekatan yang terstruktur dan teratur, melibatkan berbagai tahap seperti perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.
2. **Iteratif**: Proses penelitian bersifat siklik, memungkinkan penyempurnaan dan peningkatan terus-menerus berdasarkan temuan.

3. **Spesifik konteks:** Didaktik desain penelitian seringkali berfokus pada konteks pendidikan tertentu, seperti mata pelajaran tertentu, tingkat kelas, atau lingkungan belajar.
4. **Berbasis data:** Mengandalkan bukti empiris untuk menginformasikan desain dan evaluasi intervensi pendidikan.
5. **Kolaboratif:** Sering melibatkan kolaborasi antara peneliti, pendidik, dan pelajar untuk memastikan bahwa penelitian relevan dan bermakna.

Pada intinya, model didactic merupakan alat yang memungkinkan pengembangan proses pengajaran dan pembelajaran serta pengambilan keputusan kurikulum [7].

## C. TAHAPAN *DIDACTICAL DESIGN RESEARCH* (DDR)

### 1. DDR dimata ahli

Beberapa ahli memiliki pendefinisian yang beragam beberapa diantara adalah:

**Gravemeijer & Cobb (2006) [9]**

Menurut Gravemeijer dan Cobb, tahapan DDR adalah sebagai berikut:

#### a. Preliminary Design

**Tujuan:** Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap situasi pembelajaran saat ini dan menetapkan masalah didaktis yang ingin dipecahkan.

**Aktivitas:** Peneliti dan guru bersama-sama mengembangkan hipotesis tentang pembelajaran. Desain

awal pembelajaran dikembangkan dengan berlandaskan teori pendidikan yang relevan.

b. Design Experiment (Eksperimen Desain)

**Tujuan:** Melakukan eksperimen desain di kelas dengan mengimplementasikan rancangan pembelajaran yang telah dibuat.

**Aktivitas:** Skenario atau aktivitas pembelajaran diterapkan dalam praktik. Peneliti mengumpulkan data dari aktivitas kelas, termasuk interaksi siswa dan guru, serta hasil pembelajaran siswa.

c. Retrospective Analysis

**Tujuan:** Menganalisis data dari eksperimen desain untuk memahami bagaimana desain yang dibuat mempengaruhi proses belajar siswa.

**Aktivitas:** Hasil eksperimen dianalisis secara retrospektif, mengkaji proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain. Teori pembelajaran yang mendasari digunakan untuk menginterpretasikan hasil analisis.

d. Refinement of Design

**Tujuan:** Berdasarkan hasil analisis, desain didaktis direvisi untuk siklus penelitian berikutnya.

**Aktivitas:** Desain pembelajaran diperbaiki dan diimplementasikan kembali dengan tujuan memvalidasi teori yang berkembang dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Simon (1995)–Hypothetical Learning Trajectories (HLT)[10]**

Menurut Simon, DDR melibatkan Hypothetical Learning Trajectories (HLT), yaitu jalur hipotetis pembelajaran yang berfokus pada tiga komponen utama:

#### **a. Tujuan Pembelajaran**

Penentuan apa yang siswa diharapkan dapat pelajari dari pembelajaran.

#### **b. Aktivitas Pembelajaran**

Rancangan aktivitas yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

#### **c. Hipotesis tentang Pembelajaran Siswa**

Hipotesis tentang bagaimana siswa akan belajar dan berinteraksi dengan aktivitas yang dirancang. Aktivitas ini diuji dan dievaluasi di lapangan.

### **Plomp (2007) – Educational Design Research [11]**

Plomp mengemukakan DDR sebagai bagian dari penelitian desain pendidikan yang meliputi empat tahapan besar:

#### **a. Analysis and Exploration**

**Tujuan:** Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang akan diselesaikan.

**Aktivitas:** Melakukan analisis mendalam tentang masalah pendidikan, situasi belajar-mengajar, dan literatur yang relevan untuk membangun landasan teoritis.

#### **b. Design and Construction**

**Tujuan:** Mengembangkan desain pembelajaran atau intervensi yang diharapkan dapat memecahkan masalah

yang diidentifikasi.

**Aktivitas:** Membuat prototipe pembelajaran yang bisa digunakan dalam konteks nyata.

c. Evaluation and Reflection

**Tujuan:** Mengevaluasi efektivitas desain yang dikembangkan.

**Aktivitas:** Mengumpulkan data selama implementasi, menganalisis bagaimana desain bekerja di lapangan, dan refleksi terhadap hasil yang dicapai. Ini sering mencakup evaluasi formatif dan sumatif.

d. Revision

**Tujuan:** Memperbaiki desain berdasarkan hasil evaluasi.

**Aktivitas:** Revisi desain untuk siklus pembelajaran atau eksperimen berikutnya, dengan penyesuaian yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar.

**Van den Akker et al. (2006) [12]**

Van den Akker et al. menjelaskan tahapan DDR dalam tiga langkah:

**a. Designing (Desain)**

Mengembangkan desain pembelajaran berdasarkan teori, kebutuhan siswa, dan konteks pendidikan yang spesifik.

**b. Enacting (Implementasi)**

Menerapkan desain di kelas untuk menguji apakah desain tersebut efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

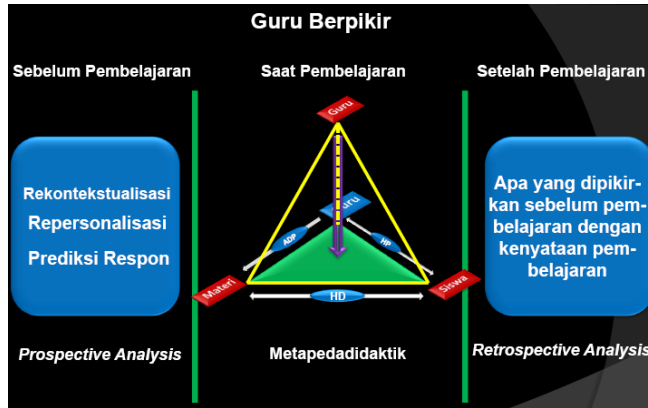
### **c. Reflecting (Refleksi dan Analisis)**

Mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan guru untuk mengetahui apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki, dan bagaimana desain tersebut dapat ditingkatkan.

Akan tetapi dapat kita simpulkan bersama bahwa secara umum, tahapan Didactical Design Research (DDR) menurut para ahli meliputi langkah-langkah berikut:

- ✓ Identifikasi Masalah dan analisis situasi pembelajaran.
- ✓ Pengembangan Desain pembelajaran berdasarkan teori pendidikan.
- ✓ Implementasi Desain dalam konteks pembelajaran nyata.
- ✓ Pengumpulan dan Analisis Data dari implementasi di lapangan.
- ✓ Revisi Desain berdasarkan hasil analisis untuk siklus pengujian berikutnya.
- ✓ Pengembangan Teori untuk meningkatkan praktik pengajaran dan teori didaktis di masa depan.

### Skema *Didactical Design Research* (DDR)



Sumber:

<https://journal.unnes.ac.id/nju/kreano/article/viewFile/4833/474>  
5 diakses Agustus 22, 2024

#### D. IMPLEMENTASI *DIDACTICAL DESIGN RESEARCH* (DDR)

Implementasi *Didactical Design Research* (DDR) banyak di terapkan pada model-model pembelajaran Abad 21. Beberapa kajian yang membahas hasil implementasi DDR adalah berikut ini:

##### 1. Implementasi pada *Flipping Classroom*

DDR implementasinya pada *Flipping Classroom* terutama dalam konteks bagaimana peran siswa dalam pembelajaran kolaboratif dikembangkan dan dipantau oleh guru untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pemecahan masalah kolaboratif (*Collaborative Problem-Solving* atau CPS). Hal ini seperti yang telah dilakukan oleh He[8] dalam penelitiannya yang melakukan DDR melalui *Flipped Classroom* berbasis CPS.

Tahapan penelitian He dalam mengimplementasi DDR ke Flipped Classroom adalah:

- a. **Identifikasi Permasalahan:** Penelitian diawali dengan mengidentifikasi peran siswa dalam pembelajaran kolaboratif (Collaborative Problem-Solving/CPS) sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan dampaknya pada praktik pengajaran.
- b. **Peninjauan Literatur:** Melakukan tinjauan sistematis terhadap studi-studi sebelumnya, termasuk peran siswa dalam pembelajaran kolaboratif dan dinamika peran dalam kelompok. Tinjauan ini mencakup studi yang menyoroti perubahan peran dan dampaknya terhadap pembelajaran (misalnya, studi dari Cronin et al. dan Goodman & Dabbish).
- c. **Pengembangan Hipotesis atau Kerangka Kerja:** Menyusun kerangka kerja berdasarkan tinjauan literatur, di mana peran siswa—baik yang disusun atau muncul secara alami—dapat memengaruhi dinamika kelompok dan hasil pembelajaran, serta peran guru dalam memberikan bimbingan yang berbeda sesuai peran.
- d. **Pengumpulan Data:** Menganalisis pengalaman dan tantangan siswa dalam pembelajaran kolaboratif, seperti kesulitan dalam memainkan peran tertentu, kemungkinan munculnya konflik atau ketegangan, dan peran guru dalam memfasilitasi negosiasi dan membangun struktur peran yang harmonis.

- e. **Analisis Data:** Menelaah peran siswa dalam pembelajaran kolaboratif dan dampak dari peran yang disusun atau muncul secara alami. Faktor seperti hak dan kewajiban dalam kelompok, serta perubahan peran dinamis, dianalisis untuk memahami kontribusi mereka pada dinamika kelompok dan pembelajaran.
- f. **Peninjauan dan Refleksi Guru:** Guru diminta untuk memantau perubahan peran siswa dan menyesuaikan bimbingan mereka. Penggunaan jurnal reflektif siswa juga dianalisis untuk melihat bagaimana peran sentral, seperti pemimpin tim, berpengaruh pada dinamika kelompok.
- g. **Penerapan dan Implikasi Praktis:** Mengembangkan rekomendasi praktis bagi guru untuk meningkatkan pengajaran melalui pendekatan fleksibel dan berpusat pada siswa, serta memanfaatkan teknologi digital untuk membantu siswa memahami peran mereka dalam kelompok.
- h. **Kesimpulan dan Implikasi untuk Pengajaran:** Menyimpulkan bahwa peran yang fleksibel dan dipandu oleh siswa dapat membantu mereka belajar bagaimana memecahkan masalah, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan keterampilan CPS yang sangat penting di dunia modern.

## 2. Implementasi pada Blended Learning

Tahapan pelaksanaan DDR pada Blended Learning seperti yang pernah di lakukan oleh Fernandez [13], tahapannya meliputi:

- a. Identifikasi Masalah

**Tujuan:** Menentukan batasan atau keterbatasan pada materi yang ada untuk model pembelajaran blended.

**Aktivitas:** Peneliti melakukan studi awal untuk mengidentifikasi keterbatasan dalam materi pembelajaran matematika yang digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan blended di universitas.

b. Pengembangan Desain Didaktis (Proposal Inovatif)

**Tujuan:** Mengembangkan model pembelajaran blended yang memperbaiki keterbatasan yang telah diidentifikasi.

**Aktivitas:** Merancang elemen-elemen model, termasuk:

**Perencanaan Kalender:** Mengatur urutan aktivitas. Panduan untuk siswa dan guru.

**Kegiatan di Kelas (CA) dan Kegiatan di Luar Kelas (NCA):** Meliputi orientasi pekerjaan mandiri, pola penggunaan buku, dan penggunaan platform Moodle.

c. Implementasi Desain

**Tujuan:** Menguji penerapan model blended yang telah dikembangkan.

**Aktivitas:** Model diterapkan pada beberapa kursus di program gelar teknik di universitas-universitas di Amerika Latin, dengan topik khusus yang disebutkan adalah Persamaan Diferensial.

d. Pengumpulan Data dan Evaluasi Hasil

**Tujuan:** Mengumpulkan data dari hasil penerapan model blended untuk mengevaluasi efektivitasnya.

**Aktivitas:** Data dikumpulkan melalui: Kuesioner siswa tentang pengalaman pembelajaran mereka. Nilai aktivitas kontrol dari topik yang diajarkan.

**Hasil:** Data menunjukkan peningkatan proses pembelajaran dan kemampuan siswa dalam pengelolaan mandiri terhadap materi yang diajarkan.

e. Validasi Model

**Tujuan:** Memastikan keabsahan dan efektivitas model.

**Aktivitas:** Proposal didaktis yang dikembangkan divalidasi oleh panel ahli internasional, dengan hasil yang mendukung bahwa model tersebut meningkatkan pembelajaran.

f. Refleksi dan Kesimpulan

**Tujuan:** Menarik kesimpulan tentang efektivitas model berdasarkan hasil evaluasi dan validasi.

**Hasil:** Hasil evaluasi menunjukkan bahwa model blended meningkatkan pembelajaran, dan siswa berhasil mencapai kemampuan pengelolaan mandiri konten.

Tahapan penelitian ini melibatkan identifikasi masalah, pengembangan desain didaktis (blended learning model), implementasi dan pengujian desain, pengumpulan data dan evaluasi, serta validasi oleh ahli.

### 3. Implementasi pada Project-Based Learning (PBL)

Pada PBL implementasi DDR seperti yang pernah di kaji oleh Palatnik [14] langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi Masalah dan Penentuan Konteks (Didactic Situations)

**Tujuan:** Menentukan konsep-konsep penting yang dipelajari oleh siswa dan rintangan yang mereka atasi selama proyek PBL dalam konteks urutan numerik.

**Aktivitas:** Mengkaji situasi didaktis yang dihadapi siswa dalam belajar konsep urutan numerik. Fokus pada masalah epistemologi konsep urutan numerik, termasuk diskusi mengenai pengamatan pola urutan dan penulisan ekspresi rekursif.

b. Pengamatan dan Analisis Awal (Preliminary Analysis)

**Tujuan :** Menganalisis respons siswa terhadap situasi matematika yang disajikan dan pola pembelajaran mereka.

**Aktivitas:** Siswa diperkenalkan pada berbagai objek (misalnya diagram), yang memerlukan penghitungan, kemudian menghasilkan urutan numerik. Dalam proses ini, siswa mengamati pola rekursif dan mulai membentuk aturan umum dari kasus spesifik.

c. Situasi Inquiry Terstruktur (Structured Inquiry)

**Tujuan:** Mendorong siswa untuk transisi dari pengamatan individual ke aturan umum dan dari justifikasi empiris ke justifikasi aljabar.

**Aktivitas:** Siswa menghabiskan waktu untuk membuat objek, menghitung, dan memahami hubungan rekursif. Dalam hal ini, mereka belajar dari proyek dan diskusi dalam kelompok.

d. Situasi Institusionalisasi

**Tujuan:** Menginstitusionalisasi pemahaman siswa dengan mengarahkannya pada penggunaan notasi aljabar.

**Aktivitas:** Guru memfasilitasi siswa dalam menyusun ekspresi rekursif menggunakan notasi aljabar formal. Siswa juga belajar tentang manfaat representasi data yang berbeda untuk analisis.

e. Situasi Devolusi

**Tujuan:** Mengarahkan siswa untuk berfokus pada fitur yang umum dan tidak berubah dalam urutan, untuk memudahkan transisi ke ekspresi langsung dari suatu istilah umum.

**Aktivitas:** Siswa didorong untuk memformulasikan ekspresi rekursif secara formal dan mengalihkan perhatian mereka ke fitur-fitur yang tetap dalam urutan, yang akhirnya memfasilitasi pembentukan formula langsung.

f. Evaluasi Affective dan Sosial

**Tujuan:** Mempelajari aspek afektif dan sosial yang dialami siswa selama proyek jangka panjang.

**Aktivitas:** Penelitian mengakui berbagai aspek emosi dan interaksi sosial, seperti bekerja sama dengan mitra, menghadapi ketakutan gagal, dan mengatasi ketakutan berbicara di depan umum, yang mempengaruhi keberhasilan proyek. Siswa juga

mengembangkan keterampilan baru dalam menangani situasi ini.

g. Kesimpulan dan Pengembangan Lebih Lanjut

**Tujuan:** Menggali lebih jauh aspek afektif dan sosial, serta mengeksplorasi tema matematika lain yang cocok untuk PBL.

**Aktivitas:** Kesimpulan penelitian menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut tentang bagaimana situasi matematika dalam PBL mempengaruhi siswa, serta memperluas tema-tema matematika yang dapat digunakan untuk meningkatkan kurikulum PBL.

Berikut adalah inti tahapan DDR pada implementasi PBL:

- ✓ Identifikasi masalah dan konsep penting.
- ✓ Pengamatan awal dan analisis situasi matematika.
- ✓ Inquiry terstruktur yang mendorong pengembangan pola dan ekspresi umum.
- ✓ Institusionalisasi konsep menggunakan notasi aljabar.
- ✓ Devolusi fokus pada fitur umum untuk memfasilitasi ekspresi langsung.
- ✓ Evaluasi afektif dan sosial terkait interaksi dan pengalaman siswa.
- ✓ Pengembangan lebih lanjut untuk memperluas penerapan PBL dalam matematika.

Salah satu tujuan DDR adalah menyelaraskan teori pembelajaran dengan praktik pengajaran di kelas. Teks tersebut mengusulkan strategi-strategi pengajaran spesifik, seperti penggunaan metode tradisional atau digital, untuk membantu siswa memahami peran mereka dalam kerja kelompok. Ini mencerminkan cara DDR mencoba menghubungkan teori pendidikan dengan penerapannya dalam desain pembelajaran yang nyata dan dapat diterapkan di kelas.

Secara keseluruhan, **Didactical Design Research (DDR)** terletak pada bagaimana desain pembelajaran yang baik, termasuk peran siswa dalam pembelajaran kolaboratif, dapat dikaji secara sistematis melalui pengamatan, penyesuaian, dan refleksi yang berkelanjutan. DDR akan membantu merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, berdasarkan temuan empiris dan dinamika pembelajaran di kelas.

## REFERENCE

- Desain Didaktis Penalaran Matematis untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMP pada Luas dan Volume Limas
- Pauji, I., Hadi, H., & Juandi, D. (2023). Systematic literature review: Analysis of learning obstacle in didactical design research on geometry material. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2895-2906.
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional design theories and models: An overview of their current status*. Routledge.
- Merrill, M. D. (2012). *First Principles of Instruction*. John Wiley & Sons.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.
- Van Merriënboer, J. J., & Kester, L. (2005). The four-component instructional design model: Multimedia principles in environments for complex learning. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 71-93.
- Sandoval, M. T. R., Oviedo, G. M. B., & Rodriguez-Torres, M. I. (2022). From preconceptions to concept: The basis of a didactic model designed to promote the development of critical thinking. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100207.

How do students' roles in collaborative learning affect collaborative problem-solving competency? A systematic review of research

Gravemeijer, K., & Cobb, P. (2006). Design research from a learning design perspective. In *Educational design research* (pp. 29-63). Routledge.

Simon, M. A., & Tzur, R. (2012). Explicating the role of mathematical tasks in conceptual learning: An elaboration of the hypothetical learning trajectory. In *Hypothetical learning trajectories* (pp. 91-104). Routledge.

Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational design research*, 11-50.

Van den Akker, J., Gravemeijer, K., & McKenney, S. (2006). Introducing educational design research. In *Educational design research* (pp. 15-19). Routledge.

Fernandez, P., del Carmen Rodríguez-Ponce, M., Vega-Cruz, G., & Oliveras, M. L. (2014). Didactic innovative proposal for mathematic learning at the university by the blended model. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 152, 796-801.

Palatnik, A. (2022). Didactic situations in project-based learning: The case of numerical patterns and sequences. *The Journal of Mathematical Behavior*, 66, 100956.

## PROFIL PENULIS

### Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.

