



Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

**MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN**

**(PSD 416)**

**MODUL 3**

**PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN**

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  
<http://esaunggul.ac.id>

0 / 30

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa U**

## PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN

### A. Pendahuluan

Inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua buah model inovasi yang baru yaitu *top-down* model dan *bottom-up* model. *Top-down* model yaitu inovasi pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu sebagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional selama ini. *Bottom-up* model yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan penyelenggaraan dan mutu pendidikan.

Belajar memiliki makna luas, belajar tidak hanya sekedar mengacu pada aktivitas berfikir di otak. Namun belajar merupakan wahana meningkatkan kualitas dan kapasitas manusia guna mewujudkan apa yang diharapkan dan diimpikan yang pada akhirnya secara menyeluruh membentuk peradaban sebuah bangsa. Inovasi dilakukan kerana terjadinya beberapa faktor, yaitu faktor tak terduga, faktor ketidaksielarasan dan faktor kebutuhan proses Pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan mesti didesain oleh guru agar pada pelaksanaannya bisa menghantarkan Peserta didik meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Belajar dan pembelajaran merupakan proses yang saling terkait satu dengan yang lain dengan tujuan mendapatkan dan meningkatkan suatu kompetensi bagi setiap manusia. Terkait dengan pembelajaran menurut (Gintings:2008) ada beberapa faktor yang mempengaruhi suatu proses pembelajaran, yaitu budaya, sejarah, hambatan praktis, karakteristik guru, karakteristik Peserta didik dan sifat alamiah pembelajaran. Dari sisi IT terlihat bahwa proses pembelajaran merupakan proses internal yang terjadi di setiap orang dan peserta didik, untuk mendapatkan ilmu, wawasan dan kompetensi yang lebih baik lagi. Sedangkan pembelajaran inovatif merupakan

pembelajaran dengan metode yang dapat menghadirkan Peserta didik ke suasana pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran inovatif didesain oleh guru atau instruktur merupakan metode yang baru agar mampu memfasilitasi Peserta didik mendapatkan kemajuan dalam setiap proses dan hasil belajar.

Pembelajaran inovatif didesain dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan yang diimplementasikan dengan mengintegrasikan media/alat bantu yang berbasis teknologi informasi. Penggunaan bahan pembelajaran berbasis ICT seperti adobe flash, multimedia, dan microsoft powerpoint merupakan alternative yang bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang inovatif bertujuan supaya Peserta didik yang mempunyai kapasitas berpikir kritis dan terampil. Pembelajaran inovatif salah satunya dilakukan dengan cara mengakomodir setiap karakteristik peserta didik, dengan mengukur daya kemampuan serap ilmu setiap peserta didik. Pembelajaran inovatif juga bisa dilihat dari Peserta didik yang komunikatif dan kolaboratif dalam mengartikulasikan pikiran dan gagasan secara jelas dan efektif melalui tuturan lisan dan tulisan. Peserta didik dengan karakteristik semacam ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beragam, memainkan fleksibilitas dan kemauan berkompromi dalam mencapai tujuan yang disepakati bersama.

#### **B. Kompetensi Dasar**

Mahasiswa mampu menganalisa dan menjelaskan perkembangan inovasi Pendidikan

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

1. Mahasiswa mampu mengetahui latar belakang terjadinya Inovasi
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Faktor yang mempengaruhi Inovasi
3. Mahasiswa mampu menguraikan Perkembangan Inovasi
4. Mahasiswa mampu menjelaskan Strategi Inovasi dalam Pembelajaran

#### **D. Kegiatan Belajar 1**

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



## PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN

### I. URAIAN DAN CONTOH

#### A. PEMBELAJARAN INOVASI

Tantangan yang dihadapi oleh guru di Abad 21 adalah bagaimana guru dapat memfasilitasi kebutuhan pembentukan keterampilan generasi Abad 21, yang diharapkan memiliki keterampilan hidup dan keterampilan bekerja (*life and career skills*), keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation skills*), serta keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (*information, media, and technology skills*). Kemampuan-kemampuan ini perlu dilatih sejak dini untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi mampu menjawab dan menghadapi perubahan dan tantangan yang terjadi setiap saat. Tantangan guru untuk menghasilkan siswa yang berkarakter pun tidak dapat dipungkiri lagi untuk menciptakan kehidupan bernegara yang lebih baik lagi. Inisiasi untuk memperbarui kurikulum pendidikan Indonesia menjadi kurikulum 2013 pun bisa menjadi salah satu sarana untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan berkarakter.

Pada saat ini, guru-guru menghadapi siswa yang memiliki beragam tujuan belajar, beragam latar belakang budaya, beragam jenjang kemampuan akademik dan juga beragam gaya belajar yang kesemuanya akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar mereka dan proses pembelajaran di dalam kelas itu sendiri. Dalam menghadapi situasi tersebut, guru perlu beranjak dari tradisi pembelajaran yang selama ini dijalankan, dan mengembangkan serta mempraktikkan beragam pembelajaran inovatif yang akan memmeriahkan proses belajar dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Untuk itu, guru dapat memadupadankan beragam metode, strategi dan teknik menjadi suatu proses pembelajaran baru yang inovatif yang memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dan kompetensinya serta mencapai hasil belajar yang diharapkan melalui pengalaman belajar yang unik, menarik dan

otentik dengan temannya maupun dengan masyarakat. Ide untuk mengembangkan berbagai pembelajaran inovatif akan dapat diperoleh guru jika:

1. Guru secara rutin terlibat dalam proses kolaboratif untuk berbagi dan berdiskusi tentang berbagai praktik pembelajaran dan proses belajar siswa dan tantangannya.
2. Guru secara terus menerus terlibat aktif dalam proses belajar, penelitian, dan refleksi atas praktik yang dijalankannya.
3. Guru memiliki kepemimpinan pedagogis – otonomi dan kewenangan di dalam proses pembelajaran serta pengambilan keputusan berkenaan dengan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswanya.
4. Guru memiliki kemampuan untuk berimprovisasi dan menjadi kreatif dalam proses pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran. Kreativitas guru dan improvisasi yang intensif sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran inovatif yang mampu mewartakan proses konstruksi pengetahuan oleh siswa.

