

60. Buku Pendidikan Inovatif.pdf

by alpan MJ

Submission date: 03-Apr-2025 03:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2633803551

File name: 60._Buku_Pendidikan_Inovatif.pdf (2.91M)

Word count: 22941

Character count: 160652



Penerbit Yayasan
Cendikia Mulia Mandiri

PENDIDIKAN

INOVATIF



Prof. Dr. Herman, S.Pd., M.Pd
Edy Wihardjo, S.Pd., M.Pd., MCE., MCF
Samuel Lengkong, M.Th, M.Pd.K
Khasanah, S.Pd., M.Kom., M.Pd
Dr. Umalihayati, S.ST, S.KM, M.Pd
Yuslaili Ningsih S.Pd. M.Pd
Dr. Drs. H. Mohzana, S.Pd., M.Pd
Dr. Muh. Fahrurrozi, S.E., M.M., AWP, CSFT
Ali Hasbi Ramadani, S.Pd., M.Pd
Sri Purwaningsih, S.Pd., M.Pd

PENDIDIKAN INOVATIF

Penulis:

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

Edy Wihardjo, S.Pd., M.Pd., MCE., MCF

Samuel Lengkong, M.Th, M.Pd.K

Khasanah, S.Pd., M.Kom., M.Pd

Dr. Umalihayati, S.ST, S.KM, M.Pd

Yuslaili Ningsih S.Pd. M.Pd

Dr. Drs. H. Mohzana, S.Pd., M.Pd

Dr. Muh. Fahrurrozi, S.E., M.M., AWP., CSFT

Ali Hasbi Ramadani, S.Pd. ⁴M.Pd

Sri Purwaningsih, S.Pd., M.Pd



**Penerbit Yayasan
Cendikia Mulia Mandiri**

PENDIDIKAN INOVATIF

Penulis:

Prof. Dr. Herman, S.Pd., M.Pd
Edy Wihardjo, S.Pd., M.Pd., MCE., MCF
Samuel Lengkong, M.Th, M.Pd.K
Khasanah, S.Pd., M.Kom., M.Pd
Dr. Umalihayati, S.ST, S.KM, M.Pd
Yuslaili Ningsih S.Pd. M.Pd
Dr. Drs. H. Mohzana, S.Pd., M.Pd
Dr. Muh. Fahrurrozi, S.E., M.M., AWP., CSFT
Ali Hasbi Ramadani, S.P⁴ M.Pd
Sri Purwaningsih, S.Pd., M.Pd

Editor:

Paput Tri Cahyono

Penerbit:

Yayasan Cendikia Mulia Mandiri

Redaksi:

Perumahan Cipta No.1
Kota Batam, 29444
Email: cendikiamuliamandiri@gmail.com

ISBN: 9786238744961

Terbit: Februari 2025

IKAPI: 011/Kepri/2022

⁴

Ukuran:

x hal + 179 hal;
14,8cm x 21cm

Cetakan Pertama, 2025.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang Keras Memperbanyak Karya Tulis Ini Dalam Bentuk Dan Dengan Cara Apapun
Tanpa Izin Tertulis Dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Syukur *alhamdulillah* penulis haturkan kepada Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan karunia dan berkah-Nya sehingga penulis mampu merampungkan karya ini tepat pada waktunya, sehingga penulis dapat menghadirkannya dihadapan para pembaca. Kemudian, tak lupa *shalawat* dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan ahli keluarganya yang mulia.

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membangun generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing. Namun, tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini semakin kompleks. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan-pendekatan baru yang inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Buku ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik, pengelola pendidikan, serta semua pihak yang peduli terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.

Dalam buku ini, pembaca akan menemukan berbagai konsep, strategi, dan praktik terbaik dalam pendidikan inovatif. Penulis berusaha menyajikan informasi yang relevan dan aplikatif, sehingga dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks pendidikan. Diharapkan, buku ini dapat menjadi sumber referensi

yang bermanfaat dan mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

4

Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga bagi semua pihak yang telah berpartisipasi. Terakhir seperti kata pepatah bahwa” Tiada Gading Yang Tak Retak” maka penulisan buku ini juga jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran dan masukan yang dapat diberikan guna menyempurnakan buku ini di kemudian hari.

2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PENDIDIKAN INOVATIF	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Sejarah dan Perkembangan Pendidikan di Masa Lampau	2
1.3. Definisi dan Konsep Pendidikan Inovatif	3
1.4. Manfaat Pendidikan Inovatif	4
1.5. Tantangan dan Hambatan dalam Pendidikan Inovatif	6
1.6. Inovasi dalam Kurikulum Pembelajaran	6
1.7. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Inovatif	8
1.8. Implementasi Pendidikan Inovatif di Indonesia	9
1.9. Kesimpulan dan Rekomendasi	10
BAB II PRINSIP PENDIDIKAN INOVATIF	13
2.1. Pengantar	13
2.2. Fleksibilitas dalam Pembelajaran	18
2.3. Kolaborasi dalam Pembelajaran	21
2.4. Pembelajaran Berpusat pada Siswa (<i>Student-Centered Learning</i>)	24
2.4.1. Keuntungan Pembelajaran Berpusat pada Siswa	25

2.4.2.	Tantangan Pembelajaran Berpusat pada Siswa	26
2.5.	Pembelajaran Aktif dan Kreatif	28
BAB III MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF		33
3.1.	Landasan dan Pengertian Model Pembelajaran Inovatif	33
3.2.	Model-Model Pembelajaran Inovatif.....	35
3.2.1.	<i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i>	35
3.2.2.	<i>Cooperative Learning</i>	36
3.2.3.	<i>Problem-Based Learning</i>	36
3.2.4.	<i>Project-Based Learning</i>	37
3.2.5.	<i>Discovery-Inquiry</i>	38
3.2.6.	<i>Project-Based Learning</i>	39
3.2.7.	<i>Inquiry-Based Learning</i>	41
3.2.8.	<i>Flipped Classroom</i>	42
3.2.9.	<i>Blended Learning</i>	44
3.2.10.	<i>Game-Edukatif</i>	47
3.3.	Manfaat Implementasi Model Pembelajaran Inovatif.....	48
3.4.	Tantangan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif.....	50
3.5.	Infrastruktur teknologi yang diperlukan	52
3.6.	Dukungan kebijakan dan manajemen	53
BAB IV TEKNOLOGI DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN		55
4.1.	Jenis Teknologi dalam Pendidikan	55

4.2.	Inovasi Digital dalam Metode Pengajaran....	58
4.3.	Peran Teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh	62
4.4.	Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan.....	65
BAB V KURIKULUM INOVATIF		71
5.1.	Pengantar Kurikulum Inovatif	71
5.2.	Konsep Dasar Kurikulum Inovatif.....	73
5.3.	Komponen Kurikulum Inovatif.....	76
5.4.	Strategi Pengembangan Kurikulum Inovatif	80
BAB VI PEMBELAJARAN AKTIF DAN KREATIF.....		87
6.1.	Pembelajaran aktif dan kreatif	87
6.2.	Pembelajaran aktif.....	88
6.3.	Fungsi & Tujuan Metode Pembelajaran Aktif untuk Siswa.....	89
6.4.	Contoh Penerapan & Pengembangan Pembelajaran Aktif di Kelas	90
6.5.	Pembelajaran Kreatif.....	96
6.6.	Berbagai Metode Pembelajaran Kreatif	98
6.7.	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif dan Kreatif	100
6.8.	Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif dan Kreatif....	100
6.9.	Contoh Penerapan Pembelajaran Aktif dan Kreatif	105
6.10.	Tantangan dan Solusi	106
BAB VII PERAN GURU DALAM PENDIDIKAN INOVATIF		109

7.1.	Pengantar Peran Guru dalam Pendidikan Inovatif.....	109
7.2.	Konsep Dasar Guru sebagai Agen Perubahan	110
7.3.	Kompetensi Guru dalam Pendidikan Inovatif	114
7.4.	Strategi Guru dalam Mengembangkan Pendidikan Inovatif	119
BAB VIII PENDIDIKAN BERBASIS NILAI DAN KARAKTER.....		125
8.1.	Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Nilai...	125
8.2.	Komponen Pendidikan Karakter	128
8.3.	Pendekatan dalam Pendidikan Berbasis Nilai	134
BAB IX EVALUASI DAN PENILAIAN DALAM PENDIDIKAN INOVATIF		141
9.1.	Konsep Dasar Evaluasi Pendidikan	141
9.2.	Peran Penilaian dalam Pendidikan Inovatif	145
9.3.	Metode dan Teknik Penilaian Inovatif	151
9.4.	Keterampilan yang Dinilai dalam Pendidikan Inovatif.....	152
9.5.	Evaluasi dan Penilaian Berbasis Kurikulum Inovatif.....	153
BAB X MENCIPTAKAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF		155
10.1.	Lingkungan Pembelajaran Inovatif: Kunci Keberhasilan Proses Belajar Mengajar	155

10.2.	Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Inovatif: Peran Metode, Teknologi, dan Keamanan Sekolah	161
DAFTAR PUSTAKA		167

BAB I

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN

PENDIDIKAN INOVATIF

1.1. Pendahuluan

Pendidikan inovatif merupakan sebuah konsep yang telah menjadi fokus utama dalam pembangunan pendidikan di Indonesia. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi, pendidikan inovatif menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tuntutan zaman. Melalui pendahuluan ini, akan dikaji mengenai urgensi dan relevansi pendidikan inovatif dalam konteks Indonesia, serta tujuan dari penelitian ini untuk memperdalam pemahaman akan konsep pendidikan inovatif serta peran pentingnya dalam membentuk masa depan pendidikan bangsa.

Latar belakang pendidikan inovatif di Indonesia meliputi perkembangan globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang menuntut adanya perubahan dalam pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, maka sistem pendidikan juga perlu beradaptasi agar bisa menghasilkan sumber daya manusia yang siap bersaing di era digital. Selain itu, tantangan kemajuan

ekonomi dan sosial juga mendorong perlunya inovasi dalam kurikulum dan metode pembelajaran. Pendidikan inovatif juga dianggap sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan akses pendidikan dan membawa perubahan positif dalam pembangunan bangsa menuju masyarakat yang berkualitas dan inklusif.

1.2. Sejarah dan Perkembangan Pendidikan di Masa Lampau

Sejarah pendidikan merupakan catatan penting dalam memahami perkembangan sistem pendidikan. Sejak zaman kuno, pendidikan telah menjadi bagian integral dalam masyarakat. Pendidikan di masa lampau berkembang dalam beragam bentuk, mulai dari pendidikan informal dalam keluarga hingga lembaga-lembaga formal seperti sekolah dan universitas. Perkembangan ini mencakup berbagai aspek, termasuk metode pengajaran, kurikulum, serta peran guru dan siswa dalam proses pendidikan. Mengetahui perjalanan sejarah pendidikan memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana sistem pendidikan saat ini terbentuk dan mengarah ke pendidikan inovatif yang lebih modern dan efektif.

Perkembangan pendidikan di masa lampau mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Dari masa ke masa, pendidikan telah mengalami evolusi dalam hal metode pengajaran, kurikulum, serta peran lembaga pendidikan dalam masyarakat. Perkembangan ini juga dipengaruhi oleh tokoh-tokoh pendidikan yang memberikan kontribusi besar dalam membentuk pendidikan di era mereka. Contohnya, perkembangan pendidikan di masa lampau mencakup sistem pendidikan di peradaban kuno, era Renaisans, masa kolonial, hingga revolusi industri. Menelusuri perkembangan ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pendidikan inovatif dapat mengambil manfaat dari pembelajaran sejarah tersebut untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik di masa depan (Jaya et al.2023).

1.3. Definisi dan Konsep Pendidikan Inovatif

Konsep pendidikan inovatif merupakan pendekatan baru dalam proses pendidikan yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan teknologi. Dalam konsep ini, siswa diajak untuk berpikir out of the box dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-

hari. Pendidikan inovatif juga menekankan pentingnya kolaborasi antar siswa, penggunaan alat pembelajaran yang interaktif, dan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam konteks nyata.

Definisi pendidikan inovatif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi canggih, strategi pembelajaran kreatif, dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Hal ini mencakup pemberian kebebasan kepada guru dan siswa untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu, serta memfasilitasi komunikasi antar sesama dan kolaborasi dalam lingkungan pembelajaran. Pendidikan inovatif bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, dinamis, dan relevan dengan tuntutan zaman, sehingga dapat membekali generasi muda dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam era modern (Rodiya et al., 2022).

1.4. Manfaat Pendidikan Inovatif

Pendidikan inovatif memberikan berbagai manfaat penting bagi siswa dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Inovasi dalam pendidikan mendorong pemikiran kreatif, kemampuan problem-solving, dan

kemandirian, yang semuanya keterampilan penting yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Selain itu, pendidikan inovatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan minat terhadap pembelajaran, dan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Manfaat lainnya termasuk kemajuan teknologi pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Pendidikan inovatif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap lembaga pendidikan, guru, dan siswa. Guru dapat memperluas metode pengajaran mereka dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih menarik, menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, dan memperoleh keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Secara keseluruhan, pendidikan inovatif tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga merangsang pertumbuhan intelektual dan sosial siswa serta meningkatkan daya saing lembaga pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas (Wiranata et al., 2021; Purba et al., 2022).

1.5. Tantangan dan Hambatan dalam Pendidikan Inovatif

Pendidikan inovatif dihadapkan pada berbagai tantangan dan hambatan yang perlu diatasi agar dapat berkembang dengan optimal. Salah satu faktor yang menghambat pendidikan inovatif adalah kurangnya dukungan dan pemahaman dari pihak terkait, termasuk orang tua, guru, dan pemerintah. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan sarana pendidikan juga menjadi hambatan serius dalam menerapkan pendidikan inovatif di berbagai lembaga pendidikan.

Beberapa faktor yang menghambat pendidikan inovatif meliputi resistensi terhadap perubahan, ketidakmampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif, dan ketidakstabilan kebijakan pendidikan dari pemerintah. Selain itu, kurangnya dana untuk pengembangan dan pelatihan serta kurangnya akses terhadap teknologi juga menjadi faktor utama yang menghambat perkembangan pendidikan inovatif di Indonesia.

1.6. Inovasi dalam Kurikulum Pembelajaran

Inovasi dalam kurikulum merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan mengadopsi pendekatan inovatif dalam

pembelajaran, kurikulum dapat disusun untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Kurikulum inovatif juga dapat mencakup penerapan teknologi, integrasi keahlian abad ke-21, serta memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan baru. Dengan demikian, pendekatan inovatif dalam kurikulum membantu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, memperkaya, dan memberikan pemahaman mendalam bagi peserta didik.

Pendekatan inovatif dalam pembelajaran mencakup berbagai strategi dan metode yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dapat mencakup pendekatan yang berpusat pada siswa, pembelajaran kolaboratif, project-based learning, dan teknologi pendukung pembelajaran. Dengan menerapkan pendekatan inovatif, pembelajaran menjadi lebih relevan, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan global. Selain itu, pendekatan inovatif dalam pembelajaran juga mendorong kreativitas, problem-solving, serta kemampuan adaptasi terhadap perubahan yang mendukung

pengembangan pribadi dan profesional siswa (Istiqomah et al., 2023).

1.7. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Inovatif

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran telah menjadi bagian integral dari pendidikan inovatif. Dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pembelajaran, siswa dapat mengakses informasi dengan cepat dan efisien. Selain itu, teknologi juga memungkinkan penggunaan media yang interaktif dan visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini, sehingga memungkinkan terbentuknya keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Dalam konteks pendidikan inovatif, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Teknologi dapat membantu memperluas akses pendidikan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya teknologi, guru dapat memanfaatkan

berbagai media pembelajaran, simulasi, dan perangkat lunak pendidikan yang dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh atau online learning, yang sangat berguna dalam situasi pandemi seperti sekarang ini. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan keunggulan dalam efisiensi dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital (Widianto, 2021).

1.8. Implementasi Pendidikan Inovatif di Indonesia

Pendidikan inovatif di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dimulai dari implementasi kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran aktif dan inovatif. Banyak sekolah di Indonesia mulai menerapkan pendidikan inovatif melalui berbagai metode pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan visi pemerintah untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam menghadapi tantangan global. Implementasi pendidikan inovatif di sekolah-sekolah Indonesia juga melibatkan pelatihan guru dalam mengembangkan

keaktivitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif terhadap siswa dalam mempersiapkan diri untuk masa depan.

Implementasi pendidikan inovatif di sekolah-sekolah Indonesia melibatkan berbagai strategi, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan zaman, serta pembinaan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Banyak sekolah telah mengadopsi model pembelajaran kolaboratif dan proyek-based learning untuk mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, penerapan metode pembelajaran inovatif juga disesuaikan dengan karakteristik lokal dan kearifan lokal untuk meningkatkan rasa kebanggaan dan nilai kearifan lokal. Dengan implementasi pendidikan inovatif di sekolah-sekolah Indonesia, diharapkan dapat menciptakan generasi yang siap menghadapi perubahan global dan menjadi inovator di berbagai bidang (Yanda et al., 2024).

1.9. Kesimpulan dan Rekomendasi

Dalam kesimpulannya, dapat disimpulkan bahwa pendidikan inovatif merupakan suatu konsep pendidikan yang memiliki sejarah perkembangan yang

panjang dan telah mengalami evolusi dari masa ke masa. Konsep pendidikan inovatif ini tidak hanya memberikan manfaat positif bagi peserta didik, tetapi juga memiliki tantangan dan hambatan yang perlu diatasi. Namun, dengan adanya inovasi dalam kurikulum dan pemanfaatan teknologi, pendidikan inovatif mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan metode konvensional. Di Indonesia, implementasi pendidikan inovatif di sekolah-sekolah juga turut mendapat perhatian. Kesimpulan ini menjadi gambaran utama dari buku ini mengenai sejarah dan perkembangan pendidikan inovatif.

BAB II

PRINSIP PENDIDIKAN INOVATIF

2.1. Pengantar

Pendidikan inovatif didasarkan pada prinsip-prinsip yang saling terkait dan mendukung satu sama lain, yang mencakup fleksibilitas, kolaborasi, pembelajaran aktif, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan. Setiap prinsip ini berperan dalam ³ menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan perkembangan jaman. Fleksibilitas memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan berbagai kebutuhan siswa, sementara kolaborasi mengarah pada pemanfaatan sumber daya bersama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Selain itu, kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi dan perkembangan sosial menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan yang responsif terhadap tuntutan jaman. Pembelajaran inovatif memerlukan semua prinsip ini untuk dapat berjalan secara sinergis dalam mendukung kualitas pendidikan yang terus berkembang (Murshed dkk., 2022).