Penulis lahir di Bandung pada 12 April 1984 dan merupakan putri dari pasangan Prof. Dr. Dadang Supardan, M.Pd (alm) dan Dr. Uum Suminar, M.Pd. Saat ini, ia tinggal di Makassar. Ia menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Widyatama Bandung, dan meraih gelar Magister di Prodi Pendidikan Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Saat ini, Dyah adalah dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar. Pada tahun 2018, ia mengikuti program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Retooling Kompetensi di The Southern Alberta Institute of Technology (SAIT), Kanada, dalam bidang Power System. Saat ini penulis tercatat sebagai mahasiswa aktif program Doktor (S3) di Universitas Pendidikan Indonesia.



Selain mengajar, Dyah aktif sebagai asesor BNSP dalam bidang keteknikan, serta sebagai asesor PPCKS dan PPG. Ia juga merupakan praktisi pelatihan kejuruan, sering kali menjadi fasilitator, narasumber, dan pelatih di kegiatan tingkat nasional. Dyah juga terlibat sebagai sukarelawan di berbagai organisasi nirlaba yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan, khususnya bagi siswa dan pendidik dari jenjang SD, SMP, SMA, dan SMK.

Email Penulis: [dyah\\_vitaloca@unm.ac.id](mailto:dyah_vitaloca@unm.ac.id)



# INOVASI DALAM BIDANG KETENAGAAN PENDIDIKAN

**(Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.)**

*Universitas Negeri Makassar; Jln. AP. Pettarani, Makassar,  
telp. (0411) 883187  
[nuridayanti@unm.ac.id](mailto:nuridayanti@unm.ac.id)*

## **A. PENDAHULUAN**

Inovasi dalam bidang ketenagaan pendidikan merupakan topik yang semakin relevan di tengah perkembangan pesat yang terjadi dalam dunia pendidikan global. Pada dasarnya, ketenagaan pendidikan mencakup semua individu yang terlibat dalam penyelenggaraan dan pengelolaan proses pendidikan, termasuk guru, tenaga administratif, tenaga pendukung, dan manajer pendidikan. Peran mereka sangat penting dalam memastikan tercapainya tujuan pendidikan, yang bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dengan demikian, inovasi dalam ketenagaan pendidikan tidak hanya mendukung peningkatan kompetensi tenaga pendidik, tetapi juga menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih responsif terhadap kebutuhan masa kini. Tenaga pendidik dan kependidikan memiliki peran penting dalam proses

pendidikan, khususnya dalam usaha membentuk karakter bangsa melalui pengembangan kepribadian serta nilai-nilai yang diharapkan (Pratama et al., 2023). Terkait dengan tuntutan menuju profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan, sehingga semakin terasa adanya dorongan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di setiap jenis dan jenjang pendidikan, sesuai dengan komitmen pendidikan nasional.

## **B. KONSEP DASAR INOVASI DALAM KETENAGAAN PENDIDIKAN**

Inovasi sering diartikan sebagai segala sesuatu yang baru atau pembaruan, namun ada juga yang mengadaptasi kata *innovation* dari bahasa Inggris menjadi istilah dalam bahasa Indonesia, yaitu inovasi (Burhan & Putri, 2022). Inovasi adalah suatu ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang atau unit adopsi lainnya. Inovasi mencakup segala sesuatu yang menawarkan cara baru untuk menyelesaikan masalah atau meningkatkan hasil (Rogers et al., 2014). Sehingga Inovasi pendidikan merupakan suatu perubahan baru yang secara kualitatif berbeda dari yang ada sebelumnya dan dirancang dengan sengaja untuk meningkatkan kemampuan dalam mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Sa'ud, 2020).

Ketenagaan pendidikan adalah istilah yang merujuk pada seluruh sumber daya manusia yang terlibat dalam proses penyelenggaraan pendidikan di berbagai tingkatan, baik di sekolah, perguruan tinggi, maupun institusi pendidikan lainnya. Ketenagaan pendidikan meliputi berbagai kelompok tenaga yang memiliki fungsi dan peran berbeda-beda namun saling berkaitan,

seperti tenaga pengajar, tenaga administratif, tenaga pendukung, dan pimpinan pendidikan (Kristiawan et al., 2018). Tenaga kependidikan merupakan individu-individu yang terlibat dalam lembaga atau organisasi pendidikan, memiliki pemahaman mendalam tentang pendidikan (baik dalam aspek filosofis maupun keilmuan), serta terlibat dalam pelaksanaan atau pengelolaan kegiatan pendidikan, baik pada tingkat mikro maupun makro (Hamalik, 2001). Mereka semua berperan dalam memastikan keberhasilan proses pendidikan, baik dari segi pembelajaran di kelas maupun dalam pengelolaan institusi pendidikan secara keseluruhan.

## 1. Tenaga Pengajar

Komponen paling utama dari ketenagaan pendidikan adalah tenaga pengajar, yaitu guru dan dosen. Guru di tingkat sekolah dan dosen di perguruan tinggi bertanggung jawab langsung atas proses pembelajaran, yang mencakup penyampaian materi, pengembangan kurikulum, serta evaluasi kemajuan siswa. Guru dan dosen juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan, kemampuan berpikir kritis, dan karakter. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan dalam metode pendidikan, peran tenaga pengajar semakin luas dan kompleks. Mereka dituntut untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran serta mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari.

## 2. Tenaga Administratif

Selain tenaga pengajar, ketenagaan pendidikan juga mencakup tenaga administratif. Tenaga administratif memiliki

peran penting dalam mendukung operasional lembaga pendidikan. Mereka menangani berbagai aspek administrasi, seperti pendaftaran siswa, manajemen data akademik, keuangan, serta pengelolaan sumber daya manusia. Fungsi ini sangat penting untuk memastikan bahwa lembaga pendidikan berjalan dengan efisien dan efektif. Meskipun tidak terlibat langsung dalam proses pengajaran, tenaga administratif berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran.

### **3. Tenaga Pendukung**

Tenaga pendukung pendidikan adalah mereka yang membantu proses belajar mengajar dengan menyediakan layanan dan fasilitas yang diperlukan. Misalnya, pustakawan yang membantu siswa dalam mengakses informasi dan sumber belajar, laboran yang membantu pengelolaan laboratorium, serta teknisi IT yang mendukung penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Tanpa kehadiran tenaga pendukung ini, kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan optimal. Mereka membantu memastikan bahwa infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan tersedia dan berfungsi dengan baik.

### **4. Pimpinan dan Pengelola Pendidikan**

Pimpinan dan pengelola pendidikan, seperti kepala sekolah, rektor, dan dekan, memainkan peran strategis dalam merancang dan mengimplementasikan kebijakan pendidikan di lembaga mereka. Mereka bertanggung jawab atas pengambilan keputusan terkait visi, misi, dan tujuan lembaga pendidikan, serta bagaimana kebijakan tersebut diterjemahkan menjadi strategi dan aksi nyata dalam pengelolaan tenaga pendidik dan pelajar. Pimpinan

pendidikan juga berperan dalam memastikan bahwa inovasi terus diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik melalui pengembangan kurikulum maupun pengelolaan ketenagaan pendidikan.

## 5. Relevansi Ketenagaan Pendidikan

Keberhasilan sistem pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas ketenagaan pendidikan. Kualitas tenaga pengajar, administrasi yang efisien, dukungan tenaga pendukung yang handal, dan kepemimpinan yang visioner, semuanya merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, manajemen ketenagaan pendidikan yang efektif dan inovatif sangat penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital ini.

Secara keseluruhan, ketenagaan pendidikan adalah elemen yang kompleks dan mencakup berbagai peran dan fungsi yang semuanya saling mendukung untuk memastikan keberhasilan pendidikan. Dalam konteks modern, ketenagaan pendidikan harus selalu ditingkatkan melalui inovasi, baik dalam hal pengembangan kompetensi maupun sistem manajemen, untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dan relevan bagi masa depan.

## C. TANTANGAN DALAM KETENAGAAN PENDIDIKAN

Tantangan dalam ketenagaan pendidikan menjadi isu yang semakin kompleks di era globalisasi dan digitalisasi saat ini. Ketenagaan pendidikan, yang mencakup tenaga pengajar, tenaga administratif, tenaga pendukung, dan pimpinan pendidikan, menghadapi berbagai tekanan untuk terus beradaptasi dengan perubahan cepat dalam sistem pendidikan dan masyarakat. Berbagai tantangan ini berdampak signifikan pada kinerja dan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Untuk memastikan keberlanjutan sistem pendidikan yang efektif dan relevan, tantangan-tantangan ini harus dihadapi dengan pendekatan inovatif dan strategis.

### 1. Perubahan Kurikulum dan Metode Pembelajaran

Salah satu tantangan utama dalam ketenagaan pendidikan adalah perubahan kurikulum yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Kurikulum saat ini menuntut lebih banyak penekanan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Hal ini memerlukan tenaga pengajar yang tidak hanya menguasai bidang ilmu yang diajarkan, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogi yang inovatif. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek, problem-solving, dan pembelajaran kolaboratif menuntut guru dan dosen untuk mengembangkan strategi yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Banyak tenaga pendidik yang masih kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, karena kurangnya pelatihan atau fasilitas yang memadai.

## 2. Kesenjangan Keterampilan Teknologi

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Namun, tidak semua tenaga pendidik memiliki keterampilan teknologi yang diperlukan untuk memanfaatkan alat-alat digital dengan optimal dalam proses pembelajaran. Kesenjangan keterampilan teknologi antara tenaga pendidik senior dan junior sering kali menjadi masalah. Sementara tenaga pendidik yang lebih muda mungkin lebih mahir dalam menggunakan teknologi, banyak tenaga pengajar yang lebih senior masih mengalami kesulitan untuk beradaptasi. Tantangan ini dapat berdampak pada ketimpangan kualitas pembelajaran yang diterima oleh siswa, tergantung pada keterampilan teknologi pengajarnya.

## 3. Manajemen Kinerja dan Pengembangan Profesional

Sistem manajemen kinerja tenaga pendidik sering kali menjadi tantangan yang kompleks. Di banyak institusi pendidikan, penilaian kinerja tenaga pendidik masih dilakukan dengan metode yang kurang objektif atau berbasis kriteria yang tidak relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan di era modern. Kurangnya umpan balik yang konstruktif juga membuat tenaga pendidik kesulitan untuk mengetahui aspek apa yang perlu ditingkatkan. Pengembangan profesional pun menjadi tantangan tersendiri, terutama jika tidak ada akses yang cukup terhadap pelatihan atau program peningkatan kompetensi. Dalam banyak kasus, tenaga pendidik merasa tidak mendapatkan dukungan yang cukup untuk terus berkembang dan meningkatkan keterampilan mereka.

#### 4. Beban Kerja yang Tinggi

Tenaga pendidik, terutama guru dan dosen, sering kali menghadapi beban kerja yang berlebihan. Selain mengajar, mereka juga harus menangani tugas-tugas administratif, mengikuti berbagai rapat, mengelola kegiatan ekstrakurikuler, dan memberikan bimbingan kepada siswa. Di sisi lain, tenaga administratif dan pendukung juga sering kali kewalahan dengan volume pekerjaan yang tidak sebanding dengan sumber daya yang tersedia. Beban kerja yang tinggi ini dapat menyebabkan kelelahan, penurunan produktivitas, dan pada akhirnya berdampak pada kualitas pembelajaran yang mereka berikan. Dalam jangka panjang, beban kerja yang tidak terkelola dengan baik dapat menyebabkan burnout di kalangan tenaga pendidik.

#### 5. Kesejahteraan dan Motivasi Tenaga Pendidik

Kesejahteraan tenaga pendidik merupakan faktor penting yang memengaruhi kualitas pendidikan, namun sering kali terabaikan. Di banyak negara, termasuk Indonesia, kesejahteraan guru dan dosen masih menjadi isu serius, terutama yang terkait dengan gaji, tunjangan, dan fasilitas kerja. Kesejahteraan yang kurang memadai dapat berdampak pada rendahnya motivasi tenaga pendidik dalam menjalankan tugas mereka. Selain itu, lingkungan kerja yang tidak mendukung juga dapat mengurangi semangat dan kinerja tenaga pendidik. Isu ini membutuhkan perhatian dari pemerintah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk memastikan bahwa tenaga pendidik mendapat penghargaan yang setimpal dengan peran mereka dalam mencerdaskan bangsa.

## **6. Kesenjangan Kualitas Tenaga Pendidik di Wilayah Perkotaan dan Pedesaan**

Salah satu tantangan besar lainnya dalam ketenagaan pendidikan adalah adanya kesenjangan kualitas tenaga pendidik antara daerah perkotaan dan pedesaan. Di daerah perkotaan, akses terhadap pelatihan, teknologi, dan fasilitas pendidikan yang memadai lebih mudah diperoleh. Sebaliknya, di daerah pedesaan atau terpencil, tenaga pendidik sering kali menghadapi keterbatasan akses terhadap sumber daya ini. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran yang diterima siswa di berbagai wilayah. Mengatasi kesenjangan ini membutuhkan kebijakan yang memastikan distribusi tenaga pendidik yang merata serta penyediaan akses pelatihan yang setara di seluruh wilayah.

## **7. Tantangan Kepemimpinan dalam Lembaga Pendidikan**

Kepemimpinan yang efektif dalam lembaga pendidikan sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi dan peningkatan kualitas. Namun, banyak lembaga pendidikan masih menghadapi tantangan dalam manajemen dan kepemimpinan. Kurangnya visi strategis yang jelas serta ketidakmampuan untuk mengelola perubahan sering kali menjadi hambatan dalam mengimplementasikan inovasi di bidang ketenagaan pendidikan. Pemimpin pendidikan yang tidak mampu menghadapi tantangan ini akan kesulitan dalam menginspirasi dan memotivasi tenaga pendidik serta menciptakan budaya kerja yang produktif.

Dalam menghadapi berbagai tantangan ini, inovasi dan kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan sangat diperlukan. Kebijakan yang mendukung peningkatan kualitas ketenagaan pendidikan, akses yang lebih baik terhadap pelatihan, dan penerapan teknologi dalam manajemen pendidikan adalah beberapa solusi yang dapat membantu mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

#### **D. INOVASI-INOVASI DALAM KETENAGAAN PENDIDIKAN**

Inovasi dalam ketenagaan pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan efektivitas tenaga pendidik dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks di era modern ini (Heatubun et al., 2023). Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan pendidikan abad ke-21, berbagai inovasi telah diterapkan di sektor ketenagaan pendidikan untuk memperkuat kompetensi tenaga pendidik, meningkatkan kesejahteraan mereka, serta menciptakan sistem manajemen yang lebih efisien dan adaptif.

##### **1. Inovasi dalam Rekrutmen dan Seleksi Tenaga Pendidik**

Rekrutmen tenaga pendidik kini tidak lagi hanya didasarkan pada kualifikasi akademis saja. Di banyak negara dan institusi pendidikan, inovasi dalam rekrutmen melibatkan penggunaan teknologi untuk melakukan seleksi yang lebih komprehensif dan transparan. Platform digital, seperti sistem perekrutan online, telah digunakan untuk mempermudah proses seleksi tenaga pendidik dengan memperhatikan tidak hanya pengetahuan dan pengalaman, tetapi juga *soft skills*, seperti kemampuan

berkomunikasi, kolaborasi, dan keterampilan teknologi (Wuryantai, 2013). Penggunaan tes berbasis kompetensi dan wawancara berbasis perilaku (*behavioral interview*) juga menjadi bagian dari inovasi dalam memastikan bahwa calon tenaga pendidik memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern. tujuan utama dari proses rekrutmen bukan hanya untuk menarik dan mempertahankan guru yang berkualitas, tetapi lebih kepada meningkatkan pembelajaran siswa serta memperluas kesempatan pendidikan (Goe, 2010).

## 2. Inovasi dalam Pengembangan Profesional Tenaga Pendidik

Pengembangan profesional bagi tenaga pendidik kini mengalami transformasi besar dengan adanya inovasi teknologi. Salah satu inovasi paling signifikan adalah penerapan *platform e-learning* dan webinar yang memungkinkan guru dan dosen mengikuti pelatihan tanpa harus terikat oleh lokasi dan waktu tertentu. Dengan *e-learning*, tenaga pendidik dapat terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka kapan saja, sesuai dengan jadwal dan kebutuhan individu. Selain itu, program pengembangan profesional kini juga mulai menekankan pentingnya literasi digital, keterampilan pengelolaan kelas digital, dan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti *flipped classroom* dan *blended learning*.

Selain itu, tidak dapat disangkal bahwa untuk menciptakan guru yang berkualitas, baik secara pribadi maupun profesional, diperlukan komunitas yang mendukung. Dalam ilmu manajemen, ini dikenal sebagai *community of practice*. Wallace (Wallace, 2007) mendefinisikan *community of practice* sebagai sekelompok

individu dengan minat yang sama, yang secara rutin berinteraksi dan belajar bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Sekolah, sebagai institusi pendidikan, seharusnya berfungsi sebagai *community of practice* di mana para anggotanya secara sukarela terikat oleh nilai dan visi yang sama. Dengan demikian, guru tidak akan berjuang sendirian, tetapi bekerja sama dalam komunitas yang mendukung (Utami, 2019).

### 3. Inovasi dalam Penilaian Kinerja Tenaga Pendidik

Penilaian kinerja tenaga pendidik juga telah mengalami inovasi yang signifikan. Salah satu inovasi yang mulai diterapkan adalah sistem penilaian kinerja berbasis kompetensi yang lebih komprehensif dan adil (Qurtubi et al., 2023). Sistem ini tidak hanya menilai tenaga pendidik dari aspek kognitif atau pencapaian akademik siswa, tetapi juga mempertimbangkan aspek lain seperti kemampuan manajemen kelas, keterampilan kolaborasi, inovasi dalam pembelajaran, serta keterlibatan mereka dalam pengembangan kurikulum.

### 4. Inovasi dalam Manajemen Kesejahteraan Tenaga Pendidik

Kesejahteraan tenaga pendidik adalah salah satu aspek yang mendapat perhatian melalui berbagai inovasi. Di beberapa negara, program insentif berbasis kinerja telah diterapkan, di mana tenaga pendidik yang menunjukkan prestasi tinggi dalam mengajar dan pengembangan siswa akan mendapatkan kompensasi tambahan. Selain itu, ada juga inovasi berupa program keseimbangan kerja-kehidupan (*work-life balance*) yang dirancang untuk membantu guru dan dosen mengelola stres serta menjaga kesehatan mental dan fisik mereka.

Seorang guru profesional membutuhkan pengakuan dari berbagai pihak, tidak hanya dari masyarakat, tetapi juga dari pemerintah. Pengakuan tersebut penting karena dengan dukungan resmi, guru profesional dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap sektor pendidikan, khususnya dalam hal pengajaran. Dalam konteks inovasi dalam ketenagaan pendidikan, persoalan kesejahteraan guru tidak lagi dianggap tabu untuk dibahas, melainkan menjadi kewajiban yang harus dipenuhi, terutama di era digital saat ini. Kesejahteraan guru menjadi aspek penting dan utama dalam mewujudkan pendidikan nasional yang berkualitas, karena sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yakni guru, adalah kunci keberhasilan seluruh proses pendidikan (Mansir, 2020).

## **5. Inovasi dalam Distribusi dan Pengelolaan Tenaga Pendidik**

Distribusi tenaga pendidik yang merata juga menjadi tantangan dalam banyak sistem pendidikan, terutama di negara-negara berkembang. Untuk mengatasi kesenjangan ini, beberapa inovasi dalam manajemen distribusi tenaga pendidik telah diterapkan, seperti penggunaan data berbasis geografis untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan tenaga pendidik lebih banyak dan lebih berkualitas. Dengan sistem ini, pemerintah atau institusi pendidikan dapat membuat keputusan yang lebih baik terkait penempatan tenaga pendidik, terutama di daerah terpencil atau kurang berkembang.