Mari kita kaji lebih dalam tentang kreativitas sebagai salah satu rumus utama untuk guru mampu melakukan inovasi. Menjadi inovatif berarti mampu berkreasi dan melakukan beragam upaya kreatif. Dalam hal pembelajaran, guru mampu berkreasi memadupadankan, mengemas ulang, menambah, dan memodifikasi secara kreatif beragam metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif yang memiliki makna baru.

## **B. KREATIFITAS UNTUK INOVASI**

Teori kreativitas bertumpu pada dua sumber utama, yaitu studi tentang keterampilan intelektual dan perkembangan psikoanalisis. Studi keterampilan intelektual diawali oleh karya psikologis Sir Francis Galton yang tertarik tentang bagaimana keturunan dan lingkungan dapat berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan mental. Kemudian, Alfred Binet meneliti tentang keberhasilan siswa di sekolah yang berhubungan dengan keterampilan intelektual siswa. Hasil studi Binet

kemudian ditransformasikan oleh berbagai pakar menjadi konsep *IQ – intelligence quotient* yang menjadi indikator prediksi keberhasilan belajar siswa berdasarkan usia dan perkembangan mental.

Ahli psikologi J. P. Guilford memperbaiki konsep IQ sebagai satu-satunya alat prediksi keberhasilan belajar siswa melalui pengembangan model multidimensional yang disebut “*the structure of intellect*”. Guilford menunjukkan bahwa seseorang mampu berkreasi menggunakan lima jenis aktivitas mental: memori, kognisi, evaluasi, konvergen, dan divergen. Adalah *divergent production* yang menentukan kreativitas seseorang. Dalam aktivitas divergen, seseorang terlibat dalam aktivitas mental yang inovatif, eksperimental, dan melihat semua kemungkinan. Menurut Guilford, aktivitas divergen dapat dilatihkan, sehingga kreativitas dapat meningkat.

Teori Guilford kemudian diperbaharui oleh Gardner yang menyatakan keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh hasil tes intelegensi yang menggambarkan kemampuan kognitif. Gardner memunculkan teori Multiple Intelligence, yaitu bahwa manusia memiliki sekaligus 8 jenis kecerdasan yang berbeda, yaitu kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis. Intensitas masing-masing kecerdasan berbeda untuk setiap orang, namun setiap kecerdasan dapat dikembangkan melalui proses belajar dan Latihan.

Di awal tahun 1970an, E.P. Torrence memunculkan metode yang dapat mendorong terjadinya kreativitas melalui peningkatan kualitas beberapa keterampilan seperti kepekaan terhadap masalah, kefasihan, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan redefinisi. Keterampilan tersebut dapat ditingkatkan melalui latihan. Guru dapat membawa sebuah objek sederhana seperti kaleng bekas, dan meminta siswa untuk menemukan beragam manfaat dari kaleng bekas tersebut, misalnya dijadikan pot bunga, dijadikan telepon, dijadikan alat musik, dijadikan celengan, tempat pensil, dan lain-lain. Kegiatan ini akan mendorong kreativitas yang lebih



besar lagi dari siswa, mendorong rasa keingintahuannya, keinginan untuk menerima tantangan, dan kesediaan untuk bereksperimen sampai menemukan sesuatu yang baru. Upaya pengembangan kreativitas juga dilandaskan pada teori-teori psikoanalisis. Sigmund Freud menyatakan bahwa kreativitas berasal dari kebutuhan dan upaya untuk mencari resolusi terhadap sebuah konflik. Teori Freud menjelaskan tentang pentingnya untuk terbuka, menjadi santai, dan dapat mengingat kembali hal-hal yang ada di bawah sadarnya untuk dapat menjadi kreatif.

Kreativitas juga dilandaskan pada teori aktualisasi diri, antara lain dari Abraham Maslow dan Carl Rogers. Maslow menyatakan bahwa aktualisasi diri dapat dicapai jika seseorang memiliki ciri-ciri kreatif, yaitu rendah hati, terbuka, bersedia membuat kesalahan dan kemampuan untuk bereaksi/bertindak spontan. Menurut Maslow, seseorang yang kreatif itu sama sikapnya dengan seorang anak kecil yang naif. Sementara itu, Rogers menyatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah perkembangan-upaya yang bertumbuh untuk mengali potensi individu. Kebutuhan untuk berkreasi merupakan sesuatu yang wajar dan manusiawi, dan dimiliki oleh setiap manusia. Kreativitas hanya memerlukan situasi dan saat yang tepat untuk memicu dan memacunya.