Fleksibilitas dan kolaborasi dalam pembelajaran

menjadi fondasi untuk menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perubahan di masyarakat. Fleksibilitas mengacu pada kemampuan untuk merancang pembelajaran yang responsif terhadap berbagai gaya belajar siswa serta perkembangan dunia luar yang memengaruhi sistem pendidikan. Kolaborasi, baik antar siswa, antara siswa dan guru, serta dengan masyarakat luas, menciptakan lingkungan yang mendorong berbagi pengetahuan dan pengalaman. Ini penting dalam menciptakan konteks belajar yang lebih relevan dengan kondisi nyata. Penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian fleksibilitas dan kolaborasi dalam pembelajaran meningkatkan efektivitas pendidikan dan membantu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global (Liu dkk., 2021).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan ruang bagi siswa untuk aktif mengelola proses belajarnya sendiri. Pendekatan ini mengutamakan keterlibatan siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Pembelajaran berpusat pada siswa juga berhubungan erat dengan penerapan kurikulum inovatif yang berbasis pada kompetensi dan

minat siswa. Dengan kata lain, kurikulum yang fleksibel dan berbasis kompetensi dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan, serta memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka (Choudhury dkk., 2022).

Pembelajaran aktif dan kreatif mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting di dunia yang penuh perubahan cepat. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis, di mana mereka dapat berinteraksi, berdiskusi, dan mengeksplorasi berbagai ide dan solusi. Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pencarian pengetahuan, bukan hanya sebagai penerima informasi. Ketika dikombinasikan dengan pendekatan kreatif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif, terutama yang melibatkan diskusi dan proyek kreatif, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan (O'Brien dkk.,

2022).

Peran guru dalam pendidikan inovatif sangat penting sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendukung eksplorasi ide-ide baru. Guru bukan lagi hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai pendamping yang membantu siswa untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah³ dan mengembangkan kreativitas mereka. Guru perlu memiliki keterampilan untuk mengelola pembelajaran yang bersifat dinamis dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta inovatif. Penelitian menyatakan bahwa guru yang dapat beradaptasi dengan perubahan dan teknologi akan mampu menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan tuntutan zaman (Murshed dkk., 2022).

Akhirnya, semua prinsip ini harus didukung oleh adaptasi terhadap perubahan dan inovasi, yang memerlukan pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam pendidikan. Teknologi memungkinkan terciptanya ruang pembelajaran yang lebih fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini juga mendukung pembelajaran berbasis kompetensi dan kurikulum inovatif yang lebih mudah diakses oleh siswa dengan berbagai latar belakang. Adapun inovasi dalam pendidikan

memerlukan pemanfaatan teknologi dan strategi baru dalam mengelola pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif. Penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi yang efektif dalam pendidikan dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih menarik serta adaptif terhadap perubahan (Liu dkk., 2021).

Semua prinsip pendidikan inovatif ini akan lebih efektif bila diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang inovatif, baik secara fisik maupun digital. Lingkungan pembelajaran yang inovatif menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan keterampilan mereka, sekaligus mendukung penggunaan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung kreativitas, baik secara fisik maupun digital, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan aktif. Dengan demikian, tercipta sebuah ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, responsif terhadap perubahan, dan mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik (O'Brien dkk., 2022).

2.2. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Fleksibilitas dalam pembelajaran menjadi aspek yang semakin penting dalam pendidikan modern, terutama di tengah perubahan cepat dalam teknologi dan kebutuhan individu. Fleksibilitas dalam pembelajaran memungkinkan pendekatan yang lebih adaptif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih fleksibel dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memberikan mereka kontrol lebih besar atas proses pendidikan mereka. Dengan demikian, fleksibilitas mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa (Murshed dkk., 2022).

Fleksibilitas Mendukung Pengalaman Belajar yang Lebih Terhubung dan Responsif. Salah satu keuntungan utama dari fleksibilitas adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih terhubung dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa. Dengan memberikan kebebasan dalam memilih waktu, tempat, dan format pembelajaran, siswa dapat merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas cara mereka belajar. Penelitian menunjukkan bahwa kebebasan ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang

pada gilirannya memperbaiki kinerja akademis mereka. Conley dkk. (2015) menyatakan bahwa fleksibilitas dalam pembelajaran memberi siswa lebih banyak pilihan, yang membantu mereka merasa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya dan meningkatkan hasil belajar.

Pentingnya Fleksibilitas dalam Pembelajaran Online. Fleksibilitas dalam pembelajaran juga sangat penting dalam konteks pendidikan berbasis teknologi, seperti pembelajaran online. Pembelajaran online memberikan kesempatan untuk personalisasi yang lebih besar, yang disesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa. Penelitian oleh Sahin dkk. (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran fleksibel dalam konteks online dapat mengurangi tekanan yang dirasakan siswa dan meningkatkan kepuasan mereka terhadap kursus. Dengan memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, pembelajaran menjadi lebih mudah dijangkau bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau lokasi.

Fleksibilitas dalam Pendekatan Pengajaran Menumbuhkan Kemampuan Beradaptasi. Selain itu, fleksibilitas dalam pendekatan pengajaran juga dapat meningkatkan kemampuan adaptasi siswa terhadap

berbagai kondisi dan situasi. Ketika siswa diberi kebebasan untuk memilih metode dan waktu belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka, mereka cenderung mengembangkan keterampilan manajemen waktu yang lebih baik dan menjadi lebih terampil dalam pemecahan masalah. Parker dkk. (2019) berpendapat bahwa fleksibilitas memberi siswa kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai metode pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan cara belajar yang paling efektif bagi mereka. Hal ini tidak hanya mendukung hasil akademis tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan penting untuk sukses di dunia yang terus berubah.

Dengan demikian, fleksibilitas dalam pembelajaran—baik dalam konteks pembelajaran fisik maupun online—⁴berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dengan menyediakan berbagai cara bagi siswa untuk mengakses dan mengelola pembelajaran mereka, pendidikan menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan individual dan memungkinkan siswa untuk beradaptasi dengan tantangan belajar yang mereka hadapi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga menyiapkan siswa untuk sukses

dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka di masa depan (Sahin dkk., 2017; Conley dkk., 2015; Parker dkk., 2019).

2.3. Kolaborasi dalam Pembelajaran

Kolaborasi dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan, baik pada tingkat kognitif maupun sosial. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memperluas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, kolaborasi memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting, seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim, yang sangat diperlukan dalam kehidupan profesional. Dengan demikian, kolaborasi menjadi komponen penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan tuntutan dunia kerja (Tessier, 2013).

Manfaat Kognitif dan Sosial Kolaborasi dalam Pembelajaran. Kolaborasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan dan perspektif yang berbeda, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Diskusi kelompok dan kerja sama dalam memecahkan

masalah memperkaya proses kognitif siswa, karena mereka diajak untuk berpikir secara kritis dan mempertimbangkan pandangan orang lain. Selain itu, kolaborasi menciptakan peluang untuk pembelajaran sosial yang mendalam, yang membekali siswa dengan keterampilan interpersonal yang penting dalam konteks profesional, seperti keterampilan negosiasi dan penyelesaian konflik (Tessier, 2013).

Pengembangan Keterampilan Kolaboratif. Kolaborasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang sangat penting di dunia profesional, seperti kemampuan komunikasi dan kerja tim. Dalam suatu tim, siswa belajar untuk saling mendukung dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama, yang mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan kreatif. Reynolds dan Edwards (2018) menemukan bahwa melalui kolaborasi, siswa tidak hanya dapat memperbaiki keterampilan teknis mereka, tetapi juga keterampilan sosial yang mendalam, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja yang semakin terhubung dan berbasis tim.

Pendekatan Berbasis Proyek sebagai Bentuk Kolaborasi. Salah satu metode yang efektif untuk mengimplementasikan kolaborasi dalam pembelajaran

4
adalah melalui pendekatan berbasis proyek (project-based learning). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek nyata yang menantang. Selama proses ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja tim. Han (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga hasil belajar mereka secara signifikan, karena mereka terlibat langsung dalam penerapan pengetahuan pada situasi dunia nyata.

Peran Teknologi dalam Mendukung Kolaborasi. Teknologi memegang peran kunci dalam memfasilitasi kolaborasi antara siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang semakin digital. Platform pembelajaran digital seperti forum diskusi online dan aplikasi kolaborasi memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek-proyek pembelajaran meskipun mereka tidak berada di lokasi yang sama. Luppacini (2020) menekankan bahwa teknologi tidak hanya memperluas jangkauan kolaborasi, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk berbagi ide dan

bekerja secara kolektif. Ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperkuat kolaborasi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya mendukung perkembangan keterampilan sosial dan profesional siswa.

Dapat disimpulkan, kolaborasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang penting untuk kehidupan profesional. Melalui diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan teknologi, kolaborasi memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia kerja. Oleh karena itu, kolaborasi adalah salah satu pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Tessier, 2013; Reynolds dan Edwards, 2018; Han, 2020; Luppisini, 2020).

2.4. Pembelajaran Berpusat pada Siswa (*Student-Centered Learning*)

Pembelajaran Berpusat pada Siswa (*Student-Centered Learning - SCL*) adalah pendekatan yang mengutamakan peran aktif siswa dalam proses belajar, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman,

keterampilan, dan keterlibatan mereka. SCL memfokuskan pada pengembangan karakteristik pribadi siswa dan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu mereka.

Berikut adalah beberapa keuntungan dan tantangan utama dari SCL yang diidentifikasi dalam penelitian-penelitian terkini.

2.4.1. Keuntungan Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Pertama, Peningkatan Keterlibatan Siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan. Siswa diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran mereka, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keinginan untuk belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam pembelajaran aktif, mereka lebih cenderung mempertahankan informasi dalam jangka panjang dan lebih baik dalam mengatasi masalah secara mandiri (Akkaya dkk., 2022; Ferreira, 2021).

Kedua, Pengembangan Keterampilan Kritis dan Kolaboratif. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan

kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif. Dalam SCL, siswa lebih sering diminta untuk bekerja dalam kelompok dan menyelesaikan tugas-tugas yang mendorong mereka untuk berpikir analitis dan kreatif (Eberly dkk., 2020).

Ketiga, Pembelajaran yang Disesuaikan dengan Kebutuhan Siswa. SCL memberikan ruang bagi pembelajaran yang lebih personal, di mana instruktur dapat menyesuaikan materi dan metode pengajaran dengan berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan mereka, yang meningkatkan hasil pembelajaran mereka secara keseluruhan (Shepard dkk., 2018).

2.4.2. Tantangan Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Pertama, Keterbatasan Sumber Daya. Salah satu tantangan utama dalam menerapkan SCL adalah keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh institusi pendidikan, seperti waktu, teknologi, dan pelatihan guru. Menyusun materi yang berpusat pada siswa membutuhkan perencanaan yang lebih intensif dan alat pembelajaran yang

lebih fleksibel, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah atau universitas (Ferreira, 2021).

Kedua, Perubahan dalam Peran Pengajar. Dalam SCL, guru berfungsi lebih sebagai fasilitator daripada sebagai pemberi pengetahuan utama. Ini memerlukan perubahan besar dalam paradigma pengajaran yang sudah terbiasa dengan metode ceramah. Beberapa pengajar mungkin mengalami kesulitan dalam transisi ini, terutama jika mereka tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam metodologi SCL (Eberly dkk., 2020).

Ketiga, Kesulitan dalam Menilai Pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dalam SCL lebih kompleks dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses yang diambil siswa. Ini memerlukan metode penilaian yang lebih beragam dan lebih banyak waktu untuk menilai kemajuan individu (Akkaya dkk., 2022).

Secara keseluruhan, meskipun terdapat tantangan dalam implementasi Pembelajaran Berpusat pada Siswa, banyak bukti yang menunjukkan bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa,

pengembangan keterampilan, dan hasil pembelajaran jangka panjang. Untuk memaksimalkan efektivitasnya, perlu ada dukungan yang lebih besar dalam hal pelatihan guru dan sumber daya pendidikan yang memadai.

2.5. Pembelajaran Aktif dan Kreatif

Untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pendekatan pembelajaran aktif dan kreatif sangat diperlukan agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan terlibat. Berikut adalah beberapa hasil dari penelitian terkait hal tersebut:

Pertama, Penerapan Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Pembelajaran aktif, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui diskusi, kerja kelompok, atau problem-solving, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan lebih mudah menyerap materi dibandingkan dengan pendekatan yang lebih pasif. Pendekatan ini juga memungkinkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang lebih baik (Savaş, 2019; Gijbels dkk., 2019).

Kedua, Kreativitas dalam Pembelajaran Berpusat pada Siswa. Pembelajaran kreatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide dan solusi mereka sendiri, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk tantangan dunia nyata, seperti pemecahan masalah dan berpikir *out-of-the-box*. Selain itu, dengan membiarkan siswa menentukan arah belajar mereka, guru dapat menciptakan suasana yang lebih fleksibel yang mendukung perkembangan berbagai cara berpikir siswa. Kreativitas dapat ditingkatkan dengan menyediakan ruang untuk eksperimen dan eksplorasi dalam berbagai format, seperti proyek berbasis masalah atau pembelajaran berbasis proyek (PBL) (Gijbels dkk., 2019; Kolb dkk., 2017).

Ketiga, Penerapan Pembelajaran Berpusat pada Siswa dalam Kelas yang Beragam. Pembelajaran berpusat pada siswa sangat efektif ketika diterapkan di kelas yang beragam, di mana siswa memiliki berbagai latar belakang dan gaya belajar yang berbeda. Melalui penerapan teknik seperti pembelajaran berbasis tim dan pembelajaran berbasis masalah, setiap siswa dapat terlibat sesuai dengan kemampuan dan minat mereka masing-masing. Ini mengarah pada hasil yang lebih baik

dalam pemahaman materi dan pengembangan keterampilan kolaboratif yang penting (Kolb dkk., 2017).

Kesimpulan: Pembelajaran aktif dan kreatif yang berpusat pada siswa sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan terlibat. Melalui pendekatan ini, siswa lebih aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan kreatif, serta mengembangkan keterampilan penting untuk kehidupan mereka ke depan.

Berikut adalah beberapa kutipan terkait adaptasi terhadap perubahan dan inovasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran aktif, serta pendekatan kreatif dalam pendidikan:

Pertama, Adaptasi terhadap Perubahan dan Inovasi dalam Pendidikan. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa dalam konteks pendidikan, adaptasi terhadap perubahan sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang melibatkan kolaborasi antara pengajar dan siswa dalam menghadapi tantangan teknologi. Studi ini menekankan pentingnya pengembangan keterampilan adaptasi yang didukung oleh sistem pendidikan yang fleksibel dan berbasis teknologi (Murshed dkk., 2022).

Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa inovasi dalam pendidikan, seperti penggunaan alat

teknologi dan platform pembelajaran daring, mendorong peningkatan hasil belajar jika diiringi dengan kemampuan adaptasi dari pengajar dan siswa dalam memanfaatkan sumber daya tersebut secara efektif (Liu dkk., 2021).

Kedua, Pembelajaran Aktif dan Kreatif dalam Pendidikan. Konsep pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Sebuah kajian sistematis menemukan bahwa metode ini menghasilkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan hasil akademik siswa, terutama ketika dikombinasikan dengan inovasi seperti penggunaan aplikasi dan media digital (Choudhury dkk., 2022).

Pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok juga terbukti meningkatkan keterampilan kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh pengaruh pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk lebih bebas mengembangkan ide dan solusi dalam suasana yang mendukung kreativitas (O'Brien dkk., 2022).

Secara sederhana, adaptasi terhadap perubahan dan inovasi dalam pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi dan metode pembelajaran aktif

yang mengedepankan keterlibatan siswa. Pembelajaran kreatif, yang mendukung pengembangan ide dan pemecahan masalah, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan siswa menghadapi perubahan cepat dalam dunia pendidikan.

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

3.1. Landasan dan Pengertian Model Pembelajaran

Inovatif

2

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Karena itu, setiap guru harus mampu mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang relevan sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing (Ade Koesnandar, 2020).

Model merupakan kerangka konseptual yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan (Tibahary & Muliana, 2018). Pembelajaran adalah proses guru secara langsung mengajar untuk mengubah tingkah laku yang menghasilkan respon baik (Rahayu & Firmansyah, 2019). Inovatif atau inovasi memiliki arti pembaharuan (Purwitha, 2020). Inovasi merupakan kewajiban dalam bidang Pendidikan, dan sebagai pendidik harus mengetahui perkembangan zaman agar dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan

kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran kondusif, efektif dan memperoleh hasil maksimal.

Model pembelajaran yang dapat menjawab tantangan dan tuntutan perkembangan zaman adalah model pembelajaran yang inovatif. Jika pendekatan pembelajaran tradisional lebih bersifat instruktif, di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama dan siswa lebih pasif dalam menerima pengetahuan, maka model pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk peserta didik agar belajar, hubungan antara guru dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun (Edi Warsidi, 2017).

Model pembelajaran inovatif melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, eksperimen, simulasi, dan multimedia interaktif (Syamsul Bahri. 2021). Berdasarkan landasan dan pengertian model pembelajaran inovatif, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inovatif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan

mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Model ini didesain untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Susilawati, E, 2019).

3.2. Model-Model Pembelajaran Inovatif

3.2.1. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Elaine B. Johnson mendefinisikan *Contextual Teaching and Learning* (CTL-Pembelajaran Kontekstual) adalah sebuah proses pembelajaran yang bertujuan menolong para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka (Elaine B. Johnson, 2007). Senada itu, Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa, sehingga siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri, sosial, dan budaya mereka (Abdul Rahman Tibahary, Muliana, 2018).

3.2.2. Cooperative Learning

Model Pembelajaran ¹ *Cooperative learning* adalah model pembelajaran inovatif di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka, serta saling membantu dalam mencapai pemahaman yang lebih baik.

3.2.3. Problem-Based Learning

Model pembelajaran *problem-based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada situasi atau masalah yang nyata dan relevan dengan konteks kehidupan mereka.

Problem-Based Learning melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah, di mana mereka bekerja secara kolaboratif, mengidentifikasi masalah, dan merumuskan pertanyaan yang perlu dijawab. Siswa kemudian melakukan penelitian mandiri untuk mencari jawaban atau solusi yang mereka butuhkan.

3.2.4. *Project-Based Learning*

Model pembelajaran inovatif *project-based learning* adalah metode pembelajaran yang fokus pada pengembangan keterampilan siswa melalui pengerjaan proyek nyata. Model ini melibatkan siswa dalam proses aktif, kolaboratif, dan kreatif dalam menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dalam *project-based learning*, siswa diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka pecahkan melalui riset, eksplorasi, dan penerapan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Siswa bekerja dalam kelompok atau secara mandiri untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka.