Selain itu, penggunaan sistem informasi manajemen pendidikan telah membantu lembaga pendidikan untuk lebih efisien dalam mengelola tenaga pendidik. Dengan bantuan

teknologi, administrasi dapat dengan mudah melacak perkembangan kinerja, pelatihan yang diikuti, dan bahkan kesejahteraan tenaga pendidik. Sistem ini memungkinkan pengelolaan yang lebih baik dan transparan, serta memungkinkan institusi untuk merespons kebutuhan tenaga pendidik secara lebih cepat dan efektif.

## 6. Inovasi dalam Kepemimpinan Pendidikan

Kepemimpinan dalam dunia pendidikan juga mengalami inovasi yang signifikan. Pimpinan lembaga pendidikan kini tidak hanya berfokus pada manajemen administratif, tetapi juga pada pengembangan budaya inovasi dan kolaborasi di antara tenaga pendidik. Kepemimpinan yang transformatif, yang menginspirasi dan memberdayakan tenaga pendidik untuk terus berinovasi, menjadi model kepemimpinan yang semakin banyak diterapkan. Program pelatihan kepemimpinan bagi kepala sekolah, dekan, dan rektor kini juga memasukkan elemen inovasi dalam pembelajaran serta penggunaan teknologi untuk mendukung pendidikan yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, inovasi dalam ketenagaan pendidikan mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi, kesejahteraan, dan manajemen tenaga pendidik. Inovasi-inovasi ini sangat penting dalam menghadapi tantangan yang ada dan memastikan bahwa tenaga pendidik dapat beradaptasi dengan perubahan serta terus memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa dan mahasiswa.

## E. DAMPAK INOVASI DALAM KETENAGAAN PENDIDIKAN

Inovasi dalam ketenagaan pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Inovasi ini membawa perubahan besar dalam berbagai aspek, mulai dari peningkatan kompetensi tenaga pendidik hingga perbaikan kesejahteraan mereka.

Pertama, inovasi dalam pengembangan profesional membantu tenaga pendidik untuk terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, khususnya dalam mengadopsi teknologi dan metode pembelajaran baru. Pelatihan berbasis teknologi seperti e-learning dan webinar memungkinkan guru dan dosen memperbarui kompetensi mereka secara berkelanjutan tanpa harus meninggalkan tempat kerja. Ini memberikan dampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Kedua, inovasi dalam manajemen kinerja dan kesejahteraan tenaga pendidik menciptakan lingkungan kerja yang lebih mendukung dan produktif. Dengan sistem penilaian kinerja yang lebih transparan dan berbasis kompetensi, tenaga pendidik dapat menerima umpan balik yang konstruktif untuk terus berkembang. Selain itu, program kesejahteraan, seperti dukungan kesehatan mental dan keseimbangan kerja-kehidupan, meningkatkan motivasi dan kepuasan kerja, yang berdampak positif pada kinerja mereka.

Ketiga, inovasi dalam distribusi dan pengelolaan tenaga pendidik membantu mengatasi ketimpangan pendidikan di berbagai wilayah. Teknologi membantu dalam penempatan guru

yang lebih merata, terutama di daerah terpencil, sehingga siswa di seluruh penjuru negeri dapat memperoleh pendidikan berkualitas yang setara.

Secara keseluruhan, inovasi-inovasi ini memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan kinerja individu tenaga pendidik tetapi juga dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih efektif, responsif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

## REFERENCE

- Burhan, B., & Putri, F. M. (2022). Potret Tenaga Pendidik Dalam Inovasi Pendidikan Abad 21. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 4(1), 74–88. <https://doi.org/10.56630/jti.v4i1.221>
- Goe, L. (2010). Recruiting and Retaining Highly Effective Teachers: What Works and How Do You Know? *National Comprehensive Center for Teacher Quality*.
- Hamalik, O. (2001). *Pendidikan Guru Konsep dan Strategi*. CV. Mandar Maju.
- Heatubun, A., Mua, M. M., Sumua, T., & Sumua, S. D. M. . (2023). Perencanaan Sumber Daya Manusia Di Zaman Kompetitif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2655–6022. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, Areli, A. J., Agustina, M., Kafarisa, R. F., Saputra, A. G., Diana, N., Agustina, E., & Oktarina, R. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Wade Print.
- Mansir, F. (2020). Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.829>
- Pratama, R., Helen suhasri, A., & Astuti, M. (2023). Inovasi Pendidik Dalam Bidang Ketenagaan Pendidikan. *Cross-Border*, 6(2), 735–736.
- Qurtubi, A., Rukiyanto, B. A., Rusmayani, N. G. A. L., Hita, I. P. A. D.,

- Nurzaima, & Ismaya, R. (2023). Pengembangan Metode Penilaian Kinerja Guru Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3051–3059.
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2014). Diffusion of innovations. In *An integrated approach to communication theory and research* (pp. 432–448). Routledge.
- Sa'ud, U. S. (2020). *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.
- Utami, S. (2019). Meningkatkan Mutu Pendidikan Indonesia Melalui Peningkatan Kualitas Personal, Profesional, dan Strategi Rekrutmen Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Wallace, D. P. (2007). *Knowledge Management*. USA Libraries Unlimited.
- Wuryantai, A. E. W. (2013). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 1(2), 131–142. <https://doi.org/10.24002/jik.v1i2.163>

## PROFIL PENULIS

### **Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.**

Penulis lahir di Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 30 Januari 1985. Penulis meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar pada Tahun 2007. Sebelum melanjutkan Pendidikan Magister, penulis menjalani karir sebagai seorang guru di SMK Negeri 2 Makassar. Tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan meraih gelar Magister Pendidikan pada Tahun 2016.



Saat ini penulis merupakan dosen tetap di Program Studi Pendidikan Vokasional Mekatronika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar.

Penulis selama ini aktif dalam penelitian dan menulis artikel ilmiah yang terkait dengan media pembelajaran. Salah satu artikel yang pernah penulis terbitkan adalah "Analysis of needs for the development of trainer sensor and transduser learning media based on IoT". Selain itu, penulis pernah menerbitkan buku referensi pendidikan dengan judul "Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing Tahun 2021.

Email Penulis: [nuridayanti@unm.ac.id](mailto:nuridayanti@unm.ac.id)



# PENGEMBANGAN KARIER GURU

**HILDA ASHARI S.Pd., M.Pd.**

*Universitas Negeri Makassar  
Jl A.P. Pettarani Makassar, 0411-865677  
Email: hildaashari@unm.ac.id*

## A. PENDAHULUAN

Peningkatan karir sangat penting bagi seorang pendidik dan konselor karena hal ini berdampak besar pada kepuasan kerja dan peningkatan upah. Dengan kata lain, jika karir seorang guru/konselor maju pada saat itu tentu saja pengakuan terhadap lembaga yang menaunginya juga akan semakin meningkat, salah satunya dibuktikan dengan semakin besarnya kompensasi yang didapatnya dan tentunya hal ini akan semakin meningkat pula. membuatnya merasa lebih gembira dan lebih nyaman bekerja (Saomah, 2013).

Pengajaran berkualitas tinggi mungkin merupakan sumber daya nasional yang sangat penting. Melalui instruksi berkualitas akan mampu menciptakan era yang membawa perubahan positif bagi bangsa ini. Pendidikan berperan dalam pembentukan kapasitas dan potensi anak bangsa serta watak suatu negara yang mempunyai peradaban. Biasanya tanpa keraguan dalam pemahaman dengan keyakinan instruktif

nasional, khususnya mengembangkan potensi bangsa agar mempunyai jiwa ketaqwaan yang kokoh, terkendali diri, watak, wawasan, etika terhormat, dan kemampuan yang dibutuhkan dalam masyarakat (Mursidah, 2023).

Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pendidikan terus dilakukan dengan memberikan pelayanan publik di bidang pendidikan yang maksimal kepada masyarakat. Kenyataan menunjukkan, dari delapan standar pelayanan yang ada baik kuantitas maupun kualitasnya. Pelaksanaan pelayanan publik dalam bidang pendidikan yang dilakukan agar dapat berjalan secara optimal dan bermutu, tentunya perlu dilakukan pengembangan karir terhadap guru itu sendiri. Tujuan dari seluruh program pengembangan karir adalah untuk menyesuaikan antara kebutuhan dan tujuan guru dengan kesempatan karir yang tersedia pada institusi saat ini dan di masa mendatang (Tambunan, 2017).

## B. PENGEMBANGAN KARIER GURU

Kemajuan karir adalah sebuah usaha diri sendiri dalam mengatur untuk mencapai rencana seseorang karir yang diatur. Kemajuan Karir pada dasarnya adalah sebuah pengerahan tenaga perseorangan pekerja, dalam hal dari pekerja tidak membutuhkan karirnya untuk berkreasi, pada saat itu karirnya tidak akan meningkat selesai. Kemajuan karir yang luar biasa penting untuk dilakukan, karena dapat bergerak maju perhatian terhadap tugas dan pekerjaan, mendorong pemanfaatan potensi yang dimiliki

13

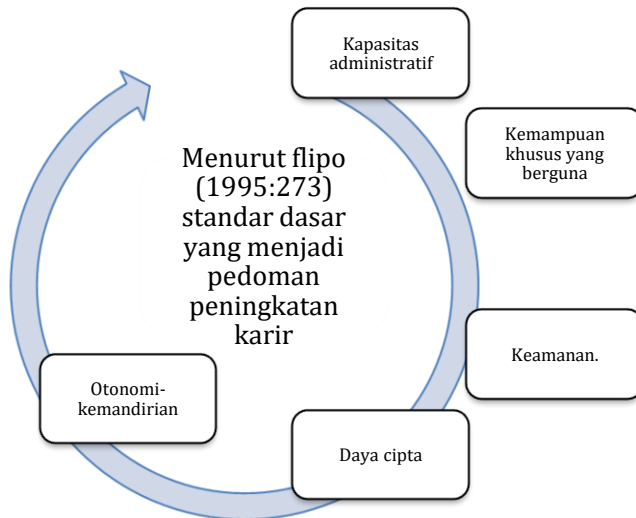
pekerja, tawarkan bantuan kepada perwakilan menciptakan teknik kemajuan, dan Kemajuan karir juga dapat mencakup ketergantungan pekerja dalam pekerjaannya (Dewi & Rusdinal, 2020).

Muhammadin (2007:17) bahwa pengajar harus mempunyai ciri-ciri yang sesuai dengan

1. Komitmen terhadap keterampilan yang dipoles yang menjadi ciri khas komitmen itu sendiri, komitmen terhadap kualitas pekerjaan terbentuk dan terwujud,
2. Menguasai informasi serta mampu mencipta dan memperjelas kiprahnya dalam kehidupan, memperjelas pengukuran hipotetis dan membumi atau sekaligus bertukar informasi,
3. Mempunyai kemampuan mental dan data serta merombak informasi dan bakatnya secara terus-menerus dan berusaha menjadikan siswanya lebih cerdas, hilangkan rasa kebasnya dan persiapkan kemampuannya sesuai kemampuan, antarmuka dan kapasitasnya (Nisa et al., 2024).

Beberapa waktu belakangan ini terlalu banyak dibicarakan tentang definisi karir guru, alangkah baiknya jika para analis memaparkannya definisi karir seluk beluk. Ada dua cara atau pendekatan untuk memahami makna karir, yaitu pendekatan primer melihat karir sebagai kepemilikan (properti) dan/atau pekerjaan atau organisasi. Dengan pendekatan Pertama-tama, karier juga dapat dilihat sebagai sarana keserbagunaan dalam satu organisasi. Setelah masing-masing Orang-orang

mengumpulkan serangkaian gelar, posisi, dan pertemuan tertentu, demikian pengakuan pendekatan ini kemajuan karir yang telah dicapai setiap individu. Berdasarkan dua pendekatan tersebut, Greenhaus menyimpulkan karir sebagai desain pertemuan yang berhubungan dengan pekerjaan meluas sepanjang perjalanan seseorang (Jeffry, 1987:5).



*Gambar 7. 1. Standar Pedoman Peningkatan Karir*

Dari kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan karir merupakan upaya untuk menciptakan, memanfaatkan dan memanfaatkan potensi yang dimiliki pekerja dengan menempatkan mereka pada posisi yang sesuai dengan kapasitas yang diilustrasikan. Berdasarkan UU RI. Nomor 14 Tahun 2005 tentang Instruktur dan Pembicara, pengarahan dan peningkatan karir Pendidik meliputi penugasan, kenaikan pangkat dan kenaikan jabatan. Peningkatan karir ini meliputi upaya dalam bentuk kenaikan jabatan dalam arti diangkat pada

jabatan yang lebih membumi, atau pertukaran dalam arti pindah ke jabatan lain yang lebih relevan sesuai dengan peningkatan keilmuan yang telah diupayakan selama ini (Efendi et al., 2019).

Dalam Undang-Undang Nomor 74 Tahun 2008 tentang Instruktur dipecah menjadi dua, yaitu menciptakan kompetensi Instruktur yang belum mempunyai kompetensi dan yang memiliki kemampuan *Single Man* atau DIV. Pemajuan dan peningkatan kemampuan skolastik bagi guru yang belum memenuhi kemampuan Sarjana dilakukan melalui pendidikan tinggi pada program Sarjana pada perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pengajaran tenaga kependidikan dan/atau program pengajaran non-keguruan (Tambunan, 2017).

Syarat majunya karir seorang guru adalah pengajarnya harus berkompeten, mempunyai informasi, kemampuan dan perilaku yang baik. Instruktur yang kompeten adalah instruktur yang mempunyai kemampuan hidup dengan memperhatikan unsur-unsur halus:

- 1) Mampu mengenal diri sendiri (*self mindfulness ability*),
- 2) Kompeten mempertimbangkan (mempertimbangkan bakat),
- 3) Kemampuan sosial (*social aptitudes*),
- 4) Kompeten secara skolastik (kemampuan ilmiah),
- 5) Kompeten secara profesional (*profesional aptitudes*).

### C. PROGRAM PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN KARIR GURU

Program pembinaan dan peningkatan karier pendidik mencakup tiga bidang yang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

#### 1. Tugas

Dalam program ini, instruktur melaksanakan kewajiban pokoknya sesuai dengan tumpukan pengajaran yang telah ditetapkan yang berlangsung dari 24 jam – 40 jam tatap muka/minggu atau khususnya instruktur pengarahan dan konseling dapat mengarahkan 150 konselor/tahun dimulai dengan mengatur pembelajaran, pada saat itu titik mengaktualisasikan, menilai, mengarahkan siswa, serta melaksanakan tugas tambahan.

#### 2. Promosi

Tindakan kedua dalam peningkatan karir instruktur dan pembinaan adalah kemajuan. Tindakan tersebut harus didasarkan pada renungan atas prestasi, kompetensi, pelaksanaan dan komitmen yang telah diberikan pendidik kepada lembaga pendidikan. Dalam gerakan kemajuan ini, seorang instruktur berhak mendapatkan kemajuan sesuai dengan kualitas dan pelaksanaan pekerjaan yang dimilikinya.

#### 3. Kemajuan

Dalam rangka menciptakan karir guru, terdapat program peningkatan jabatan dan jabatan utilitarian. Program ini didasarkan pada latihan waktu terbatas yang lalu. Dalam program ini, seorang pendidik harus memenuhi angka kredit yang mencakup sebagian besar komponen yang

telah ditetapkan sesuai dengan Permeneg Piring dan RB Nomor 16 Tahun 2009. Angka kredit guru merupakan poin yang dinilai dari pelaksanaan yang terjadi selama latihan. dilakukan. Angka kredit ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh seorang instruktur untuk dapat naik pangkat atau jabatan (Munawir et al., 2022).

#### **D. UNSUR-UNSUR DALAM PENINGKATAN KARIR GURU**

Komponen dan sub unsur terbanyak yang dinilai sebagai fokus kredit dalam peningkatan karir guru dalam rangka kenaikan pangkat atau jabatan berdasarkan (Permeneg PAN dan RB, 2009) adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan

Pembelajaran pendidik mengandung landasan pendidikan minimal S1/D4 yang ditunjukkan dengan memperoleh gelar/diploma. Selain itu, ditunjukkan pula dengan surat keterangan telah menyelesaikan pendidikan dan pelatihan prajabatan (STTPP) atau sertifikat guru bidang pengajaran dan persiapan latihan (diklat).

2. Pembelajaran

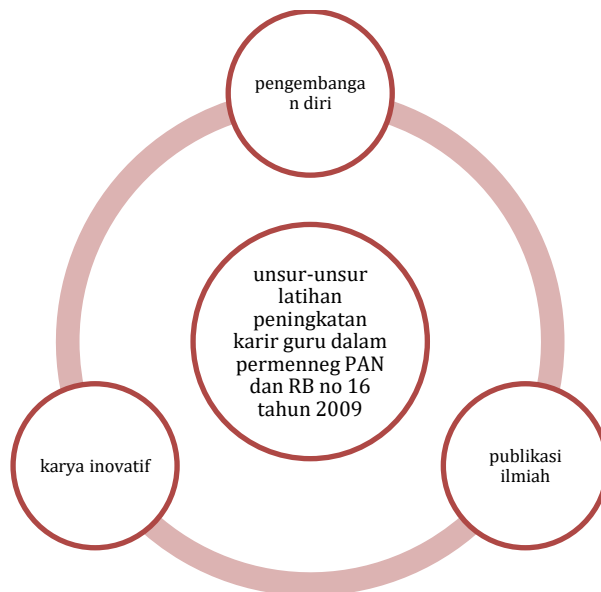
Metode aktualisasi pembelajaran dilakukan oleh instruktur kursus dan instruktur mata pelajaran, serta latihan konseling kepada instruktur pengarah dan konseling. Selain itu, hal ini juga mencakup pelaksanaan kewajiban dan tugas penting lainnya.

3. Peningkatan Keahlian Berkelanjutan (PKB)

Peningkatan Keahlian Berkelanjutan (PKB) merupakan

upaya untuk meningkatkan kompetensi pendidik dan memperbarui informasi di tengah latihan kerjanya. PKB diwujudkan sebagai upaya untuk membentuk guru yang kompeten, dalam arti guru yang mampu membimbing peserta didiknya, melebihi ekspektasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan inovasi, serta mempunyai jati diri yang terhormat.

PKB bertujuan untuk menyediakan fasilitas bagi guru untuk memenuhi standar kecakapan yang telah ditetapkan, menciptakan dan menyesuaikan kompetensinya dengan tuntutan kecakapan serta mendorong guru untuk senantiasa mempunyai rasa tanggung jawab dan komitmen yang kuat dalam melaksanakan kewajiban pokoknya (Munawir et al., 2022).



*Gambar 7.2. Unsur Unsur Peningkatan Karir Guru*

Unsur-unsur latihan peningkatan kemampuan yang dapat dipertahankan dalam Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009 meliputi:

### 1. Pengembangan Diri

Gerakan ini dapat diaktualisasikan melalui persiapan utilitarian dan latihan kolektif pendidik. Pelatihan yang berguna itu sendiri adalah pergerakan guru yang mengambil bagian dalam pengajaran atau pelatihan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilannya yang telah dipoles. Latihan pengajaran dan persiapan dapat berbentuk persiapan, kursus, dan lain-lain.

### 2. Publikasi ilmiah

Tindakan ini dapat dilakukan melalui 3 latihan, lebih spesifiknya:

- a. Menjadi individu yang aktif dalam berbagai pertemuan logis, menghitung kelas instruktif atau pembicaraan logis secara umum.
- b. Distribusi logis, gerakan ini mengarah pada pembagian makalah logis berdasarkan hasil penyelidikan dan pemikiran logis guru.
- c. Pembagian buku, baik itu bahan bacaan, buku tambahan, dan buku pedoman pendidik.

### 3. Karya inovatif

Karya inovatif merupakan salah satu komponen dalam CPD yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, antara lain menemukan inovasi yang tepat dalam persiapan pembelajaran, mampu menemukan dan membuat karya

seni, membuat atau mengubah media pembelajaran, serta berminat dalam persiapan dan pengembangan. pengaturan gadget, seperti aturan, pertanyaan, dan sejenisnya.