Kreativitas juga didukung oleh teori belahan otak, yaitu otak kanan dan otak kiri (*right and left hemisphere*) (Morgan, 1993). Hemisfir kanan menggambarkan sisi kreatif di mana hubungan spasial dikembangkan, intuisi umum, dan imajinasi nonverbal yang mempengaruhi perilaku. Hemisfir kiri, menggambarkan sisi analitis di mana pikiran dan konsep abstrak dirumuskan secara logis dan rasional. Menurut Morgan (1993) orang yang cenderung menggunakan otak kanan disebut tipe pemimpin, sedangkan orang yang cenderung menggunakan otak kiri disebut tipe pengkritik. Kebanyakan orang cenderung memiliki satu orientasi dominan, kiri atau kanan. Namun, otak kiri maupun otak kanan dapat dilatih agar dapat berkembang optimal. Jadi, banyak orang yang menjadi kritis dan kurang artistik karena pengalaman belajar dan latihan yang diperolehnya. Begitu juga sebaliknya, ada orang yang cenderung artistik namun kurang

rasional, sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperolehnya. Dari berbagai teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. kreativitas ada pada diri setiap orang;
2. kreativitas memerlukan adanya perspektif baru dalam pandangan seseorang;
3. perspektif baru tersebut diperoleh melalui peran serta aktif dalam beragam pengalaman yang pernah dialaminya;
4. kreativitas memerlukan adanya intensitas pemikiran – didukung kecerdasan yang berbeda-beda;
5. setiap orang harus menerima dan melihat lingkungannya secara utuh;
6. seseorang yang kreatif biasanya bersikap sebagaimana anak kecil yang selalu bermimpi dan berfantasi;
7. seseorang yang kreatif biasanya spontan, luwes, dan terbuka terhadap berbagai pengalaman;
8. spontanitas manusia merupakan sumber dari kreativitas.

Dengan kreativitas, guru dapat berkreasi untuk menciptakan beragam pembelajaran inovatif yang dapat menjawab upaya peningkatan pencapaian hasil belajar siswa, penciptaan pengalaman belajar yang bermakna, dan pencapaian kompetensi belajar di Abad 21. Sebagaimana disimpulkan, tidak ada seorang guru pun yang tidak kreatif, semuanya adalah kreatif. Dengan kreativitas pula, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk menjadi kreatif di masa depan.

### **C. INOVASI PENDIDIKAN SEBAGAI SEBAGAI SISTEM**

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau diskaveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik



sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional. Matthew B. Miller menjelaskan pengertian inovasi pendidikan sebagai berikut: *"To give more concreteness the universe called "educational innovations" some samples are described billow. They are organized according to the aspect of a social system which they appear to be most clearly associated. In most cases social system involved should be taken to be that of a school or cell although some innovations take place within the context of many larger systems."*

Berikut ini contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan atau komponen sistem sosial sesuai dengan yang dikemukakan oleh B. Miles, dengan perubahan isi disesuaikan dengan perkembangan Pendidikan dewasa ini.

- *Pembinaan personalia*. Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial tentu menentukan personal (orang) sebagai komponen sistem. Inovasi yang sesuai dengan komponen personel misalnya: peningkatan mutu guru, system kenaikan pangkat, aturan tata tertib siswa, dan sebagainya.
- *Banyaknya personal dan wilayah kerja*. Sistem sosial tentu menjelaskan tentang berapa jumlah personalia yang terikat dalam sistem serta dimana wilayah kerjanya. Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini misalnya: berapa ratio guru siswa pada satu sekolah dalam sistem PAMONG pernah diperkenalkan ini dengan ratio 1 : 200 artinya satu guru dengan 200 siswa). Sekolah Dasar di Amerika satu guru dengan 27 siswa, perubahan besar wilayah kepenilikan, dan sebagainya.
- *Fasilitas fisik*. Sistem sosial termasuk juga sistem Pendidikan mendayagunakan berbagai sarana dan hasil teknologi untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang sesuai dengan komponen ini misalnya: perubahan bentuk tempat duduk (satu anak satu kursi dan satu meja), perubahan pengaturan dinding ruangan (dinding batas antar ruang dibuat yang mudah dibuka, sehingga pada diperlukan dua

ruangan dapat disatukan), perlengkapan perabot laboratorium bahasa, penggunaan CCTV (TVCT- Televisi Stasiun Terbatas), dan sebagainya.

- *Penggunaan waktu.* Suatu sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang relevan dengan komponen ini misalnya: pengaturan waktu belajar (semester, catur wulan, pembuatan jadwal pelajaran yang dapat memberi kesempatan mahasiswa untuk memilih waktu sesuai dengan keperluannya, dan sebagainya.
- *Perumusan tujuan.* Sistem pendidikan tentu memiliki rumusan tujuan yang jelas. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: perubahan tujuan tiap jenis sekolah (rumusan tujuan TK, SD disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan tantangan kehidupan), perubahan rumusan tujuan Pendidikan nasional dan sebagainya.
- *Prosedur.* Sistem pendidikan tentu mempunyai prosedur untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini misalnya: penggunaan kurikulum baru, cara membuat persiapan mengajar, pengajaran individual, pengajaran kelompok, dan sebagainya.
- *Peran yang diperlukan.* Dalam sistem sosial termasuk sistem Pendidikan diperlukan kejelasan peran yang diperlukan untuk melancarkan jalannya pencapaian tujuan inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: peran guru sebagai pemakai media (maka diperlukan keterampilan menggunakan berbagai macam media), peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai anggota *team teaching*, dan sebagainya.
- *Wawasan dan perasaan.* Dalam interaksi sosial biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang akan menunjang kelancaran pelaksanaan tugas. Kesamaan wawasan dan perasaan dalam melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditentukan akan mempercepat tercapainya tujuan. Inovasi

yang relevan dengan bidang ini misalnya: wawasan pendidikan seumur hidup, wawasan pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta pada pekerjaan guru, kesediaan berkorban, kesabaran sangat diperlukan untuk menunjang pelaksanaan kurikulum SD yang disempurnakan, dan sebagainya.