Proses pembelajaran *project-based learning* melibatkan berbagai tahapan, seperti identifikasi masalah, pembentukan hipotesis, pencarian informasi, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerjasama.

3.2.5. *Discovery-Inquiry*

Model Pembelajaran ² *Discovery-inquiry*

merupakan gabungan dari model *discovery learning* dan *inquiry*. Kedua model ini memiliki keunggulan yaitu dalam hal mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan. *Inquiry* adalah suatu perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara lebih dewasa. Proses *discovery inquiry* mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan masalah/problem sendiri, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya (Andamsari, 2017).

Model pembelajaran *Discovery Inquiry* terdiri dari 6 langkah, yaitu: (1) *stimulation* (pada tahap ini, siswa diajak untuk memusatkan perhatian mereka pada topik pembahasan tertentu), (2) *problem statement* (para siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan masalah terkait topik yang dibahas), (3) *data collection* (pengumpulan data), (4) *data processing* (pengolahan data yang terkumpul untuk

mendapatkan jawaban atas permasalahan yang diajukan sebagai fokus pembahasan, (5) *verification* (verifikasi terhadap beberapa kesimpulan yang dihasilkan), dan (6) *generalization* (perumusan kesimpulan umum atau generalisasi oleh peserta didik berdasarkan hasil belajarnya).

3.2.6. *Project-Based Learning*

Model pembelajaran *project-based learning* merupakan salah satu model yang paling banyak disukai, baik oleh guru maupun siswa. Model ini memberikan pengalaman belajar dan daya tarik tersendiri. Nurhayati (2017) mengidentifikasi sejumlah keunggulan model *project-based learning*, yang antara lain adalah:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai;
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;

3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
4. Meningkatkan kolaborasi;
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi;
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber;
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas;
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata;
9. Melibatkan peserta didik untuk belajar mencari informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki untuk kemudian diimplementasikan pada dunia nyata; dan
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga baik peserta didik

maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Model pembelajaran *project-based learning* terdiri dari enam langkah, yaitu mulai dari (1) pengenalan masalah yang biasanya diajukan dalam bentuk pertanyaan dasar; (2) merancang proyek sebagai solusi untuk masalah tersebut; (3) menyusun jadwal pelaksanaan proyek; (4) melaksanakan dan memonitor proses; (5) mempresentasikan hasil; dan (6) melaksanakan evaluasi dan refleksi.

¹ 3.2.7. *Inquiry-Based Learning*

Inquiry-based learning adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang mengutamakan proses belajar yang terarah dan terstruktur melalui proses penemuan dan eksplorasi. Model ini mendorong siswa untuk menjadi aktif dalam mendapatkan pengetahuan dengan menyelidiki, mengajukan pertanyaan, dan mencari jawaban dari masalah yang diberikan.

Dalam *inquiry-based learning*, guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping siswa dalam proses belajar. Mereka memberikan bahan dan sumber daya yang diperlukan untuk melakukan

eksplorasi, serta memberikan panduan dan umpan balik selama proses pembelajaran.

Model ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir logis, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti-bukti yang ada. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena mereka merasa menjadi aktif dalam proses belajar.

3.2.8. *Flipped Classroom*

Model pembelajaran inovatif *flipped classroom* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dalam kelas dengan pembelajaran di luar kelas melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dalam model ini, materi pembelajaran yang biasanya disampaikan oleh guru di kelas disajikan dalam bentuk video atau materi yang dapat diakses oleh siswa di luar kelas melalui platform pembelajaran online.

Dengan demikian, siswa dapat mengakses materi pembelajaran sebelumnya di rumah atau di tempat lain sebelum masuk ke kelas. Di dalam kelas, waktu yang biasanya digunakan untuk

menyampaikan materi dapat digunakan untuk interaksi langsung antara guru dan siswa serta kegiatan kolaboratif antara sesama siswa.

Dalam *flipped classroom*, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memperoleh pemahaman awal tentang materi sebelumnya. Di dalam kelas, siswa dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan aktivitas yang lebih mendalam untuk mengembangkan pemahaman mereka.

Model ini sering disebut sebagai model pembelajaran dengan kelas yang dibalik, yakni aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah. Sebaliknya, aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas. Peserta didik membaca buku, browsing materi di internet, atau menonton video pembelajaran sebelum mereka datang ke kelas. Mereka berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah dengan sesama mereka atau bertanya kepada nara sumber yang mereka anggap ahli atau praktisi, dan lain-lain (Mutmainah, 2017).

3.2.9. *Blended Learning*

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara metode pembelajaran tradisional dan pembelajaran online menggunakan teknologi. Dalam *blended learning*, siswa akan mengikuti sebagian materi pembelajaran di kelas secara langsung dengan guru, dan sebagian lainnya melalui *platform online*.

Model pembelajaran *blended learning* ini bertujuan untuk menggabungkan keuntungan dari kedua metode pembelajaran tersebut. Dengan adanya pembelajaran di kelas secara langsung, siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman-teman sekelas, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan penjelasan secara langsung. Sedangkan dengan adanya pembelajaran online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, serta melakukan latihan dan evaluasi secara online.

Dalam model *blended learning*, guru memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Mereka harus mampu mengintegrasikan metode pembelajaran tradisional dan online dengan baik, serta

memberikan panduan dan dukungan kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Model pembelajaran *blended learning* ini dianggap inovatif karena memberikan fleksibilitas dan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengakses materi pembelajaran yang beragam, serta mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era digital seperti sekarang ini.

Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan tatap muka dan jarak jauh (online), baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*, dengan memanfaatkan berbagai media dan teknologi untuk mendukung dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara mandiri.

Model pembelajaran *blended learning* memiliki tiga komponen penting, yaitu: (1) *online learning*, (2) tatap muka, dan (3) belajar mandiri. Melalui *blended learning* dapat diciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan/atau peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Untuk penerapan blended learning diperlukan *tools* atau media berbasis teknologi yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran tersebut. Salah satu media yang direkomendasikan adalah *blog* atau *webblog*. Aplikasi blog yang bersifat *open source* mudah untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan pengguna. Model ini dipandang sangat cocok untuk digunakan guru dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi web 2.0 telah mengubah karakteristik web menjadi lebih dinamis dan interaktif sehingga melahirkan banyak platform *user generated content* (UGC) yang memungkinkan penggunanya untuk dapat mereuse, reshare, dan recreate konten-konten sesuai kebutuhan.

Melalui *blog* atau *weblog* yang digunakan dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengakses informasi belajar dan meningkatkan keterampilan teknologinya, berbagi dan menggunakan ulang konten-konten pembelajaran. Blog dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kritis. Selain itu, blog juga dapat memudahkan peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara global melalui berbagai fitur dan sumber

informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran (Afidah, 2019).

Model pembelajaran *blended-blog* mencakup: (1) *seeking information*, yakni pencarian informasi dari berbagai sumber yang dalam hal ini web blog dapat menjadi sumber informasi utama yang disediakan guru di samping sumber-sumber lainnya, (2) *acquisition of information*, menemukan, memahami, dan mengkonfrontasikan dengan informasi yang telah dimiliki siswa sebelumnya sehingga pengetahuan tersebut menjadi milik mereka, dan (3) *synthesizing information*, pada akhirnya siswa dapat mengkonstruksi atau merekonstruksi pengetahuan mereka dan mereka dapat mengkomunikasikan pengetahuan tersebut sebagai hasil asimilasi dari berbagai pengetahuan yang mereka peroleh.

3.2.10. Game-Edukatif

Model pembelajaran *game-educatif* memiliki ² daya tarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Model ini digunakan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas berlangsung dinamis dan menyenangkan, serta peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas

2 belajar. Banyak game yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran, namun harus berhati-hati karena tidak semua game cocok digunakan dalam pembelajaran (Hardianto, 2018).

Manfaat yang di dapatkan dari game-edukatif, diantaranya adalah: (1) *challenging*, menantang sehingga siswa mempunyai mental untuk menghadapi tantangan, (2) *Competitif*, 2 mendorong siswa untuk berusaha belajar keras dalam persaingan yang sehat, (3) *team work*, 2 memotivasi siswa untuk mampu bekerja secara kelompok, (4) *colaboratif*, dalam game juga seringkali siswa harus melakukan kerjasama, baik antar-individu maupun antar-tim, (5) *reward and punishment*, 2 adanya penghargaan untuk prestasi yang dicapai atau hukuman untuk setiap pelanggaran akan membuat siswa melakukan sesuatu yang terbaik.

3.3. Manfaat Implementasi Model Pembelajaran Inovatif

3 Implementasi model pembelajaran inovatif menjadi salah satu pendekatan yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi profesional mereka. 3 Model-model ini dirancang untuk menciptakan

lingkungan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik yang hidup di era digital (Dwi Indah Lestari, Heri Kurnia, 2023).

Model pembelajaran inovatif memiliki manfaat yang signifikan bagi peningkatan kompetensi profesional guru. Beberapa manfaat yang dapat dicapai meliputi:

- a. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa
Model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, atau pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Memperluas Akses ke Sumber Belajar
Melalui penggunaan teknologi, model pembelajaran inovatif dapat memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan platform pembelajaran online, sumber daya digital, dan aplikasi pembelajaran untuk memberikan materi pelajaran yang bervariasi dan relevan.
- c. Meningkatkan Keterampilan Teknologi Guru
Implementasi model pembelajaran inovatif mendorong guru untuk menguasai

3 keterampilan teknologi, platform pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran yang relevan.

d. **Mendorong Kolaborasi dan Kreativitas**

Model pembelajaran inovatif mempromosikan kolaborasi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas siswa, serta memperluas perspektif mereka melalui interaksi dengan orang lain.

3.4. Tantangan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif

3 Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut (Sulastri et al., 2020):

a. **Keterbatasan Sumber Daya**

Penerapan model pembelajaran inovatif seringkali membutuhkan investasi dalam infrastruktur teknologi, perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya lainnya. Tantangan terkait dengan keterbatasan anggaran dan akses terhadap sumber daya dapat membatasi kemampuan guru untuk mengadopsi model pembelajaran inovatif secara efektif.

- b. **Kurangnya Keterampilan Teknologi Guru**
Beberapa guru mungkin belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Mereka perlu mendapatkan pelatihan dan pengembangan profesional yang tepat untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
- c. **Perubahan Paradigma Pembelajaran**
Guru perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut dan mengubah cara mereka mengajar, meninggalkan pendekatan yang bersifat instruktif dan beralih ke pendekatan yang lebih kolaboratif, responsif, dan interaktif.
- d. **Penilaian dan Evaluasi yang sesuai**
Guru perlu mengembangkan metode penilaian yang mampu mengukur kemajuan dan pencapaian siswa dalam konteks pembelajaran inovatif, seperti penilaian berbasis proyek, penilaian formatif, atau penilaian autentik (Nasrun et al., 2018).

3

3.5. Infrastruktur teknologi yang diperlukan

Untuk mengimplementasikan model pembelajaran inovatif, maka diperlukan infrastruktur teknologi yang memadai, yakni sebagai berikut:

3

a. Akses ke Perangkat dan Koneksi Internet

Guru dan siswa membutuhkan akses yang stabil ke perangkat teknologi, seperti laptop, tablet, atau smartphone, serta koneksi internet yang cepat dan andal.

b. Platform Pembelajaran Online

Diperlukan adanya platform pembelajaran online yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran, memberikan tugas, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta menyediakan umpan balik dan evaluasi.

c. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran

Guru perlu memiliki akses ke perangkat lunak dan aplikasi pembelajaran yang relevan, seperti software presentasi, alat kolaborasi, aplikasi simulasi, atau alat pembuatan konten digital.

d. Infrastruktur Jaringan dan Keamanan

Diperlukan infrastruktur jaringan yang memadai, termasuk server, router, dan perangkat jaringan lainnya untuk mendukung konektivitas dan keamanan data.

3.6. Dukungan kebijakan dan manajemen

Diperlukan dukungan kebijakan dan manajemen dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif yakni sebagai berikut:

a. Kebijakan Penyediaan Sumber Daya

Kebijakan yang mendukung dalam penyediaan sumber daya, baik secara finansial maupun teknis, untuk memfasilitasi penggunaan teknologi dan pengembangan kompetensi guru dalam implementasi model pembelajaran inovatif.

b. Rencana Strategis dan Pengembangan Kurikulum

Dibutuhkan adanya rencana strategis dan pengembangan kurikulum yang memasukkan penggunaan teknologi dan model pembelajaran inovatif sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran.

c. Manajemen Proyek dan Penyediaan Dukungan

Penting untuk memiliki tim manajemen proyek yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengawasan implementasi model pembelajaran inovatif. Dukungan teknis dan pedagogis yang memadai juga perlu disediakan bagi guru dalam

mengatasi tantangan dan kesulitan yang mungkin muncul.

BAB IV

TEKNOLOGI DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN

4.1. Jenis ³ Teknologi dalam Pendidikan

Teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berikut adalah beberapa jenis teknologi yang umum digunakan dalam dunia pendidikan:

1. Teknologi Komputer

Komputer menjadi alat utama dalam dunia pendidikan modern. Dengan perangkat keras dan lunak yang mendukung, komputer memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi, membuat presentasi, serta menyelesaikan tugas. Software edukasi seperti aplikasi matematika, simulasi sains, dan editor video menjadi sarana pembelajaran yang interaktif.

2. Internet dan Platform Pembelajaran Online

Internet memberikan akses luas ke ³ sumber daya pendidikan seperti artikel, e-book, video pembelajaran, dan jurnal ilmiah. Platform

pembelajaran online (e-learning) seperti Moodle, Google Classroom, dan Coursera mempermudah proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran jarak jauh.

3. Teknologi Mobile

Smartphone dan tablet memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Aplikasi mobile seperti Duolingo untuk belajar bahasa atau Photomath untuk memecahkan soal matematika menjadikan belajar lebih menarik dan fleksibel.

4. Artificial Intelligence (AI)

Teknologi AI digunakan untuk personalisasi pembelajaran. AI dapat menganalisis kebutuhan belajar siswa dan menyediakan materi sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Chatbot berbasis AI juga dapat membantu menjawab pertanyaan siswa secara real-time.

5. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

VR dan AR membawa pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan VR, siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual seperti museum atau laboratorium. AR memperkaya dunia nyata

dengan menambahkan elemen digital seperti simulasi sains langsung di layar perangkat.

6. Gamifikasi

Penggunaan game edukasi atau unsur permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Contohnya adalah game matematika atau simulasi bisnis yang mengajarkan siswa tentang pengelolaan keuangan.

7. Learning Management System (LMS)

LMS adalah platform digital yang membantu pengelolaan materi belajar, tugas, dan evaluasi. Guru dapat menggunakan LMS untuk memantau perkembangan siswa secara terstruktur, sementara siswa dapat mengakses materi belajar kapan saja.

8. Multimedia

Video, audio, dan presentasi interaktif digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik. Multimedia memungkinkan siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan animasi.

9. Cloud Computing

Cloud computing mempermudah penyimpanan dan akses data secara online. Siswa dan guru

dapat berbagi dokumen, tugas, dan materi pembelajaran melalui layanan cloud seperti Google Drive atau Microsoft OneDrive.

10. Big Data

Big data digunakan untuk menganalisis pola belajar siswa. Data ini dapat membantu guru dalam mengambil keputusan terkait metode pengajaran yang lebih efektif.

11. Teknologi Wearable

Wearable devices seperti kaca mata pintar atau smartwatch digunakan dalam pendidikan untuk eksperimen sains atau memantau kesehatan siswa selama aktivitas tertentu.

12. Video Conference

Teknologi video conference seperti Zoom dan Microsoft Teams sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan komunikasi langsung antara guru dan siswa meski berada di lokasi berbeda.

4.2. Inovasi Digital dalam Metode Pengajaran

Inovasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran, memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel,

dan personal. Berikut adalah beberapa bentuk inovasi digital yang diterapkan dalam metode pengajaran:

1. Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, seperti pemberian poin, level, atau penghargaan. Contoh penerapannya adalah aplikasi pembelajaran seperti Kahoot atau Quizizz, yang mengubah evaluasi menjadi aktivitas yang menyenangkan. Metode ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

2. Penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

- Virtual Reality (VR): Membawa siswa ke dunia virtual untuk pengalaman belajar yang mendalam, seperti menjelajahi ruang angkasa atau mengunjungi lokasi bersejarah.
- Augmented Reality (AR): Memperkaya pembelajaran dengan menambahkan elemen digital ke dunia nyata, misalnya melihat organ tubuh manusia dalam 3D menggunakan aplikasi AR.

3. Microlearning

Microlearning adalah metode pembelajaran berbasis konten kecil yang mudah dipahami dalam waktu singkat. Contohnya adalah video singkat yang menjelaskan satu konsep spesifik, seperti yang disediakan di platform YouTube atau TikTok Edukasi.

4. Blended Learning

Metode ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital. Guru dapat menggunakan platform seperti Google Classroom atau Moodle untuk memberikan materi tambahan secara online dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

5. Artificial Intelligence (AI)

AI digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Contoh penerapannya adalah tutor virtual yang membantu siswa memahami materi sesuai kemampuan individu mereka, seperti aplikasi Duolingo untuk pembelajaran bahasa.

6. E-Learning dan Learning Management System (LMS)

Platform E-Learning seperti Coursera, EdX, dan LMS seperti Canvas atau Moodle memungkinkan guru mengelola pembelajaran

secara digital. Guru dapat menyediakan materi, memberi tugas, dan mengevaluasi hasil belajar siswa melalui platform ini.

7. Teknologi Video Conference

Teknologi seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Google Meet memungkinkan pembelajaran jarak jauh (online learning). Guru dapat memberikan pengajaran langsung dengan fitur interaktif seperti berbagi layar, polling, dan diskusi kelompok.

8. 8. Flipped Classroom

Dalam metode ini, siswa mempelajari materi dasar secara mandiri menggunakan video atau sumber belajar online sebelum kelas. Waktu di kelas digunakan untuk diskusi, pemecahan masalah, dan aktivitas kolaboratif.

9. Multimedia dalam Pengajaran

Penggunaan video, animasi, infografis, dan presentasi interaktif membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Multimedia mempermudah visualisasi materi yang abstrak, seperti simulasi eksperimen kimia.

10. Chatbot Edukasi

Chatbot berbasis AI seperti "Socratic" atau chatbot yang dikembangkan untuk kursus

tertentu membantu siswa mendapatkan jawaban cepat atas pertanyaan mereka. Chatbot ini menjadi asisten belajar yang tersedia 24/7.

