



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

**MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN (PSD 416)**

**DISUSUN OLEH**

**Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd**

Universitas  
Universitas  
**Esa Unggul**  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**2020**

Universitas Esa Unggul  
<http://esaunggul.ac.id>

0 / 1

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

**MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN (PSD 416)**

**MODUL 1**

**PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM  
PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN**

Universitas  
Universitas  
**Esa Unggul**  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

**DISUSUN OLEH**

**Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**2020**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

## PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN

### A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk individu yang tidak dapat melepaskan diri dari hubungan dengan manusia lain. Sebagai akibat adanya hubungan antarindividu (manusia) ini lahirlah berbagai kelompok sosial (*social group*), yang dilandasi oleh kesamaan kepentingan bersama. Akan tetapi, bukan berarti semua himpunan manusia dapat dikatakan kelompok sosial. Untuk dikatakan kelompok sosial terdapat persyaratan-persyaratan tertentu. Dalam kelompok sosial yang masyarakatnya telah tersusun, terjadi perubahan dalam susunan tersebut merupakan keniscayaan. Hal ini karena perubahan merupakan hal yang mutlak terjadi di mana pun tempatnya.

Perubahan sosial dapat meliputi semua segi kehidupan masyarakat, yaitu perubahan dalam cara berpikir dan interaksi sesama warga menjadi semakin rasional; perubahan dalam sikap dan orientasi kehidupan ekonomi menjadi semakin komersial; perubahan dalam tata cara kerja sehari-hari yang semakin ditandai dengan pembagian kerja pada spesialisasi kegiatan yang semakin tajam; Perubahan dalam kelembagaan dan kepemimpinan masyarakat yang semakin demokratis; perubahan dalam cara dan alat-alat kegiatan yang semakin modern dan efisien, dan lain-lain.

Begitupun perubahan dalam pembelajaran seperti Pembelajaran kreatif dan inovatif seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif. Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sehingga dikatakan bahwa guru yang hebat (*great teacher*) itu adalah guru yang dapat memberikan inspirasi bagi peserta didiknya. Kualitas pembelajaran dilihat dari aktivitas peserta didik ketika belajar dan kreatifitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Klasifikasi kualitas guru secara umum adalah sebagai berikut (Gultom, 2013).

Globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat serta mendunia di bidang informasi dan teknologi dalam dua dasawarsa terakhir telah

berpengaruh pada peradaban manusia jauh melebihi jangkauan pemikiran sebelumnya. Pengaruh ini terlihat pada pergeseran tatanan sosial, ekonomi dan politik yang memerlukan keseimbangan baru antara nilai-nilai, pemikiran, serta cara-cara kehidupan yang berlaku pada konteks global dan lokal. Pada masa sekarang hanya negara yang mempunyai pemahaman dan kearifan tentang proses, serta ancaman globalisasi yang mempunyai kesempatan untuk dapat bertahan hidup, produktif, sejahtera, damai dan aman dalam masyarakatnya dan masyarakat dunia.

Untuk mencapai kehidupan damai, sejahtera dan diperhitungkan dalam masyarakat dunia diperlukan pemaknaan baru tentang kesejahteraan bangsa. Kesejahteraan bangsa tidak lagi diartikan semata-mata dengan banyaknya sumberdaya alam yang dimiliki, tetapi tingginya daya saing, daya suai, dan kompetensi suatu bangsa. Dengan dimilikinya ketiga hal tersebut maka akan lebih mudah bagi suatu bangsa untuk mengejar ketertinggalan dengan bangsa lain. Tingginya daya saing tentu memerlukan kompetensi yang tinggi pula karena dalam abad pengetahuan, pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan kompetensi sumberdaya manusianya. Perbaikan mutu pembelajaran seharusnya dilakukan dalam upaya memenuhi kebutuhan peserta didik untuk hidup di masyarakat pada masa persaingan dengan bangsa asing yang mulai merambah ke Indonesia.