- *Bentuk hubungan antar bagian (mekanisme kerja).* Dalam sistem Pendidikan perlu ada kejelasan hubungan antara bagian atau mekanisme kerja antara bagian dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini misalnya: diadakan perubahan pembagian tugas antara seksi di kantor departemen pendidikan dan mekanisme kerja antar seksi, di perguruan tinggi diadakan perubahan hubungan kerja antara jurusan, fakultas, dan biro registrasi tentang pengadministrasian nilai mahasiswa, dan sebagainya.
- *Hubungan dengan sistem yang lain.* Dalam pelaksanaan kegiatan Pendidikan dalam beberapa hal harus berhubungan atau bekerja sama dengan sistem yang lain. Inovasi yang relevan dengan bidang ini misalnya: dalam pelaksanaan usaha kesehatan sekolah bekerjasama atau berhubungan dengan Departemen Kesehatan, data pelaksanaan KKN harus kerjasama dengan Pemerintah Daerah setempat, dan sebagainya.
- *Strategi.* Yang dimaksud dengan strategi dalam hal ini ialah tahap-tahap kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan. Adapun macam dan pola strategi yang digunakan sangat sukar untuk diklasifikasikan, tetapi secara kronologis biasanya menggunakan pola urutan sebagai berikut:

- 1) *Desain.* Ditemukannya suatu inovasi dengan perencanaan penyebarannya berdasarkan suatu penelitian dan observasi atau hasil penilaian terhadap pelaksanaan sistem pendidikan yang sudah ada.
- 2) *Kesadaran dan perhatian.* Suatu potensi yang sangat menunjang berhasilnya inovasi ialah adanya kesadaran dan perhatian sasaran



inovasi (baik individu maupun kelompok) akan perlunya inovasi. Berdasarkan kesadaran itu mereka akan berusaha mencari informasi tentang inovasi.

3) *Evaluasi*. Para sasaran inovasi mengadakan penilaian terhadap inovasi tentang kemampuannya untuk mencapai tujuan, tentang kemungkinan dapat terlaksananya sesuai dengan kondisi situasi, pembiayaannya dan sebagainya.

4) *Percobaan*. Para sasaran inovasi mencoba menerapkan inovasi untuk membuktikan apakah memang benar inovasi yang dinilai baik itu dapat diterapkan seperti yang diharapkan. Jika ternyata berhasil maka inovasi akan diterima dan terlaksana dengan sempurna sesuai strategi inovasi yang telah direncanakan.

#### **D. INOVASI DALAM PEMBELAJARAN**

Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian yang kompleks dan melibatkan berbagai pihak yang saling berkaitan, sehingga setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan hendaknya dirancang dengan matang. Terkait pengembangan inovasi ada beberapa pertanyaan mendasar yang dijadikan acuan, yaitu:

Pembelajaran inovatif menciptakan suasana belajar yang dinamis dengan melibatkan keaktifan Peserta didik dalam setiap proses pembelajaran, yang mempertimbangkan karakteristik Peserta didik, kondisi lingkungan Peserta didik, dan sarana-prasarana sekolah yang tersedia, sehingga pembelajaran lebih bersemangat dan Peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta memdahkan pencapaian dari tujuan belajar yang diinginkan. Pengembangan inovasi menurut Dewi (2008) pembelajaran dapat dilakukan dari beberapa hal. Demikian pula pengembangan inovasi pembelajaran berangkat dari hal tersebut. Seperti yang yang diuraikan dibawah ini :

➤ Faktor tak terduga

Berbagai peristiwa yang menimpa individu ataupun organisasi

apapun itu baik bisnis, politik, hukum ataupun pendidikan secara tak terduga baik itu suatu kesuksesan, kegagalan ataupun kejadian yang diluar prediksi bisa memotivasi untuk menemukan berbagai inovasi. Inovasi pendidikan atau inovasi pembelajaran digunakan untuk mendukung perbaikan akan kualitas proses pembelajaran bisa lebih baik lagi. Tidak terjebak pada kondisi yang ada sehingga Peserta didik terhindar dari proses pembelajaran yang menjenuhkan.

➤ Kesenjangan (Gap)

Kesenjangan yang merupakan kondisi yang terjadi namun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini menyebabkan timbulnya gap dengan harapan yang sudah ditetapkan. Jadi ada kondisi yang tidak ideal dan realita yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal inilah yang bisa diatasi dengan membuat inovas – inovasi diluar prosedur yang ditetapkan.

➤ Kebutuhan proses

Dalam melaksanakan berbagai aktivitas, selalu muncul pertanyaan tentang "apa" dan "bagaimana" proses aktivitas pembelajaran itu berlangsung. Karena inilah maka selalu setiap manusia menggunakan berbagai cara yang efektif kreatif dan inovati agar mencapai apa yang ditargetkan

➤ Perubahan Persepsi

Persepsi merupakan cara pandang terhadap suatu hal ataupun suatu kejadian yang dihadapi seseorang. Persepsi dipengaruhi oleh pola berfikir, tatanan nilai, dan keyakinan yang dimiliki. Contoh kecil, misalmya pembelajaran matematika cenderung menakutkan dan membosankan. Menghadapi hal ini bagaimana seorang tenaga pendidik menemukan metode pembelajaran yang inovatif sehingga terkesan pembelajaran matematika menyenangkan dan mudah dipahami.

➤ Keilmuan Baru

Saat ini keilmuan hampi di semua bidang mengalami perkembangan cepat dan pesat, mulai dari keilmuan kesehatan, sains dan teknologi, pendidikan dan yang lainnya. Perkembangan berbagai keilmuan ini

mendorong adanya inovasi pembelajaran baik dari sisi metode, strategi ataupun media pembelajarannya.