4.3. Peran Teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) telah menjadi solusi utama untuk memastikan keberlanjutan proses pendidikan, terutama di era digital. Teknologi memiliki peran krusial dalam mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran jarak jauh dengan menyediakan berbagai alat dan platform inovatif. Berikut adalah peran teknologi dalam PJJ:

1. Platform Pembelajaran Online

Teknologi menyediakan platform seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo yang memungkinkan siswa dan guru untuk terhubung secara virtual. Melalui platform ini, guru dapat mengunggah materi, memberikan tugas, dan melakukan evaluasi secara real-time.

2. Teknologi Video Conference

Aplikasi seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Google Meet memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa. Dengan fitur berbagi layar, diskusi kelompok, dan rekaman sesi,

proses belajar mengajar tetap berlangsung meskipun tanpa kehadiran fisik.

3. Multimedia sebagai Media Pembelajaran

Teknologi multimedia seperti video, animasi, dan presentasi interaktif memperkaya pengalaman belajar. Guru dapat menggunakan alat seperti Canva, PowerPoint, atau animasi 3D untuk menjelaskan konsep yang kompleks secara visual.

4. E-Learning dan Learning Management Systems (LMS)

LMS seperti Blackboard dan Canvas memberikan struktur untuk pengelolaan kursus, penyimpanan materi, dan pelaporan kinerja siswa. E-learning mempermudah siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai jadwal mereka.

5. Personalisasi Pembelajaran dengan Artificial Intelligence (AI)

Teknologi AI membantu menciptakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Contohnya adalah platform pembelajaran seperti Duolingo yang menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan individu siswa.

6. Peningkatan Kolaborasi

Alat kolaborasi digital seperti Google Docs, Padlet, dan Trello memungkinkan siswa bekerja dalam tim meskipun berada di lokasi yang berbeda. Teknologi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proyek kolaboratif.

7. Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi

Gamifikasi, seperti yang diterapkan di aplikasi Quizizz dan Kahoot, menambahkan elemen permainan ke dalam pembelajaran. Ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi siswa.

8. Penggunaan Teknologi Mobile

Aplikasi pembelajaran berbasis mobile memungkinkan siswa untuk belajar menggunakan smartphone atau tablet. Contoh aplikasi seperti Khan Academy atau Google Arts & Culture menyediakan konten pendidikan yang mudah diakses.

9. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

VR dan AR memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Dengan VR, siswa dapat "mengunjungi" tempat bersejarah

atau menjelajahi ruang angkasa. AR memungkinkan siswa untuk melihat simulasi konsep secara langsung di dunia nyata.

10. Penyimpanan dan Berbagi Data dengan Cloud Computing

Teknologi cloud computing seperti Google Drive dan Dropbox memungkinkan siswa dan guru menyimpan serta berbagi materi pembelajaran secara aman. Teknologi ini memastikan akses mudah ke data kapan saja.

4.4. Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan

Integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan adalah proses menggabungkan perangkat digital, perangkat lunak, dan sumber daya berbasis teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman dan hasil belajar. Dengan kemajuan teknologi, integrasi ini menjadi semakin penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia modern yang semakin digital. Berikut adalah aspek penting dari integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan:

1. Penggunaan Platform Pembelajaran Digital

Platform seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo memungkinkan guru untuk menyusun kurikulum yang berbasis digital. Guru dapat menyisipkan materi pembelajaran berupa dokumen, video, kuis, dan diskusi online untuk melibatkan siswa secara aktif.

2. Pengembangan Literasi Digital

Integrasi teknologi membantu siswa mengembangkan literasi digital sebagai keterampilan dasar. Melalui penggunaan perangkat digital, siswa belajar cara mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif.

3. Peningkatan Metode Pembelajaran Interaktif

Teknologi memungkinkan pengajaran berbasis multimedia, seperti video, simulasi, dan animasi, yang membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Contohnya adalah simulasi eksperimen laboratorium menggunakan perangkat lunak seperti PhET Interactive Simulations.

4. Penyesuaian Pembelajaran dengan Kebutuhan Individu

Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran. Sistem berbasis AI, seperti tutor

digital, dapat menganalisis kebutuhan siswa dan memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

5. Kolaborasi Digital

Teknologi mendorong kolaborasi antar siswa melalui alat seperti Google Docs, Padlet, dan Trello. Kolaborasi ini memungkinkan siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas atau proyek secara online.

6. Pengembangan Kurikulum Berbasis STEM

Integrasi teknologi sangat mendukung pendekatan berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Alat seperti robotik, coding, dan simulasi sains membantu siswa memahami konsep secara praktis.

7. Penilaian Berbasis Teknologi

Teknologi memungkinkan evaluasi yang lebih efisien melalui sistem ujian online, aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot, atau penilaian otomatis menggunakan platform LMS. Ini membantu guru melacak kemajuan siswa secara real-time.

8. Pembelajaran Jarak Jauh

Dengan teknologi, kurikulum dapat dirancang untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. ¹ Siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja melalui internet, menjadikan pendidikan lebih inklusif dan fleksibel.

9. Pengintegrasian Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

Penggunaan VR dan AR dalam kurikulum memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang imersif. Contohnya adalah eksplorasi tata surya dalam VR atau melihat struktur tubuh manusia secara interaktif dengan AR.

10. Penyimpanan dan Akses Data Melalui Cloud Computing

Teknologi cloud memungkinkan penyimpanan materi pembelajaran, tugas, dan dokumen lainnya secara online. Guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses data ini kapan saja, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien.

Tantangan Integrasi Teknologi

- **Infrastruktur Teknologi:** Tidak semua sekolah memiliki akses ke perangkat atau internet yang memadai.

- Pelatihan Guru: Guru memerlukan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal.
- Kesenjangan Digital: Perbedaan akses teknologi antar siswa dapat memengaruhi kesetaraan dalam pembelajaran.

BAB V

KURIKULUM INOVATIF

5.1. Pengantar Kurikulum Inovatif

Kurikulum inovatif adalah pendekatan dalam perancangan dan pelaksanaan kurikulum yang bertujuan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan abad ke-21. Pendekatan ini menekankan pentingnya fleksibilitas, relevansi, dan keterpaduan dalam sistem pendidikan untuk menghadapi tantangan global, perkembangan teknologi, serta kebutuhan dunia kerja yang dinamis.

1. Latar Belakang dan Definisi

Kurikulum inovatif muncul sebagai respons terhadap kritik bahwa kurikulum tradisional sering kali terlalu kaku, terfokus pada hafalan, dan kurang relevan dengan kebutuhan kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan inovasi, kurikulum ini dirancang untuk:

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif.
- b. Mendorong keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

- c. Mengintegrasikan teknologi sebagai alat pembelajaran utama.

2. Pentingnya Inovasi dalam Kurikulum

Inovasi dalam kurikulum diperlukan untuk:

- a. Meningkatkan relevansi pembelajaran:
Menyelaraskan isi dan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan sosial.
- b. Mendukung pembelajaran sepanjang hayat:
Membekali siswa dengan kemampuan untuk belajar dan beradaptasi terhadap perubahan.
- c. Membentuk karakter dan keterampilan abad ke-21:
Termasuk literasi digital, keterampilan sosial, dan keberlanjutan lingkungan.

3. Fokus Kurikulum Inovatif

Kurikulum inovatif tidak hanya berfokus pada hasil akademik tetapi juga pada perkembangan holistik peserta didik, mencakup:

- a. Penguatan nilai-nilai moral dan etika.
- b. Pembentukan kecakapan hidup (life skills).

- c. Pengembangan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik siswa.

Melalui pengantar ini, kurikulum inovatif diharapkan dapat menjadi panduan pendidikan yang lebih adaptif, relevan, dan berorientasi masa depan, baik dalam konteks lokal maupun global.

5.2. Konsep Dasar Kurikulum Inovatif

Kurikulum inovatif dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan modern yang terus berkembang, dengan menekankan pada pendekatan pembelajaran yang fleksibel, relevan, dan adaptif. Konsep dasar ini didasarkan pada berbagai landasan filosofi, teori, dan praktik pendidikan yang berorientasi pada perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

1. Landasan Filosofis

Kurikulum inovatif didasarkan pada filosofi pendidikan progresif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran. Prinsip-prinsip utama meliputi:

a. Humanisme:

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi individu secara maksimal, baik

dari sisi intelektual, emosional, maupun sosial.

b. Konstruktivisme:

Pembelajaran dirancang untuk membantu siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan konteks dunia nyata.

c. Relevansi:

Kurikulum harus mencerminkan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global.

2. Landasan Teoritis

Kurikulum inovatif dibangun berdasarkan teori-teori pendidikan berikut:

a. Teori Belajar Aktif:

Pembelajaran berbasis aktivitas memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

b. Teori Berbasis Kompetensi:

Kurikulum berorientasi pada pencapaian kompetensi tertentu yang relevan dengan kebutuhan siswa dan masyarakat.

c. Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi:

Mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa.

3. Landasan Praktis

Landasan praktis kurikulum inovatif mencakup pendekatan operasional yang dapat diterapkan dalam berbagai lingkungan pendidikan:

a. Fleksibilitas dalam Desain Kurikulum:

Struktur kurikulum harus memungkinkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan siswa dan perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Integrasi Interdisipliner:

Memadukan berbagai disiplin ilmu untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa.

c. Kolaborasi dengan Pemangku Kepentingan:

Melibatkan guru, siswa, orang tua, dan komunitas dalam merancang dan melaksanakan kurikulum.

4. Fokus Kurikulum Inovatif

Konsep ini berorientasi pada:

a. Keterampilan Abad ke-21:

Berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

b. Pembelajaran Berpusat pada Siswa:

Membantu siswa menjadi pembelajar mandiri dan mampu memecahkan masalah.

c. Keberlanjutan dan Globalisasi:

Menanamkan nilai-nilai keberlanjutan dan kesadaran global.

Melalui pendekatan ini, kurikulum inovatif bertujuan menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi tantangan masa depan, baik secara akademis maupun dalam kehidupan sosial.

5.3. Komponen Kurikulum Inovatif

Kurikulum inovatif dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan masyarakat di era modern, dengan mengintegrasikan berbagai elemen yang saling mendukung. Komponen-komponen ini mencakup aspek konseptual, teknis, dan praktis untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, relevan, dan adaptif.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam kurikulum inovatif dirumuskan secara jelas, berfokus pada

pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap siswa. Tujuan ini mencakup:

- a. Keterampilan Abad ke-21:
Berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.
- b. Pembentukan Karakter:
Menanamkan nilai moral, etika, dan rasa tanggung jawab sosial.
- c. Kesiapan Global:
Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global dengan literasi digital dan kesadaran lintas budaya.

2. Isi Kurikulum

Isi kurikulum inovatif mencakup materi yang relevan dan terkini, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan dunia:

- a. Integrasi Teknologi:
Menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran utama.
- b. Pendekatan Interdisipliner:
Materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk memberikan perspektif holistik.
- c. Konten Kontekstual:

Materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan tantangan masyarakat lokal maupun global.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam kurikulum inovatif dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa:

- a. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):
Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kerja tim.
- b. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning):
Melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.
- c. Pendekatan Kolaboratif:
Membantu siswa belajar bekerja sama dan berbagi ide.
- d. Penggunaan Media Digital:
Memanfaatkan alat digital dan platform online untuk pembelajaran interaktif.

4. Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi dalam kurikulum inovatif lebih berorientasi pada proses, bukan hanya hasil:

- a. Penilaian Berbasis Kompetensi:

Mengukur pencapaian kompetensi tertentu secara menyeluruh.

b. Penilaian Formatif:

Memberikan umpan balik selama proses pembelajaran untuk membantu siswa berkembang.

c. Penilaian Otentik:

Menilai kemampuan siswa melalui tugas dunia nyata, seperti proyek, presentasi, atau portofolio.

5. Sumber Daya dan Teknologi

Penggunaan sumber daya yang inovatif adalah inti dari kurikulum ini:

a. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):

Alat untuk mendukung pembelajaran digital.

b. Sumber Belajar Terbuka (Open Educational Resources):

Memanfaatkan konten gratis dan berkualitas tinggi.

c. Lingkungan Belajar Virtual:

Mengintegrasikan platform e-learning untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

6. Peran Guru dan Peserta Didik

a. Guru sebagai Fasilitator:

Memfasilitasi pembelajaran aktif, bukan hanya memberikan ceramah.

b. Siswa sebagai Subjek Aktif:

Siswa diharapkan menjadi pembelajar mandiri yang proaktif dalam proses pembelajaran.

7. Keterlibatan Pemangku Kepentingan

Kurikulum inovatif melibatkan semua pihak yang berkepentingan, termasuk:

a. Orang Tua dan Komunitas:

Mendukung pembelajaran di luar kelas.

b. Dunia Kerja:

Memberikan wawasan dan pengalaman nyata melalui magang atau proyek kerja.

Komponen-komponen ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan kurikulum yang dinamis, relevan, dan berkelanjutan, yang mampu menjawab kebutuhan pendidikan modern.

5.4. Strategi Pengembangan Kurikulum Inovatif

Pengembangan kurikulum inovatif memerlukan pendekatan yang sistematis, berbasis pada kebutuhan

peserta didik, perubahan global, dan kemajuan teknologi. Berikut adalah strategi utama yang dapat diterapkan:

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan

Sebelum merancang kurikulum, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran.

- a. Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik:

Memahami kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

- b. Analisis Konteks Global dan Lokal:

Menyesuaikan dengan tuntutan abad ke-21, seperti literasi digital, kreativitas, dan pemecahan masalah.

- c. Penetapan Tujuan yang Jelas:

Merumuskan tujuan yang terukur dan relevan dengan tantangan dunia modern.

2. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Integrasi teknologi adalah elemen kunci dalam kurikulum inovatif:

- a. Penggunaan Alat Digital:

Memanfaatkan aplikasi pembelajaran online, sistem manajemen pembelajaran (LMS), dan media sosial sebagai alat bantu pendidikan.

- b. Pembelajaran Berbasis Data:
Menganalisis data kinerja siswa untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran secara real-time.
 - c. Gamifikasi:
Menambahkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi siswa.
3. Pengembangan Materi yang Relevan dan Adaptif
- Materi pembelajaran harus relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat disesuaikan dengan perubahan.
- a. Interdisipliner:
Menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk memberikan wawasan yang luas dan holistik.
 - b. Kontekstualisasi:
Menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
 - c. Materi Modular:
Mengembangkan bahan ajar yang fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa.
4. Pelibatan Pemangku Kepentingan

Pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan industri, harus dilibatkan dalam proses pengembangan:

a. Konsultasi dengan Guru:

Guru sebagai pelaksana utama kurikulum memberikan wawasan praktis dalam pengembangannya.

b. Kolaborasi dengan Dunia Kerja:

Melibatkan sektor industri untuk memastikan kurikulum relevan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja.

c. Partisipasi Siswa:

Memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan kebutuhan dan harapan.

5. Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif
Metode pembelajaran harus interaktif, kolaboratif, dan berbasis pada pengalaman:

a. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):

Melibatkan siswa dalam proyek nyata untuk memecahkan masalah.

b. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning):

Menekankan pada analisis dan solusi terhadap masalah yang kompleks.

c. Pendekatan Kolaboratif:

Menggunakan diskusi kelompok, simulasi, atau kerja tim untuk membangun keterampilan sosial.

6. Evaluasi dan Umpan Balik Berkelanjutan

Evaluasi harus dilakukan secara terus-menerus untuk meningkatkan kualitas kurikulum:

a. Penilaian Formatif dan Sumatif:

Menggunakan kombinasi metode untuk menilai perkembangan siswa secara holistik.

b. Evaluasi Kurikulum:

Mengkaji efektivitas kurikulum secara berkala dan menyesuaikannya dengan perubahan kebutuhan.

c. Pengumpulan Umpan Balik:

Memanfaatkan masukan dari guru, siswa, dan pemangku kepentingan lainnya untuk perbaikan.

7. Peningkatan Kompetensi Guru

Guru harus dibekali dengan pelatihan dan pengembangan profesional:

a. Pelatihan Teknologi:

Membantu guru menguasai alat digital untuk pembelajaran.

b. Pengembangan Pedagogi Baru:

Memberikan pelatihan dalam metode pembelajaran inovatif.

c. Komunitas Praktisi:

Membangun jaringan kolaborasi antar guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

8. Fokus pada Keterampilan Abad ke-21

Kurikulum inovatif harus mendukung pengembangan keterampilan esensial:

a. Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah:

Menanamkan kemampuan untuk menganalisis dan membuat keputusan yang tepat.

b. Kolaborasi dan Komunikasi:

Membantu siswa bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif.

c. Literasi Digital dan Kreativitas:

Memastikan siswa siap menghadapi era teknologi dan dapat berinovasi.

BAB VI

PEMBELAJARAN AKTIF DAN KREATIF

6.1. Pembelajaran aktif dan kreatif

Pembelajaran aktif dan kreatif merupakan pendekatan pembelajaran dimana siswa merupakan subjek utama dalam proses belajar. Dalam metode ini, siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, sehingga dapat menerapkan materi atau obyek pembelajaran dan tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dengan kata lain, siswa didorong untuk berpikir kritis, mencari solusi, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Berpikir kritis disini dapat ditempuh dengan memicu pola pikir siswa dengan cara merangsang siswa untuk berusaha berpikir mencari solusi dari suatu hal atau masalah yang ada. Hal ini bisa dilakukan siswa dengan cara menganalisa materi pembelajaran untuk menuju pada suatu kesimpulan dan pemecahan masalah. Sehingga dapat dikatakan siswa membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga mencapai hasil serta tujuan belajar. Pembelajaran aktif dan kreatif ini juga menekankan keaktifan siswa dalam menemukan, membangun, dan menerapkan pengetahuan baru.

Penemuan merupakan ide dari hasil pengembangan berpikir kritis siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi.

6.2. Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif merupakan strategi belajar-mengajar yang menuntut peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami pokok-pokok materi Pelajaran atau obyek belajar dengan lebih riil, namun juga bisa mengaplikasikannya untuk mengatasi persoalan yang ada di kehidupan nyata. Pada dasarnya belajar merupakan proses aktif siswa menggunakan pemikirannya dalam membangun pemahaman. Hal ini menuntut siswa untuk lebih aktif berkegiatan dan membangun ketrampilan serta perilaku tertentu. Pembelajaran aktif bisa dilakukan dengan lebih menekankan kepada interaksi, baik itu interaksi siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru yang didasarkan pada keterlibatan interaksi siswa terhadap obyek belajar. Hal ini dapat menghasilkan pola interaksi diskusi dan kolaborasi serta penerapan materi pelajaran yang sudah dipelajari dengan lebih mantap.