Latihan Peningkatan Keterampilan Berkelanjutan (PKB) yang mencakup ketiga komponen tersebut di atas, harus dilaksanakan secara berkesinambungan agar guru dapat terus melestarikan dan meningkatkan keterampilannya dalam mengajar. Memperluas keterampilan memoles pendidik juga harus dilakukan secara metodis dan sengaja dengan penyusunan yang hati-hati, penggunaan yang berprinsip, dan penilaian dilakukan secara tidak memihak dan sungguh-sungguh (Munawir et al., 2022).

## E. UPAYA PENGEMBANGAN KARIR GURU

Berikut upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh guru/konselor untuk meningkatkan kompetensinya sehingga karir yang digelutinya dapat tercipta secara ideal, yaitu: (1) Menghadiri/ikut serta dalam pertemuan-pertemuan atau latihan-latihan logika mahir (lokakarya, simposium, persiapan, dan lain-lain) (2) Membuat karya tulis ilmiah/populer, karya. Membuat karya karangan ilmiah/populer, karya seni, karya mekanik. (3) Melaksanakan penelitian/pengkajian kerja mahir baik secara eksklusif maupun kolaboratif (Pembelajaran Renungan, PTK/PTBK, jenis penelitian lain).(Tambunan, 2017)

Selain itu, ada upaya lain yang dapat dilakukan pengajar untuk meningkatkan kompetensinya, antara lain:

- 1.Pendidikan dan pelatihan

- a. In house training (IHT) Persiapan IHT adalah persiapan yang dilakukan di dalam tandan kerja pendidik, sekolah, atau tempat lain yang ditugaskan untuk pembekalan persiapan. Persiapan ini misalnya: mempersiapkan. Persiapan merupakan salah satu bentuk tindakan dalam program peningkatan aset manusia.
- b. Program magang Program magang dipilih atas dasar pemikiran bahwa bakat tertentu memerlukan keterlibatan yang tulus.
- c. Perkumpulan sekolah dapat dilakukan antara sekolah yang besar dan yang kecil. Pembinaan melalui mitra berdasarkan beberapa keunikan atau keunggulan yang dimiliki mitra, misalnya administrasi sekolah atau kursus.
- d. Persiapan berlapis dan luar biasa. Persiapan luar biasa diberikan berdasarkan kebutuhan yang luar biasa atau karena kemajuan modern dalam ilmu-ilmu tertentu.
- e. Kursus singkat di perguruan tinggi atau pendidikan instruktif lainnya diharapkan dapat mempersiapkan dan mengembangkan kemampuan guru dalam beberapa kapasitas seperti kemampuan melakukan penelitian aktivitas kelas, menyusun karya logis, merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran.
- f. Pembinaan oleh pihak sekolah. Pembinaan ini dilaksanakan oleh pusat sekolah dan instruktur yang mempunyai kewenangan pembinaan, melalui rapat-rapat resmi, revolusi tugas mendidik, tugas tambahan, dan dialog dengan rekan sejawat.

- g. Pengajaran lebih lanjut. Kerja sama pendidik dalam mendorong pengajaran dapat dilakukan dengan memberikan penugasan pertimbangan baik di dalam negeri maupun di luar negeri bagi instruktur yang melebihi harapan.

## 2. Non Pendidikan dan pelatihan

- a. Wacana masalah instruktif. Melalui dialog ini, diharapkan para pengajar dapat memberikan pencerahan atas persoalan-persoalan yang mereka hadapi terkait dengan pembelajaran di sekolah atau persoalan peningkatan kompetensi dan peningkatan kariernya.
- b. Gerakan lokakarya ini memberikan kesempatan kepada instruktur untuk berhubungan secara deduktif dengan rekan-rekan sejawatnya sehubungan dengan hal-hal terkini dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran.
- c. Workshop. Aksi ini dilakukan untuk menyampaikan barang-barang berharga untuk pembelajaran, perluasan kompetensi dan peningkatan karir.
- d. Investigasi dapat dilakukan dengan investigasi aktivitas kelas, investigasi tes, atau bentuk penyelidikan lainnya.
- e. Penyusunan bahan ajar/buku Bahan ajar disusun dalam bentuk diktat, bacaan mata kuliah, atau buku dalam bidang pengajaran.
- f. Pembuatan media pembelajaran Media pembelajaran yang dibuat oleh pengajar dapat berbentuk alat bantu pendidikan, instrumen sederhana yang masuk akal, atau bahan ajar elektronik atau kegiatan pembelajaran.

## F. MANAJEMEN PENGEMBANGAN KARIER GURU

Jika disederhanakan, administrasi peningkatan karir pendidik sama dengan administrasi Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini juga dapat dicirikan sebagai pemanfaatan sejumlah orang untuk mencapai tujuan organisasi. Pelopor di setiap level harus menyertakan dirinya dengan Aset Manusia. (Mursidah, 2023). Pembinaan Aset Manusia atau yang biasa disebut *Human Asset Advancement* (HRD) merupakan salah satu kapasitas terbesar dalam pengelolaan aset manusia, yang tidak hanya terdiri dari penyiapan dan peningkatan, melainkan juga latihan pengaturan dan peningkatan karir seseorang, pengembangan organisasi dan administrasi, serta evaluasi pelaksanaan.

Peningkatan karir mengacu pada metode menciptakan keyakinan dan nilai-nilai, kemampuan dan kemampuan, antarmuka, karakteristik identitas, dan informasi seputar dunia kerja sepanjang kehidupan. Maka dengan pemahaman ini, peningkatan karir tidak sekedar mencakup masa kerja menguntungkan seseorang, namun lebih luas lagi, yaitu sepanjang hidup seseorang. (Wicaksono, 2013). Bakat dan informasi mendasar baik secara spesifik maupun tidak langsung sehubungan dengan dunia kerja juga merupakan hal yang mendasar membuat kemajuan sehingga karirnya dapat tercipta. Meningkatkan kecenderungan hidup layak juga berperan menciptakan kehidupan karir seseorang dengan memiliki kecenderungan hidup yang sukses karakteristik identitasnya menjadi jauh lebih baik (Mursidah, 2023).

Kemajuan yang bertujuan menekankan pada kualitas kompetensi dan kapasitas, bukan kuantitas atau jumlah, sehingga perusahaan atau lembaga yang memiliki banyak spesialis belum tentu merupakan perusahaan yang baik. Peran pendidikan di Indonesia dalam merencanakan sumber daya manusia yang kompeten dan kompeten sangatlah penting. Secara umum, pendidikan Islam di Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara lain, dan memang terlepas dari kebutuhan dan substansi sosial, finansial, pendidikan dan sosial masyarakatnya. Dalam kaitannya dengan kemajuan karir pendidik, kepala sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam memajukan pelaksanaan pendidik.

Gaol dan Siburian (2018: 71), upaya yang dapat dilakukan kepala sekolah untuk mencapai kemajuan pelaksanaan pendidik berkaitan dengan perannya sebagai pionir pembelajaran di sekolah, yaitu:

1. Memaksimalkan pusat pengembangan kompetensi instruktur;
2. Mendistribusikan anggaran yang memadai untuk meningkatkan keterampilan instruktur;
3. Memberikan nasihat dan arahan yang baik kepada instruktur;
4. Menjadikan budaya organisasi sekolah yang kondusif;
5. Membuat kemapanan dan kecemerlangan, dan
6. memberikan penghargaan kepada instruktur yang berhasil atau berprestasi.

Penataan karir instruktur merupakan suatu rangkaian

pekerjaan yang dilakukan oleh pendidik instruktur untuk menciptakan kompetensi instruktur. Dengan perencanaan karir ini, guru instruktif akan membedakan cara-cara dan latihan-latihan yang harus dilakukan oleh instruktur, sedangkan jalur karir merupakan jalur-jalur pengembangan yang dapat disesuaikan yang dapat dilalui oleh seorang instruktur selama bekerja di suatu perusahaan. Seorang pendidik yang menempuh jalur karir akan berpindah posisi dan bahkan mungkin berpindah tempat tugas. Dalam perjalanan karirnya, seorang pendidik akan mengambil informasi dan kemampuan yang belum terpakai untuk kemajuan karir dalam pekerjaannya, sedangkan peningkatan karir pendidik adalah suatu pendekatan formal yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk menjamin bahwa individu dengan kemampuan dan pengalaman yang tepat dapat diakses ketika diperlukan.

Peningkatan karir pendidik formal memainkan peranan penting dalam menjaga tenaga kerja tetap termotivasi dan berkomitmen. Pengaturan dan peningkatan karir bermanfaat bagi instruktur sebagai individu serta organisasi dan pengajar instruktif. Oleh karena itu, hal tersebut harus dipertimbangkan secara matang oleh keduanya (Mursidah, 2023).

## REFERENCE

- Dewi, A. P., & Rusdinal, R. (2020). Perkembangan Karir Guru. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*,5(1),8.<https://doi.org/10.31851>
- Efendi, E., Keguruan, F., & Bengkulu, U. (2019). *Pengembangan Karir Guru ( Lelyana Pasaribu ). 13.*
- Munawir, M., Aliya, N., & Bella, Q. S. (2022). Pengembangan Profesi dan Karir Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 75–83. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.339>
- Mursidah. (2023). Manajemen Pengembangan Karir Guru. *Khidmat*,1(1),48–54. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat>
- Nisa, N. F., Chasanah, N., & Kamil, R. M. N. (2024). Optimalisasi pendidikan dan pelatihan untuk mengembangkan karir guru. *Communnity Development Journal*, 5(3), 4102–4107. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.27770>
- Saomah, A. (2013). Pengembangan karir guru dan konselor. *Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Tambunan, T. B. M. (2017). Pengembangan Karir Guru. *Jurnal Unimed*,227–235. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/15036>
- Wicaksono, P. (2013). Hubungan pengembangan karir dan pemberian intensif terhadap loyalitas kinerja guru. *Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang*, 01(01), 48–58.

## PROFIL PENULIS

### **Hilda Ashari, S.Pd., M.Pd.**

Penulis lahir di Kabupaten Maros tanggal 13 Februari 1991. Jenjang pendidikan dasar yang ditempuh di SD Negeri 1 Pakalu 1 (tahun 1996-2003) dan SMP Negeri 1 Bantimurung (tahun 2003-2006). Adapun jenjang Pendidikan Menengah di SMA Negeri 1 Bantimurung (2006-2009). Kemudian melanjutkan kuliah di Universitas Negeri Makassar melalui jalur bebas tes pada jurusan Pendidikan Teknik Elektro (tahun 2009-2012). Setelah wisuda, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan magister di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar (tahun 2013-2015) pada jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (PTK). Pada tahun 2019 penulis mendaftarkan diri di formasi CPNS Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Setelah menjalani beberapa tes akhirnya penulis diterima dan mengabdikan diri pada Universitas Negeri Makassar (UNM) hingga sekarang. Mata kuliah yang diajarkan mengenai bidang ilmu kelistrikan dan mata kuliah pendidikan. Beberapa artikel telah penulis buat dan terbitkan pada Jurnal Nasional yang sudah terakreditasi SINTA.



Penulis dapat dihubungi melalui email: [hildaashari@unm.ac.id](mailto:hildaashari@unm.ac.id) dan 085215753606 (WA).



# BAB

# 8

# INOVASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

**(Heny Ekawati Haryono, M.Pd.)**

*Universitas Islam Darul 'Ulum lamongan  
Jl. Airlangga 03 Sukodadi Lamongan  
[henny@unisda.ac.id](mailto:henny@unisda.ac.id)*

## A. PENDAHULUAN

Munculnya inovasi disebabkan oleh kesulitan untuk menyelesaikan masalah penting dalam pendidikan. Ini termasuk kekhawatiran kelompok tertentu dalam bidang pendidikan, seperti guru tentang pelaksanaan KTSP yang dianggap sulit, dan kekhawatiran masyarakat tentang kualitas pendidikan yang terus menurun. Inovasi kurikulum mencakup inovasi dalam struktur kurikulum, materi kurikulum, dan proses kurikulum. Ketiga aspek ini mengklasifikasikan jenis inovasi kurikulum berdasarkan bagian sistem pendidikan yang menjadi bidang garapannya.

Selain itu, perubahan dalam kurikulum bergantung pada perubahan masyarakat, sehingga perubahan dalam masyarakat memiliki dampak pada perubahan dalam pendidikan. Perubahan dalam pendidikan harus dilakukan, bahkan jika tetap mempertahankan inovasi pendidikan yang tidak populer karena akan merugikan siswa dan struktur kurikulum. Inovasi pendidikan

juga dapat muncul ketika kurikulum baru dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, sistem inovasi pendidikan yang lama tidak relevan lagi dengan keadaan masyarakat saat ini. Pemerintah sering mengubah kurikulum, dan mempertahankan kurikulum yang ada akan merugikan masyarakat itu sendiri. Kurikulum berbasis kompetensi adalah inovasi kurikulum yang relevan dengan kondisi saat ini dengan mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan.

Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah salah satu jenis inovasi kurikulum. Ini muncul bersamaan dengan semangat untuk reformasi pendidikan yang meningkat. Ini dimulai dengan penerapan kebijakan pemerintah dalam pemerintahan daerah, juga dikenal sebagai otonomi daerah, yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999. Kelahiran kebijakan pemerintah ini didorong oleh transformasi dan tuntutan masyarakat terhadap globalisasi, yang ditandai oleh kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, yang membuat kehidupan penuh persaingan tidak dapat dihindari dan harus siap untuk kemajuan negara. Dalam era globalisasi saat ini, hanya mereka yang mampu berkompetisi yang dapat berbicara. Untuk itu, setiap orang harus memiliki kemampuan yang dapat diandalkan dalam berbagai bidang yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan asli mereka (Sanjaya, 2005:8). Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan standar kompetensi yang diperlukan untuk meningkatkan daya saing dan daya jual dalam menciptakan kehidupan yang berharga dan bermartabat di tengah-tengah

1

perubahan, persaingan, dan kerumitan sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Kurikulum ini memungkinkan lulusan menjadi lebih terampil dan kompeten dalam segala tuntutan masyarakat sekilas.

## B. PENGERTIAN KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

Kompetensi adalah kemampuan untuk melakukan hal-hal selain yang Anda ketahui. Menurut Hamalik (2000), kemampuan harus ditunjukkan sesuai dengan standar yang ada di tempat kerja. Kompetensi dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan prinsip dasar yang ditunjukkan dalam tindakan dan pemikiran seseorang. Untuk menjadi berkompeten, yang berarti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu, seseorang harus membuat kebiasaan berpikir dan bertindak secara teratur dan terus menerus sepanjang waktu. Kemampuan untuk mentransfer dan menerapkan kemampuan dan pengetahuan seseorang ke lingkungan baru dikenal sebagai kompetensi.

1 Kurikulum berbasis kompetensi adalah sekumpulan rencana dan pengaturan tentang apa yang harus dilakukan siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, pemberdayaan sumber daya pendidikan, dan pengembangan sekolah (Depdiknas, 2002). Menurut rumusan tersebut, KBK lebih menekankan pada kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran tertentu. Namun, masalah bagaimana mencapai kompetensi tersebut secara teknis operasional diserahkan kepada guru di lapangan. Dalam KBK, tidak ada instruksi tersurat atau tersirat tentang apa yang harus

dilakukan guru untuk mencapai kompetensi tersebut. KBK hanyalah garis besar umum tentang bagaimana setiap guru harus menerapkan pola pembelajaran mereka.

Menurut McAshan (1981), kompetensi adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang telah menjadi bagian dari diri seseorang sehingga mempengaruhi perilakunya yang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini menunjukkan bahwa kompetensi bukan hanya terbatas pada pengetahuan saja; itu harus ditunjukkan dalam pola perilaku, yaitu bagaimana pengetahuan diimplementasikan dalam tindakan siswa setiap hari. Secara keseluruhan, kompetensi adalah kombinasi dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

KBK percaya bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran untuk meningkatkan kemampuan mereka, tetapi juga bagaimana pengetahuan itu dipahami siswa dapat mempengaruhi perilaku mereka di dunia nyata. Gordon (1988) menyarankan beberapa aspek yang harus terkandung dalam kompetensi sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*knowledge*): pengetahuan untuk melakukan proses berfikir.
2. Pemahaman (*understanding*): kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki individu.
3. Keterampilan (*skill*): sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas yang dibebankan.
4. Nilai (*value*): suatu standar perilaku yang telah diyakini sehingga akan mewarnai dalam segala tindakannya.

1

5. Sikap (*attitude*): perasaan atau reaksi terhadap suatu rangsang yang datang dari luar, perasaan senang atau tidak senang terhadap sesuatu masalah
6. Minat (*interest*): kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan untuk mempelajari materi pelajaran.

### **Kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh KBK?**

Wina Sanjaya (2005) memberikan apresiasi terdapat 4 kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sesuai dengan tuntutan KBK, yaitu:

1. Kompetensi akademik: peserta didik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengatasi tantangan dan persoalan hidup
2. Kompetensi okupasional: peserta didik harus memiliki kesiapan dan mampu beradaptasi terhadap dunia kerja
3. Kompetensi kultural: peserta didik harus mampu menempatkan diri sebaikbaiknya dalam sistem budaya dan tata nilai masyarakat
4. Kompetensi temporal: peserta didik tetap eksis dalam menjalani kehidupannya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

### C. KARAKTERISTIK KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI

Sasaran KBK adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang-bidang praktis, terutama pekerjaan keahlian teknis, vokasional, dan profesional. Tugas utama dalam bidang pekerjaannya mencakup kompetensi perbuatan, perilaku, dan prestasi yang menunjukkan kecakapan, kebiasaan, dan keterampilan untuk melakukan tugas atau peranan secara standar seperti yang dibutuhkan oleh pekerjaan (Nana Syaodih, 2004).

KBK memiliki dua makna yang terkandung dan tersirat. Pertama, KBK mengharapkan hasil dan dampak yang diharapkan pada siswa dari berbagai pengalaman belajar yang signifikan. Yang kedua, KBK memberikan peluang kepada siswa untuk beradaptasi dengan keberagaman mereka sendiri. Dalam KBK, siswa tidak hanya diminta untuk memahami sejumlah konsep, tetapi juga bagaimana konsep-konsep tersebut berdampak pada perilaku, pola pikir, dan tindakan sehari-hari mereka. Mengingat bahwa setiap siswa memiliki kemampuan, minat, dan bakat yang unik, KBK memberikan peluang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan keanekaragaman dan kecepatan mereka sendiri. Oleh karena itu, proses belajar dalam KBK harus dirancang untuk memenuhi keanekaragaman.

Berdasarkan makna tersebut, kurikulum KBK memiliki tiga ciri utama sebagai sebuah kurikulum: Pertama, KBK memuat sejumlah kompetensi dasar sebagai kemampuan standar minimal yang harus dikuasai dan dicapai siswa. Kedua, ketika KBK digunakan untuk mengajar, itu menekankan pada proses

pengalaman dengan memperhatikan keberagaman setiap siswa. Terakhir, ketika KBK dievaluasi, itu menekankan pada evaluasi dan proses belajar.

**William E. Blank (1982) menjelaskan bahwa KBK memiliki karakteristik.**

Pertama, materi yang dipelajari merupakan bidang spesifik dan dijelaskan dalam bentuk kompetensi-kompetensi yang jelas.

Kedua, kegiatan pembelajaran berfokus pada peserta didik dan bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar.

Ketiga, proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan penilaian disesuaikan dengan prestasi siswa.

Keempat, semua siswa menunjukkan kemampuan mereka. Peserta didik menunjukkan prestasi mereka dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan.