Pengembangan inovasi pembelajaran dilakukan dengan cara mengadopsi model-model pembelajaran menyenangkan yang bisa membuat Peserta didik tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung. Melalui model pembelajaran inovatif, peserta didik akan terbebas dari perasaan bosan, jenuh, khawatir akan kegagalan atau perasaan tertekan dalam melaksanakan berbagai tugas dll.

Dalam bukunya Suparlan dkk (2008) menyebutkan Suseno berpendapat bahwa metode diskusi lebih sering digunakan dalam pembelajaran, supaya proses dan hasil pembelajaran lebih cepat, lebih mudah dan lebih baik. Bagi setiap orang mengubah kebiasaan untuk berinovasi bukanlah perkara mudah, karena belum terbiasa.

Termasuk gaya mengajar yang dilakukan seorang guru saat mengajar di kelas sudah menjadi kebiasaan yang sudah berlangsung lama sehingga sulit diubah. Sehingga mindset seorang guru bisa diubah melalui proses pemberian pemahaman baru tentang konsep pembelajaran yang lebih efektif dan bermanfaat dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Tenaga pendidik harus bisa memahami dan mengimplementasikan perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teachers centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered).

Perubahan paradigma pembelajaran (Suparlan dkk:2008) digambarkan sebagai satu garis kontinum, yang ujung awalnya dikenal dengan ekspositori (expository), berikutnya dikenal dengan inkuiri (inquiry), dan diskoveri (discovery). Kedua ujung garis kontinum menunjukkan adanya peran pendidik dan peserta didik yang sangat berbeda.





**Gambar. Pendekatan & Metode Pembelajaran (Suparlan:2008)**

Pada gambar diatas terlihat ceramah dan cerita termasuk dalam pendekatan ekspositori, sedangkan metode mengajar portofolio dan proyek termasuk pada pendekatan diskoveri dan inkuiri. Dari setiap metode dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan masing – masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan demikian, pemanfaatan metode dan pendekatan dipengaruhi beberapa faktor mulai dari tenaga pendidik, bahan ajar, kesiapan peserta didik dan ketersediaan alat peraga dan yang lain. Suatu metode yang dipakai dan cocok pada mata pelajaran tertentu, belum tentu cocok bila diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

Semua tergantung ketepatan analisis tepat dan memilih metode yang diberikan selama pembelajaran. Sehingga dalam menentukan metode pembelajaran yang terbaik maka ada beberapa poin utama yang mesti diperhatikan, yaitu :

- a. Setiap metode memiliki karakter yang berbeda sehingga tidak ada suatu metode yang paling baik dan unggul
- b. Suatu metode pembelajaran bisa bermanfaat secara maksimal pada pembelajaran tertentu, namun untuk mata pelajaran yang lain tidak sesuai dengan kompetensi yang dikehendaki pada mata pelajaran lainnya

- c. Kompetensi yang hendak dicapai memiliki karakteristik tertentu sehingga metode pembelajaran yang digunakan juga tertentu pula
- d. Tingkat sensitifitas peserta didik tidak sama terhadap metode pembelajaran yang diterapkan
- e. Prilaku Peserta didik berbeda beda sesuai ddengan tingkat kecerdasannya.
- f. Materi Pembelajaran membutuhkan waktu dan sarana yang berbeda
- g. Tidak sekolah memiliki sarana pembelajaran yang lengkap
- h. Kemampuan dan prilaku setiap guru berbeda dalam mengimplementasikan metode pembelajaran. Dengan mempertimbangkan beberapa hal diatas maka Langkah terbaik dalam pembelajaran adalah dengan mengkombinasikan berbagai metode sesuai karakteristi materi, peserta didik, pendidik dan sarana yang tersedia.

#### **E. STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF**

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam peningkatan mutu pendidikan, sehingga perbaikan secara terus menerus merumuskan strategi mengajar guru dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Salah satu faktor yang cukup berperan dalam peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan kualitas pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni perbaikan cara mengajar guru dengan menggunakan teknik-teknik / metode baru yang inovatif. Ada beberapa strategi mengimplementasi pembelajaran inovatif, seorang guru harus menguasai beberapa hal sebagai berikut:

##### *1. Teori belajar*

Memahami & menguasai teori pembelajaran merupakan hal yang mutlak bagi guru sebagai tenaga pendidik profesional. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut hendaknya guru mempelajari berbagai teori pembelajaran. Menurut teori behavioristik yang dikemukakan oleh Thorndike, Watson, Hull, Guthrei, dan Skinner, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan melalui interaksi antara

stimulus dan respon. Sedangkan menurut teori belajar kognitif yang dianut oleh beberapa pakar, seperti Ausubel, Piaget, dan Bruner menjelaskan bahwa ada hal yang lebih penting dari sekadar hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku. Pada teori belajar konstruktivistik yang digagas oleh Mark Baldwin (Sanjaya, 2007) menyebutkan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya.

Sedangkan dalam teori kecerdasan ganda yang diperkenalkan oleh Howard Gardner dan dikembangkan oleh Gardner menyebutkan sepuluh macam kecerdasan pada setiap individu dengan proporsi yang bervariasi antara lain: kecerdasan verbal/bahasa, Kecerdasan logika/matematik, Kecerdasan visual/ruang, Kecerdasan gerak tubuh, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual dan kecerdasan eksistensial. Penguasaan terhadap teori - teori belajar seperti diuraikan di atas sangat berguna bagi guru dalam membuat desain pembelajaran. Selanjutnya perencanaan akan direalisasikan dalam aktivitas pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari konsep teori belajar yang ada. Konsep belajar inovatif didasarkan pada teori belajar yang membentuknya dan tentunya sesuai dengan konteks pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran inovatif dapat dibentuk melalui formulasi dari berbagai teori belajar.