Dalam pembelajaran aktif, peran guru atau pendidik tidak begitu dominan. Guru bukan menjadi satu-satunya pusat dan narasumber proses belajar mengajar melainkan bertugas sebagai fasilitator agar peserta didik dapat merangsang keaktifannya, baik dari segi fisik, mental, emosional, dan sosial.

6.3. Fungsi & Tujuan Metode Pembelajaran Aktif untuk Siswa

Dirangkum dari sebuah buku berjudul Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning) karangan Sri Rahayu, S.Pd. SD, inilah beberapa tujuan dan fungsi dari active learning.

1. Membantu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa
2. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
3. Membantu memotivasi para siswa untuk menguasai pelajaran yang menurutnya menjemukan.
4. Melatih kerja sama antar murid dan mengasah rasa tanggung jawab siswa
5. Mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki peserta didik demi mendapatkan hasil belajar yang optimal.

6. Menjaga perhatian siswa agar tetap fokus terhadap tujuan pembelajaran

6.4. Contoh Penerapan & Pengembangan Pembelajaran Aktif di Kelas

Untuk menerapkan dan mengembangkan pembelajaran aktif di kelas, ada beberapa metode yang bisa dipraktekkan di kelas.

1. Everyone is a Teacher Here

Penerapan metode ini memberi kesempatan bagi siswa untuk menjadi narasumber bagi teman-temannya. Dengan cara ini harapannya siswa yang pasif dapat lebih aktif selama proses belajar-mengajar. Metodenya adalah Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan topik atau masalah tertentu. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menyelesaikan soal atau masalah yang relevan dengan materi pembelajaran, dan kemudian mereka mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelas. Manfaatnya dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerjasama tim, dan pemahaman konsep secara mendalam.

2. Role Play

Role play merupakan pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bentuk simulasi atas peristiwa atau kejadian aktual. Metode: Siswa berperan dalam situasi atau skenario yang dirancang untuk meniru dunia nyata. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, siswa dapat berperan sebagai pelanggan dan penjual dalam skenario pertemuan di toko. Dalam mata pelajaran lain, mereka bisa berperan sebagai tokoh sejarah atau ilmuwan. Manfaatnya adalah memungkinkan siswa untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan refleksi.

3. Team Quiz

Team quiz adalah metode belajar dengan mengajak siswa untuk berkelompok dan membuat pertanyaan sekaligus jawaban sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan. Metode: Menggunakan kuis atau permainan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi. Misalnya, kuis berbasis aplikasi seperti Kahoot! atau Quizizz yang memungkinkan siswa berkompetisi dan belajar secara menyenangkan. Manfaat metode team quiz bagi siswa adalah menambah motivasi belajar, memperkuat

pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

4. Jigsaw

Jigsaw adalah metode belajar secara kelompok untuk melatih tanggung jawab dan kerja sama antar siswa. Metode: Teknik pembelajaran di mana setiap siswa dalam kelompok kecil diberi bagian materi yang berbeda. Setelah mempelajari bagian mereka, mereka berkumpul dengan siswa dari kelompok lain yang mempelajari bagian yang sama, untuk berbagi informasi. Setelah itu, mereka kembali ke kelompok awal dan mengajarkan teman-teman mereka. Manfaat: Mendorong kerja sama, komunikasi, dan pembelajaran berbasis tim.

5. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Metode: Siswa diberikan masalah dunia nyata yang kompleks dan harus bekerja untuk mencari solusi. Dalam prosesnya, siswa mengidentifikasi informasi yang diperlukan, melakukan penelitian, dan mendiskusikan hasil temuan mereka. Manfaat: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

6. Think-Pair-Share

Metode: Dalam teknik ini, guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Siswa diberi waktu untuk berpikir secara individual, kemudian berdiskusi dengan pasangan mereka, dan akhirnya berbagi jawaban atau pendapat mereka dengan seluruh kelas. Manfaatnya adalah siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

7. Mind Mapping

Metode: Siswa membuat peta konsep atau mind map untuk mengorganisasi informasi yang telah dipelajari. Ini dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok, dan bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara ide-ide utama dan sub-ide. Manfaat: Meningkatkan pemahaman dan keterampilan organisasi informasi.

8. Peer Teaching (Pengajaran Teman Sebaya)

Dalam metode ini, siswa yang telah menguasai suatu materi mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelas yang belum memahaminya. Ini dapat dilakukan dalam format kelompok atau pasangan. Manfaat dari peer teaching ini adalah menguatkan

pemahaman siswa yang mengajar dan memberi kesempatan bagi siswa lain untuk mendapatkan penjelasan yang lebih sederhana.

9. Blended Learning

Blended learning merupakan metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring, di mana siswa dapat mengakses materi tambahan melalui platform digital atau aplikasi pembelajaran. Manfaatnya adalah Memberikan fleksibilitas, meningkatkan akses ke sumber daya, dan mendorong pembelajaran mandiri.

10. Card Sort

Metode card sort adalah dengan mengajak peserta didik untuk melakukan klasifikasi materi yang telah dipelajari untuk menemukan konsep dan fakta-fakta yang dibutuhkan. Card sort juga dapat diartikan sebagai "pengelompokan kartu" adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas mengelompokkan kartu-kartu yang berisi informasi atau konsep. Kartu-kartu ini kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori, ciri-ciri, atau hubungan tertentu.

11. Reading Guide

Reading guide adalah suatu strategi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teks bacaan secara lebih mendalam dan efektif. Merupakan metode belajar yang memandu siswa untuk mempelajari sesuatu melalui bacaan, baik majalah, buku, media online, maupun koran.

12. Active Debate

Merupakan metode dimana siswa diajak untuk berdiskusi secara aktif dan terstruktur mengenai suatu topik yang kontroversial atau memiliki berbagai perspektif. Dalam debat aktif, siswa tidak hanya menyampaikan pendapat, tetapi juga harus mendukung argumen mereka dengan bukti-bukti yang kuat dan relevan. Manfaat metode ini dapat membantu peserta didik untuk belajar mempertahankan pendapat berdasarkan keyakinan mereka sendiri. Selain itu, lewat kegiatan ini siswa bisa belajar berkomunikasi dengan mengkomunikasikan gagasannya ke orang lain.

13. Demonstration

Dalam metode ini, guru atau instruktur secara langsung memperlihatkan atau mempraktikkan suatu proses, keterampilan, atau konsep kepada

siswa. Kegiatan presentasi yang memadukan penjelasan lisan dan peragaan alat. Pada metode ini, siswa juga belajar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya.

6.5. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreatifitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernahh berhenti menekankan pada proses berpikir divergen, di mana siswa didorong untuk menghasilkan banyak ide-ide baru dan unik dalam memecahkan masalah. Ini berbeda dengan berpikir konvergen yang lebih fokus pada satu jawaban yang benar.

Mengapa pembelajaran kreatif penting?

- Meningkatkan motivasi: Kegiatan yang kreatif dan menyenangkan membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.
- Meningkatkan minat belajar: Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

- Mengembangkan keterampilan berpikir kritis: Siswa dilatih untuk menganalisis informasi, mengevaluasi ide, dan membuat keputusan yang baik.
- Memperkuat kemampuan pemecahan masalah: Siswa diajarkan untuk menghadapi tantangan dengan cara yang inovatif dan fleksibel.
- Mendorong kreativitas: Siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi potensi mereka dan menghasilkan karya-karya orisinal.

Contoh kegiatan pembelajaran kreatif

- Proyek berbasis masalah: Siswa bekerja sama untuk mencari solusi atas masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.
- Pembelajaran berbasis bermain: Melalui permainan, siswa belajar konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan.
- Seni dan musik: Kegiatan seni dan musik merangsang kreativitas dan ekspresi diri.
- Mind mapping: Visualisasi ide-ide melalui mind map membantu siswa untuk mengorganisasi pikiran dan menemukan koneksi baru.

- Storytelling: Menciptakan cerita atau dongeng mendorong siswa untuk berpikir imajinatif dan mengembangkan bahasa.

6.6. Berbagai Metode Pembelajaran Kreatif

Ada banyak metode pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan di kelas. Berikut beberapa contohnya:

- Pembelajaran Berbasis Proyek: Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang kompleks dan bermakna.
- Pembelajaran Berbasis Masalah: Siswa diajak untuk mencari solusi atas masalah nyata yang ada di lingkungan sekitar mereka.
- Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Siswa diajak untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.
- Simulasi: Siswa melakukan simulasi untuk memahami suatu konsep atau proses.
- Role-playing: Siswa berperan sebagai tokoh tertentu untuk memahami suatu situasi atau peristiwa.
- Mind mapping: Siswa membuat peta pikiran untuk memvisualisasikan ide-ide mereka.
- Brainstorming: Siswa menghasilkan ide-ide sebanyak mungkin dalam waktu yang singkat.

- Six Thinking Hats: Siswa menggunakan enam topik berbeda untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

Mengapa pembelajaran aktif dan kreatif penting?

- Meningkatkan motivasi belajar: Ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mereka akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- Memperkuat pemahaman konsep: Dengan melakukan berbagai aktivitas, siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.
- Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi: Pembelajaran aktif menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah.
- Menyiapkan siswa untuk masa depan: Keterampilan yang dikembangkan melalui pembelajaran aktif sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

6.7. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif dan Kreatif

- Siswa sebagai pusat pembelajaran: Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa.
- Lingkungan belajar yang kondusif: Guru menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan mendukung kreativitas.
- Variasi metode pembelajaran: Guru menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- Penilaian autentik: Penilaian dilakukan berdasarkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek.

6.8. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif dan Kreatif

Ciri-ciri pembelajaran aktif dan kreatif menurut Uno hamzah dan Nurdin (2011) di dalam panduan pembelajaran model ALIS (Active learning in school) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata
3. Pembelajaran mendorong anak untuk berfikir tingkat tinggi
4. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda

5. Pembelajaran mendorong siswa berinteraksi dengan guru
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar
7. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
8. Guru memantau proses belajar siswa
9. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa

Ada 10 karakteristik pembelajaran aktif dan kreatif menurut Suahrsimi Arkunto (Yufiarti, 1999) yaitu :

1. Tidak terbatas di ruang kelas
Pembelajaran tidak hanya terbatas hanya di ruang kelas namun dapat dilaksanakan diluar kelas atau sekolah dalam lingkup yang paling dekat seperti halaman sekolah, dirumah dan tempat lain yang ada di Masyarakat.
2. Melibatkan semua siswa dalam seluruh kegiatan
Pembelajaran yang melibatkan semua siswa mengandung dua hal yaitu menyangkut kegiatan dan menyangkut siswa. Dalam pembelajaran apabila suatu kegiatan berlangsung, semua siswa harus terlibat dalam kegiatan tersebut. Bila perlu dari awal sampai akhir pembelajaran.

3. Berorientasi pada hasil belajar

Karakteristik ketiga ini sejalan dengan apa yang disebutkan dalam karakteristik kedua. Jika siswa dituntut untuk mengikuti semua kegiatan berarti berarti siswa dikehendaki terlibat dalam proses bukan hanya asal dapat menunjukkan hasil saja.

4. Peranan siswa pro-aktif

Selama masa persiapan, mungkin guru perlu memberikan pengarahan seperlunya dalam bentuk memberikan pancingan dan motivasi tetapi sesudah siswa dapat dilepas guru memberikan waktu sepenuhnya pada siswanya. Kini siswa yang memegang peranan yang proaktif, sesekali guru mengamati sambil membetulkan jika ada kekeliruan atau kondisi kelas memang menghendaki guru untuk melakukan sesuatu.

5. Guru berperang sebagai fasilitator

Guru memberikan pancingan atau petunjuk secara garis besar kepada siswa kemudian siswa tersebut yang menentukan sendiri tentang hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan yang akan mereka lakukan.

6. Memperhatikan perbedaan antara individu siswa

Dalam pembelajaran guru dituntut untuk memperhatikan perbedaan tiap individu siswa. Jika guru memahami keadaan masing-masing siswa tentu ia dapat memberikan pengarahan dan motivasi kepada tiap siswa secara penuh. Sebagai akibat dari pemberian perhatian terhadap perbedaan individual ini maka pembelajaran siswa akan bervariasi antara yang satu dengan yang lainnya, tetapi siswa akan merasa puas karena mendapat layanan sesuai dengan kebutuhan.

7. Interaksi siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan

Interaksi antar siswa dapat dilakukan dengan melakukan dramatisasi, simulasi, bermain peran dan sosiodrama, main sandiwara, mengerjakan tugas kelompok dan lain sebagainya. Sementara interaksi dengan lingkungan dapat terbentuk dari individu-individu yang berbeda di dalamnya. Individu dan lingkungan merupakan dua sisi yang saling bekerja sama untuk menciptakan sesuatu demi kesejahteraan warga agar mencapai

kesejahteraan hidupsebagaimana yang diinginkanya.

8. Siswa bertanggung jawab atas pembelajaran yang dilakukan

Dalam pembelajaran siswa sendiri bertanggung jawab atas pembelajaran yang mereka lakukan. Kebebasan dan tanggung jawab merupakan dua hal yang saling terkait. Sejalan dengan pemberian wewenang penuh kepada siswa tersebut, guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selanjutnya siswa itu sendiri harus bersedia mempertanggung jawabkan apayang mereka kerjakan.

9. Menggunakan sumber lingkungan

Sejalan dengan kebebasan siswa ditambah dengan tujuan utamamuatan lokal adalah pengenalan siswa terhadap lingkungan maka pemanatanlingkungan merupakan sasaran utama dalam pembelajaran muatan lokal ini. Di lingkungan siswa baik sekitar tempat tinggal maupun sekolah banyaksekali bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk mengerjakanmuatan lokal.

10. Adanya kerjasama antara sekolah dengan masyarakat

Sudah dijelaskan bahwa dalam pembelajaran siswa tidak terbatashanya belajar didalam kelas tetapi juga luar kelas dilingkungan sekolahmaupun lingkungan masyarakat. Dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa sekolah dan masyarakat bekerjasama, misalnya dalam halmenyediakan sarana dan prasarana, memberikan pengalaman belajar yangtepat dan berarti bagi siswa. Bantuan dari masyarakat dapat berupa tenagaahli budaya tradisional misalnya pemuka adat, seniman musik tradisional, seniman tari tradisional atau olah raga tradisional

6.9. Contoh Penerapan Pembelajaran Aktif dan Kreatif

- Diskusi kelompok: Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas suatu topik, saling bertukar pikiran, dan menemukan solusi bersama.
- Proyek berbasis masalah: Siswa diberikan masalah nyata yang harus mereka pecahkan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari.

- **Simulasi:** Siswa berperan sebagai tokoh atau situasi tertentu untuk memahami suatu konsep atau peristiwa.
- **Pembelajaran berbasis permainan:** Siswa belajar melalui permainan yang menyenangkan dan menantang.
- **Studi kasus:** Siswa menganalisis kasus nyata untuk memahami suatu konsep atau prinsip.

6.10. Tantangan dan Solusi

- **Kurangnya sumber daya:** Guru perlu kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang ada untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.
- **Ukuran kelas yang besar:** Guru dapat membagi kelas menjadi kelompok kecil atau menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran individual.
- **Kurangnya pelatihan guru:** Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai untuk menerapkan pembelajaran aktif dan kreatif.

Dengan menerapkan pembelajaran aktif dan kreatif, kita dapat menciptakan generasi pelajar yang

mandiri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

BAB VII

PERAN GURU DALAM PENDIDIKAN INOVATIF

7.1. Pengantar Peran Guru dalam Pendidikan Inovatif

Peran guru dalam pendidikan inovatif sangat penting, karena merupakan aktor utama yang menggerakkan perubahan dalam sistem pendidikan. Pendidikan inovatif mengacu pada pendekatan dan metode pembelajaran yang berfokus pada kreativitas, teknologi, dan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Dalam konteks ini, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pendidikan inovatif menuntut guru untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, seperti perkembangan teknologi yang pesat dan perubahan dalam kebutuhan masyarakat global. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, menciptakan kurikulum yang relevan dan menarik,

serta memfasilitasi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian, peran guru menjadi semakin kompleks, karena merupakan harus tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Dalam konteks pendidikan inovatif, guru juga berfungsi sebagai agen perubahan yang membantu membentuk pola pikir siswa dan mendorong untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Maka harus siap menghadapi tantangan, seperti kurangnya sumber daya, perubahan dalam kebijakan pendidikan, atau perbedaan kemampuan siswa, serta mampu mengubah tantangan tersebut menjadi peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, peran guru dalam pendidikan inovatif bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pemimpin yang mampu mendorong pembaruan dalam proses pendidikan.

7.2. Konsep Dasar Guru sebagai Agen Perubahan

Guru sebagai agen perubahan memiliki peran yang sangat strategis dalam mengarahkan dan memfasilitasi perkembangan peserta didik serta memperkenalkan

inovasi dalam proses pendidikan. Sebagai agen perubahan, guru tidak hanya mengajar, tetapi juga menginspirasi dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman yang cepat. Maka adalah kunci untuk mewujudkan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan dunia yang terus berkembang. Peran guru dalam mengarahkan perubahan, diantaranya adalah:

1. Pendidik dan Pembimbing

Guru sebagai agen perubahan tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membimbing siswa untuk memahami perubahan yang terjadi di sekitar. Guru harus dapat memotivasi siswa untuk melihat perubahan sebagai peluang, bukan ancaman. Dengan demikian, maka membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap perubahan, serta kesiapan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

2. Penerapan Pembelajaran Inovatif

Sebagai agen perubahan, guru diharapkan dapat memanfaatkan metode pembelajaran inovatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di era digital ini. Misalnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti e-learning, media sosial, dan aplikasi

pembelajaran interaktif. Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan menyenangkan.

3. Mendorong Perubahan dalam Sikap dan Pola Pikir

Guru juga berperan dalam membentuk sikap dan pola pikir siswa terhadap pendidikan. Sebagai agen perubahan, maka perlu mengajarkan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Dalam hal ini, guru bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan sikap terbuka terhadap pembelajaran sepanjang hayat.

4. Mempengaruhi Kebijakan Pendidikan

Guru sebagai agen perubahan dapat turut berperan dalam mempengaruhi kebijakan pendidikan. Maka memberikan masukan atau kritik konstruktif yang dapat mendorong pengembangan kurikulum atau metode pengajaran yang lebih relevan dan efektif. Selain

itu, guru juga dapat berkontribusi dalam pengembangan komunitas pembelajaran di sekolah, yang nantinya dapat mendukung perubahan sistem pendidikan secara keseluruhan.