**Depdiknas (2002) mengemukakan karakteristik KBK secara lebih rinci dibandingkan dengan pernyataan di atas, yaitu:**

1. Menekankan pada ketercapaian kompetensi baik secara individual maupun klasikal, artinya isi KBK intinya sejumlah kompetensi yang harus dicapai siswa, dan kompetensi inilah sebagai standar minimal atau kemampuan dasar.
2. Berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman, artinya keberhasilan pencapaian kompetensi dasar diukur oleh indikator hasil belajar. Indikator inilah yang dijadikan acuan

kompetensi yang diharapkan. Proses pencapaian tentu saja bergantung pada kemampuan dan kecepatan yang berbeda setiap siswa.

3. Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi sesuai dengan keberagaman siswa
4. Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukatif, artinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk mempermudah siswa belajar dari berbagai macam sumber belajar.
5. Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. KBK menempatkan hasil dan proses belajar sebagai dua sisi yang sama pentingnya.

Kurikulum berbasis kompetensi bertujuan untuk membantu siswa memperoleh kecakapan hidup yang akan membantu mereka menghadapi peran mereka di masa mendatang. Kecakapan hidup adalah kecakapan yang dibutuhkan seseorang untuk berani menghadapi tantangan dalam hidup mereka dan secara kreatif menemukan solusi untuk masalah tersebut.

Adapun tujuan kecakapan hidup ini adalah:

1. Mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problema yang dihadapi

4

2. Memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis luas (broad based education)
3. Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya lingkungan sekolah dengan memberikan peluang pemanfaatan sumber daya yang ada di masyarakat, sesuai dengan manajemen berbasis sekolah (*School Based Management*)

#### **D. PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI**

Pengembangan kurikulum adalah proses yang kompleks yang melibatkan banyak faktor terkait. Oleh karena itu, pengembang yang menggunakan proses pengembangan kurikulum berbasis kompetensi tidak hanya harus memiliki kemampuan teknis untuk membuat berbagai bagian kurikulum, tetapi mereka juga harus memahami semua faktor yang mempengaruhi proses tersebut.

Dengan menggunakan KBK, guru dapat menilai hasil belajar peserta didik melalui pencapaian sasaran belajar, yang menunjukkan penguasaan dan pemahaman konsep yang dipelajari. KBK berfokus pada paduan kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat ditunjukkan oleh siswa sebagai bukti pemahaman mereka tentang konsep yang dipelajari. Karena itu, peserta didik harus memahami kriteria penguasaan kompetensi yang akan digunakan sebagai standar untuk menilai hasil belajar mereka. Ini dimaksudkan untuk membantu siswa mempersiapkan diri untuk menguasai kompetensi tertentu sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke

kompetensi berikutnya. Kriteria ini dapat dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang berkaitan dengan kompetensi yang harus dikuasai.

### 1. Asas pengembangan KBK

Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi didasarkan pada tiga asas pokok. Yaitu asas filosofis, psikologis dan sosiologis.

**Pertama**, asas filosofis tentang prinsip sosial yang relevan. Jalan dan tujuan yang harus dicapai terkait erat dengan sistem nilai. Oleh karena itu, filsafat sebagai sistem nilai menjadi sumber utama dalam menentukan tujuan dan kebijakan pendidikan selama pengembangan KBK. Pancasila adalah sistem nilai yang berlaku di Indonesia, dan semua upaya untuk membangun manusia yang benar-benar Pancasila menjadi tujuan dan arah dari berbagai tingkat dan jenis pendidikan. Oleh karena itu, isi KBK harus mencakup dan mencerminkan nilai-nilai inti Pancasila.

**Kedua**, asas psikologis berhubungan dengan aspek kejiwaan dan perkembangan siswa. Anak-anak memiliki minat, bakat, dan potensi yang berbeda. Oleh karena itu, baik tujuan, isi, dan pendekatan pengembangan KBK harus mempertimbangkan psikologi belajar dan tahapan perkembangan anak didik.

**Ketiga**, pengembangan KBK didasarkan pada asas sosiologis dan teknologis. Hal ini berdasarkan pada asumsi

11

bahwa sekolah berfungsi untuk mempersiapkan anak didik agar mereka dapat berperan aktif di masyarakat. Karena itu, kurikulum sebagai alat dan pedoman dalam proses pendidikan di sekolah harus relevan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

KBK berdiri di atas ketiga asas pengembangan kurikulum sebagai pedoman dan perangkat untuk perencanaan, implementasi, dan pelaksanaan. Asas-asas ini dibingkai oleh tiga aspek yang sama-sama penting: filosofis, psikologis, dan sosialogis teknologis.

## 2. Prinsip-prinsip pengembangan KBK.

Pengembangan KBK harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Meningkatkan kepercayaan, moralitas, dan kesadaran budaya Pengembang kurikulum harus memperhatikan dua prinsip utama: peningkatan keimanan dan pembentukan budi pekerti, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa.
- b. Keseimbangan antara kinestetika, estetika, logika, dan etika Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang sehat. Adanya manusia yang memiliki keseimbangan dalam pikiran, sikap, moral, dan keterampilan didefinisikan sebagai manusia utuh. Pengembang KBK perlu mempertimbangkan tiga keseimbangan ini.

- c. Meningkatkan rasa nasionalisme. Indonesia memiliki banyak suku dan budaya yang beragam. Untuk menjadi kekuatan yang dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peradaban global, pendidikan harus dapat menanamkan pemahaman dan penghargaan terhadap aneka ragam budaya.
- d. Perkembangan pengetahuan dan teknologi informasi. Tujuan dari pengembangan KBK adalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar anak-anak melalui pemanfaatan berbagai kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
- e. Pengembangan kecakapan hidup. Kurikulum membantu anak-anak belajar keterampilan hidup seperti keterampilan akademik dan vokasional, keterampilan diri, keterampilan berpikir rasional, keterampilan sosial, dan keterampilan berpikir kritis.
- f. Pilar pendidikan Kurikulum menggabungkan dasar pembelajaran ke dalam empat pilar: memahami, berbuat, hidup bersama, dan membangun dan mengungkapkan jati diri.
- g. Komprehensif dan berkesinambungan: Konsekuensi mencakup keseluruhan dimensi kemampuan dan substansi yang disajikan secara konsisten dari pendidikan taman kanak-kanak hingga sekolah menengah.
- h. Belajar sepanjang hayat: pendidikan berfokus pada pertumbuhan dan pemberdayaan siswa yang

berlangsung sepanjang hidup mereka.

- i. Diversifikasi kurikulum: kurikulum dirancang dengan mempertimbangkan variabel yang berbeda sesuai dengan satuan pendidikan, potensi lokal, dan peserta didik.

Pada dasarnya, salah satu prinsip pengembangan kurikulum tersebut menekankan bahwa rencana pengembangan kurikulum harus didasarkan pada norma budaya lokal dan nasional. Sebagai pengembang kurikulum, budaya lokal harus diperhatikan, termasuk tradisi, adat istiadat, dan perjanjian tertulis dan lisan. Namun, budaya nasional, yang merupakan ciri khas negara kita, termasuk kehidupan agamis, berpancasila, dan pendidikan sepanjang hayat, termasuk dalam pilar pendidikan yang direkomendasikan oleh WHO.

### 3. Implikasi KBK terhadap Pengembangan Aspek Pembelajaran

#### a. Pengembangan rancangan pembelajaran

Fokus kegiatan pembelajaran dalam KBK adalah untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi anak didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan siswa sebagai subjek daripada objek pembelajaran. Untuk itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat merancang kegiatan pembelajaran. Pertama, rancangannya harus memungkinkan siswa untuk mencari,

mengolah, dan menemukan sendiri pengetahuan. Kedua, rancangannya harus sesuai dengan ragam sumber belajar dan sarana pembelajaran yang tersedia untuk siswa. Keempat, pembelajaran harus memenuhi kebutuhan unik siswa seperti minat, bakat, kemampuan, dan latar belakang sosial ekonomi.

b. Pengembangan proses pembelajaran

KBK, sebuah kurikulum yang menekankan pada pencapaian kompetensi, mempengaruhi cara guru dan siswa mempelajari. Guru berusaha menyediakan waktu dan tempat untuk siswa belajar dalam konteks pembelajaran yang diinginkan KBK. Belajar bukan akumulasi informasi; itu adalah proses mengubah perilaku melalui pengalaman belajar. Diharapkan bahwa berbagai aspek yang ada dalam setiap pembelajar akan berkembang melalui pengalaman belajar. Ini sangat penting karena akan mempengaruhi cara guru mengelola pembelajaran, seperti membuat strategi pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar. Dengan demikian, pembelajaran bukanlah semata-mata tentang bagaimana siswa mempelajari banyak hal, tetapi lebih tentang menguasai kompetensi tertentu yang ditetapkan dalam kurikulum.

c. Pengembangan evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses yang memberikan pertimbangan tentang nilai dan arti sesuatu yang dipertimbangkan, seperti orang, benda, kegiatan, dan keadaan kesatuan tertentu. Karakteristik evaluasi meliputi

1

bahwa pertama, evaluasi merupakan suatu proses atau tindakan, dan kedua, evaluasi dilakukan untuk memberi makna atau nilai. Evaluasi suatu proses terdiri dari: pertama, pengumpulan data dan informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa; kedua, pembuatan keputusan mengenai kriteria keberhasilan belajar siswa terdiri dari tiga aspek: aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan kognitif dan intelektual siswa, sedangkan aspek afektif berkaitan dengan penilaian sikap dan minat siswa terhadap subjek dan proses pembelajaran. Aspek psikomotor terdiri dari beberapa keterampilan gerak, seperti penguasaan gerak awal, tingkat gerak rutin, dan kemampuan gerak secara keseluruhan. Aspek alat dan metode penilaian harus seimbang, baik tes maupun non-tes, sesuai dengan fungsi evaluasi sebagai fungsi formatif maupun sumatif, jika kurikulum ingin mencapai kompetensi. Kedua fungsi evaluasi ini sangat penting karena sebagai tanggapan atas penerapan KBK. KBK ini memungkinkan guru untuk membantu peserta didik belajar melalui berbagai aktivitas, seperti merencanakan, melaksanakan, dan menilai.

## **E. KESIMPULAN DARI BAB INI**

Inovasi kurikulum muncul sebagai tanggapan atas masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan kurikulum. Inovasi ini mencakup perencanaan, implementasi, dan pengembangan kurikulum, serta kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Konsep KBK menitikberatkan pada kemampuan di bidang pengetahuan dan keterampilan sikap yang diwujudkan dalam tindakan baik kompetensi akademis, okupasional, kultural, maupun temporal. Proses pengembangan KBK juga mencakup konsep, karakteristik, dan proses pengembangan KBK. KBK didasarkan pada filosofis keimanan dan ketakwaan yang kuat, dan memiliki landasan psikologis yang solid dan proses teknologi yang canggih. Dalam KBK pengembangan, perencanaan, implementasi, dan evaluasi guru dapat dilakukan secara terprogram.

## REFERENCE

- Blank, W. E. (1982). Handbook For Developing Competency Based Training Program. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Cece Wijaya dkk. (1992). Upaya Pembaharuan Dlam Pendidikan dan Pengajaran, Bandung : Penerbit PT. Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar, (1993) Proses Belajar Mengajar, Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamalik, Oemar, (2005). Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional, YP. Permindo, Bandung.
- Hamalik, Oemar. (2002) Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Bandung: Bumi Aksara.
- Joni, T. (1997). Pembelajaran Terpadu. Naskah untuk Pelatihan Guru Pamong, BP3GSD. Jogyakarta: Dikti.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). Models of Teaching. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mulyasa, E. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Subandijah. (1993). Pengembangan dan Inovasi Kurikulum. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). Models of Teaching. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (1997). Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek. Bndung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Wardani, I G. A.K. (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Implementasinya: Makalah pada Penelitian Buku Ajar PGSD, Yogyakarta.
- Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). Development Practice: The Competencies Handbook. London: Institute of Personnel and Development.
- Wina, Sanjaya. (2005). Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Edisi Pertama, Cetakan ke I. Jakarta: Prenada Media.
- Yulaelawati, Ella. (2004). Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofis Teori dan Aplikasi. Jakarta: Pakar Raya Pustaka.

## PROFIL PENULIS

### Heny Ekawati Haryono, M.Pd

Penulis lahir di Lamongan pada tanggal 22 Januari 1991. Penulis menyelesaikan pendidikan sarjana pada Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya tahun 2012, Penulis menyelesaikan pendidikan magister pada Program Studi Pendidikan Sains, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya tahun 2014. Penulis sekarang sedang dalam proses kuliah program doktor jurusan Pendidikan Sains di Universitas Negeri Surabaya. Penulis bekerja sebagai tenaga pengajar di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan dari tahun 2013-sekarang.



Penulis aktif mengikuti seminar, mempublikasi artikel pada jurnal nasional dan internasional bereputasi; aktif sebagai asesor BAN-PDM Provinsi Jawa Timur, aktif sebagai Fasilitator Sekolah Penggerak angkatan 3; aktif sebagai penulis, seperti buku : Kimia Dasar, Kalor : Fisika SMP, Ilmu Alamiah Dasar, Fisika Dasar I, Fisiologi Tumbuhan, Media, Multimedia, Dan Teknologi Dalam Pembelajaran IPA.

Email Penulis: [henny@unisda.ac.id](mailto:henny@unisda.ac.id)



# KEBIJAKAN DALAM INOVASI PENDIDIKAN

**Izmi Burhanuddin,S.Pd,M.Pd**

Universitas Negeri Makassar;Jl.Ap.Pettarani, 0411 - 865677  
Email:(izmi.burhanuddin@unm.ac.id)

## A. PENDAHULUAN

Kebijakan pendidikan di Indonesia sering berkembangnya zaman mengalami berbagai dinamika yang signifikan (Rachman, 2003). Tujuan dari perubahan kebijakan pendidikan tersebut tidak lain untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Dalam Inovasi pendidikan secara etimologi berasal dari kata latin *innovation* yang berarti pembaharuan atau perubahan. Kata kerja *innovo* yang artinya memperbaharui dan mengubah, inovasi ialah suatu perubahan yang baru menuju kearah perbaikan.

14 Pendidikan sebagai proses transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa (Asha,2020). Karena itu, pendidikan yang diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan harus mampu memenuhi tuntutan pengembangan potensi peserta didik secara maksimal, baik potensi intelektual, spiritual,sosial, moral maupun estetika sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya.

Pendidikan yang inovatif dapat mendorong kreativitas, kolaborasi dan inklusi, menciptakan lingkungan di mana setiap peserta didik dapat mengembangkan potensi maksimal yang dimilikinya. Memberikan landasan bagi generasi yang siap menghadapi tantangan global yang belum terbayangkan.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. Standarisasi dan Pendidikan

2 Pendidikan untuk mengetahui, pendidikan untuk berbuat/bekerja, pendidikan untuk memiliki pribadi dan pendidikan untuk hidup bersama yang sejalan dengan tuntutan pemberdayaan manusia melalui pembinaan potensi setiap pribadi melalui stimulus kurikulum yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik. Menurut irianto (2011:1) pembaharuan dan perkembangan zaman di mana pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari bertambah dan berkembang semakin kompleks, kemudian upaya – upaya pembelajaran tersebut mulai diformalkan dalam bentuk apa yang sekarang dikenal dengan persekolahan. Proses pendidikan terjadi menunjukkan bahwa pendidikan mempunyai nilai – nilai yang hakiki tentang harkat dan martabat kemanusiaan.

Dalam menghadapi masa depan yang akan datang, maka pendidikan perlu diarahkan dan menjawab empat pilar pendidikan sebagaimana yang ditawarkan UNESCO ( 1996), yaitu:

- 1) Belajar mengetahui (*Learning to know*), yakni mendapatkan instrumen tentang pemahaman, penguasaan dasar – dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan kritis,

pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat, baik secara mandiri maupun berkelompok, keterampilan dan pemahaman intelektual yang diperlukan untuk memahami dunia dan menjalani kehidupan dengan baik.

- 2) Belajar berbuat (*Learning to do*), adalah mampu bertindak kreatif di lingkungannya, tidak hanya menguasai tentang keterampilan teknis atau profesional di kehidupan nyata serta individu belajar tidak hanya untuk memahami teori, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut secara praktis, berkolaborasi dan memberikan kontribusi bermakna di lingkungannya. kemampuan yang dimiliki dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi praktis, baik dalam pekerjaan, kegiatan sosial, maupun kehidupan sehari - hari. tetapi juga mencakup aspek - aspek sosial pribadi dan praktis yang membantu seseorang berkontribusi pada masyarakat.
- 3) Belajar hidup bersama (*Learning life together*), Ini menekankan pentingnya belajar untuk hidup dalam harmoni dengan orang lain untuk memahami perspektif, nilai, dan cara hidup yang berbeda dari orang lain, serta mengembangkan empati. di tengah keragaman budaya, agama, dan sosial sebagai kekayaan, bukan sebagai sumber konflik, serta belajar menghargai elajar hidup bersama berarti mampu menyelesaikan perbedaan pendapat dan konflik tanpa kekerasan, melalui dialog dan toleransi. dan merayakan perbedaan. latar belakang, dan keyakinan yang

ada di dunia. Pilar ini berfokus pada pengembangan sikap saling menghormati, toleransi, dan kerja sama antar individu maupun kelompok, Seseorang harus belajar memahami perannya sebagai bagian dari komunitas yang lebih besar dan bagaimana mereka dapat berkontribusi untuk kesejahteraan bersama. Dengan belajar hidup bersama, individu belajar untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab, yang mampu membangun kedamaian dan kerja sama di dunia yang semakin global dan saling terhubung di masyarakat.

- 4) Belajar menjadi seseorang (*Learning To be*), yakni menekankan pada pengembangan kepribadian dan potensi individu secara menyeluruh. Pilar ini berfokus pada proses menjadi individu membantu individu mengenal diri sendiri, menemukan tujuan hidup, dan menentukan apa yang memberi makna pada keberadaannya. yang utuh, baik secara intelektual ,emosional,sosial, maupun spiritual. Pengendalian diri dan tanggung jawab Seseorang harus belajar mengendalikan dorongan, emosi, dan tindakan mereka, serta mengambil tanggung jawab atas keputusan dan tindakannya. Pengembangan kreativitas dan potensi pribadi Belajar menjadi seseorang juga mencakup pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan eksplorasi potensi pribadi dalam berbagai bidang. Keseimbangan antara individualitas dan hubungan sosial Meskipun menekankan pada pengembangan diri, pilar ini juga menekankan pentingnya menjaga hubungan yang

sehat dengan orang lain dan lingkungan. Dengan belajar menjadi seseorang, individu diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi mereka, sehingga mampu menjalani kehidupan yang bermakna, berkontribusi pada masyarakat, dan mencapai kesejahteraan pribadi serta sosial.