## 2. Metode pembelajaran

Penguasaan metode pembelajaran merupakan hal yang mutlak dan harus dipenuhi oleh seorang guru sebagai tenaga pendidik. Kemampuan tersebut masuk dalam ranah kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Arikunto (2003: 239) menyebutkan bahwa kompetensi profesional mengharuskan guru memiliki pengetahuan yang luas tentang *subject matter* (bidang studi) yang akan diajarkan serta penguasaan metodologi yaitu menguasai konsep teoretik, maupun



memilih metode yang tepat dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan mewujudkan tujuan pembelajaran disekolah salah satunya ditentukan oleh metode pembelajaran atau lebih tepatnya metode penyampaian materi yang hendak digunakan. Metode penyampaian materi merupakan kemasan yang dibuat untuk mendesain materi agar supayamudah dipahami, menarik,tidak menjenuhkan bagi peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai. Untuk itu guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, seorang guru harus selalu memperkaya pemahaman.

### 3. *Review materi*

Guru sebagai tenaga pendidik professional, guru harus memiliki kapasitas dan kompetensi menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didiknya. Kemampuan semacam ini berkaitan dengan kompetensi professional yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Arikunto (2003: 239) kompetensi profesional mengharuskan guru menguasai pengetahuan yang luas tentang *subject matter* (bidang studi) yang akan disampaikan pada pembelajaran. Modal utama yang harus dimiliki oleh guru sebagai sumber belajar adalah penguasaan materi pelajaran yang akan diajarkan. Untuk dapat mentransfer ilmu dengan baik, materi yang akan diajarkan haru jelas dan mudah dipahami. Ketidakjelasan atas materi yang akan diajarkan tentunya akan membuat peserta didik bingung dan sulit untuk memahami materi tersebut. Pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya tidak akan tercapai. Sehingga pemahaman atas materi yang akan diajarkan menjadi harga mutlak yang harus dipahami dengan baik oleh setiap guru demi terciptanya pembelajaran inovatif.

#### 4. *Mengenali kondisi kelas dan peserta didik-nya*

Sebelum mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus mengenal kondisi kelas dan peserta didiknya. Hal ini menjadi penting karena setiap peserta didik memiliki keunikan serta karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Untuk mengetahui kondisi kelas secara umum, seorang guru harus mengidentifikasi dan mengorganisasikan kelas baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif.

Identifikasi dengan membuat daftar hadir kelas, daftar peserta didik, daftar nilai, dan lain sebagainya. Dari daftar hadir peserta didik, guru dapat mengetahui kehadiran atau tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga guru mengetahui jumlah peserta didik dilihat dari jenis kelamin. Sementara dalam daftar nilai, guru dapat mengetahui tingkat kecerdasan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan identifikasi tersebut selanjutnya dianalisa dan diinterpretasikan secara kualitatif dalam catatan pribadi guru. Singkatnya ketiga contoh identifikasi di atas dapat dijadikan acuan dalam rangka mengimplementasikan pembelajaran inovatif.

#### 5. *Lakukan observasi pada pembelajaran sebelumnya*

Observasi merupakan suatu pengamatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang diteliti dengan seluruh panca indra. Dalam pembelajaran, pengamatan dilakukan dengan mengamati situasi dan kondisi pengajaran sehingga akan diperoleh deskripsi tentang kejadian yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus melakukan kegiatan observasi harian tentang kondisi pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni membuat lembar / buku observasi kelas berisikan tentang situasi selama kegiatan berlangsung dan membuat laporan perkembangan kegiatan pembelajaran. Data lembar lembar / buku observasi kelas mencakup partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, kebisingan kelas dan perilaku Peserta didik

selampembelajaran. Sementara dalam laporan perkembangan kegiatan pembelajaran meliputi perkembangan hasil belajar peserta didik yang didukung dengan hasil ulangan harian secara secara periodik.

6. *Evaluasi pada pembelajaran sebelumnya*

Guna mendapatkan pembelajaran yang benar – benar inovatif, selanjutnya guru harus mengadakan evaluasi secara komprehensif. Kegiatan evaluasi membahas tentang kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran sebelumnya. Kedua aspek tersebut meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Apabila ditemukan kelebihan maka guru harus mempertahankannya dan apabila mendapatkan kekurangan maka guru harus merencanakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Kedua aspek penilaian di atas secara adminitratif ditransformasikan dalam bentuk catatan pribadi guru.

7. *Adakan perbaikan pada pembelajaran sebelumnya*

Setelah mengetahui kelebihan dan kekuarangan pada pembelajaran sebelumnya, seorang guru diharapkan dapat memperbaikinya guna mendapatkan pembelajaran yang inovatif. Perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan mendopsi pembelajaran sebelumnya dan memunculkan ide – ide baru yang dianggap dapat memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Selama ini kebiasaan guru saat menyusun satuan pelajaran mengikuti format tertentu. Satuan pelajaran merupakan bentuk mikro dari desain pembelajaran yang bersifat dinamis, disesuaikan dengan keperluan pembelajaran. Sehingga jika mata pelajaran berbeda maka satu pelajaran yang disusun berbeda pula bentuknya. Kesamaan aspek terletak pada tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran (mikro), dan komponen dari penilaian hasil belajar.