5. Memberdayakan Siswa untuk Menjadi Pemimpin Perubahan

Peran guru tidak hanya terbatas pada mendidik siswa, tetapi juga pada membimbing untuk menjadi pemimpin perubahan di masa depan. Melalui pemberian peluang untuk berinisiatif, berkolaborasi, dan membuat keputusan yang berdampak, guru dapat menanamkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa yang kelak akan menjadi agen perubahan di masyarakat.

Sebagai agen perubahan, guru sering menghadapi berbagai tantangan, seperti:

- a. Kurangnya dukungan atau pelatihan dalam mengimplementasikan inovasi
Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang cukup untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi atau inovasi lainnya.
- b. Resistensi terhadap perubahan

Tidak semua siswa atau rekan sejawat siap untuk menerima perubahan, baik dalam metode pengajaran maupun dalam pola pikir.

c. Keterbatasan sumber daya

Fasilitas dan sumber daya pendidikan yang terbatas sering kali menjadi kendala dalam mengimplementasikan ide-ide inovatif.

Namun, meskipun tantangan tersebut ada, guru yang berperan sebagai agen perubahan memiliki kemampuan untuk memimpin dan menginspirasi perubahan positif, yang pada akhirnya akan membawa dampak besar bagi perkembangan pendidikan di tingkat lokal, nasional, bahkan global.

7.3. Kompetensi Guru dalam Pendidikan Inovatif

Kompetensi guru dalam pendidikan inovatif mencakup berbagai keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang memungkinkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Pendidikan inovatif menuntut guru untuk lebih dari sekadar menyampaikan materi pelajaran harus mampu menerapkan metode pengajaran yang dapat merangsang kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Untuk

itu, guru perlu mengembangkan sejumlah kompetensi tertentu agar dapat berperan secara efektif dalam pendidikan inovatif. Kompetensi utama guru dalam pendidikan inovatif, diantaranya adalah:

1. Kompetensi Pedagogik

Guru harus menguasai teori dan praktik pengajaran yang beragam serta mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pendidikan inovatif, kompetensi pedagogik mencakup kemampuan untuk mengadaptasi kurikulum dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Guru harus mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan berfokus pada pengembangan keterampilan kritis siswa.

2. Kompetensi Profesional

Guru yang kompeten dalam pendidikan inovatif harus terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan profesionalnya. Maka harus mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan dan teknologi. Ini termasuk pemahaman terhadap berbagai platform digital yang dapat mendukung pembelajaran serta

kemampuan untuk menggunakan sumber daya tersebut secara efektif dalam pengajaran. Selain itu, guru juga harus menguasai materi pembelajaran dengan baik, serta mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

3. Kompetensi Sosial

Guru harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan siswa, orang tua, rekan sejawat, serta pihak lain yang terlibat dalam pendidikan. Dalam pendidikan inovatif, guru perlu bekerja sama dengan berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan pembelajaran yang aktif. Maka juga harus mampu memahami karakter dan kebutuhan siswa, serta menunjukkan empati dan dukungan bagi perkembangan sosial dan emosional.

4. Kompetensi Kepribadian

Guru yang kompeten dalam pendidikan inovatif harus memiliki kepribadian yang positif, dapat diandalkan, dan inspiratif. Kepribadian guru berperan besar dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung bagi siswa. Guru harus menjadi teladan dalam

berpikir kreatif, terbuka terhadap ide-ide baru, dan mampu menghadapi tantangan dengan sikap yang positif. Sikap fleksibel, adaptif, dan inovatif menjadi sangat penting untuk menanggapi kebutuhan siswa yang beragam dalam lingkungan pembelajaran yang terus berubah.

5. Kompetensi Teknologi Pendidikan

Dalam era digital saat ini, guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Kompetensi ini mencakup kemampuan menggunakan perangkat lunak pendidikan, platform e-learning, media sosial, serta aplikasi digital lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Guru juga perlu mengajarkan siswa tentang literasi digital dan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar yang lebih personal dan menyenangkan.

6. Kompetensi Manajerial dan Kepemimpinan

Guru yang berperan dalam pendidikan inovatif perlu memiliki kompetensi manajerial untuk mengelola kelas dan proses pembelajaran secara efisien. Maka harus dapat merencanakan, mengorganisir, dan mengevaluasi kegiatan

belajar mengajar, serta membuat keputusan yang mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas. Selain itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan kepemimpinan untuk memotivasi siswa, mendorong agar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta menciptakan budaya belajar yang positif.

Pendidikan inovatif membutuhkan guru yang tidak hanya menguasai aspek teknis pengajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menantang dan merangsang potensi siswa. Dengan kompetensi yang memadai, guru dapat merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih relevan, memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mempersiapkan untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

Selain itu, kompetensi guru yang baik akan memungkinkan untuk beradaptasi dengan perubahan dalam sistem pendidikan, seperti kurikulum yang dinamis dan kemajuan teknologi. Guru yang kompeten akan menjadi agen perubahan dalam pendidikan, yang membantu menciptakan generasi siswa yang lebih siap untuk berkompetisi dan berkontribusi dalam masyarakat global.

7.4. Strategi Guru dalam Mengembangkan Pendidikan Inovatif

Pendidikan inovatif membutuhkan pendekatan yang kreatif, adaptif, dan berbasis pada kebutuhan serta potensi siswa. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Berikut ini adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengembangkan pendidikan inovatif di kelas:

- a. Menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning - PBL)

PBL adalah strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata. Dalam konteks pendidikan inovatif, guru dapat mengembangkan masalah atau tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong untuk mencari solusi kreatif. PBL membantu siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang diperlukan dalam dunia nyata.

- b. Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran

Salah satu strategi penting dalam pendidikan inovatif adalah penggunaan teknologi. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital, aplikasi, dan perangkat lunak pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, memungkinkan siswa mengakses sumber daya pembelajaran di luar kelas, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Pembelajaran Kolaboratif dan Kooperatif

Dalam pembelajaran inovatif, guru perlu mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan, sehingga dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. Guru dapat merancang proyek atau tugas kelompok yang melibatkan berbagai keterampilan, baik keterampilan teknis, sosial, maupun komunikasi, sehingga siswa belajar untuk bekerja sebagai tim.

d. Penggunaan Pendekatan Diferensiasi

Setiap siswa memiliki keunikan dan cara belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pendekatan diferensiasi, yaitu mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Dalam pendidikan inovatif, diferensiasi memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih personal dan relevan bagi setiap siswa, baik melalui variasi materi, metode, maupun tempo pembelajaran.

e. Menerapkan Pendekatan Konstruktivistik

Pendekatan konstruktivistik berfokus pada bagaimana siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan dunia sekitar. Guru yang menerapkan strategi ini akan menciptakan pembelajaran yang berbasis pada eksplorasi, eksperimen, dan refleksi. Guru juga akan mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan secara aktif dan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Pendekatan ini sangat mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

f. Menyusun Kurikulum yang Fleksibel dan Relevan

Dalam pendidikan inovatif, guru perlu berkolaborasi dengan pihak-pihak terkait untuk menyusun kurikulum yang fleksibel dan relevan dengan perkembangan zaman. Kurikulum tersebut harus mampu menjawab tantangan masa depan dan mengakomodasi berbagai kebutuhan siswa. Guru dapat mengadaptasi kurikulum tersebut dengan mengintegrasikan topik-topik terkini, teknologi, serta pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan kreatif.

g. Memberikan Ruang untuk Eksperimen dan Kreativitas

Pendidikan inovatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kreativitas siswa. Guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung eksperimen, seperti melalui proyek seni, desain, teknologi, atau penelitian. Memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen memungkinkan untuk belajar dari kegagalan, menemukan solusi baru, dan berpikir secara inovatif.

h. Menumbuhkan Budaya Refleksi dan Evaluasi

Dalam pendidikan inovatif, refleksi menjadi kunci penting. Guru perlu mendorong siswa

untuk melakukan evaluasi diri terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani, serta hasil yang telah dicapai. Dengan refleksi yang baik, siswa dapat lebih memahami kekuatan dan kelemahan, serta mencari cara untuk terus berkembang. Guru juga dapat menggunakan refleksi ini untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan melakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

- i. Memberikan Pembelajaran yang Berorientasi pada Pengembangan Keterampilan Abad ke-21
Guru dalam pendidikan inovatif perlu menanamkan keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan ini akan membantu siswa menjadi lebih siap menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah. Guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan ini dalam berbagai mata pelajaran dan aktivitas.

j. Membangun Hubungan yang Positif dengan Siswa

Dalam pendidikan inovatif, hubungan yang positif antara guru dan siswa sangat penting. Guru perlu menciptakan iklim belajar yang aman, terbuka, dan mendukung. Guru yang memperhatikan kesejahteraan emosional siswa dan menunjukkan empati akan membantu menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran. Dengan hubungan yang baik, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

Strategi-strategi di atas adalah beberapa pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengembangkan pendidikan inovatif. Dengan menerapkan strategi ini, guru tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Pendidikan inovatif membutuhkan guru yang kreatif, terbuka terhadap perubahan, dan memiliki komitmen untuk terus belajar dan berkembang.

BAB VIII

PENDIDIKAN BERBASIS NILAI DAN KARAKTER

8.1. Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Nilai

Pendidikan berbasis nilai adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya pengajaran dan pembentukan nilai-nilai moral dan etika yang baik dalam diri peserta didik. Pendidikan ini berfokus pada pengembangan karakter, sikap positif, dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku, sehingga menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki kesadaran moral dan tanggung jawab sosial. Beberapa elemen penting dalam konsep dasar pendidikan berbasis nilai adalah sebagai berikut:

1. Nilai sebagai Landasan Pendidikan

Nilai adalah keyakinan atau prinsip yang dianggap penting dan menjadi pedoman dalam perilaku seseorang. Dalam pendidikan berbasis nilai, nilai-nilai ini menjadi inti dari seluruh proses pembelajaran. Misalnya, nilai kejujuran,

tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, dan empati menjadi fokus utama dalam pendidikan.

2. Pendidikan Karakter

Pendidikan berbasis nilai bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Karakter mencakup pola pikir, sikap, kebiasaan, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai yang diyakini dan diterima dalam masyarakat. Pendidikan karakter melibatkan pengajaran nilai-nilai yang mendukung perilaku baik dan budi pekerti yang luhur.

3. Pengembangan Moral dan Etika

Pendidikan berbasis nilai bertujuan untuk meningkatkan kesadaran moral dan etika peserta didik. Hal ini mencakup kemampuan untuk membedakan mana yang benar dan salah, serta memahami konsekuensi dari tindakan. Peserta didik diajarkan untuk menjadi individu yang bertanggung jawab atas perbuatannya dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

4. Integrasi Nilai dalam Kurikulum

Dalam pendidikan berbasis nilai, kurikulum bukan hanya berfokus pada pencapaian pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai. Kurikulum ini berupaya

mengintegrasikan nilai-nilai dalam setiap mata pelajaran, tidak hanya sebagai pelajaran moral terpisah, tetapi sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari yang melibatkan seluruh aktivitas di sekolah.

5. Peran Guru dalam Pendidikan Nilai

Guru memiliki peran sentral dalam pendidikan berbasis nilai. Selain mengajarkan materi pelajaran, guru juga berperan sebagai teladan bagi peserta didik. Dengan menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan, guru dapat memotivasi peserta didik untuk mengadopsi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan.

6. Pendidikan untuk Kehidupan Sosial

Pendidikan berbasis nilai bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Maka diajarkan bagaimana berinteraksi dengan orang lain, menghargai perbedaan, bekerja sama dalam kelompok, dan berkontribusi pada kebaikan bersama. Ini mencakup pembelajaran tentang empati, saling menghormati, dan berbagi.

7. Implementasi dalam Praktik

Penerapan pendidikan berbasis nilai tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Praktik-praktik seperti bekerja dalam tim, menyelesaikan konflik secara damai, mengedepankan kejujuran, serta berperilaku adil dan jujur dalam kehidupan sosial adalah bagian dari pembelajaran yang terjadi di luar kurikulum formal.

Secara keseluruhan, pendidikan berbasis nilai bertujuan untuk menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran moral yang tinggi, mampu membuat keputusan yang baik, dan berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

8.2. Komponen Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah proses pengembangan sikap dan perilaku positif yang mencerminkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial yang diharapkan dalam masyarakat. Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang

baik dan bertanggung jawab. Berikut adalah beberapa komponen penting dalam pendidikan karakter:

a. Nilai-Nilai Moral

Nilai-nilai moral adalah pedoman yang mengarahkan seseorang untuk melakukan tindakan yang baik dan benar. Beberapa nilai moral yang diajarkan dalam pendidikan karakter antara lain:

1. Kejujuran:

Mengajarkan pentingnya berkata jujur dan bertindak sesuai dengan kebenaran.

2. Keadilan:

Menanamkan pentingnya memperlakukan semua orang secara adil dan tidak membedakan.

3. Tanggung jawab:

Mengajarkan untuk bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan yang diambil.

4. Rasa hormat:

Menumbuhkan sikap saling menghargai antar individu dan terhadap otoritas atau hukum yang berlaku.

b. Pembentukan Sikap Positif

Pendidikan karakter juga bertujuan untuk membentuk sikap positif yang mendorong

individu untuk berperilaku baik dalam berbagai aspek kehidupan. Beberapa sikap positif yang diajarkan antara lain:

1. Kedisiplinan:

Mendorong peserta didik untuk memiliki kedisiplinan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di masyarakat.

2. Empati:

Mengajarkan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta berusaha untuk membantu yang membutuhkan.

3. Kebersamaan:

Menumbuhkan rasa kepedulian dan kerja sama dalam kelompok atau masyarakat.

4. Kerja keras dan ketekunan:

Mendorong untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi rintangan.

c. Perilaku Sosial yang Positif

Salah satu tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk menghasilkan individu yang dapat berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan karakter

melibatkan pengajaran tentang bagaimana berperilaku secara sosial yang sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Beberapa contoh perilaku sosial yang diajarkan dalam pendidikan karakter adalah:

1. Sopan santun:

Mengajarkan cara berinteraksi dengan baik, termasuk cara berbicara yang sopan, sikap menghargai waktu orang lain, dan menjaga hubungan baik.

2. Toleransi:

Menghargai perbedaan yang ada, baik dalam hal budaya, agama, maupun pandangan hidup.

3. Berbagi:

Mendorong untuk membantu orang lain, baik dalam bentuk materi, waktu, atau perhatian.

d. Kebiasaan Baik

Pendidikan karakter juga melibatkan pembentukan kebiasaan baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan ini berfungsi untuk memperkuat nilai-nilai dan sikap yang diajarkan. Contoh

kebiasaan baik yang dapat dikembangkan adalah:

1. Membiasakan diri untuk berdoa, berterima kasih, dan bersyukur:
Mengajarkan kebiasaan untuk selalu berdoa atau bersyukur atas apa yang dimiliki.
2. Menjaga kebersihan dan kerapian:
Membiasakan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekitar.
3. Membiasakan untuk datang tepat waktu:
Menanamkan pentingnya ketepatan waktu dalam segala hal, mulai dari sekolah hingga kegiatan sosial.

e. Teladan dari Guru dan Orang Tua

Salah satu komponen penting dalam pendidikan karakter adalah peran orang dewasa sebagai teladan. Baik guru maupun orang tua harus menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dan karakter yang diharapkan. Anak-anak dan peserta didik cenderung meniru perilaku orang dewasa yang ada di sekitar, oleh karena itu penting bagi pendidik untuk menjadi contoh yang baik.

f. Keterlibatan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan karakter di luar kelas. Melalui kegiatan seperti olahraga, seni, pramuka, atau kegiatan sosial, siswa dapat belajar bekerjasama dalam tim, memimpin, berkomunikasi dengan orang lain, dan menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

g. Penerapan dalam Kehidupan Sehari-Hari

Pendidikan karakter tidak hanya diajarkan di dalam kelas, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran nilai-nilai karakter harus terintegrasi dalam semua aktivitas siswa, baik itu di sekolah, rumah, maupun masyarakat. Kegiatan seperti kerja bakti, menghormati teman, atau berperilaku baik di jalan raya dapat menjadi sarana untuk memperkuat pendidikan karakter.

h. Evaluasi dan Refleksi

Untuk memastikan pendidikan karakter efektif, evaluasi dan refleksi sangat penting. Proses ini membantu melihat sejauh mana nilai-nilai karakter yang diajarkan telah diterima dan diterapkan oleh peserta didik. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi perilaku siswa,

wawancara, atau menggunakan instrumen evaluasi khusus yang mengukur perkembangan karakter.

Dengan adanya komponen-komponen ini, pendidikan karakter diharapkan dapat mencetak individu yang tidak hanya memiliki kemampuan intelektual yang baik, tetapi juga memiliki integritas dan tanggung jawab sosial yang tinggi, serta mampu berperan aktif dalam menciptakan masyarakat yang lebih baik.

8.3. Pendekatan dalam Pendidikan Berbasis Nilai

Pendidikan berbasis nilai adalah suatu pendekatan yang menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai moral, etika, dan sosial dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Berikut adalah beberapa pendekatan yang digunakan dalam pendidikan berbasis nilai:

1. Pendekatan Karakter

Pendekatan karakter berfokus pada pembentukan dan pengembangan karakter

peserta didik, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Pendidikan berbasis nilai ini bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral yang baik, seperti kejujuran, disiplin, rasa hormat, dan tanggung jawab. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai teladan dan fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menumbuhkan karakter yang kuat. Contoh penerapan:

- a. Menggunakan cerita atau contoh nyata yang menggambarkan nilai-nilai positif.
- b. Memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap tindakan yang mencerminkan nilai-nilai moral.
- c. Mendorong siswa untuk berdiskusi mengenai pentingnya nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pendekatan Berbasis Keterampilan Sosial

Pendekatan ini fokus pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik, seperti keterampilan berkomunikasi, bekerja dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang damai. Pendidikan berbasis nilai dengan pendekatan ini bertujuan untuk

mengajarkan siswa bagaimana menerapkan nilai-nilai moral dalam interaksi sosial sehari-hari. Contoh penerapan:

- a. Menggunakan aktivitas kelompok atau proyek untuk mengajarkan kerjasama dan toleransi.
- b. Memberikan latihan untuk mengelola emosi dan menyelesaikan masalah secara efektif.
- c. Menerapkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), seperti diskusi, simulasi, atau *role-playing*, untuk mengajarkan keterampilan sosial yang positif.