Persaingan bebas tidak dapat dihindari, dimana masyarakat kita masih mengandalkan kerja keras tanpa inovasi, sedangkan bangsa asing telah memanfaatkan kreatifitas dan inovasi untuk menjual produk kita dengan harga yang berlipat ganda. Harapan dititipkan pada bidang pendidikan, khususnya guru untuk mau dan mampu mendidik generasi penerus bangsa ini agar tidak menjadi penonton di negaranya sendiri. Keterampilan yang seharusnya dibentuk dalam diri peserta didik adalah: 1) keterampilan bekerja sama, 2) keterampilan berkomunikasi, 3) kreatifitas, 4) keterampilan berpikir kritis, 5) keterampilan menggunakan teknologi informasi, 6) keterampilan numerik, 7) keterampilan menyelesaikan masalah, 8) keterampilan mengatur diri, dan 9) keterampilan belajar. Pengetahuan dan keterampilan harus diikuti dengan pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan orang yang terpelajar.

Hal ini perlu menjadi perhatian karena orang pintar yang tidak bermoral akan menjadi orang yang berbahaya bagi orang lain. Sikap yang perlu dibentuk melalui pembelajaran adalah: kejujuran, tanggungjawab, toleransi, keperdulian terhadap orang lain, kedisiplinan, santun, percaya diri, dan cinta damai. Sikap dan perilaku dibentuk sejalan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, atau merupakan efek pengiring (*nurturant effect*) dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

## **B. Kompetensi Dasar**

Mahasiswa mampu menyadari tugas dan penilaian yang akan mereka tempuh selama 1 semester berjalan untuk Mata Kuliah Pembaharuan Pembelajaran

## **C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan**

1. Mengetahui Kontrak Perkuliahan selama 1 (satu) semester.
2. Mengetahui Sosialisasi Penilaian dan Tugas
3. Mengetahui Gambaran Umum Mata Kuliah

## **D. Kegiatan Belajar 1**

### **PENGANTAR DAN GAMBARAN UMUM PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN**

## **I. URAIAN DAN CONTOH**

### **A. KONTRAK PERKULIAHAN**

Dalam Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD, ada 14 kali pertemuan yang akan membahas materi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengantar & Gambaran Umum
2. Hakikat Pembaharuan Dalam Pembelajaran
3. Perkembangan Inovasi Pendidikan
4. Inovasi dalam Pembelajaran & Kurikulum
5. Inovasi dalam Pembelajaran Tematik

6. Inovasi dalam Pendidikan Karakter
7. Inovasi Pembelajaran Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)
8. UTS
9. Inovasi Pendidikan dalam Pembangunan Berkelanjutan
10. Inovasi Pendidikan Berbasis TIK, Multimedia & Berbagai Sumber
11. Inovasi dalam Profesionalisme Guru
12. Inovasi dalam Evaluasi Hasil Belajar
13. Analisa Kebutuhan (1)
14. Analisa Kebutuhan (2)
15. Merancang Pembelajaran Inovatif
16. UAS

## **B. SOSIALISASI PENILAIAN & TUGAS**

Penilaian dalam Evaluasi Pembelajaran berbasis *learning by doing*. Adapun komposisi penilaian yang ditawarkan dalam perkuliahan ini adalah :

- 1) Kehadiran (absensi) dengan porsi 5%.  
Untuk diketahui syarat kehadiran untuk dapat mengikuti UTS dan UAS minimal kehadiran 75%.
- 2) Kuis dengan porsi 10%  
Setiap perkuliahan akan dilengkapi dengan Kuis, dengan model soal Pilihan Ganda, berjumlah 5 soal. Diharapkan anda menjawab kuis ini dengan tepat. Waktu yang disediakan untuk menjawab soal dibatasi hanya sekitar 15-45 menit, dengan pengiriman jawaban hanya dibolehkan 1 (satu) kali pengiriman. Jadi mahasiswa harus berusaha menjawab soal-soal ini dengan baik dan cermat.
- 3) Tugas mingguan dengan porsi 20 %  
Tugas terdiri dari beberapa soal yang diharapkan dijawab dengan wawasan dan kalimat sendiri tentang pemahaman materi yang telah dipaparkan dari Modul, PPT ataupun Video, dan link jurnal yang telah diberikan. Pengerjaan Tugas biasanya diberikan selama 1 (satu) minggu, maka diharapkan mahasiswa mengirinkan tugas tidak

melebihi *due date* yang sudah di *setting* oleh Dosen. Dan pengiriman pun juga hanya diperbolehkan sekali pengiriman dengan mengirimkan file. Pastikan file yang dikirimkan tipenya sesuaikan dengan permintaan Dosen pengampunya.