Berdasarkan hal diatas maka diperlukan rancangan desain pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran yang dilakukan bisa lebih berfikir dan berindak secara kreatif. Inovasi–inovasi pembelajaran terlahir dari pemikirin yang kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif akan



menghasilkan pembelajaran yang lebih menantang dan peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat. Terkait bagaimana memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, sehingga sudah menjadi kewajiban bagi seorang tenaga pendidik mengutamakan peserta didik itu sendiri terutama persiapan mental dan akademik dalam proses pembelajaran. Menurut prawiradilaga (2012) ada beberapa aspek yang menjadi perhatian, yaitu karakteristik umum, akademik, gaya belajar dan persepsi.

Aspek – aspek yang mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran :

➤ Aspek umum

Dalam hal ini adalah karakter yang melekat disetiap orang, seperti fungsi anggota tubuh mulai dari jenis kelamin, fungsi mata, fungsi pendengaran, hingga fungsi pikir. Aspek ini tidak mempengaruhi langsung dalam materi pembelajaran namun dengan mengetahui aspek ini maka tenaga pendidik akan mengetahui kendala atau kesulitan peserta didiknya saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

➤ Aspek Akademik

Berkaitan dengankemampuan setiap peserta didik, yang menjadi modal esensial peserta didik saat mempelajari dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan kemampuan akademik yang memadai maka proses penguasaan materi akan berjalan dengan baik, namun jika sebaliknya artinya di kemampuan akademik kurang menunjang maka proses belajar peserta didik akan terhambat. Dengan mengetahui kondisi tersebut maka seorang tenaga pendidik ataupun pihak manajemen sekolah maka akan menyesuaikan metode pembelajaran agar peserta didik itu juga berhasil dalam pembelajaran.

➤ Aspek gaya belajar

Gaya belajar seorang peserta didik sangat berpengaruh pada keberhasilan selama proses pembelajaran. Hal ini bisa diketahu dengan menganalisis psikologis peserta didik. Menurut teori Gardner setiap orang memiliki lebih dari satu kemampuan. Disini peran utama seorang tenaga pendidik

untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

➤ Aspek persepsi

Setiap orang memiliki persepsi sendiri terkait apa yang dihadapi, pula peserta didik. Persepsi merupakan kemampuan memahami apa yang sedang dihadapi. Persepsi setiap orang selain dipengaruhi pola berfikirnya juga dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami setiap orang. Dalam proses pembelajaran persepsi peserta didik juga mempengaruhi apa yang dilihat, dilakukan dan diamati selama pembelajaran berlangsung hingga dia memahami setiap materi yang disampaikan.

## F. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INOVASI

### 1) Visi Terhadap Pendidikan

Pendidikan merupakan persoalan asasi bagi manusia sebagai makhluk yang dapat dididik dan harus dididik yang akan tumbuh menjadi manusia dewasa dengan proses pendidikan yang dialaminya. Sejak kelahirannya, manusia telah memiliki potensi dasar yang universal, berupa: (1) kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan yang buruk (*moral identity*); (2) kemampuan dan kebebasan untuk memperkembangkan diri sendiri sesuai dengan pembawaan dan cita-citanya (*individual identity*); (3) kemampuan untuk berhubungan dan kerja sama dengan orang lain (*sosial identity*); (4) adanya ciri-ciri khas yang mampu membedakan dirinya dengan orang lain (*individual differences*). Setiap anak akan mengalami proses pendidikan secara alamiah, yang didapatkan dalam situasi pergaulan dengan kedua orangtuanya serta di lingkungan budaya yang mengelilinginya. Pendidikan seperti inilah yang akan menjadikan anak sebagai manusia dalam arti yang sesungguhnya. Cinta kasih orangtua dan ketergantungan serta kepercayaan anak kepada mereka pada usia dini merupakan dasar kukuh yang memungkinkan timbulnya pergaulan mendidik. Dengan upaya pendidikan, potensi dasar

universal anak akan tumbuh dan membentuk diri anak yang unik, sesuai dengan pembawaan, lingkungan budaya, dan zamannya.

## 2) **Faktor Pertambahan Penduduk**

Adanya pertambahan penduduk yang tinggi menimbulkan akibat yang luas terhadap berbagai segi kehidupan, terutama pendidikan. Banyak masalah pendidikan yang berkaitan erat dengan meledaknya jumlah anak usia sekolah. Masalah-masalah yang berkaitan langsung dengan pendidikan tersebut adalah:

- a. Kekurangan kesempatan belajar. Masalah ini merupakan masalah yang mendapat prioritas pertama dan utama yang perlu segera digarap.
- b. Masalah kualitas pendidikan. Kurangnya dana, jumlah guru, fasilitas pendidikan, sudah tentu akan memengaruhi merosotnya mutu pendidikan.
- c. Masalah relevansi. Masalah relevansi pada prinsipnya cukup mendasar, sebab dalam kondisi seperti sekarang ini sangat dibutuhkan *output* pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat, terutama dalam hubungannya dengan kesiapan kerja. Hal tersebut lebih-lebih dengan digulirkannya konsep “link and match”, yang salah satu tujuannya adalah mengatasi persoalan relevansi tersebut.
- d. Masalah efisiensi efektivitas pendidikan diusahakan agar memperoleh hasil yang baik dengan biaya dan waktu yang sedikit. Ini berarti harus dicari sistem mendidik dan mengajar yang efisien dan efektif, sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan.



### 3) *Faktor Perkembangan Ilmu Pengetahuan*

Kemajuan zaman ditandai dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan secara akumulatif bertambah pesat. Perkembangan tersebut sudah tentu harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah, meskipun hal ini menyebabkan adanya kurikulum yang sangat sarat dengan masalah-masalah baru.