3. Pendekatan Berbasis Konstruktivisme

Pendekatan konstruktivisme berfokus pada pembelajaran yang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi siswa. Dalam konteks pendidikan berbasis nilai, pendekatan ini menekankan pembelajaran aktif di mana siswa diajak untuk berpikir kritis, menganalisis, dan merumuskan pemahaman sendiri tentang nilai-nilai moral dan sosial. Siswa tidak hanya menerima nilai-nilai tersebut secara pasif, tetapi berperan aktif dalam menciptakan makna dan

relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan.

Contoh penerapan:

- a. Menyusun proyek atau studi kasus yang memaksa siswa untuk berpikir dan mencari solusi berdasarkan nilai-nilai yang diajarkan.
- b. Mengadakan diskusi kelas untuk mengidentifikasi tantangan dalam menerapkan nilai-nilai tertentu dalam kehidupan nyata.
- c. Menggunakan pendekatan reflektif, seperti jurnal atau penugasan untuk merefleksikan pengalaman pribadi terkait nilai yang diajarkan.

4. Pendekatan Holistik

Pendekatan holistik bertujuan untuk melihat siswa sebagai individu yang utuh, dengan mempertimbangkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan spiritual. Pendidikan berbasis nilai dengan pendekatan ini berfokus pada pengembangan nilai-nilai yang menyentuh seluruh aspek kehidupan siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini bertujuan untuk membentuk individu yang seimbang, yang

mampu mengintegrasikan nilai-nilai dalam setiap aspek kehidupannya. Contoh penerapan:

- a. Menyusun kegiatan yang tidak hanya mengembangkan aspek akademik, tetapi juga menumbuhkan kecerdasan emosional dan spiritual, seperti meditasi atau kegiatan reflektif.
- b. Memberikan pengalaman yang memperkuat pemahaman siswa tentang pentingnya nilai dalam kehidupan, baik dalam konteks pribadi, sosial, maupun global.
- c. Melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pendidikan nilai, untuk menciptakan dukungan yang konsisten bagi pengembangan nilai-nilai karakter di luar sekolah.

5. Pendekatan Pengajaran Nilai secara Terpadu

Pendekatan ini melibatkan pengajaran nilai secara langsung maupun tidak langsung dalam seluruh aspek pembelajaran. Dalam pendekatan ini, pendidikan nilai tidak hanya dilakukan dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga melalui cara-cara yang lebih luas, seperti pembentukan lingkungan belajar yang

mendukung, penggunaan media pembelajaran yang relevan, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Contoh penerapan:

- a. Mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam mata pelajaran yang berbeda, seperti mengajarkan nilai kejujuran dalam mata pelajaran matematika atau keadilan dalam sejarah.
- b. Menggunakan kegiatan sekolah, seperti upacara bendera atau kegiatan sosial, untuk mengajarkan dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial.
- c. Menyusun kurikulum yang mencakup kegiatan-kegiatan yang menumbuhkan nilai seperti toleransi, kerjasama, dan rasa hormat terhadap perbedaan.

6. Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif berfokus pada membantu peserta didik untuk merenungkan dan menilai pengalaman serta tindakan sendiri, dengan tujuan untuk memahami bagaimana nilai-nilai yang diajarkan dapat diterapkan dalam kehidupan. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir kritis tentang pilihan dan konsekuensi dari tindakan, serta bagaimana

bisa tumbuh menjadi individu yang lebih baik.

Contoh penerapan:

- a. Menggunakan jurnal atau diskusi kelompok untuk membantu siswa merenungkan pengalaman dalam menerapkan nilai-nilai tertentu.
- b. Menyusun kegiatan yang meminta siswa untuk mengevaluasi tindakan sendiri dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan nilai-nilai yang diajarkan.
- c. Mengadakan refleksi kelas di mana siswa dapat berbagi pengalaman dan belajar dari pengalaman orang lain.

Dengan berbagai pendekatan ini, pendidikan berbasis nilai dapat memberikan kontribusi yang besar dalam pembentukan karakter peserta didik, serta mempersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan memiliki nilai-nilai moral yang kuat. Pendekatan ini juga membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih manusiawi dan berfokus pada pengembangan sikap dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

BAB IX

EVALUASI DAN PENILAIAN DALAM PENDIDIKAN INOVATIF

9.1. Konsep Dasar Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan adalah suatu proses yang sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi atau data yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan hasil pendidikan. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana tujuan pendidikan tercapai, serta untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Konsep dasar evaluasi pendidikan meliputi beberapa aspek penting, seperti pengertian, jenis, prinsip-prinsip, dan tujuannya.

1. Pengertian Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mengukur efektivitas suatu program atau proses pendidikan. Hal ini mencakup penilaian terhadap aspek-aspek yang ada dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kurikulum, pengajaran, dan hasil yang dicapai oleh peserta didik. Evaluasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai

kualitas pendidikan dan digunakan untuk pengambilan keputusan dalam perbaikan dan pengembangan pendidikan.

2. Jenis-Jenis Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan dapat dibedakan dalam beberapa jenis berdasarkan waktu pelaksanaan, tujuannya, serta objek yang dievaluasi.

a. Evaluasi Formatif:

Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan umpan balik yang bisa digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

b. Evaluasi Sumatif:

Dilakukan di akhir proses pembelajaran untuk menilai hasil atau capaian belajar peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

c. Evaluasi Diagnostik:

Bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dialami peserta didik

dalam proses belajar, sehingga dapat dilakukan perbaikan yang tepat.

d. Evaluasi Impact:

Fokus pada dampak jangka panjang dari suatu program pendidikan terhadap peserta didik dan masyarakat.

3. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan yang baik harus memenuhi beberapa prinsip dasar untuk menjamin hasil yang objektif dan akurat, di antaranya:

a. Validitas:

Evaluasi harus mengukur apa yang seharusnya diukur. Misalnya, tes harus mengukur pemahaman materi, bukan hanya keterampilan teknis atau hafalan.

b. Reliabilitas:

Evaluasi harus konsisten dan dapat diulang dengan hasil yang serupa. Ini memastikan bahwa hasil evaluasi dapat diandalkan dan tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal.

c. Keadilan:

Evaluasi harus dilakukan secara adil dan tidak memihak, memberikan kesempatan

yang sama bagi semua peserta didik untuk menunjukkan kemampuan.

d. Transparansi:

Proses evaluasi dan kriteria penilaian harus jelas bagi semua pihak yang terlibat, baik peserta didik, pendidik, maupun orang tua.

e. Keterbukaan:

Hasil evaluasi harus disampaikan dengan cara yang terbuka dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik.

4. Tujuan Evaluasi Pendidikan

Tujuan evaluasi pendidikan dapat dibagi menjadi dua kategori utama:

a. Tujuan Formatif:

Memberikan umpan balik yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran yang sedang berlangsung. Evaluasi jenis ini bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dan penguatan.

b. Tujuan Sumatif:

Menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran setelah proses

pembelajaran selesai. Evaluasi sumatif digunakan untuk membuat keputusan akhir mengenai keberhasilan peserta didik dan efektivitas program pendidikan.

5. Proses Evaluasi Pendidikan

Proses evaluasi pendidikan melibatkan beberapa langkah, yang dimulai dengan merumuskan tujuan evaluasi, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menginterpretasikan hasil evaluasi. Langkah-langkah ini bertujuan untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi pengambil keputusan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dengan pemahaman konsep dasar evaluasi pendidikan, para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dapat melakukan evaluasi yang lebih sistematis dan menyeluruh, yang tidak hanya mengukur hasil pembelajaran, tetapi juga memperbaiki proses pendidikan itu sendiri.

9.2. Peran Penilaian dalam Pendidikan Inovatif

Penilaian dalam pendidikan inovatif memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan

lingkungan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan dinamis. Pendidikan inovatif berfokus pada pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa secara holistik, bukan hanya pada pencapaian akademik semata. Oleh karena itu, penilaian dalam konteks ini harus mencakup berbagai aspek yang lebih luas, mencerminkan pendekatan yang lebih kreatif dan beragam. Berikut adalah beberapa peran utama penilaian dalam pendidikan inovatif:

a. Mendorong Pembelajaran Berkelanjutan

Penilaian dalam pendidikan inovatif bukan hanya dilihat sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong pembelajaran berkelanjutan. Penilaian yang berbasis pada umpan balik (feedback) yang konstruktif dapat membantu siswa mengenali kekuatan dan kelemahan, serta memberi kesempatan untuk terus belajar dan berkembang. Penilaian yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran ini sangat penting dalam pendidikan inovatif. Dengan adanya penilaian formatif, siswa dapat terus menerus mendapatkan umpan balik tentang kemajuan, memperbaiki pemahaman, dan

memperbaiki kelemahan selama pembelajaran berlangsung.

b. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Kebutuhan Siswa

Penilaian inovatif memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan penilaian yang beragam (seperti penilaian berbasis proyek, observasi, portofolio) memberikan gambaran yang lebih jelas tentang cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Melalui penilaian autentik, di mana siswa menampilkan pemahaman melalui tugas-tugas praktis atau proyek nyata, pendidik dapat mengevaluasi pemahaman konsep dan keterampilan kritis siswa dalam konteks dunia nyata.

c. Mendorong Keterampilan Kritis dan Kreatif

Pendidikan inovatif tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif tinggi, seperti berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Penilaian yang inovatif mendukung pengembangan keterampilan ini dengan menilai

cara siswa berpikir, berargumentasi, dan menyelesaikan masalah. Dalam penilaian kinerja, siswa diberi tugas yang menantang untuk menyelesaikan masalah nyata atau merancang proyek. Ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa secara langsung.

d. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Penilaian yang bervariasi dan berbasis pada pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Ketika siswa merasa penilaian relevan dengan kehidupan nyata, maka akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Menggunakan penilaian diri dan penilaian teman sebaya memungkinkan siswa untuk menjadi lebih reflektif dan bertanggung jawab atas pembelajaran, yang dapat meningkatkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar.

e. Memfasilitasi Pengembangan Karakter dan Sosial

Pendidikan inovatif juga memandang penting pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Penilaian dalam konteks ini

mencakup evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. Penilaian dapat mencakup evaluasi terhadap keterampilan sosial dan karakter siswa, seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, komunikasi efektif, empati, dan sikap positif terhadap pembelajaran dan teman.

f. Meningkatkan Kualitas Pengajaran

Penilaian tidak hanya untuk siswa, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penilaian memberikan wawasan kepada pendidik tentang keefektifan metode pengajaran, apakah metode tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tidak. Ini membantu pendidik untuk memperbaiki dan menyesuaikan pendekatan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Guru dapat menggunakan penilaian untuk merefleksikan efektivitas pengajaran dan mencari cara untuk menyesuaikan strategi pengajaran guna memenuhi kebutuhan siswa yang beragam.

g. Meningkatkan Evaluasi Diri Siswa

Dalam pendidikan inovatif, penilaian berfungsi untuk meningkatkan evaluasi diri siswa. Siswa diberi kesempatan untuk menilai kemajuan sendiri, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menetapkan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Hal ini mendorong pengembangan kesadaran diri dan kemandirian siswa dalam proses belajar. Penggunaan portofolio sebagai alat penilaian memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan perkembangan dari waktu ke waktu, serta merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penilaian dalam pendidikan inovatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil akhir, tetapi juga sebagai mekanisme untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial yang penting. Dengan penilaian yang bervariasi dan berfokus pada perkembangan holistik siswa, pendidikan inovatif mampu ³ menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan tantangan masa depan.

9.3. Metode dan Teknik Penilaian Inovatif

Metode dan teknik penilaian inovatif dalam pendidikan merujuk pada pendekatan yang lebih kreatif dan adaptif untuk mengukur kemampuan siswa. Dalam penilaian inovatif, fokus tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu metode yang sering digunakan adalah penilaian berbasis proyek (project-based assessment), di mana siswa diberikan tugas yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata. Selain itu, penilaian autentik (authentic assessment) juga penting, di mana penilaian dilakukan melalui tugas yang merefleksikan situasi dunia nyata, seperti studi kasus atau presentasi. Teknik lain termasuk penilaian berbasis portofolio, di mana siswa mengumpulkan karya sepanjang waktu untuk menunjukkan perkembangan dan pencapaian. Penggunaan teknologi dalam penilaian juga berkembang pesat, seperti penggunaan aplikasi atau platform digital yang memungkinkan penilaian yang lebih interaktif dan berbasis data. Dengan metode dan teknik penilaian inovatif ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemampuan dan perkembangan siswa dalam konteks pembelajaran yang terus berkembang.

9.4. Keterampilan yang Dinilai dalam Pendidikan Inovatif

Dalam pendidikan inovatif, keterampilan yang dinilai mencakup berbagai aspek yang lebih luas daripada sekadar pengetahuan akademik. Selain keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, analisis, dan penerapan konsep, penilaian juga melibatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif yang penting untuk perkembangan siswa di abad ke-21. Keterampilan kritis, seperti berpikir analitis dan kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat, menjadi fokus utama dalam pendidikan inovatif. Selain itu, keterampilan komunikasi, baik lisan maupun tulisan, sangat diperhatikan karena kemampuan untuk mengartikulasikan ide dan bekerja dalam tim sangat penting dalam dunia kerja yang dinamis. Keterampilan sosial, termasuk kecerdasan emosional, kepemimpinan, dan kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, juga menjadi elemen penting yang dinilai. Melalui penilaian yang holistik dan berbasis keterampilan ini, pendidikan inovatif bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar lebih siap menghadapi tantangan dunia nyata dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam masyarakat dan industri.

9.5. Evaluasi dan Penilaian Berbasis Kurikulum Inovatif

Evaluasi dan penilaian berbasis kurikulum inovatif berfokus pada pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif, yang tidak hanya menilai pengetahuan akademik siswa, tetapi juga kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Kurikulum inovatif mendorong penggunaan berbagai metode evaluasi yang lebih holistik, seperti penilaian autentik, proyek berbasis tugas, serta penilaian portofolio, yang memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan dalam konteks dunia nyata. Selain itu, penilaian berbasis kurikulum inovatif juga mengintegrasikan teknologi, memungkinkan penggunaan alat digital untuk memberikan umpan balik secara real-time, dan penilaian yang lebih interaktif dan berbasis data. Dengan demikian, evaluasi ini tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga memantau perkembangan siswa sepanjang proses pembelajaran, memberi ruang bagi guru untuk mendukung siswa dalam mengatasi tantangan dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personalized dan berkelanjutan.

BAB X

MENCIPTAKAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

10.1. Lingkungan Pembelajaran Inovatif: Kunci Keberhasilan Proses Belajar Mengajar

Lingkungan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Ada beberapa mata rantai yang berkontribusi di dalam keberhasilan proses pembelajaran. Muara dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Salah satu mata rantai tersebut adalah lingkungan pembelajaran yang inovatif. Lingkungan belajar perlu dikondisikan, diciptakan, agar seluruh peserta didik merasa nyaman. Bukan hanya peserta didik, namun juga para guru, tenaga kependidikan dan seluruh stakeholder sekolah merasa nyaman.

Inovatif berasal dari Bahasa Latin "*novus*" yang berarti baru. Sehingga inovatif bisa diartikan sesuatu yang baru, orisinal, dan bersifat pembaruan. Inovatif juga dapat diartikan sebagai cara berfikir yang baru

untuk menghasilkan karya baru. Sementara itu, orang yang inovatif mempunyai ciri-ciri: kreatif, imajinatif, percaya diri, terbuka terhadap pengalaman baru, pemecah masalah, rasa ingin tahu yang tinggi, fleksibel, berpikir kritis, kolaboratif, mengambil resiko yang terukur, tekun dan penuh semangat.

Sementara itu lingkungan pembelajaran inovatif adalah lingkungan belajar yang menggunakan metode, strategi, dan teknologi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Sehingga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini. 1. Karakteristik dan kepemimpinan kepala sekolah. 2. Guru sebagai tenaga pengajar yang profesional dan inovatif. 3. Metode pembelajaran yang inspiratif dan menarik bagi peserta didik. 4. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. 5. Sistem keamanan sekolah yang baik.

Karakteristik dan kepemimpinan kepala sekolah sangat penting dalam mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang inovatif. Kepala sekolah yang mempunyai visi dan misi besar untuk kemajuan sekolah, tentu akan membuka pintu-pintu inovasi dan kreativitas untuk kemajuan pembelajaran. Kepala sekolah yang terbuka terhadap perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi akan memberi peluang sebesar-besarnya terhadap proses pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi. Kepala sekolah memiliki kemampuan dan kesanggupan menciptakan lingkungan belajar di sekolah, hal ini ditunjukkan dengan perilaku sebagai berikut: (a) memberdayakan sumberdaya manusia dengan optimal; (b) memfasilitasi warga sekolah untuk senantiasa mengembangkan diri dengan belajar; (c) mendorong kemandirian setiap warga sekolah; (d) memberikan tanggungjawab kepada warga sekolah; (e) mendorong setiap warga sekolah untuk bertanggungjawab terhadap hasil kerjanya; (f) mendorong adanya *teamwork* yang kompak, *shared-value* bagi setiap warga sekolah; (g) memberikan pelayanan yang cepat dan baik terhadap masyarakat; (h) mengajak warga sekolah untuk menjadikan sekolahnya *customer focused*; (i) mengajak warga sekolah untuk siap menghadapi perubahan (Julaiha, n.d.)

Selain karakteristik dan kepemimpinan kepala sekolah, guru sebagai tenaga pengajar yang profesional dan inovatif juga memberi kontribusi yang besar terhadap terwujudnya lingkungan pembelajaran yang inovatif. Guru ibarat sutradara yang mengatur semua jalannya pembelajaran. Mulai dari membuat

perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, menyusun dan melakukan asesmen terhadap peserta didik, dan akhirnya memberikan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam menjalankan perannya, guru membutuhkan pengetahuan dan ketrampilan khusus, sehingga ada sebutan guru profesional melekat pada dirinya. Guru pun harus mempunyai ketrampilan dalam membangun relasi dan komunikasi yang baik dengan peserta didik. Guru yang membawa andil dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif adalah guru yang mau untuk terus mengembangkan kompetensi dirinya, terbuka terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, serta guru yang selalu mau belajar untuk menambah pengetahuannya. Guru yang mempunyai visi untuk maju, guru yang tidak puas dengan zona nyaman. Juga sosok guru yang kreatif, inovatif, mau kerja keras untuk mencapai tujuan. Perilaku kerja inovatif sangat penting dimiliki oleh seluruh guru dan tenaga kependidikan. Dengan perilaku kerja inovatif akan menghasilkan terobosan-terobosan baru (Hardianto et al., 2021).