Tugas yang diberikan juga dapat berupa praktek dari teori yang sudah dipelajari, bisa jadi dalam bentuk file video yang dikirimkan.

4) Forum

Forum merupakan ruang komunikasi yang disediakan dalam perkuliahan ini. Diharapkan mahasiswa dan Dosen berinteraksi dalam mendiskusikan topik yang dibahas, baik secara waktu yang sinkron atau tidak. Sehingga dapat dikatakan Forum dapat digunakan dalam menjalin komunikasi yang baik antara Dosen dan Mahasiswa dalam membahas informasi actual dan factual untuk pemahaman materi yang sedang dipelajari.

5) UTS dengan porsi 30%

Bahan yang diujikan dalam Ujian Tengah Semester ini adalah materi perkuliahan Sesi 1 sampai dengan Sesi 7.

6) UAS dengan porsi 35%

Bahan yang diujikan dalam Ujian Tengah Semester ini adalah materi perkuliahan Sesi 8 sampai dengan Sesi 14.

### C. TATA TERTIB PERKULIAHAN

Dalam perkuliahan yang berlangsung secara tatap muka maupun online diharapkan mengikuti aturan yang dituangkan dalam aturan di bawah ini;

- Kehadiran di kelas hanya diijinkan maksimal 15 menit dari jadwal. Lewat Mahasiswa diwajibkan menggunakan pakaian sopan dan rapi pada saat mengikuti perkuliahan di kelas.
- Mahasiswa tidak diperkenankan memakai sandal pada saat mengikuti perkuliahan, kecuali alasan tertentu (sakit, cedera).
- Pada saat perkuliahan semua *handphone* dinonaktifkan/*disilent*, kecuali dibolehkan untuk browsing.

- Keterlambatan masuk dari batas tersebut mahasiswa boleh masuk tapi tidak diperkenankan untuk absensi.
- Tidak diperkenankan melakukan keributan di kelas dalam bentuk apapun selama perkuliahan berlangsung.
- Mahasiswa wajib hadir minimal 75% dari tatap muka untuk dapat mengikuti UAS.
- Hasil evaluasi mahasiswa wajib dikembalikan pada mahasiswa 2 minggu setelah ujian berakhir.
- Protes nilai dilayani paling lambat 1 minggu setelah nilai keluar.
- Terlambat / tidak hadir Dosen akan diinformasikan melalui ketua kelas.
- Pada saat simulasi diharapkan mahasiswa berpenampilan selayaknya seorang Guru.

#### **D. GAMBARAN UMUM MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN**

##### **1) Konsep Dasar Pembaharuan atau Inovasi Pembelajaran**

Inovatif secara umum bermakna pembaharuan, sedangkan inovasi merupakan usaha mengembangkan atau mengonstruksi ulang secara kreatif penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan bermanfaat. *To innovate* artinya *melakukan suatu perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru dan memberikan nilai tambah*. Menjadi inovatif merupakan suatu proses berkreasi (berpikir) dan kreatif (menciptakan) penemuan baru dari penemuan yang sudah ada sehingga menghasilkan perubahan dan penambahan nilai manfaat atau makna. Inovasi yang dihasilkan tidaklah bersifat kekal, artinya sebuah inovasi dapat menjadi kadaluwarsa begitu ada inovasi atau pembaharuan lain. Inovasi pembelajaran yang terjadi pun sangat subjektif, artinya inovasi pembelajaran yang terjadi di suatu daerah belum tentu menjadi inovasi pembelajaran di daerah lainnya.

Pembelajaran inovatif juga dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang bermakna baru, ditandai oleh munculnya perbedaan

dan nilai manfaat dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran tersebut. Munculnya perubahan dalam pembelajaran inovatif berasal dari upaya guru memodifikasi beragam metode, kegiatan dan evaluasi pembelajaran yang selama ini telah dijalankan. Upaya memodifikasi tersebut bukanlah hal yang mudah, mengingat perlu adanya refleksi dan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah diselenggarakan. Pembaharuan dalam pembelajaran inovatif ini bukanlah dikembangkan dari sesuatu yang tidak ada, bukan sebagai suatu penemuan (*invention*).