### 4) *Tuntutan Adanya Proses Pendidikan yang Relevan*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa salah satu tuntutan diadakannya inovasi di dalam pendidikan adalah adanya relevansi antara dunia pendidikan dengan kebutuhan masyarakat atau dunia kerja. Berkenaan dengan hal tersebut, pendidikan dapat diperoleh baik di sekolah maupun di luar sekolah. Cukup banyak pendidikan yang berhasil justru tidak dapat diperoleh di sekolah, terutama yang bersifat pengembangan profesi dan keterampilan, seperti pengembangan karier, profesi tertentu, dan sebagainya.

Dalam mempersiapkan proses pendidikan yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran harus disesuaikan agar tidak ketinggalan dan mampu mencetak output yang mempunyai kualitas tinggi serta mampu bersaing dengan dunia internasional. Salah satu contoh inovasi dalam pendidikan, yaitu dalam hal kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang sering bergantiganti karena menyesuaikan dengan kondisi dan tuntutan zaman, serta anak didik mampu menerapkan ilmu yang diberikan oleh pendidik untuk menghadapi kemajuan zaman.

Untuk memahami perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan, ada tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah, yaitu: (a) kegiatan belajar mengajar, (b) faktor internal dan eksternal, dan (c) sistem Pendidikan (pengelolaan dan pengawasan).

#### *1. Faktor kegiatan belajar mengajar*

Kunci keberhasilan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai pengajar terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian. tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Akan tetapi, dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan belajar

## **2. Faktor internal dan eksternal**

Perencana inovasi pendidikan harus memerhatikan kelompok yang memengaruhi dan kelompok yang dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan). Faktor internal yang memengaruhi pelaksanaan system pendidikan dan inovasi pendidikan adalah siswa. Siswa sangat besar pengaruhnya terhadap proses inovasi karena tujuan Pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku siswa. Jadi, siswa sebagai pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan berbagai macam kebijakan pendidikan. Faktor eksternal yang mempunyai pengaruh dalam proses inovasi pendidikan adalah orangtua. Orangtua murid ikut mempunyai peranan dalam menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik sebagai penunjang yang secara moral membantu dan mendorong kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan sekolah, maupun sebagai penunjang pengadaan dana Para ahli pendidik (profesi pendidikan) merupakan fakto internal dan faktor eksternal, seperti guru, administrator pendidikan, konselor, terlibat secara langsung dalam proses pendidikan di sekolah.

## **3. Sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan)**

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggung jawab sistem Pendidikan di Indonesia adalah Departemen Pendidikan Nasional yang mengatur seluruh sistem berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diberlakukan. Dalam kaitan dengan berbagai macam aturan dari pemerintah tersebut, timbul permasalahan sejauh mana batas kewenangan guru untuk mengambil kebijakan dalam melakukan tugasnya dalam rangka menyesuaikan dengan kondisi dan situasi setempat. Demikian pula, sejauh mana kesempatan yang diberikan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya guna menghadapi tantangan kemajuan zaman. Dampak dari keterbatasan kesempatan meningkatkan kemampuan profesional serta keterbatasan kewenangan mengambil kebijakan dalam melaksanakan tugas bagi guru, dapat menyebabkan timbulnya siklus otoritas yang negatif.

## 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. Mengapa Pembelajaran perlu di Inovasi? Jelaskan
2. Bagaimana melakukan strategi inovasi pembelajaran?

## III. RANGKUMAN

Kata inovasi sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan dan kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan



”invention”. Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan. Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional, antara lain: pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperlukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, serta strategi.

Inovasi dalam pembelajaran merupakan hal yang positif. Inovasi dalam pembelajaran memberikan kontribusi untuk hasil belajar yang lebih baik, membantu membuka pikiran siswa untuk beragam tantangan yang lebih, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka, serta memungkinkan sekolah untuk merespons perubahan dunia dan untuk mengikuti perubahan kebutuhan siswa. Akan tetapi, jika inovasi adalah begitu baik, mengapa tidak lebih banyak guru melakukannya? Barangkali hal ini disebabkan oleh pengetahuan dan keterampilan guru yang belum memadai untuk berinovasi dan berkreasi.

Tingkat pendidikan di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan bekal kepada anak Indonesia untuk menjadi manusia Indonesia yang cerdas dan komprehensif sebagai generasi bangsa Indonesia di masa depan. Proses belajar yang terjadi di tingkat sekolah dasar merupakan landasan bagi proses belajar siswa di tingkat selanjutnya. Dengan demikian, kebermaknaan proses belajar di sekolah dasar sangatlah penting bagi siswa. Untuk dapat membangun proses belajar sebagai suatu pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, diperlukan pengetahuan dan keterampilan guru untuk selalu berinovasi dan berkreasi, terutama dalam proses pembelajaran.

Sesungguhnya guru selalu ditantang untuk dapat melakukan beragam inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan individu siswa dan sungguh-sungguh mampu membelajarkan siswa. Terlebih lagi dengan peningkatan tuntutan keterampilan dan pengetahuan

dalam *21st Century Education Framework*, guru diharuskan untuk selalu berinovasi dan berkreasi.

## 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

Fityani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>

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>

Kadi Titi. 2017. Inovasi Pendidikan: Upaya penyelesaian Problematikan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.1. No.2. [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=perkembangan+inovasi+pendidikan&btnG=)

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, Andik Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>

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. 2016. *Pembaharuan dalam Pembelajaran*, Universitas Terbuka.

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