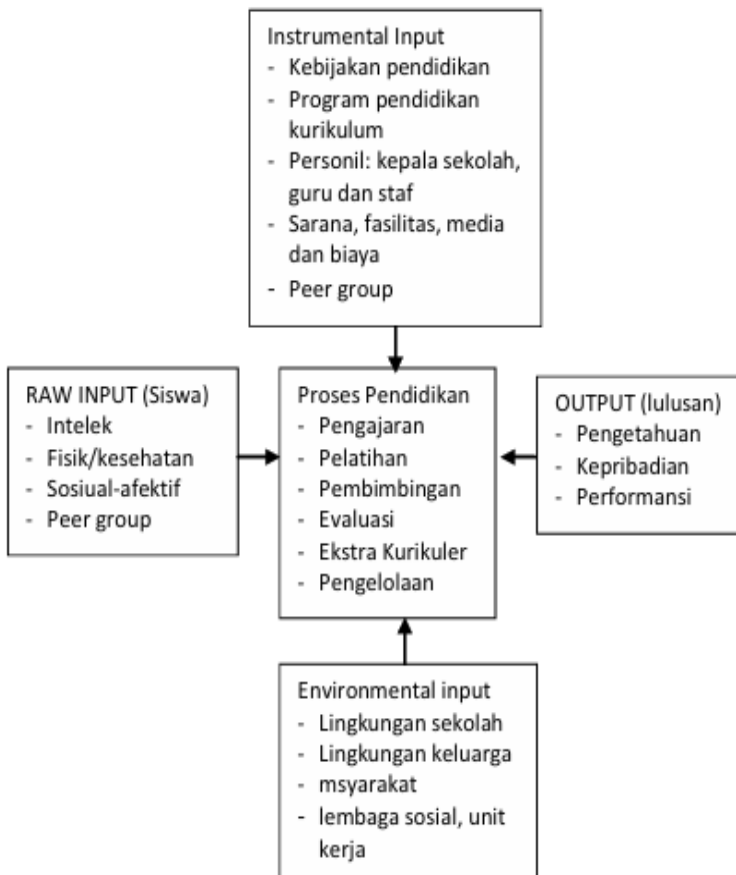
## 2. Mutu Standarisasi Pendidikan

Kualitas yang ditetapkan sebagai acuan atau standar dalam sistem pendidikan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dan hasil pendidikan memenuhi kriteria tertentu. Standar ini digunakan sebagai pedoman untuk mengukur dan meningkatkan kualitas pendidikan di semua tingkatan, dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Menurut Gasperz (2002:5) sarana dan prasarana pendidikan, fasilitas, media serta sumber belajar yang memadai, baik mutu maupun jumlahnya, dan biaya yang mencukupi, manajemen yang tepat, serta lingkungan yang mendukung. Mutu pendidikan bersifat menyeluruh, menyangkut komponen, pelaksana dan kegiatan pendidikan yang disebut *total quality*. Menurut PP Nomor 4 Tahun 2022 Merupakan perubahan atas PP Nomor 57 Tahun 2021. Dalam PP ini pemerintah telah menetapkan 8 standar pendidikan nasional, Beberapa komponen penting dari mutu standarisasi pendidikan meliputi:

- 1) Standar kurikulum, Isi pembelajaran harus sesuai dengan standar yang ditetapkan, mencakup pengetahuan dan keterampilan yang dianggap penting bagi perkembangan siswa.

- 2) Standar kompetensi, Ini mencakup kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik di setiap jenjang pendidikan, seperti keterampilan berpikir kritis, literasi, numerasi, dan kemampuan teknologi.
- 3) Standar proses pembelajaran, merupakan Proses pendidikan harus berlangsung secara efektif, dengan metode pengajaran yang sesuai, alat pembelajaran yang mendukung, dan lingkungan belajar yang kondusif.
- 4) Standar evaluasi, Sistem penilaian atau evaluasi dilakukan secara objektif dan terstruktur, mencakup pengukuran kemampuan siswa sesuai dengan target pembelajaran..
- 5) Standar kualitas tenaga pengajar, Guru dan dosen harus memiliki kualifikasi, kompetensi, dan kemampuan yang sesuai untuk memberikan pendidikan berkualitas.
- 6) Standar sarana dan prasarana, Kualitas fasilitas pendidikan, seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan teknologi pendidikan harus memadai dan mendukung proses pembelajaran.
- 7) Standar manajemen dan tata kelola, Pengelolaan sekolah dan institusi pendidikan harus memenuhi standar akuntabilitas, efisiensi, dan transparansi. Dengan menerapkan mutu standarisasi pendidikan, tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan pendidikan yang berkualitas, setara, dan relevan dengan kebutuhan dunia modern. Standar ini juga menjadi dasar untuk perbaikan terus-menerus dalam sistem pendidikan.

8) Standar Pembiayaan, standar ini berhubungan dengan pengelolaan keuangan sekolah, standar pembiayaan mencakup alokasi dan penggunaan dana pendidikan secara transparan dan efisien. Adapun Faktor - faktor yang mempengaruhi pengembangan mutu pendidikan secara sistematis dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 9.1 Pengembangan Mutu Pendidikan  
 Sumber : Inovasi pendidikan, Prof.Dr.Syafaruddin,M.Pd,dkk

### 3. Standar Nasional Pendidikan

Dalam rangka pengembangan, pemantauan dan pelaporan pencapaian standar nasional pendidikan, dengan peraturan pemerintah ini dibentuk Badan Standar Nasional Pendidikan yang berkedudukan di Ibu Kota wilayah Negara Republik Indonesia yang berada dibawah tanggung jawab menteri. Dalam menjalankan tugas dan fungsinya BNSP bersifat mandiri dan professional.

Pendidikan berbasis standar atau yang juga dikenal sebagai *standard-based education*, *Competence-based education*, *proficiency-based education*, *standard-based system*, *mastery-based education*, dan *performance-based education* mulai dikenal dalam dunia pendidikan pada tahun 1990-an dengan tujuan memberikan patokan dalam peningkatan kualitas pendidikan secara nasional (Colby,2018). Dalam konteks Indonesia, standar perlu mengakomodasi keragaman yang ada di Indonesia, baik berupa keragaman geografis, sosial ekonomi, budaya, etnis dan agama. Hal ini menggambarkan bahwa penerapan standar perlu memperhatikan konteks keragaman suatu Negara. Untuk itu, aspek pemerataan (*equity*) dan kesetaraan (*equality*) menjadi dua aspek pendidikan yang amat penting dalam mengimplementasi standar nasional pendidikan yang amat penting dalam implementasi standar nasional pendidikan (BNSP,2021).

Pasal 1 angka 17 UU Sisdiknas mendefinisikan Standar Nasional Pendidikan (SNP) sebagai kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah Hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dan Pasal 35 ayat (1) mengatur adanya delapan SNP,

Yaitu “standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala.

Pada pelaksanaannya, ditemukan beberapa permasalahan terkait implementasi standar nasional pendidikan. Pertama, SNP saat ini yang berisi delapan standar dirasa terlalu kaku dan tidak fleksibel, serta tidak berkontribusi langsung terhadap pemenuhan mutu proses dan hasil belajar. Implementasi standar yang terlalu banyak, kompleks dan rigid ini sulit diterapkan karena disparitas.

Kedua sebelumnya SNP yang di susun berlaku sama untuk semua daerah, padahal situasi, kebutuhan, dan kemampuan daerah berbeda-beda. Bagi daerah yang terpencil dan tertinggal, SNP (Standar Nasional Pendidikan) yang berlaku tidak realistis untuk dipenuhi sehingga sering kali dianggap tidak relevan. Spektrum penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sangat luas dan beragam, dengan berbagai metode pengajaran, kualitas sarana dan prasarana, serta peserta didik dari berbagai usia.

Pengelompokkan standar nasional pendidikan secara umum, pendidikan memerlukan tujuan dan sasaran mutu yang jelas, staf yang kompeten dan berdedikasi, serta lingkungan yang kondusif. Standar - standar di luar standar capaian dapat dikelompokkan menjadi dua standar, yaitu standar input dan standar proses. Standar input merupakan standar terkait hal - hal yang harus ada demi berlangsungnya suatu proses pendidikan. Standar input meliputi standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, dan standar pembiayaan. Pentahapan ini

untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik, satuan pendidikan, jalur pendidikan dan daerah yang berada dalam keragaman situasi dan kondisi untuk memilih level standar yang menjamin pencapaian standar tersebut dalam kapasitas yang dimilikinya dalam situasi dan kondisi yang ada dalam waktu yang tersedia. Pemantapan level pemnuhan SNP ini juga dikenal dengan standar multilevel.

### **C. KEBIJAKAN INOVASI DI BIDANG PEMBELAJARAN**

Inovasi merupakan alternative pemecahan masalah, maka langkah pertama adalah dengan pengembangan suatu inovasi di dahului dengan pengenalan terhadap masalah (Rogers,1983:Lehman,1981). Idendtifikasi terhadap masalah inilah yang kemudian mendorong dilakukannya penelitian dan pengembangan (R&D) atau evaluasi kurikulum, yang dirancang untu kemnciptakan suatu inovasi.

#### **1. Standar Kompetensi Lulusan**

Kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup pengetahuan (aspek kognitif), sikap (aspek afektif), dan keterampilan (aspek prikomotorik). Digunakan sebagai pedoaman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. Digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. SKL ( Standar Kompetensi Lulusan) digunakan untuk seluruh mata pelajaran, atau kelompok mata pelajaran dan mata kuliah atau kelompok mata kuliah. Kompetensi lulusan untuk mata pelajaran bahasa menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan

jenjang pendidikan.

Kriteria minimal mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai peserta didik setelah menyelesaikan suatu jenjang pendidikan. SKL diatur oleh pemerintah dalam rangka memberikan arah dan tujuan yang jelas pada sistem pendidikan nasional. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, SKL digunakan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga tinggi, dan menjadi pedoman dalam penyusunan kurikulum serta proses pembelajaran.

Pelaksanaan UU nomor 20 tahun 2003 ditetapkan melalui peraturan pemerintah (PP) dan Peraturan menteri (Permen). Untuk kurikulum Mendiknas telah menetapkan Permen nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi dan permen tahun 2005 tentang standar kompetensi Lulusan. Secara umum, Standar Kompetensi Lulusan mencakup:

- 1) Sikap (*Attitude*): Mencerminkan sikap spiritual dan sosial yang diharapkan dari lulusan, seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan penghargaan terhadap keberagaman.
- 2) Pengetahuan (*Knowledge*): Kemampuan peserta didik untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan dalam berbagai bidang keilmuan yang relevan dengan tingkat pendidikannya.
- 3) Keterampilan (*Skills*): Keterampilan berpikir dan keterampilan praktis yang harus dimiliki lulusan, seperti kemampuan pemecahan masalah, kreativitas,

keterampilan teknologi, dan kemampuan berkomunikasi. SKL menjadi panduan untuk pengembangan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran, yang disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan zaman.

## 2. Standar Isi

Dalam kebijakan pendidikan di Indonesia adalah salah satu dari delapan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang ditetapkan oleh pemerintah. Standar ini berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan cakupan materi dan tingkat kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Standar Isi mengatur kurikulum yang berlaku, termasuk pembagian mata pelajaran, alokasi waktu, dan kompetensi yang harus dicapai.

Berikut adalah elemen utama yang diatur dalam Standar Isi:

- 1) Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum: Standar Isi menetapkan kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Ini mencakup pengorganisasian mata pelajaran dan jumlah jam pelajaran yang harus diikuti peserta didik.
- 2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar: Standar ini menentukan kompetensi inti (CI) yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi dasar (KD) merupakan kemampuan yang lebih spesifik dan menjadi target pembelajaran di setiap tingkat.

- 3) **Beban Belajar:** Mengatur jumlah jam belajar per minggu, per semester, dan per tahun bagi peserta didik di berbagai jenjang. Ini termasuk pembagian waktu untuk kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.
- 4) **Prinsip Pengembangan Kurikulum:** Standar Isi memberikan pedoman mengenai prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum yang relevan, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta kebutuhan masyarakat dan dunia kerja.
- 5) **Kedalaman Materi dan Tingkat Kesulitan:** Menentukan kedalaman dan tingkat kesulitan materi pelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan. Standar ini memastikan bahwa setiap materi yang diajarkan dapat dipahami secara bertahap dan mendukung pencapaian kompetensi secara menyeluruh.
- 6) **Penyesuaian dengan Potensi Peserta Didik dan Lingkungan:** Standar Isi mengharuskan penyesuaian materi pembelajaran dengan potensi peserta didik, kondisi lingkungan sekolah, dan kebutuhan masyarakat, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan relevan.

Standar Isi ini berfungsi sebagai acuan bagi pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik di Indonesia mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan nasional dan global.

### 3. KTSP ( Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

Sebagai suatu kebijakan dalam pembaharuan kurikulum, memiliki landasan filosofis dan teoritis. Mengacu kepada Hasan (2007:482) KTSP dikembangkan dengan mengacu kepada teoritis. kurikulum yang diterapkan pada tingkat satuan pendidikan (sekolah/madrasah) di Indonesia, di mana setiap satuan pendidikan memiliki kewenangan untuk mengembangkan kurikulum sendiri sesuai dengan kondisi dan kebutuhan lokal. Menurut Kunandar (2011:12) ada beberapa alasan mengapa KTSP menjadi pilihan dalam upaya perbaikan kondisi pendidikan di tanah air, antara lain:

- 1) Potensi siswa itu berbeda – beda dan potensi tersebut akan berkembang jika stimulusnya tepat.
- 2) Mutu hasil pendidikan yang masih rendah serta mengabaikan aspek – aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni dan olahraga serta *life skill*.
- 3) Persaingan global sehingga menyebabkan siswa / anak yang mampu akan berhasil/eksis dan yang kurang mampu akan gagal.
- 4) Persaingan pada kemampuan SDM Produk lembaga pendidikan, serta
- 5) Persaingan terjadi pada lembaga pendidikan sehingga perlu rumusan yang jelas mengenai standar kompetensi lulusan, dan selanjutnya standar kompetensi mata pelajaran perlu dijabarkan menjadi sejumlah kompetensi dasar.

2

KTSP merupakan bentuk desentralisasi dalam penyusunan kurikulum, yang memungkinkan sekolah atau lembaga pendidikan menyesuaikan materi pembelajaran dengan karakteristik, kebutuhan, dan potensi peserta didik serta lingkungan sekitar. Berikut adalah elemen penting dalam KTSP:

- 1) Kemandirian Sekolah: Sekolah atau satuan pendidikan diberikan wewenang untuk menyusun kurikulum berdasarkan standar nasional yang ditetapkan oleh pemerintah. KTSP mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI), namun disesuaikan dengan kebutuhan lokal dan kondisi sekolah.
- 2) Fleksibilitas: Kurikulum ini bersifat fleksibel karena memungkinkan sekolah untuk mengatur strategi pembelajaran, bahan ajar, dan penilaian yang relevan dengan kondisi lingkungan sekitar, minat, serta bakat peserta didik.
- 3) Komponen KTSP:
  - a. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah: Menyusun kurikulum yang mencerminkan visi dan misi sekolah serta tujuan pendidikan yang ingin dicapai.
  - b. Struktur Kurikulum: Mengatur mata pelajaran, beban belajar, dan alokasi waktu untuk setiap mata pelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan.
  - c. Kalender Pendidikan: Mengatur waktu kegiatan belajar mengajar, termasuk waktu libur, ujian, dan kegiatan lainnya.

- d. Silabus: Dokumen rencana pembelajaran yang memuat kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.
- 4) Partisipasi Guru dan Komite Sekolah: Dalam penyusunan KTSP, guru memiliki peran penting dalam merancang silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu, komite sekolah, yang terdiri dari perwakilan masyarakat, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya, ikut berpartisipasi dalam memberikan masukan terkait penyusunan kurikulum.
- 5) Pengembangan Berdasarkan Potensi Lokal: KTSP mendorong pengembangan kurikulum yang berbasis potensi dan kearifan lokal, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan serta budaya setempat. Dengan KTSP, sekolah memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyesuaikan kurikulum agar lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat lokal, tanpa mengabaikan standar nasional yang sudah ditetapkan.

#### **4. Program Pengembangan Muatan Lokal**

Merupakan bagian dari kurikulum yang dirancang untuk memberikan materi pembelajaran yang relevan dengan kondisi, potensi, dan kebutuhan daerah setempat. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan, melestarikan, dan mengembangkan kearifan lokal, budaya, serta potensi ekonomi

dan sosial yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Muatan lokal menjadi bagian penting dalam pendidikan karena membantu siswa memahami dan menghargai identitas serta kekayaan daerahnya. Berikut adalah elemen penting dari Program Pengembangan Muatan Lokal:

1) Tujuan Muatan Lokal:

- a) Pengembangan Potensi Daerah: Program ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi alam, budaya, dan ekonomi yang ada di daerah, seperti pertanian, industri lokal, atau seni budaya khas.
- b) Pelestarian Budaya Lokal: Mengajarkan nilai-nilai budaya, tradisi, bahasa daerah, dan kearifan lokal untuk dilestarikan dan dihargai oleh generasi muda.
- c) Kemandirian dan Pemberdayaan: Membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan untuk kehidupan di daerah setempat, seperti keterampilan bertani, kerajinan tangan, atau pariwisata.

2) Jenis Muatan Lokal:

- a) Bahasa Daerah: Mata pelajaran yang mengajarkan bahasa daerah setempat, membantu melestarikan bahasa lokal yang mungkin mulai ditinggalkan.
- b) Seni dan Budaya Lokal: Kegiatan atau pelajaran yang berkaitan dengan tarian tradisional, musik, seni kerajinan, atau upacara adat khas daerah.
- c) Keterampilan Lokal: Pelajaran yang mengajarkan keterampilan praktis yang relevan dengan ekonomi

atau potensi daerah, seperti budidaya tanaman lokal, teknik kerajinan, atau kuliner khas.

- d) Kepedulian Lingkungan: Program yang menekankan pada pelestarian alam dan lingkungan di sekitar sekolah, seperti penghijauan, pengelolaan sampah, dan menjaga ekosistem lokal.
- 3) Pengembangan Berdasarkan Kebutuhan Daerah: Setiap daerah memiliki kewenangan untuk menentukan muatan lokal yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan daerah tersebut. Contohnya, daerah pedesaan dengan potensi agraris mungkin akan fokus pada pengajaran terkait pertanian, sedangkan daerah perkotaan mungkin lebih fokus pada teknologi atau kerajinan.
- 4) Peran Guru dan Masyarakat: Guru, bersama dengan masyarakat dan pemerintah daerah, berperan aktif dalam merancang dan mengembangkan program muatan lokal. Partisipasi masyarakat penting agar materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan nyata dan relevan untuk siswa.
- 5) Pelaksanaan di Sekolah: Program muatan lokal biasanya diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sebagai mata pelajaran tersendiri atau sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler.

## REFERENCE

2 Anitah Sri. 2003. Pembelajaran Terpadu: Implementasi Paradigma Konstruktivistik Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Ganda. Pidato Pengukuhan Guru Besar FKIP-UNS: Surakarta.

Bambang Subali dkk. 2006. Prinsip-Prinsip Monitoring dan Evaluasi Program Lesson Stady, Makalah Pelatihan Lesson Stady Bagi Guru-Guru Berprestasi dan Pengurus MGMP Se-Indonesia.

Berger Piter and T. Luckman. 1967. The Social Construction of Reality. Allen Lane: London Boaduo dan Babitseng. 2007.

Prof.Dr. Syafaruddin,M.Pd.dkk, Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan).Perdana Publishing. Jakarta.2012.

2 Professionalism of Teachers in Africa for Capacity Building Towards the Achievement of Basic Education: Challenges and Obstacles for Introspection. The International Journal Of Learning,Volume 14, Number 3, 2007 Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran ([http:// sma cepiring.wordpress.com/](http://sma.cepiring.wordpress.com/)).

Cece Wijaya, Djaja Jajuri, A. Tabrani Rusyam. 1991. Upaya Pembaharuan dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Day, C.P. Whitaker, and D. Wren. 1987. Appraisal and Professional Development in the Primary Schools, Philadelphia : Open University Press.

De Porter Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. 2002. Quantum Learning. Diterjemahkan oleh Alwiyah Abdurahman. Kaifa PT Mizan Pustaka: Jakarta DGSE. 2002.

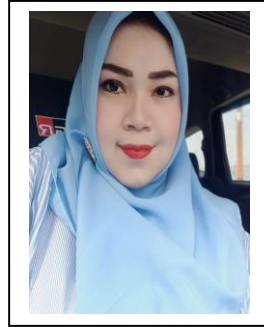
Report on Validation and Socialization of the Guideline of Syllabi and Evaluation System of Competent-Based Curriculum for Mathematics in Manado. North Sulawesi. Depdiknas: Jakarta.

Denzin K. N. Lincoln S. Y. 1994. Hand Book of Qualitative Research. New Delhi: Sage Publications: London

## PROFIL PENULIS

### Izmi Burhanuddin,S.Pd., M.Pd.

Penulis lahir di Ujung Pandang 18 Januari 1991. Penulis menjalani pendidikan formal dan melanjutkan pendidikan Strata 1 dan lulus pada Tahun 2012 meriah predikat sangat memuaskan dengan judul skripsi yang berkaitan dengan bidang keahlian tata kecantikan dan menjadi mahasiswa terbaik



pada jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. dengan mengambil Jurusan Pendidikan Teknologi Kejuruan Bidang Keahlian Tata Rias Dan Kecantikan. Tahun 2020 penulis menjadi Dosen Pegawai Negeri Sipil Di Universitas Negeri Makassar dengan membawakan mata kuliah Media Pembelajaran, strategi belajar mengajar dan mata kuliah produktif dibidang Keahlian Tata Rias dan Kecantikan.

Penulis juga aktif dalm Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai pengajar, sebagai pengabdian dan peneliti dalam bidang Pendidikan Teknologi dan Kejuruan dan Bidang Tata Rias dan Kecantikan. Penulis juga terlibat dalam berbagai organisasi dan program kemenristekdikti sebagai Dosen Pembimbing dalam Kegiatan Program Kampus Merdeka.



# STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN

**Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom.,MT.)**

Universitas Islam Lamongan ; Jl. Veteran No. 53 A,  
Lamongan, telp. (0322) 324706  
Email:(hasanwahyudi@unisla.ac.id)

## **A. KONSEP INOVASI DALAM PEMBELAJARAN**

### **1. Definisi Inovasi dalam Pembelajaran**

Inovasi pembelajaran adalah proses pengenalan dan penerapan metode, strategi, atau teknologi baru dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pembelajaran. Inovasi ini tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup perubahan dalam strategi pengajaran, penilaian, dan desain kurikulum [1].

Menurut Pijar Sekolah, inovasi pembelajaran merupakan pembaruan dalam proses belajar yang menggabungkan kreativitas dan kemampuan adaptasi. Inovasi ini memungkinkan guru untuk melihat segala sesuatu dengan pikiran yang segar dan terbuka

terhadap perubahan [2].

Suciati dalam modulnya di Perpustakaan UT menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran adalah langkah-langkah baru yang diambil untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pembelajaran. Inovasi ini mencakup berbagai aspek, termasuk teknologi, strategi pengajaran, dan desain kurikulum [3].

Guru Binar juga menambahkan bahwa inovasi pembelajaran adalah langkah-langkah baru yang diambil untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pembelajaran. Inovasi ini tidak hanya mencakup teknologi, tetapi juga mencakup perubahan dalam strategi pengajaran, penilaian, dan desain kurikulum [1].

## **2. Pentingnya Inovasi Pembelajaran**

Mereka yang mampu bertahan di dunia bukanlah mereka yang terkuat atau terpintar, tetapi mereka yang paling mampu beradaptasi. Namun, hampir tidak mungkin untuk memprediksi atau mengimbangi laju perubahan yang terjadi di dunia nyata. Karena itu, pengetahuan harus diperluas untuk menjadi dasar untuk berkembang dan beradaptasi [2].

Inovasi adalah tolak ukur perubahan di sebagian besar industry untuk selalu ada perbaikan untuk menjadi lebih baik. Siswa dipersiapkan untuk dunia kerja yang dinamis dengan inovasi pembelajaran, yang memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan bertahan [2].

Tenaga pengajar dapat memanfaatkan inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dan mengembangkan soft skill yang diperlukan siswa untuk berhasil

dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan. Mereka juga dapat memperkenalkan lebih banyak teknologi yang membantu siswa mereka belajar dan membantu mereka belajar dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pendidik harus selalu terbiasa dengan teknologi baru [2].

### 3. Contoh Inovasi Pembelajaran

Contoh inovasi dalam pembelajaran terdiri dari berbagai bentuk, seperti:

- 1) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):** Mengintegrasikan proyek nyata dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan praktis.
- 2) Pembelajaran Berbasis Teknologi:** Menggunakan alat dan platform digital untuk mendukung pembelajaran.
- 3) Pembelajaran Kolaboratif:** Mendorong kerja sama antar siswa untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas.
- 4) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning):** Menggunakan masalah nyata sebagai konteks untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah [1][2][3].

## B. TANTANGAN DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM

### 1. Perubahan Teknologi

Perkembangan teknologi yang pesat membawa tantangan tersendiri dalam pengembangan kurikulum. Teknologi tidak hanya mengubah cara kita mengakses informasi tetapi juga cara kita belajar dan mengajar. Beberapa tantangan yang

muncul akibat perubahan teknologi meliputi:

1) Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran:

Mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum memerlukan perencanaan yang matang dan pelatihan bagi guru. Banyak sekolah yang masih berjuang untuk menyediakan perangkat teknologi yang memadai dan memastikan bahwa guru memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkannya secara efektif [4].

2) Kesenjangan Digital: Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Kesenjangan digital ini dapat menyebabkan ketidaksetaraan dalam kesempatan belajar, terutama di daerah terpencil atau kurang berkembang [5].

3) Keamanan dan Privasi: Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga menimbulkan kekhawatiran tentang keamanan data dan privasi siswa. Kurikulum harus dirancang dengan mempertimbangkan langkah-langkah untuk melindungi informasi pribadi siswa [4].

## 2. Kebutuhan Peserta Didik

Kurikulum harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam. Beberapa tantangan yang terkait dengan kebutuhan peserta didik meliputi:

1) Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa: Kurikulum harus fleksibel dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan individu siswa. Ini termasuk menyediakan berbagai metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan

gaya belajar yang berbeda [6].

- 2) Pengembangan Keterampilan Abad 21: Siswa perlu dibekali dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan abad 21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum harus dirancang untuk mengembangkan keterampilan ini melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif [4].
- 3) Inklusi dan Aksesibilitas: Kurikulum harus inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Ini memerlukan penyesuaian dalam metode pengajaran dan materi pembelajaran [7].

### **3. Keterbatasan Sumber Daya**

Keterbatasan sumber daya merupakan tantangan signifikan dalam pengembangan dan implementasi kurikulum. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan meliputi:

- 1) Keterbatasan Anggaran: Banyak sekolah menghadapi keterbatasan anggaran yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengimplementasikan kurikulum baru. Ini termasuk biaya untuk pelatihan guru, pembelian perangkat teknologi, dan pengembangan materi pembelajaran [7].
- 2) Kualitas dan Kuantitas Guru: Ketersediaan guru yang berkualitas dan terlatih merupakan tantangan besar, terutama di daerah terpencil. Kurikulum yang baik

memerlukan guru yang mampu mengimplementasikannya dengan efektif [8].

- 3) Fasilitas dan Infrastruktur: Banyak sekolah yang masih kekurangan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Ini termasuk ruang kelas yang layak, laboratorium, dan akses ke internet [8].

### C. STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN

Strategi inovasi pembelajaran adalah pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar melalui penerapan metode, teknologi, dan model pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa strategi inovasi pembelajaran yang umum diterapkan meliputi:

#### 1. Blended Learning :

Strategi inovasi pembelajaran berbasis **Blended Learning** merupakan perpaduan harmonis antara pembelajaran daring dan tatap muka yang dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa. Melalui strategi ini, siswa dapat merasakan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran secara daring sesuai dengan ritme dan kecepatan mereka, sementara waktu tatap muka di kelas digunakan untuk kegiatan yang lebih interaktif, seperti diskusi, kolaborasi kelompok, atau praktik. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat mempersiapkan diri secara mandiri sebelum berpartisipasi aktif di kelas.

Sebagai contoh, dalam penerapan model **Flipped Classroom**, siswa diberikan video atau bahan bacaan secara daring sebelum sesi tatap muka. Siswa mempelajari konsep dasar tersebut di luar kelas, sehingga saat pertemuan fisik berlangsung, mereka sudah memiliki pemahaman awal dan siap untuk terlibat dalam diskusi mendalam atau penyelesaian masalah. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka.

Selain itu, penggunaan platform **Learning Management System (LMS)**, seperti Moodle atau Google Classroom, dapat mendukung pengelolaan materi dan penilaian secara efektif. LMS memungkinkan guru untuk mengunggah materi, memberikan tugas, serta melakukan penilaian secara daring, sambil tetap menyediakan umpan balik yang langsung kepada siswa. Dalam konteks pembelajaran Blended Learning, ini memberikan fleksibilitas tanpa mengurangi kualitas interaksi antara siswa dan guru.

Dengan strategi ini, siswa mendapatkan keseimbangan antara fleksibilitas dalam pembelajaran daring dan interaksi langsung yang lebih mendalam melalui tatap muka, menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan adaptif terhadap kebutuhan modern.

## 2. Flipped Classroom:

Strategi inovasi pembelajaran berbasis **Flipped Classroom** adalah pendekatan yang membalik paradigma

pembelajaran tradisional. Dalam model ini, proses penyampaian materi dasar dilakukan di luar kelas, sedangkan waktu tatap muka di kelas difokuskan pada aktivitas-aktivitas interaktif, seperti diskusi mendalam, kerja kelompok, atau penerapan praktis konsep-konsep yang telah dipelajari. Hal ini memberikan siswa kebebasan untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan waktu yang paling efektif bagi mereka, sambil memaksimalkan manfaat dari bimbingan langsung oleh guru ketika berada di kelas.

Sebagai contoh, dalam mata pelajaran matematika, seorang guru dapat membagikan video tutorial yang menjelaskan konsep dasar integral melalui platform daring, seperti Google Classroom, sebelum pertemuan kelas. Siswa diminta untuk menonton video tersebut di rumah dan mencatat hal-hal yang belum mereka pahami. Ketika mereka datang ke kelas, bukannya mendengarkan ceramah panjang, mereka langsung diberikan soal-soal yang lebih kompleks untuk dipecahkan secara kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, memberikan umpan balik langsung, dan membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi. Dengan cara ini, waktu di kelas digunakan lebih efektif untuk memperdalam pemahaman dan melatih kemampuan analitis.

Keunggulan dari *Flipped Classroom* adalah adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif, karena sudah memiliki dasar pemahaman sebelum datang ke kelas dan siap untuk berpartisipasi secara lebih bermakna dalam diskusi dan penyelesaian masalah. Model

ini juga mendorong mereka untuk belajar mandiri dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka. Di sisi lain, guru memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi secara personal dengan siswa, memberikan bimbingan yang lebih terfokus sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Dengan pendekatan ini, *Flipped Classroom* menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana peran siswa dan guru saling melengkapi dalam suasana yang interaktif dan produktif, memadukan pembelajaran mandiri dengan kolaborasi yang mendalam di kelas.

### 3. Gamifikasi:

Strategi inovasi pembelajaran berbasis **gamifikasi** adalah pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kesenangan siswa. Gamifikasi membawa unsur kompetisi, tantangan, penghargaan, dan interaktivitas yang umumnya ditemukan dalam permainan, kemudian diterapkan dalam proses pendidikan. Tujuannya adalah membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Dalam penerapan gamifikasi di kelas, guru dapat menggunakan sistem poin, lencana, dan papan skor sebagai alat untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Misalnya, dalam sebuah mata pelajaran sains, guru dapat

menciptakan tantangan harian atau mingguan di mana siswa akan mendapatkan poin setiap kali mereka berhasil menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dengan benar. Poin ini kemudian dapat dikumpulkan untuk memperoleh lencana yang menandakan pencapaian mereka di bidang tertentu, seperti "Ahli Biologi Muda" atau "Penjelajah Alam". Papan skor digunakan untuk menunjukkan peringkat siswa, mendorong kompetisi sehat di antara mereka, sekaligus menumbuhkan rasa pencapaian dan kebanggaan saat mereka melihat kemajuan mereka di kelas.

Contoh konkret lainnya adalah dalam pembelajaran **matematika** di mana siswa dihadapkan pada serangkaian **level** atau tingkatan. Setiap level menyajikan masalah matematika dengan tingkat kesulitan yang terus meningkat. Siswa harus menyelesaikan setiap level untuk "naik ke level berikutnya", seperti dalam permainan video. Guru dapat memberikan tantangan kolaboratif di mana kelompok siswa bersaing untuk memecahkan masalah tertentu dalam waktu yang terbatas. Mereka akan bekerja sama untuk mengumpulkan poin sebagai tim, mendorong kolaborasi dan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Selain itu, gamifikasi juga bisa menggabungkan unsur **narasi** atau **storytelling** untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Dalam pembelajaran sejarah, misalnya, guru bisa membuat skenario di mana siswa berperan sebagai tokoh sejarah yang harus membuat keputusan penting selama periode waktu tertentu. Setiap keputusan yang diambil akan

mempengaruhi jalannya cerita dan hasil akhir. Ini tidak hanya membuat pembelajaran sejarah lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami kompleksitas dan dampak dari keputusan historis secara lebih mendalam.

Dengan demikian, strategi **gamifikasi** dalam pembelajaran mengubah ruang kelas menjadi lingkungan yang lebih dinamis dan partisipatif. Siswa bukan lagi sekadar pendengar pasif, tetapi menjadi peserta aktif yang terlibat secara penuh dalam proses belajar. Gamifikasi membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar dan berkembang, dengan menjadikan pembelajaran sebagai sebuah petualangan yang penuh tantangan dan kesenangan

#### **4. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL):**

Strategi inovasi pembelajaran berbasis ***Project-Based Learning*** (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan mengajak mereka untuk menyelesaikan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam PBL, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi mereka juga langsung menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah atau menghasilkan suatu karya. Hal ini tidak hanya membangun pemahaman yang lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi.

Pada tingkat sekolah dasar (SD), PBL dapat diterapkan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan, namun tetap

penuh makna. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)”, guru dapat memberikan proyek yang berjudul “Membangun Kebun Kelas Ramah Lingkungan”. Dalam proyek ini, siswa diajak untuk membuat kebun mini di halaman sekolah atau di dalam kelas dengan menggunakan bahan-bahan daur ulang. Guru akan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, dan setiap kelompok akan memiliki tugas yang berbeda, seperti menyiapkan tanah, menanam bibit, merawat tanaman, dan mendokumentasikan pertumbuhan tanaman dari hari ke hari.

Selama proyek berlangsung, siswa akan belajar tentang proses pertumbuhan tanaman, pentingnya menjaga lingkungan, serta bagaimana mendaur ulang bahan yang tidak terpakai. Mereka juga akan melakukan pengamatan terhadap tanaman, mencatat perubahan setiap minggunya, dan pada akhir proyek, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil kebun mereka serta berbagi pengetahuan yang mereka dapatkan. Guru dapat memberikan penghargaan bagi kelompok dengan kebun paling sehat atau presentasi yang paling kreatif.

Proyek ini tidak hanya mengajarkan konsep dasar IPA seperti fotosintesis, siklus air, dan lingkungan, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab, kerjasama, dan kepedulian terhadap alam. Siswa belajar dengan melakukan, merasakan, dan mengalami secara langsung, sehingga ilmu yang mereka peroleh menjadi lebih bermakna dan membekas.

Dalam strategi PBL ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa sepanjang proses, bukan sebagai

sumber utama informasi. Guru memberikan arahan dan dukungan, tetapi siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, menemukan solusi, dan berkreasi sesuai dengan ide-ide mereka. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga bagaimana cara berpikir kritis dan bertindak dalam konteks nyata.

Pembelajaran Berbasis Proyek di tingkat SD memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan sosial secara seimbang, serta mendorong mereka untuk menjadi pembelajar mandiri yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

#### **5. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning/PBL):**

Strategi inovasi pembelajaran berbasis masalah atau **Problem-Based Learning (PBL)** adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam metode ini, siswa dihadapkan pada suatu masalah yang membutuhkan solusi, dan melalui proses pembelajaran, mereka diajak untuk menggali informasi, menganalisis data, dan merancang solusi berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. PBL tidak hanya melatih keterampilan kognitif, tetapi juga membentuk pola pikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkolaborasi dalam sebuah tim.

Di tingkat sekolah dasar (SD), Problem-Based Learning dapat diimplementasikan melalui masalah yang sederhana namun bermakna. Sebagai contoh, dalam pelajaran “Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS)”, guru dapat mengangkat proyek dengan judul "Mengatasi Masalah Sampah di Sekolah". Guru memulai pelajaran dengan memaparkan masalah yang terjadi di sekitar lingkungan sekolah, misalnya, jumlah sampah yang semakin menumpuk dan bagaimana hal tersebut mengganggu kebersihan serta kenyamanan sekolah. Siswa kemudian diajak untuk memikirkan solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi dan mengelola sampah secara efektif.

Dalam proses ini, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok akan bertanggung jawab untuk menyelidiki berbagai aspek dari masalah tersebut, seperti jenis-jenis sampah yang dihasilkan, bagaimana cara pengelolaan sampah yang tepat, dan dampak negatif dari sampah yang tidak terkelola dengan baik. Mereka juga diminta untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah, mengumpulkan data mengenai seberapa banyak sampah yang dihasilkan, serta mendiskusikan cara-cara mengurangi produksi sampah dengan tindakan sederhana, seperti program daur ulang atau pemisahan sampah organik dan anorganik.

Setelah melalui proses diskusi, eksplorasi, dan penelitian, siswa akan diminta untuk menyusun sebuah rencana aksi. Misalnya, mereka mungkin akan mengusulkan ide untuk membuat “bank sampah” di sekolah, di mana sampah plastik dan kertas bisa dikumpulkan untuk didaur ulang. Mereka kemudian mempresentasikan hasil dan rencana aksi mereka kepada guru dan teman-teman di kelas. Setiap kelompok menawarkan solusi mereka sendiri, yang kemudian

didiskusikan bersama untuk memilih pendekatan terbaik yang bisa diterapkan di sekolah.

Dalam praktik ini, siswa tidak hanya belajar tentang “lingkungan dan pengelolaan sampah”, tetapi mereka juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan berkomunikasi secara efektif. Mereka merasa diberdayakan karena masalah yang mereka selesaikan adalah nyata dan terjadi di sekitar mereka. Proses PBL ini memotivasi siswa untuk mencari solusi bukan karena keharusan, tetapi karena mereka menyadari pentingnya kontribusi mereka dalam menyelesaikan masalah yang berdampak langsung pada lingkungan sekolah.

Dengan “*Problem-Based Learning*”, pembelajaran tidak lagi hanya tentang menghafal teori, tetapi juga tentang memahami dan menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah nyata. Guru berperan sebagai fasilitator, yang membimbing siswa selama proses berlangsung, namun siswa diberi kebebasan untuk menggali dan menemukan jawaban melalui proses berpikir dan beraksi. Model ini membentuk siswa menjadi pembelajar yang mandiri, kritis, dan peka terhadap masalah sosial di lingkungan mereka, sekaligus menanamkan rasa tanggung jawab sejak dini.

## **6. Pemanfaatan Teknologi Digital:**

Strategi inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital adalah pendekatan yang menggunakan alat-alat dan platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik, interaktif, dan

relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Di era di mana teknologi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, strategi ini bertujuan untuk mengintegrasikan perangkat digital seperti komputer, tablet, internet, dan aplikasi pembelajaran interaktif ke dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih fleksibel, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital sejak dini.

Pada tingkat sekolah dasar (SD), teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran "Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)" tentang sistem tata surya, guru dapat menggunakan "aplikasi simulasi interaktif" yang tersedia di perangkat tablet atau komputer. Melalui aplikasi ini, siswa bisa melihat model tiga dimensi dari tata surya, mengamati bagaimana planet-planet berputar mengelilingi matahari, dan mempelajari karakteristik masing-masing planet secara visual dan interaktif.