*Innovation* atau inovasi (pembaharuan) tidak sama dengan *invention* atau penemuan. Penemuan merupakan proses untuk membuat sesuatu yang belum pernah atau tidak ada sebelumnya. Misalnya penemuan lampu pijar oleh Thomas Alfa Edison pada tahun 1879. Lampu pijar disebut penemuan karena Edison berhasil membuat lampu pijar pada saat itu, manakala belum ada satu ilmuwan pun yang berhasil menciptakan alat penerangan dengan bantuan alat listrik. Lampu pijar merupakan karya penemuan karena merupakan barang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Lampu pijar Edison kemudian berkembang dan terus disempurnakan dari waktu ke waktu, hingga saat ini kita mengenal beragam bentuk dan fungsi. Beragam jenis lampu yang muncul bukanlah sebuah penemuan, tetapi sebuah inovasi. Upaya mengubah dan mengembangkan lampu pijar menjadi beragam jenis itulah yang disebut sebagai inovasi.

Dalam hal pembelajaran inovatif, guru perlu melakukan beragam rekayasa ulang terhadap beragam metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang sudah dikuasainya untuk memperoleh suatu metode, strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda, bermakna baru dan bermanfaat. Dalam berbagai organisasi, kehadiran inovasi selalu menyebabkan timbulnya kebaruan dalam berbagai komponen organisasi secara sistemik, atau dengan kata lain menyebabkan terjadinya perubahan secara menyeluruh.

## 2) **Discovery, Invensi dan Inovasi**

*Discovery*, *invention*, dan *innovation* dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai “penemuan”. Maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik barang itu sudah ada, tetapi baru diketahui maupun benar-benar baru dalam arti kata, sebelumnya tidak ada. Demikian pula, mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri atau invensi.

*Discovery* adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya, penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika sudah ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492 maka dikatakan bahwa Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

*Invensi (invention)* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu belum ada sebelumnya, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu, munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Inovasi (*innovation*) adalah ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.

## 3) **Inovasi dan Modernisasi**

Seperti telah dibahas sebelumnya, inovasi (*innovation*) adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat),

baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan masalah tertentu . Adapun istilah “modern” mempunyai berbagai macam arti dan juga mengandung berbagai macam tambahan arti (*connotations*).

Istilah modern digunakan tidak hanya untuk orang-orang, tetapi juga untuk bangsa, sistem politik, ekonomi lembaga seperti rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi, perumahan, pakaian, serta berbagai macam kebiasaan. Pada umumnya, kata *modern* digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik, lebih maju dalam arti lebih menyenangkan, lebih meningkatkan kesejahteraan hidup. Dengan cara baru (modern), sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Misalnya, dalam perkembangan transportasi, kuda lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, mobil lebih modern daripada kereta kuda, pesawat lebih modern daripada mobil. Jadi “modern” dari satu segi dapat diartikan sesuatu yang baru dalam arti lebih maju atau lebih baik daripada yang sudah ada, baik dalam arti lebih memberikan kesejahteraan atau kesenangan bagi kehidupan. Jadi, modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern). Di antara tanda-tanda masyarakat yang sudah maju (modern) adalah bidang ekonomi yang telah makmur, bidang politik sudah stabil, terpenuhi pelayanan kebutuhan pendidikan, dan kesehatan. Inovasi erat kaitannya dengan modernisasi karena keduanya merupakan perubahan sosial. Terwujudnya modernisasi bisa tergambarkan melalui munculnya inovasi yang menunjukkan kemajuan masyarakat, baik bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, maupun ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **4) Menjadi Inovatif**

Inovasi berbeda dengan penemuan baru (*invention*). Makna Inovasi lebih menekankan pada penerapan ide baru dari berbagai ide

yang sudah ada sehingga diperoleh suatu produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, gagasan baru, atau makna baru. Sementara itu, penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran/ide kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk, proses, layanan, teknologi gagasan atau makna baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses yang dirancang oleh guru berdasarkan proses berpikir kreatif dan inovatif dalam pengemasan ulang metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada melalui proses integrasi, kemas ulang, penambahan, maupun rekreasi sehingga menghasilkan proses pembelajaran baru yang bermakna baru. Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru tidak boleh berhenti hanya pada satu pembaharuan saja karena ilmu pengetahuan akan selalu berubah dan bertambah setiap tahunnya, begitu pula dengan peran murid pada proses pembelajaran yang dapat berubah sewaktu-waktu.

Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru pun tidak boleh dipraktekkan terus menerus karena akan membawa kebosanan atau kejenuhan. Dengan demikian, proses inovasi pembelajaran harus terjadi secara berkelanjutan atau berkesinambungan. Hal ini berarti guru perlu terus menerus melakukan evaluasi pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan menghasilkan berbagai pembelajaran inovatif yang tidak monoton dan membosankan.

Pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara berkelanjutan dipercaya akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru menyebabkan guru selalu terlibat dalam upaya berpikir kreatif, berpikir di luar kotak (*out of the box*), selalu ingin tampil beda, dan selalu berusaha untuk memperoleh yang berbeda dan baru, dan tentunya berkualitas. Hal ini menandakan semangat kreatif guru yang tidak pernah berhenti yang dapat menggugah semangat siswa untuk belajar, menemukan hal-hal yang baru, dan

menjadi kreatif. Proses belajar yang menyenangkan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya.

Menjadi inovatif berarti terlibat dalam proses berpikir kreatif dan inovatif untuk menerapkan ide/gagasan/prinsip/prosedur untuk menghasilkan produk yang baru. Sekarang, marilah kita bahas tentang inovasi dan beberapa teori serta prinsip yang berhubungan dengan inovasi.

#### 5) Karakteristik Pembaharuan Pembelajaran

Dalam kaitannya dengan taraf kecepatan atau kemudahan suatu pembaharuan untuk diadopsi, Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik pembaharuan. Lima karakteristik pembaharuan yang dimaksud adalah: (1) keuntungan relatif (*relative advantage*), (2) kecocokan (*compatibility*), (3) kompleksitas (*complexity*), (4) kemudahan untuk dicoba (*trialability*), dan (5) kemudahan untuk diamati (*observability*). Keuntungan relatif (*relative advantage*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dianggap lebih baik daripada yang sebelumnya. Taraf keuntungan ini bisa dilihat dari aspek ekonomis, prestise sosial, kecocokan, dan kepuasan pengadopsi. Terlepas dari keuntungan "objektifnya", semakin suatu pembaharuan dianggap menguntungkan oleh seseorang atau sekelompok orang maka pembaharuan tersebut akan semakin cepat untuk diadopsi oleh yang bersangkutan. Kecocokan (*compatibility*) adalah taraf kesesuaian suatu pembaharuan dengan nilai-nilai, pengalaman masa lampau, dan kebutuhan pengadopsi. Suatu gagasan yang tidak cocok dengan nilai-nilai yang dianut, pengalaman, dan kebutuhan pengadopsi cenderung tidak akan diadopsi dengan cepat oleh yang bersangkutan. Untuk mengadopsi pembaharuan semacam ini, bahkan terlebih dahulu diperlukan pengadopsian sistem nilai baru yang sejalan dengan pembaharuan tersebut. Misalnya, bagi masyarakat yang memandang bahwa anak belajar dengan baik kalau duduk dengan rapi, diam dan banyak mendengarkan, serta tidak banyak bicara akan lebih sulit untuk