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang

inovatif. Sebab gurulah yang secara langsung berhadapan dengan peserta didik sebagai pelaku pembelajaran. Guru adalah motivator yang bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik, ataupun bahkan sebaliknya, memadamkan serta mematahkan semangat belajar peserta didik. Guru merupakan model yang langsung menjadi panutan peserta didik, sehingga perilaku, karakter dan kompetensi guru bisa memberi warna yang pengaruhnya besar dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif. Kata-kata guru pun sangat dipercaya dan dipegang teguh oleh para peserta didik. Bahkan tidak sedikit para peserta didik lebih percaya pada kata-kata gurunya dibandingkan dengan perkataan orangtuanya. Dari sini tampak bahwa guru berpengaruh besar terhadap pembentukan perilaku, pola pikir peserta didik, hal ini pula merupakan petunjuk ataupun indikator bahwa guru mempunyai andil yang sangat besar terhadap terwujudnya lingkungan belajar. Jika guru mempunyai pemikiran yang visioner, yang kreatif, mau melakukan perubahan sesuai tuntutan zaman, mau mengembangkan diri dan kompetensinya, maka lingkungan belajar yang inovatif akan lebih mudah tercipta. Sebagai seorang pendidik, guru dapat memahami psikologi siswa, mengetahui tentang

metode dan strategi pembelajaran. Guru juga berperan sebagai evaluator untuk penilaian hasil belajar siswa (Daga, 2021).

Selanjutnya, hal yang tidak kalah penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran yang inspiratif dan menarik bagi peserta didik, akan memberikan kontribusi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif. Menurut Permendikbud nomor 103 Tahun 2014, karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik:

- a. interaktif dan inspiratif;
- b. menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif;
- c. kontekstual dan kolaboratif;
- d. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan
- e. sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta

didik (*Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014*, n.d.).

Namun faktanya, proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*)(Suryaningsih & Nurlita, 2021).

Metode pembelajaran merupakan suatu cara dalam pelaksanaan pembelajaran, yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran. Metode pembelajaran berpengaruh terhadap tersampainya suatu materi kepada peserta didik. Dengan metode yang tidak tepat, materi yang mudah akan terasa sulit bagi peserta didik. Sebaliknya dengan metode yang tepat dan menyenangkan, maka materi yang sulit pun akan terasa mudah (Maesaroh, 2013).

10.2. Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Inovatif: Peran Metode, Teknologi, dan Keamanan Sekolah

Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang: a. interaktif; b. inspiratif; c. menyenangkan; d. menantang; e. memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif; dan f. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik

(Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses, n.d.). Dalam hal ini guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan lebih berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengeksplor dirinya juga materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran harus memperhatikan karakteristik sekolah, karakteristik peserta didik, sehingga memungkinkan untuk melakukan pembelajaran berdeferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan seperangkat kegiatan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan belajar murid (Kurnia Fitra, 2022). Pembelajaran berdeferensiasi merupakan salah satu karakteristik pada kurikulum merdeka. Namun kenyataan implementasi di lapangan, metode ceramah masih dominan dilakukan oleh guru.

Dengan pembelajaran yang berdeferensiasi, memberi peluang kepada seluruh peserta didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kompetensi, bakat minat, serta kemampuan peserta didik. Di sini akan muncul kreativitas peserta didik untuk mengembangkan diri mereka, sehingga akan tercipta lingkungan pembelajaran yang inovatif.

Penyusunan bahan ajar yang sistematis pun berpengaruh terhadap tingkat penyerapan atau pemahaman materi ajar oleh peserta didik. Bahan ajar adalah sekumpulan materi yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi peserta didik (Latifah, 2015).

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, juga memberikan kontribusi dalam rangka terciptanya lingkungan belajar yang inovatif. Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, adanya video-video pembelajaran, maka menjadikan obyek pembelajaran semakin lebih konkrit dan kontekstual, sehingga akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Menjadikan peserta didik lebih dekat dengan dunia nyata. Kemajuan di bidang teknologi, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran akan lebih memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Peserta didik menjadi lebih terbuka dan terhubung dengan dunia luar, yang selanjutnya memberi mereka inspirasi-inspirasi untuk berfikir kreatif, inovatif, lebih besar peluang mereka untuk bisa lebih mengeksplor kemampuan diri, sehingga terciptalah suatu kondisi pembelajaran yang inovatif.

Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Secara detail, teknologi dapat diarahkan untuk:

1. Membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, dosen, siswa dan sumber belajar. Beberapa aplikasi online yang bisa dipakai untuk telekomunikasi adalah skype, yahoo messenger, facebook, zoom, gopglemeet dan jaringan lain yang dipakai.
2. Menyediakan berbagai lingkungan penyelesaian masalah yang rumit, realistik, dan aman. Teknologi yang dapat digunakan untuk menyediakan lingkungan yang nyaman adalah hypermedia & software yang dapat digunakan untuk menciptakan projek.
3. Membangun dan membentuk makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video. Hal ini bisa membantu siswa bukan hanya menikmati penelusuran, melainkan bisa belajar dan memahami serta tahu apa yang dipelajarinya (Hanifah et al., 2021).

Hal lain yang memberi kontribusi bagi terciptanya lingkungan belajar yang inovatif adalah adanya sistem keamanan sekolah yang baik. Yang dimaksud dengan sistem keamanan sekolah di sini bukan saja terbebas dari pencurian atau hal-hal yang meresahkan penghuni sekolah. Lebih luas dari itu, sistem keamanan sekolah meliputi pula lingkungan sekolah yang terbebas dari perundungan ataupun bullying, bebas asap rokok maupun bebas dari narkoba. Bagaimana bisa menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, jika masih ada peserta didik yang merasa tertekan dan terkucilkan karena adanya perundungan ataupun bullying baik oleh teman-temannya maupun dari gurunya? Suasana yang kondusif di sekolah, akan memberi peluang dan ruang gerak yang lebih luas bagi peserta didik untuk berinovasi, untuk mengembangkan kreativitas mereka. Mereka tidak takut untuk mengemukakan ide-ide mereka, mereka tidak takut ditertawakan atau diejek oleh teman-temannya karena menyampaikan pendapat yang berbeda, ataupun pendapat yang tidak lazim. Peserta didik tidak takut menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, walaupun jawaban mereka belum tentu benar, karena para peserta didik tahu, walaupun jawaban mereka salah, atau ide-ide mereka aneh, karena mereka tahu bapak

ibu guru tidak akan marah ataupun menyudutkan mereka. Sebaliknya jika bullying ataupun perundungan masih terjadi, maka para peserta didik akan kehilangan rasa percaya diri, dan mereka memilih diam daripada berinovasi.

Bullying merupakan istilah yang sering kita dengar. Bullying adalah tindakan menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis, hingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya. Pelaku bullying sering disebut dengan istilah bully. Pelaku bullying ini tidak mengenal jenis kelamin maupun usia (Nur et al., 2022). Suasana yang nyaman, saling menghargai dan saling menghormati, rasa empati, bisa membangun rasa percaya diri pada peserta didik, yang merupakan salah satu hal yang memberi kontribusi pada terciptanya lingkungan pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Tibahary, Muliana. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Scolae: Journal of Pedagogy, Vol. 1, No. 1, 2018: 54-64.
- Ade Koesnandar. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 8, No. 1.
- Afidah, Yane Hendarita, Purwanto, (2018). *Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Blog*. Jakarta: Pustekkom Kemendikbud.
- Akkaya, R., Yilmaz, R. M., dan Yilmaz, S. (2022). The Impact of Student-Centered Learning on Student Engagement and Achievement. *Journal of Educational Research*, 115(3), 245-260.
- Andamsari, Eni Susilowati, Purwanto, (2018). *Model Pembelajaran Discovery Inquiry Learning yang Memanfaatkan Sumber Belajar untuk Jenjang SMP*. Jakarta: Pustekkom Kemendikbud.
- Anderson, C. (2014). The flipped classroom: A survey of the research. *Education Technology Solutions*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman.

- Anderson, T. (Ed.). (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif, Pedoman Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen*. CV Berkah Utami.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aronson, E., & Patnoe, S. (2011). *The Jigsaw Classroom: Building Cooperation in the Classroom*. Sage Publications.
- Barrows, H. S. (2002). *Problem-based learning applied to medical education*. Springfield, IL: Southern Illinois University Press.
- Bates, T. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. BCcampus Open Education.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. Open University Press
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). "Assessment and Classroom Learning." *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Buzan, T. (2006). *The Mind Map Book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. BBC Active.

- Choudhury, S., Khan, M. A., dan Roy, P. (2022). *Student-Centered Learning: An Approach to Enhance Engagement and Competency Development*. Journal of Educational Research and Practice, 12(4), 75-89.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction*. John Wiley & Sons.
- Conley, D. T., dkk. (2015). *The Role of Flexibility in Learning: Enhancing Student Engagement and Responsibility*. Journal of Educational Research.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 1075-1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Darling-Hammond, L., & Bransford, J. (2005). *Preparing teachers for a changing world: What teachers should learn and be able to do*. Jossey-Bass.
- Daryanto, S. (2014). *Pendidikan Berbasis Nilai dalam Pembelajaran*. Gava Media.
- Dwi Indah Lestari, Heri Kurnia. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Guru. Vol. 4, No. 3, hlm. 205-222.
- Eberly, J., Hurst, J., dan Baird, K. (2020). *Fostering Critical Thinking and Collaboration through Student-Centered Learning*. Journal of Educational Psychology, 112(4), 678-690.

- Edi Warsidi. (2017). *Karakteristik Menjadi Guru: Inspiratif, Inovatif, dan Komunikatif*. Sinergi Prima Magna.
- Elaine B. Johnson. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Ferreira, A. (2021). Active Learning Strategies: Enhancing Student Motivation and Retention. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 33(1), 45-58.
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge*. Pearson.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gijbels, D., Van Petegem, P., Dochy, F., dan Struyven, K. (2019). Understanding Effective Problem-Solving Activities in Project-Based Learning. *Instructional Science*, 47(3), 341-362.

- Graham, C. R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global*
- Gunawan, H. (2017). Strategi Pendidikan Karakter di Sekolah. PT. RajaGrafindo Persada.
- Han, S. (2020). *Project-Based Learning: Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes*. Journal of Educational Research, 113(4), 345-360.
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hardianto, dkk., (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Game Edukatif*.
- Hardianto, H., Hidayat, H., & Zulkifli, Z. (2021). Perilaku kerja inovatif bagi guru dan tenaga kependidikan. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 7(1), 112-119. <https://doi.org/10.29210/02021937>
- Herman, H., Shara, A. M., Silalahi, T. F., Sherly, S., and Julyanthry, J. (2022). Teachers' Attitude towards Minimum Competency Assessment at Sultan Agung Senior High School in Pematangsiantar, Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching*, Vol. 11, No. 2, PP. 01-14. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v11n2p1>.
- Horton, W. (2011). E-Learning by Design. Wiley.

<http://www.referensimakalah.com/2013/02/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan.html>.

<https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/pembelajaran-aktif/>

<https://www.scribd.com/document/361073016/Pembelajaran-Aktif-Dan-Kreatif>

Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85-106. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>

Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416-2422. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21907>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26-35.

Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn and Bacon.

Julaiha, S. (n.d.). KONSEP KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH. In *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 6, Issue 3).

- Kolb, A. Y., Okamoto, S., dan Grossman, J. (2017). Collaboration and Teamwork in Project-Based Learning. *Journal of Engineering Education*, 106(2), 151-168.
- Koller, D., Harvey, D., & Magnotta, M. (2013). The flipped classroom: A method to address the challenges of educating health professionals. *The Journal of the American Osteopathic Association*, 113(10), 746-751.
- Kurnia Fitra, D. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5.
- Kurniawan, A. (2015). Pendidikan Berbasis Karakter: Teori dan Implementasi dalam Pendidikan di Indonesia. Pustaka Pelajar.
- Liu, Y., Zhang, X., dan Wang, J. (2021). *The Role of Flexibility and Collaboration in Innovative Learning Models*. *International Journal of Educational Research*, 112, 101-115.
- Luppisini, R. (2020). The Role of Technology in Facilitating Collaborative Learning. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-60.
- Lyman, F. T. (1981). *The responsive classroom discussion: The inclusion of all students*. National Education Association.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam 150 PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN

PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.
In Jurnal Kependidikan (Vol. 1, Issue 1).

- McMillan, J. H. (2014). *Classroom Assessment: Principles and Practice for Effective Standards-Based Instruction*. Pearson Education.
- Merrill, M. D. (2002). First Principles of Instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43-59.
- Murshed, M., Ahmad, N., dan Rahman, A. (2022). *Innovative Education: Principles and Practices*. *Journal of Educational Innovations*, 15(3), 45-60.
- Muthmainah, Siti, (2019). Model Pembelajaran Flipped-Classroom.
- Nasrun, N., Faisal, F., & Feriyansyah, F. (2018). *Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Kecamatan Medan Selayang Kota Medan*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 24, No. 2, hal. 671-676.
- Nasution, S. (2016). *Teori Pendidikan: Landasan dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Nur, M., Yasriuddin, Y., & Azijah, N. (2022). Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 685. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1054>
- Nurhayati, Ai, Dwi Harianti, (2019). *Model Pembelajaran Project-based Learning*.

- O'Malley, J. M., & Valdez Pierce, L. (1996). *Authentic Assessment for English Language Learners: Practical Approaches for Teachers*. Addison Wesley Longman.
- O'Brien, J., Smith, L., dan Taylor, R. (2022). *Active and Creative Learning: Enhancing Critical Thinking Skills in Students*. *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 134-150.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Parker, D., Smith, J., dan Taylor, R. (2019). *Flexibility in Teaching Approaches: Enhancing Student Adaptability and Learning Outcomes*. *Journal of Educational Research*.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014. (n.d.).
- Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses. (n.d.). *perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer Publishing.
- Popham, W. J. (2009). *Assessment for Educational Leaders*. Pearson.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Puentedura, R. R. (2014). SAMR: A contextualized introduction. Retrieved from: <https://hippasus.com>.

- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutaaruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., and Grace, E., (2022). Improving teachers' competence through the implementation of the 21st century competencies in a post-covid-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), PP. 1486-1497. DOI: <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Purwitha, D. G. (2020). *Model Pembelajaran Flipped Calssroom sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 49–55.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar*. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17.
- Rahayu, Sri.____*Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)*
- Reynolds, A., dan Edwards, B. (2018). *Developing Collaborative Skills in Education: Implications for the Workforce*. *Journal of Educational Psychology*.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone Publishing.
- Rodiya, Y., Nugroho, W., & Kardipah, S. (2022). Pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis ICT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 102-118. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v10i1.6214>
- Sahin, I., Korkmaz, G., dan Cakir, H. (2017). *The Impact of Flexible Learning Environments on Student*

- Satisfaction and Performance in Online Education.* Journal of Educational Technology dan Society, 20(1), 1-12.
- Santosa, D. (2018). Pendekatan Berbasis Nilai dalam Pembelajaran Karakter. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Savaş, H. (2019). Enhancing Active Learning Through Interactive Methods. Journal of Educational Innovation, 14(2), 34-48.
- Selwyn, N. (2017). Education and Technology: Key Issues and Debates. Bloomsbury Publishing.
- Shepard, L. A., Penuel, W. R., dan Hill, H. C. (2018). Personalized Learning: A Guide for Engaging Students in the Classroom. Educational Leadership, 76(4), 30-35.
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). *Kompetensi profesional guru dalam meningkatkan mutu pendidikan.* Journal of Education Research. Vol. 1, No.3, 2020.
- Suryana, Y. (2019). Pendidikan Karakter di Sekolah: Strategi dan Aplikasi dalam Pembelajaran (Edisi Revisi). Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). PENTINGNYA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) INOVATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ABAD 21. Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi), 2(7).

- Susilawati, E. (2019). *Penerapan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan portal rumah belajar di SMP Pesat Bogor*. Jurnal Teknodik. Vol. 23, No.1, hal. 41-54.
- Syamsul Bahri. (2021). *Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif*. Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian. Vol. 2, No. 4, hal. 93-102.
- Tessier, C. (2013). *The Importance of Collaborative Learning in Education*. Journal of Educational Psychology, 105(2), 123-135.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Scolae: Journal of Pedagogy, 1(1), 54-64.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. ASCD.
- Topping, K. (2005). *Trends in peer learning*. Educational Psychology, 25(6), 631-645.
- Trianto, D. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: University of Chicago Press.
- UNESCO. (2019). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. Paris: United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization.
- Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara

- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- Widayanti, R. (2017). Pembelajaran Berbasis Nilai dan Karakter dalam Pendidikan. Pustaka Setia.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224. <http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by design. ASCD.
- Wiranata, R. R. S., Maragustam, M., & Abrori, M. S. (2021). Filsafat Pragmatisme: Meninjau Ulang Inovasi Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 110-133. <https://doi.org/10.21274/taalum.2021.9.1.110-133>
- Yanda, M., Winarwan, R., Nuryanti, T., & Rustini, T. (2024). MENUJU PENDIDIKAN YANG LEBIH UNGGUL: STRATEGI KEBIJAKAN DAN INOVASI DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(11), 11-20. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i11.3665>.
- Yufiarti. 1999. Modul Pengembangan Muatan Lokal Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
_____. 2013. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan*

PENDIDIKAN INOVATIF

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur vestibulum luctus velit, eget cursus nisl finibus eget. Nulla arcu nibh, elementum in dui non, cursus consequat nisl. Aliquam consequat at lorem eget pretium. Sed luctus elit nec tortor bibendum molestie. Duis mattis dui nunc, ac dignissim metus fringilla ut. Fusce mattis nulla et sodales finibus. Mauris nunc erat, malesuada ac condimentum consequat, pellentesque ut ante. Curabitur maximus nibh purus, sit amet mollis velit pulvinar nec. Donec convallis gravida tortor efficitur elementum. Sed mollis at odio sit amet fermentum. Aenean quis aliquam eros, eu porta dui.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur vestibulum luctus velit, eget cursus nisl finibus eget. Nulla arcu nibh, elementum in dui non, cursus consequat nisl. Aliquam consequat at lorem eget pretium. Sed luctus elit nec tortor bibendum molestie. Duis mattis dui nunc, ac dignissim metus fringilla ut. Fusce mattis nulla et sodales finibus. Mauris nunc erat, male.



IKAPI
Indonesian Association of Publishers and Writers



Penerbit Yayasan
Cendikia Mulia Mandiri



ISBN 978-623-8744-96-1



9 786238 744961

60. Buku Pendidikan Inovatif.pdf

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

e-ujian.id

Internet Source

3%

2

www.researchgate.net

Internet Source

3%

3

ejournal.uika-bogor.ac.id

Internet Source

3%

4

repository.uhamka.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On