Setiap siswa diberi tablet untuk mengakses simulasi tersebut, di mana mereka dapat menggeser layar untuk melihat berbagai sudut pandang tata surya, memperbesar planet, dan bahkan melihat pergerakan orbit planet secara real-time. Guru juga bisa mengarahkan diskusi dengan mengajukan pertanyaan seperti, "Bagaimana perbedaan antara orbit planet Merkurius dan Jupiter?" atau "Apa yang terjadi jika kita mengubah kecepatan rotasi Bumi dalam simulasi ini?" Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar penjelasan secara pasif, tetapi

mereka terlibat langsung dalam eksplorasi dan pengamatan.

Selain simulasi interaktif, guru dapat memanfaatkan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom atau Microsoft Teams untuk memberikan tugas dan umpan balik secara digital. Guru bias mengunggah video penjelasan singkat tentang konsep yang sulit, lalu memberikan tugas kepada siswa untuk menonton video tersebut di rumah. Setelah itu, siswa bisa mengikuti kuis online yang akan secara otomatis memberikan hasilnya, sehingga mereka dapat mengetahui pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari. Teknologi ini memungkinkan guru memberikan pengajaran yang lebih personal dengan melihat hasil siswa secara real-time dan menyesuaikan materi untuk siswa yang memerlukan bantuan lebih lanjut.

Contoh lain yang memanfaatkan teknologi digital adalah melalui “proyek kolaboratif daring”. Siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat presentasi menggunakan aplikasi seperti “Google Slides” atau “Canva”. Dalam proyek ini, setiap siswa dapat mengakses dokumen yang sama dari perangkat mereka masing-masing dan berkolaborasi secara bersamaan untuk menyusun konten, menambahkan gambar, teks, atau video yang mendukung presentasi mereka. Mereka kemudian mempresentasikan hasil proyek tersebut di kelas menggunakan proyektor, sehingga pengalaman belajar tidak hanya berbasis teknologi tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi dan presentasi.

Dengan memanfaatkan teknologi digital, pembelajaran di

kelas dasar menjadi lebih inklusif, menarik, dan interaktif. Teknologi memperluas kesempatan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual, mendalam, dan sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Ini juga menanamkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan kerja sama, yang sangat penting untuk masa depan mereka di dunia yang semakin terhubung oleh teknologi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran, tetapi teknologi memungkinkan siswa untuk menjelajahi pengetahuan secara mandiri, memperkaya pengalaman belajar mereka dalam cara yang menyenangkan dan bermakna.

## 7. **Personalized Learning:**

Strategi inovasi pembelajaran berbasis ***Personalized Learning*** adalah pendekatan yang dirancang untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan, minat, kemampuan, serta kecepatan belajar setiap siswa. Dalam strategi ini, pembelajaran tidak lagi dipaksakan dalam satu bentuk yang sama untuk semua siswa. Sebaliknya, siswa diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan gaya dan ritme mereka sendiri, dengan memanfaatkan teknologi, data, dan strategi pembelajaran yang dipersonalisasi. Personalized learning berusaha memberikan pengalaman yang lebih relevan dan bermakna bagi setiap siswa, membantu mereka mencapai potensi terbaiknya.

Pada tingkat sekolah dasar (SD), ***personalized learning*** dapat diimplementasikan melalui berbagai cara yang kreatif dan

menyenangkan. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran “Matematika”, guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran daring yang memungkinkan siswa mengerjakan latihan soal sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Ketika kelas mempelajari topik tentang penjumlahan dan pengurangan, guru dapat memberikan soal-soal yang berbeda kepada setiap siswa sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Misalnya, seorang siswa yang sudah mahir dengan penjumlahan dasar dapat diberikan soal penjumlahan yang lebih kompleks atau berfokus pada penguatan keterampilan baru, sementara siswa lain yang masih kesulitan dapat diberikan soal yang lebih sederhana untuk memperkuat fondasi mereka.

Melalui aplikasi tersebut, setiap siswa bisa bekerja pada tugas-tugas yang disesuaikan, dan guru bisa memantau kemajuan mereka secara real-time. Data yang dihasilkan dari aplikasi ini memungkinkan guru untuk melihat di mana letak kekuatan dan kelemahan setiap siswa, serta memberikan bimbingan yang lebih individual sesuai dengan kebutuhan mereka. Di satu sisi, siswa merasa lebih percaya diri karena mendapatkan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan di sisi lain, guru dapat memberikan dukungan yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Selain itu, personalized learning juga dapat diterapkan melalui “pilihan proyek” yang sesuai dengan minat siswa. Misalnya, dalam pelajaran “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)”, saat mempelajari topik tentang binatang, siswa bisa diberikan kebebasan untuk memilih proyek berdasarkan minat mereka.

Satu siswa mungkin memilih untuk membuat poster tentang habitat binatang, sementara siswa lain mungkin memilih untuk membuat model 3D dari rantai makanan. Setiap siswa bekerja dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka, baik gaya belajar visual, kinestetik, atau auditori. Kemudian hasil akhirnya tetap memenuhi tujuan pembelajaran yang sama.

Dalam proyek ini, guru tidak hanya memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung setiap siswa dalam mencapai keberhasilan berdasarkan preferensi dan kebutuhan mereka. Siswa yang lebih senang berbicara dapat diminta mempresentasikan proyek mereka di depan kelas, sementara siswa yang lebih suka menulis bisa menyusun laporan proyek yang mendalam. Pendekatan ini memberikan ruang bagi setiap anak untuk berkembang sesuai dengan kekuatan mereka, sehingga proses belajar terasa lebih relevan dan personal.

Keuntungan lain dari strategi personalized learning adalah penggunaan rencana belajar individual. Dalam konteks ini, guru dapat bekerja sama dengan siswa untuk menetapkan tujuan pembelajaran pribadi. Misalnya, seorang siswa mungkin memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam waktu tertentu, sementara siswa lain berfokus pada peningkatan keterampilan matematika. Dengan tujuan yang dipersonalisasi, setiap siswa memiliki peta belajar yang jelas, dan mereka tahu apa yang harus dicapai serta bagaimana mereka akan mencapainya. Guru membantu mengarahkan mereka melalui proses tersebut, memberikan bimbingan,

sumber daya, dan umpan balik yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

Dengan *personalized learning*, setiap siswa dihargai sebagai individu yang unik dengan cara belajar yang berbeda. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa mandiri dan tanggung jawab dalam belajar. Guru berperan sebagai pendamping yang membantu memfasilitasi perjalanan belajar setiap anak, memberi mereka kebebasan dan dukungan yang mereka butuhkan untuk mencapai keberhasilan akademik dan pribadi. Hasilnya adalah pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan sesuai dengan potensi setiap siswa, menjadikan kelas tempat di mana setiap anak merasa didukung dan dihargai sesuai dengan keunikan mereka.

Implementasi strategi inovatif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mendorong pembelajaran yang lebih mendalam serta berkelanjutan.

#### **D. PRAKTEK BAIK INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI VISUAL PHET INTERACTIVE SIMULATIONS**

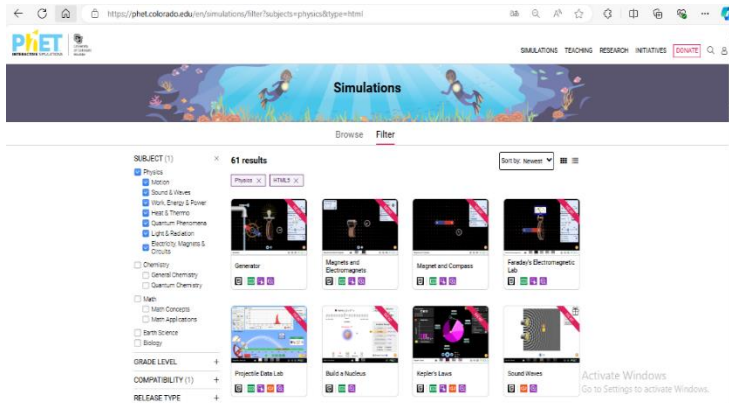
Strategi ini merupakan inovasi pembelajaran yang kekinian menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. PhET Interactive Simulations adalah sebuah web simulator pendidikan yang sangat interaktif dan berpusat pada anak. Web PhET Interactive Simulations ini dibuat oleh Universitas Colorado yang terdiri dari berbagai materi pendidikan dari tingkat

dasar sampai menengah, baik pada mata pelajaran matematika, fisika, kimia, dll. Menariknya adalah pada web simulator ini bias menjadi perangkat *virtual labororium* agar anak aktif dalam pembelajaran.

5 PhET adalah software simulasi interaktif yang berbasis research dan berlisensi gratis. PhET digawangi oleh Carl Wieman sebagai pendiri di bawah Lembaga tinggi pendidikan yaitu Universitas Colorado. Berdasarkan situs resmi PhET <http://phet.colorado.edu> tujuan pembuatan software simulasi interaktif ini adalah “help students visually comprehend concepts, ensure educational effectiveness and usability”. Yang pertama adalah membantu peserta didik untuk konsep secara utuh dan jelas, kemudian menjamin pendidikan yang efektif serta kebergunaan yang berkelanjutan. Berikut ini adalah tampilan PhET Interactive Simulations.

### 5 1. Simulator Fisika

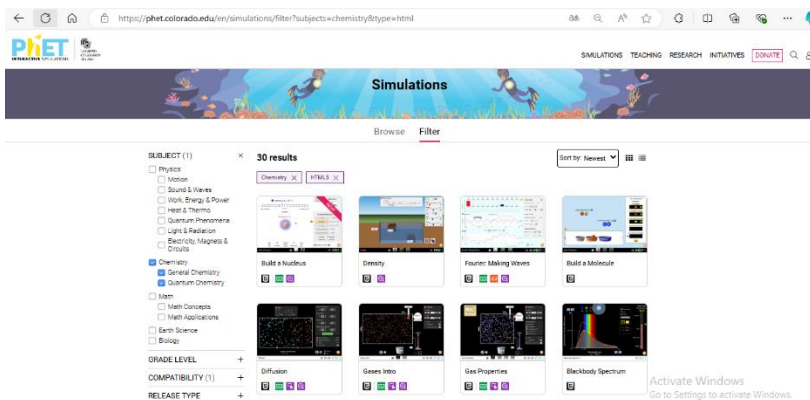
Dalam simulator Fisika, tersedia banyak simulator-simluator yang dapat digunaka oleh siswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran seperti Gerak, Suara dan Golombang, Kerja Energi dan Daya, Panas dan Termo, Fenomena Kuntum, Cahaya dan Radiasi, Listrik Magnet & Rangkaian Listrik seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10.1 Simulator Fisika

## 2. Simulator Kimia

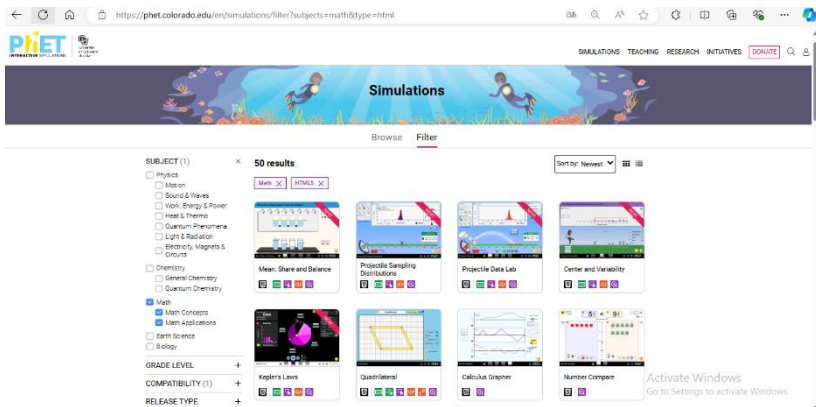
Dalam simulator Kimia, tersedia banyak simulator-simluator yang dapat digunakan oleh siswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran seperti Kimia Umum dan Kimia Quantum seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10.2 Simulator Kimia

### 3. Simulator Matematika

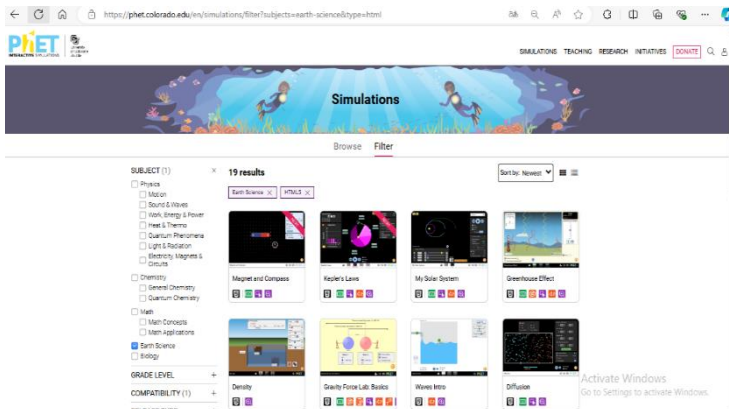
Dalam simulator Matematika, tersedia banyak simulator-simluator yang dapat digunaka oleh siswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran seperti Matematika Konsep dan Matematika Aplikasi seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. 3 Simulator Matematika

### 4. Simulator Ilmu Kebumian

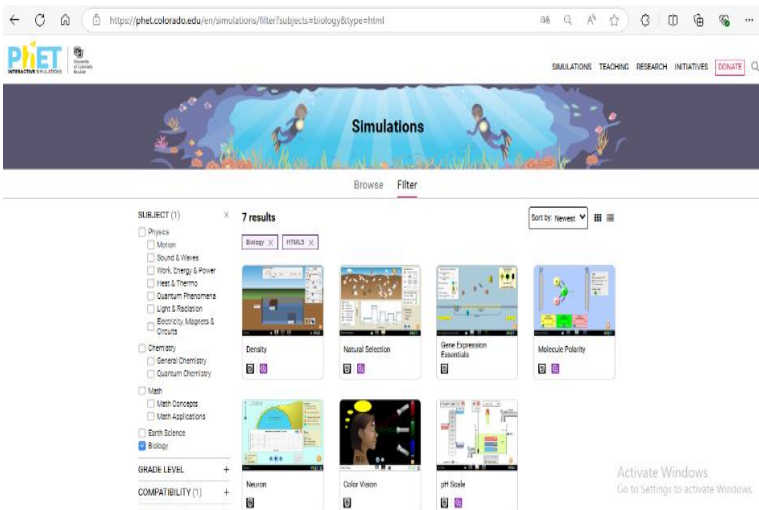
Dalam simulator Ilmu Kebumian, tersedia banyak simulator-simluator yang dapat digunaka oleh siswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. 4 Simulator Ilmu Kebumian

### 5. Simulator Biologi

Dalam simulator Biologi, tersedia banyak simulator-simluator yang dapat digunaka oleh siswa dalam rangka mencapai capaian pembelajaran seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. 5 Simulator Biologi

## REFERENCE

- Tri, Fajar. (2024, 28 Agustus). ***Inovasi Pembelajaran: Membuka Pintu Menuju Masa Depan Pendidikan*** . Diakses pada 15 September 2024, dari [https://gurubinar.id/blog/inovasi-pembelajaran-membuka-pintu-menuju-masa-depan-pendidikan?blog\\_id=318](https://gurubinar.id/blog/inovasi-pembelajaran-membuka-pintu-menuju-masa-depan-pendidikan?blog_id=318)
- Pijar. (2024, 8 Mei). Inovasi Pembelajaran: Definisi, Manfaat, dan Contohnya. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://pijarsekolah.id/blog/inovasi-pembelajaran-definisi-manfaat-dan-contohnya/>
- Pustakaut. Pengertian dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran. Diakses Pada 15 September 2024, dari <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wpcontent/uploads/pdfmk/TP-EN4406-M1.pdf>
- <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/teknologi-dalam-transformasi-pembelajaran-kurikulum-merdeka>
- Amanda, Gita. (2021, 11 Juni). **Tantangan Menghadapi Teknologi di Pendidikan Indonesia**. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://republika.co.id/berita/quja4w423/tantangan-menghadapi-teknologi-di-pendidikan-indonesia>.
- gtk, secretariat. (2022, 11 Agustus). **Teknologi dalam Transformasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka**. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/teknologi-dalam->

transformasi-pembelajaran-kurikulum-merdeka

Habibsyahputra, Muhammad. (2024, 30 Mei). Kurikulum Pendidikan di Indonesia : Evolusi dan Tantangan. Diakses pada 15 September 2024. Dari <https://www.kompasiana.com/muhammad93054/6657f054ed641560ce69f7c2/kurikulum-pendidikan-di-indonesia-evolusi-dan-tantangan>

Prastyo, Vito. (2019, 7 Oktober). Tantangan Kurikulum Pendidikan Abad Ke-21. Diakses pada 15 September 2024. Dari <https://mediaindonesia.com/opini/263807/tantangan-kurikulum-pendidikan-abad-ke-21>

## PROFIL PENULIS

### **Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom.,MT.**

Penulis Lulus S1 di Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Qomaruddin Gresik pada tahun 2011, lulus S2 di Program Magister Telematika Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada tahun 2016. Saat ini adalah dosen tetap Program Studi Teknik Informatika di Universitas Islam Lamongan dan sedang proses pengajuan S3 Computer Science And Information Technology di Universti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM).



Saat ini mengampu mata kuliah Keamanan Jaringan. Telah beberapa kali mendapatkan Hibah riset Penelitian Dosen Pemula. Diantaranya bertemakan controller dan Data Mining. Selanjutnya pada tahun ini pula lolos pendanaan hibah internal rektorat yang bertemakan Sistem Cerdas dan Rekaya Perangkat Lunak.

# PENUTUP

**Kami Tim Penulis Buku**

## **INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN**

Dr. Fachruroji, CHRP., MM.

Ir. Andi Muhammad Taufik Ali, S.Pi., M.Pd.

Wabdillah, S.Pd., M.Pd.

Elfira Makmur, S.Pd., M.Pd.

Dyah Vitalocca, S.T., M.Pd.

Nuridayanti, S.Pd., M.Pd.

Hilda Ashari, S.Pd., M.Pd.

Heny Ekawati Haryono, M.Pd.

Izmi Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.

Muhammad Hasan Wahyudi, S.Kom., MT.

Mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang terlibat dalam pembuatan buku ini dan semoga suatu saat kami bisa melanjutkan tulisan kami di edisi selanjutnya dengan tema buku yang sama ataupun berbeda.

# Inovasi Pembelajaran Pendidikan

Inovasi pembelajaran merupakan perubahan atau pengembangan dalam cara mengajar dan belajar yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Hal ini dapat meliputi penggunaan teknologi, pendekatan pedagogis yang baru, atau metode evaluasi yang lebih efektif. Inovasi pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan alat atau teknologi baru, tetapi juga mencakup pengembangan kurikulum, metode pengajaran, dan pendekatan pedagogis yang lebih adaptif. Penerapan inovasi pembelajaran melibatkan pengintegrasian metode, strategi, dan teknologi baru dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa.

Buku ini terdiri dari:

BAB 1 Hakikat, Tujuan, dan Fungsi Inovasi Pembelajaran Pendidikan.

BAB 2 Jenis-Jenis Inovasi Pembelajaran

BAB 3 Metode/Model Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif

BAB 4 Lesson Study Sebagai Inovasi Pembelajaran

BAB 5 Desain Didactical Research (Ddr) Sebagai Inovasi Pembelajaran

BAB 6 Inovasi dalam Bidang Ketenagaan Pendidikan

BAB 7 Pengembangan Karier Guru

BAB 8 Inovasi Kurikulum Berbasis Kompetensi

BAB 9 Kebijakan dalam Inovasi Pendidikan

BAB 10 Strategi Inovasi Pembelajaran dalam Menghadapi Perkembangan Kurikulum Pendidikan

## PENERBIT

**CV RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA**  
Jl. Batara Ugi/Griya Astra Blok C. No.18  
(Yogyakarta/Makassar)  
Telp/Wa:085242065812  
Email: [rizmediapustaka@gmail.com](mailto:rizmediapustaka@gmail.com)  
Website: [rizmediapustakaindonesia.com](http://rizmediapustakaindonesia.com)