menerima cara pembelajaran anak aktif daripada masyarakat yang memandang bahwa anak itu adalah individu yang aktif dan energik. Begitu pula pengalaman masa lampau dan kebutuhan pengadopsi akan turut menentukan cepat lambatnya proses adopsi. Pembaharuan yang dianggap sejalan dengan pengalaman lampau dan kebutuhan pengadopsi akan lebih cepat untuk diterima daripada pembaharuan yang dianggap tidak sejalan. Misalnya, ibu-ibu yang mengharapkan anaknya segera bisa membaca karena mereka juga diperlakukan demikian oleh orang tua dan gurunya dahulu akan lebih mudah menerima metode-metode pembelajaran baru yang menjanjikan bahwa anak akan lebih cepat bisa membaca daripada metode pembelajaran yang kurang menjanjikan. Kompleksitas (*complexity*) adalah taraf kesulitan suatu pembaharuan untuk dipahami dan digunakan oleh pengadopsi. Suatu ide atau cara pembaharuan yang kompleks dan sulit untuk dipahami akan cenderung lebih lambat untuk diadopsi daripada yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami. Coba perhatikan bagaimana mudahnya sebagian besar masyarakat kita menerima cara-cara praktis dalam pembelajaran baca, tulis, hitung (*calistung*) bagi anak tanpa melihat dampak-dampak perkembangan lebih jauh dari cara-cara pembelajaran seperti itu. Kemudahan untuk dicoba (*trialability*) adalah taraf sejauh mana suatu perbaruan dapat diuji cobakan dengan basis yang terbatas. Ide-ide baru yang dapat dicobakan secara bertahap umumnya akan lebih mudah diadopsi daripada pembaharuan yang tak dapat diuji cobakan secara bertahap. Suatu pembaharuan yang dapat dicoba dengan mudah akan memberikan gambaran yang lebih jelas bagi pengadopsi untuk mempertimbangkannya. Kemudahan untuk diamati (*observability*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dapat dilihat hasilnya oleh pengadopsi. Semakin mudah pengadopsi melihat hasil dari suatu perbaruan, semakin lebih mudah baginya untuk mengadopsi. Dengan lima karakteristik pembaharuan di atas, Rogers (1983) menyimpulkan bahwa pembaharuan yang dianggap oleh penerimanya sebagai

memiliki keuntungan relatif, kecocokan, kemudahan untuk dicoba, kemudahan untuk diamati, dan kurang kompleksitas akan cenderung diadopsi lebih cepat daripada pembaharuan yang tidak memiliki lima karakteristik tersebut.

## II. LATIHAN

### **Petunjuk :**

*Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.*

### **Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!**

1. Apa yang dimaksud dengan pembaharuan pembelajaran?
2. Mengapa Pembaharuan pembelajarani ini penting dilakukan? Jelaskan alasannya!

## III. RANGKUMAN

Pembaharuan adalah suatu kegiatan, produk, atau program yang benar-benar baru, belum pernah ada sebelumnya. Perubahan adalah sesuatu yang berbeda, dari sebelumnya dengan maksud untuk perbaikan. Kekhasan pembaruan terdiri atas kebermanfaatan, kesesuaian, kerumitan, dapat dicoba, dapat diamati, dan dapat dimodifikasi. yang dikumpulkan itu haruslah data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan.

Sedangkan perubahan memiliki kekhasan rutin, perbaikan dan inovatif. Karakteristik pembaruan meliputi cakupan luas yaitu makro dan cakupan yang lebih sederhana, yaitu mikro, sedangkan rentang pelaksanaan terjadi dalam wilayah internasional, nasional, regional, lokal. Ragam pembaruan program, yaitu berbentuk perangkat lunak, kebijakan atau sesuai yang bersifat konsep dan abstrak. Pembaruan bersifat produk atau teknologi, yaitu pembaruan yang kasat mata, atau dapat diamati. Perubahan dalam ilmu manajemen terbagi menjadi perubahan sosial, perubahan organisasi dan perubahan teknologi. Perubahan merupakan upaya organisasi atau lembaga

untuk memperbaiki diri. Perubahan merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kinerja organisasi.

## V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

Baik sekali	=	90 - 100%
Baik	=	80 - 89%
Cukup	=	70 - 78%
Kurang	=	0 - 69%

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

## VI. Daftar Pustaka

Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. Jurnal Pendidikan IPA Veteran. Vo; 2. Nomor 2.

<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>

Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.

Mudlofir, A. Rusydyah. Desain Pembelajaran Inovatif. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.

M. Solehudin. Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>

Nurdiansyah, dkk. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013. Nizamial Learning Center.  
<http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>

Pannen, dkk. Pembaharuan dalam Pembelajaran, Universitas Terbuka. 2016.

Prawiradilaga, D. dkk. Pembaruan Pembelajaran. Universitas Terbuka.  
<http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>

Rusdiana.A. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung:Pustaka Setia.  
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>

Sani, Ridwan Abdilah. Inovasi Pembelajaran.  
[https://www.academia.edu/19895845/Buku\\_Inovasi\\_Pembelajaran](https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran)

Santayasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning*: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional. Seminar Nasional Quantum.  
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. Pembaharuan dalam pembelajaran di SD. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan