

INOVASI PENDIDIKAN

Buku ini ditulis oleh beberapa penulis dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Tiga tulisan awal ditulis oleh Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM dengan judul Tugas Agen Pembaharu, dan tulisan Dr. Lusi Zafriana, ST., MT dengan judul Strategi Inovasi Pendidikan dan tulisan Iswati, S.Pd.I.,M.Pd.I dengan judul Hambatan Inovasi Pendidikan. Tiga tulisan setelah itu ditulis oleh Rizki Pebrina, M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan di Sekolah dalam Konteks Manajemen Sekolah, tulisan Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I, CIT. dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Kurikulum, dan tulisan Dr. Sarifa Suhra, S.Ag., M.Pd.I dan Irvandi dengan judul Inovasi Kurikulum 2013, tulisan Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I dengan judul Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar, tulisan Dr. Amiruddin, M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Pendekatan dan Model Pembelajaran. Buku ini diakhiri oleh tiga tulisan berikutnya diantaranya tulisan Khalimatus Sadiyah, M.Pd.I dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Media dan Sumber Belajar, tulisan Supardi Ritonga, M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Sarana dan Prasarana Pendidikan, dan tulisan Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Profesional Pendidik.

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM dkk.

INOVASI PENDIDIKAN

INOVASI PENDIDIKAN

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM

Dr. Lusi Zafriana, ST., MT

Iswati, S.Pd.I.,M.Pd.I

Rizki Pebrina, M.A.

Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I, CIT.

Dr. Sarifa Suhra, S.Ag., M.Pd.I

Irvandi

Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I

Dr. Amiruddin, S.Pd.I.,M.A.

Khalimatus Sadiyah, M.Pd.I

Supardi Ritonga, M.A.

Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I

Editor:

Emilza Tri Murni, S.Pd.I, M.A.

ISBN 978-623-00-5580-8



9 786230 955808



CV. APASA PUSTAKA

Dr.Ir.Ugik Romadi, SST.,M.Si.,IPM., Dkk

INOVASI PENDIDIKAN



Sumatera Barat-Indonesia

INOVASI PENDIDIKAN

Penulis:

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM
Dr. Lusi Zafriana, ST., MT
Iswati, S.Pd.I., M.Pd.I
Rizki Pebrina, M.A.
Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I, CIT.
Dr. Sarifa Suhra, S.Ag., M.Pd.I
Irvandi
Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I
Dr. Amiruddin, S.Pd.I., M.A.
Khalimatus Sadiyah, M.Pd.I
Supardi Ritonga, M.A.
Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I

Editor:

Emilza Tri Murni, S.Pd.I, M.A.

Setting Lay Out & Cover:

Istajib Djazuli, M.A.

Diterbitkan Oleh:

CV. Afasa Pustaka

Perumahan Pasaman Baru Garden Blok B Nomor 8 Katimaha, Lingkuang Aua,

Kecamatan Pasaman

Simpang Empat Pasaman Barat 26566

Sumatera Barat, Indonesia

Mobile: 085376322130

Email: chadijahismail@gmail.com

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Dilarang memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa seizin Penerbit
Cetakan ke-1, September 2023

ISBN: 978-623-09-5580-8

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabiil' alamin. Puji dan syukur kepada Allah SWT., atas terbitnya buku Inovasi Pendidikan. Penerbitan buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penyebaran dan pengembangan ilmiah intelektual pada perguruan tinggi.

Buku ini ditulis oleh beberapa penulis dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Tiga tulisan awal ditulis oleh Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM dengan judul Tugas Agen Pembaharu, dan tulisan Dr. Lusi Zafriana, ST., MT dengan judul Strategi Inovasi Pendidikan dan tulisan Iswati, S.Pd.I.,M.Pd.I dengan judul Hambatan Inovasi Pendidikan. Tiga tulisan setelah itu ditulis oleh Rizki Pebrina, M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan di Sekolah dalam Konteks Manajemen Sekolah, tulisan Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I, CIT, dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Kurikulum, dan tulisan Dr. Sarifa Suhra, S.Ag., M.Pd.I dan Irvandi dengan judul Inovasi Kurikulum 2013, tulisan Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I dengan judul Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar, tulisan Dr.Amiruddin.,M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Pendekatan dan Model Pembelajaran. Buku ini diakhiri oleh tiga tulisan berikutnya diantaranya tulisan Khalimatus Sadiyah, M.Pd.I dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Media dan Sumber Belajar, tulisan Supardi Ritonga, M.A. dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Konteks Sarana dan Prasarana Pendidikan, dan tulisan Ikrima Mailani,S.Pd.I.,M.Pd.I dengan judul Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Profesional Pendidik.

Penulis sangat menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam buku ini. Masukan dan kritikan dari semua pihak sangat kami harapkan. Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar__ iv

Daftar Isi__v

BAB 1 Tugas Agen Pembaharu_1

BAB 2 Strategi Inovasi Pendidikan _9

BAB 3 Hambatan Inovasi Pendidikan _25

BAB 4 Inovasi Pendidikan di Sekolah dalam Konteks Manajemen Sekolah _38

BAB 5 Inovasi Pendidikan dalam Konteks Kurikulum _46

BAB 6 Inovasi Kurikulum 2013_55

BAB 7 Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar _74

BAB 8 Inovasi Pendidikan dalam Konteks Pendekatan dan Model
Pembelajaran_86

BAB 9 Inovasi Pendidikan dalam Konteks Media dan Sumber Belajar _99

BAB10 Inovasi Pendidikan dalam Konteks Sarana dan Prasarana Pendidikan_113

BAB 11 Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Profesional Pendidik_134

BIOGRAFI PENULIS_143

BAB 1 TUGAS AGEN PEMBAHARU

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk memanusiakan manusia, suatu proses untuk mengangkat harkat dan martabat manusia agar dapat saling menghargai antara satu dengan yang lainnya. Pendidikan merupakan penopang pokok dalam kemajuan berbangsa dan bernegara. Kemajuan bangsa dan negara dapat diukur salah satunya dari kualitas dan system pendidikan yang dijalankan.

Dewasa ini kualitas Pendidikan di Indonesia perlu terus ditingkatkan, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah. Upaya yang telah dilakukan salah satunya adalah meningkatkan kualitas sumber daya pendidik. Pendidik merupakan pelaku utama yang berperan sebagai agen pembaharu yang menjalankan proses pembaharuan dari lembaga pembarau kepada peserta didik/klien.

Agen Pembaharuan (*Agent of Change*) adalah individu atau seseorang yang memiliki tugas untuk mempengaruhi orang lain (target/sasaran) perubahan agar target tersebut mau mengambil keputusan sesuai dengan arah yang dikehendakinya. Agen Pembaharu harus mampu menghubungkan antara sumber perubahan (Inovasi, Kebijakan Publik dll) dengan tata kehidupan masyarakat yang menjadi sasaran perubahan atau pembaharuan.

Ibrahim, (1988:70) mengemukakan bahwa agen pembaharu adalah seorang profesional yang bertugas untuk mempengaruhi klien (sasaran inovasi), untuk mengambil keputusan mengikuti inovasi, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh lembaga atau organisasi tempat agen pembaharu itu bekerja. Pekerjaan ini mencakup berbagai macam pekerjaan seperti guru, konsultan, penyuluh kesehatan, penyuluh pertanian dan sebagainya. Semua agen pembaharu bertugas membuat jalinan komunikasi antara pengusaha pembaharuan (sumber inovasi) dengan system klien (sasaran inovasi).

Menurut Rogers (1983:312): “A *change agent is an individual who influences clients' innovation decisions in adirection deemed desirable by a change agency*”. Dalam kebanyakan kasus agen perubahan berusaha untuk mengamankan adopsi ide-ide baru, tetapi dia juga dapat mencoba untuk memperlambat proses difusi dan mencegah adopsi inovasi tertentu. Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia agen pembaharu adalah orang atau lembaga yang mendorong terciptanya perubahan sosial ekonomi secara berencana (seperti penyuluh pertanian dan guru atau pendidik). Berdasarkan definisi dan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa agen pembaharu merupakan individu/seseorang profesional yang bertugas dan mampu mempengaruhi klien untuk menerima bahkan menerapkan inovasi dengan tujuan yang diinginkan guna menciptakan perubahan sosial secara terencana.

Secara umum siapapun yang terlibat dalam menggagas, merancang, mengorganisir dan menyampaikan pesan dalam kegiatan divisi inovasi dapat disebut sebagai agen pembaharu/agen perubahan. Ini berarti kegiatan difusi inovasi tidak hanya dikerjakan pelaku tunggal melainkan sebuah tim kerja. Pada dasarnya tugas agen pembaharu adalah mendidik, dan menyadarkan klien akan pentingnya perubahan. Selain memiliki jiwa kepeloporan, agen pembaharu harus memiliki kemampuan tertentu sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya.

B. Tugas Agen Pembaharu

Peran agen pembaharu dalam menjalankan tugasnya memiliki perbedaan mendasar antara agen pembaharu dalam pendidikan formal dan agen pembaharu dalam Pendidikan non formal. Dalam pendidikan formal agen pembaharu dalam menyampaikan inovasi bisa dikatakan lebih mudah karena didukung oleh kurikulum dan ikatan dalam suatu sistem formal yang memaksa keduanya mengikuti berjalannya system yang telah di tetapkan dalam sebuah regulasi, sedangkan dalam pendidikan non formal agen pembaharu dalam menyampaikan inovasi murni karena kesadaran dari klien untuk mau atau tidaknya menerima inovasi tersebut. Dari kasus tersebut dapat dikatakan bahwa seorang agen pembaharu dalam proses penyampaian inovasi dalam pendidikan nonformal harus terlebih dahulu menjadi bagian dari kehidupan social yang ada pada klien.

Dalam proses penyuluhan misalnya, seorang penyuluh harus mampu membaaur dan memahami struktur social kehidupan petani/masyarakat tertentu yang akan dijadikan sasaran penyuluhannya, jika hal tersebut sudah dilakukan dan sasaran penyuluhan merasa memiliki kebutuhan yang sama terhadap inovasi yang akan diberikan, maka proses transfer inovasi akan lebih mudah dan dapat diterima oleh sasaran penyuluhan. Menurut Rogers (1983) ada *tujuh* langkah kegiatan agen pembaharu dalam menyampaikan inovasi pada sistem klien yaitu:

1. Membangkitkan Kebutuhan Untuk Berubah

Biasanya seseorang yang berperan sebagai agen pembaharu pada awal tugasnya diminta untuk membantu kliennya agar mereka sadar akan perlunya sebuah perubahan. Agen pembaharu harus memulai dengan menggali permasalahan yang dihadapi oleh klien, membantu menemukan prioritas masalah yang penting dan mendesak, serta mampu meyakinkan klien bahwa mereka bisa memecahkan masalah tersebut. Bagi seorang pendidik yang berperan sebagai agen pembaharu harus memiliki kemampuan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi peserta didiknya, atas permasalahan yang dihadapi tersebut seorang pendidik kemudian bisa membantu memecahkan permasalahan yang ada, sehingga

peserta didik memiliki kemampuan untuk mencapai perubahan yang lebih positif.

Dalam kasus lain seorang penyuluh pertanian yang juga berperan sebagai agen pembaharu harus mampu melakukan proses identifikasi kebutuhan sasaran, menemukan permasalahan yang dihadapi oleh sasaran penyuluhan, dari permasalahan yang diperoleh dianalisis sesuai skala prioritas, kemudian dari permasalahan tersebut penyuluh harus mampu berperan sebagai fasilitator dalam memecahkan permasalahan yang di hadapi sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses penyuluhan dapat dicapai.

2. Memantapkan Hubungan Pertukaran Informasi

Kepercayaan merupakan kunci utama dalam proses pembaharuan, hubungan agen pembaharu dengan klien harus diikat oleh rasa saling percaya, klien harus memiliki rasa kepercayaan bahwa agen pembaharu memiliki kemampuan untuk membantu dalam proses perubahan yang lebih positif. Sebaliknya agen pembaharu juga harus percaya bahwa klien memiliki kemauan dan kemampuan untuk bisa berubah kearah yang lebih baik. Setelah klien memiliki rasa percaya diri untuk dapat berubah, selanjutnya agen pembaharu harus segera membina hubungan yang lebih akrab dengan kliennya.

Agen pembaharu dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik lagi kepada klien dengan cara menumbuhkan kepercayaan klien terhadap kemampuan yang dimilikinya, saling percaya dan juga agen pembaharu harus menunjukkan empati pada masalah dan kebutuhan klien. Jika dihadapkan pada kasus pendidik sebagai agen pembaharu dan peserta didik sebagai klien, maka seorang pendidik dan peserta didik harus saling percaya, sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan melalui pertukaran informasi yang utuh. Dalam kehidupan sosial, jika individu sudah percaya kepada seseorang maka apapun yang dikatakan oleh orang tersebut akan cenderung dianggap benar tanpa melakukan proses analisis yang lebih mendalam.

3. Mendiagnosa Masalah yang Dihadapi

Kemampuan agen pembaharu dalam mendiagnosa situasi merupakan factor utama yang harus dimiliki. Sebelum menjalankan tugas utamanya seorang agen pembaharu harus mampu menjadi bagian dalam suatu system sosial yang ada, sehingga permasalahan yang ada pada klien dapat digali secara utuh dan pada kondisi yang sebenarnya, tidak ada yang ditutupi. Valid tidaknya permasalahan yang dapat di gali dan didiagnosa akan menentukan tetap atau tidaknya solusi yang ditawarkan, dan jika hal tersebut terjadi secara tepat sesuai dengan yang dibutuhkan klien maka proses pembaharuan akan terjadi.

Agen pembaharu bertanggung jawab untuk menganalisa situasi masalah yang dihadapi kliennya, agen pembaharu juga harus memiliki alternatif pemecahan masalah agar dapat menentukan solusi sesuai kebutuhan klien. Sehingga pada akhirnya agen pembaharu dapat mendiagnosa dan meninjau situasi yang dihadapi klien dengan penuh empati. Agen pembaharu melihat masalah dengan kacamata klien, artinya kesimpulan diagnosa harus berdasarkan analisa situasi dan psikologi klien, bukan berdasarkan pandangan pribadi agen pembaharu. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu mendiagnosa permasalahan yang dihadapi peserta didik berdasarkan situasi dan psikologis yang dihadapi peserta didik, bukan berdasarkan asumsi pribadi pendidik.

4. Membangkitkan Kemauan Klien Untuk Berubah

Dalam proses adopsi inovasi, klien memiliki beberapa tingkatan dalam menerima sebuah inovasi yang diberikan. Sehingga agen pembaharu selain mampu menggali permasalahan yang dihadapi juga harus mampu menggali tingkat adopsi dari masing-masing kliennya. Setelah agen pembaharu menggali berbagai macam cara yang mungkin dapat dicapai oleh klien untuk mencapai tujuan, maka agen pembaharu bertugas untuk mencari cara memotivasi dan menarik perhatian agar klien memiliki kemauan untuk berubah atau membuka dirinya untuk menerima inovasi.

Namun demikian cara yang digunakan harus tetap berorientasi pada klien, artinya berpusat pada kebutuhan klien jangan terlalu meninjolkan inovasi. Sebuah inovasi akan dapat diterima apabila inovasi tersebut memang dibutuhkan oleh klien. Begitu juga bagi seorang pendidik, jika inovasi yang akan disampaikan kepada peserta didik memang dibutuhkan maka secara otomatis kemauan untuk menerima inovasi atau informasi yang diberikan tidaklah sulit.

5. Mewujudkan Kemauan dalam Perbuatan

Setelah memiliki kemauan untuk berubah, selanjutnya agen pembaharu harus mampu untuk mempengaruhi tingkah laku klien dalam mewujudkan inovasi yang diberikan berdasarkan kebutuhan klien bukan karena keterpaksaan. Wujud nyata dari proses adopsi inovasi adalah klien mau dan mampu untuk menerapkan inovasi yang telah disampaikan oleh agen pembaharu. Untuk dapat mewujudkan itu agen pembaharu tidak harus berperan sendiri untuk dapat mempengaruhi klien, tetapi dapat memanfaatkan orang lain yang memang sebelumnya sudah menjadi kepercayaan klien, misalnya tokoh masyarakat.

Dimana komunikasi interpersonal akan lebih efektif kalau dilakukan antar teman yang dekat dan sangat bermanfaat kalau dimanfaatkan pada tahap persuasi dan tahap keputusan inovasi. Oleh karena itu dalam hal tindakan agen pembaharu yang paling tepat menggunakan pengaruh secara

tidak langsung, yaitu dapat menggunakan pemuka masyarakat agar mengaktifkan kegiatan kelompok lain.

6. Menjaga Kestabilan Penerimaan Inovasi Secara Berkelanjutan

Agen pembaharu harus menjaga kestabilan penerimaan inovasi dengan cara penguatan kepada klien yang telah menerapkan inovasi. Perubahan tingkah laku yang sudah sesuai dengan inovasi dijaga jangan sampai berubah kembali pada keadaan sebelum adanya inovasi. Pada sebuah kehidupan bermasyarakat, jika inovasi yang telah diberikan oleh agen pembaharu sudah diterapkan, maka agen pembaharu memiliki kewajiban untuk menjaga kestabilan agar inovasi yang diberikan tetap diterapkan secara berkelanjutan.

Banyak factor yang menyebabkan ketidakberlanjutannya sebuah inovasi yang sudah diterapkan, misalnya sudah tidak lagi menguntungkan, adanya inovasi lain yang lebih mampu mempengaruhi klien, dll. Sehingga peran agen pembaharu untuk tetap menyetabilkan proses penerimaan inovasi harus tetap berlangsung.

7. Mengakhiri Hubungan Ketergantungan

Tujuan akhir tugas agen pembaharu adalah dapat menumbuhkan kesadaran untuk berubah dan kemampuan untuk merubah dirinya, sebagai anggota system social yang selalu mendapat tantangan kemajuan jaman. Agen pembaharu harus berusaha mengubah posisi klien dari ikatan percaya pada kemampuan agen pembaharu menjadi bebas dan percaya kepada kemampuan sendiri. Keberhasilan dari seorang agen pembaharu dalam menjalankan tugasnya jika klien dapat menerapkan inovasi yang diberikan secara berkelanjutan, dan klien secara sadar dapat mengembangkan inovasi yang diberikan, bahkan dapat lebih terbuka terhadap inovasi yang dibutuhkan. Kondisi ini akan lebih baik lagi jika klien dapat mendivusikan inovasi yang telah di peroleh kepada individu lainnya, sehingga klien bisa juga berperan sebagai agen pembaharu.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Agen Pembaharu

Agen pembaharu merupakan petugas professional yang mampu mempengaruhi keputusan penerapan inovasi klien sesuai dengan arah atau tujuan yang diinginkan oleh lembaga pembaharu (Aida Vitayala S, dkk, 2014). Dalam melaksanakan tugasnya biasanya dilakukan secara langsung atau tatap muka, tetapi dalam kondisi belakangan ini dimana kita dihadapkan dengan adanya situasi pandemi covid 19, maka kegiatan banyak dilakukan secara virtual. Dalam proses komunikasi agen pembaharu berperan sebagai komunikator dan klien berperan sebagai komunikan. Dalam menyampaikan inovasi pesannya kepada komunikan seorang komunikator perlu menggunakan media yang sesuai

dengan kondisi sasaran komunikasi, agar proses komunikasi dapat berjalan dengan baik.

Secara sederhana seorang agen pembaharu akan dikatakan berhasil jika inovasi yang diberikan kepada klien dapat diterima dan diterapkan. Menurut Everett M. Rogers, (1995) ada beberapa factor yang dapat menunjang keberhasilan agen pembaharu antara lain:

1. Upaya Agen Pembaharu dalam Mempromosikan Inovasi

Indikator keberhasilan dari tugas seorang agen pembaharu biasanya diukur seberapa besar tingkat adopsi inovasi yang diterima dan diterapkan oleh suatu sistem sosial (klien). Ukuran keberhasilan ini biasanya digunakan oleh agen pembaharu untuk mengamankan adopsi atau ide baru pada para klien. Kesuksesan atau keberhasilan agen pembaharu biasanya juga diukur berdasarkan seberapa besar adopsi inovasi yang terjadi diantara klien. Dalam proses adopsi inovasi, kontak antar klien dalam menerapkan sebuah inovasi yang diberikan oleh agen pembaharu merupakan satu-satunya penjelasan dari kesuksesan tugas agen pembaharu.

Sebagai indikator untuk mengetahui kegigihan (besarnya) usaha agen pembaharu ialah jumlah klien yang dihubungi dalam proses komunikasi, banyaknya waktu yang digunakan oleh agen pembaharu untuk berpartisipasi di desa (tempat tinggal) klien dibandingkan dengan waktu di tempat lain, banyaknya keaktifan yang dilakukan dalam proses difusi inovasi, ketepatan memilih waktu untuk berkomunikasi dengan klien dan sebagainya. Makin banyak jumlah klien yang dihubungi, makin banyak waktu yang digunakan di tempat tinggal klien, makin banyak keaktifan yang dilakukan dalam proses difusi dan makin tepat agen pembaharu memilih waktu untuk berkomunikasi dengan klien, dikatakan makin gigih atau makin besar usaha klien untuk kontak dengan klien, maka semakin besar peluang keberhasilan dan kesuksesan seorang agen pembaharu.

2. Lebih Berorientasi Pada Klien

Posisi sosial seorang agen pembaharu berada di tengah-tengah antara lembaga perubahan dan system sosial (klien). Agen pembaharu merupakan subjek yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah atau konflik yang terjadi. Seorang agen pembaharu kadang diminta untuk mempelajari tingkah laku dan karakteristik klien oleh Lembaga perubahan sebagai pemrakasra, dan pada waktu yang sama diharapkan para klien untuk menghasilkan Tindakan perubahan yang diinginkan. Bagaimana agen pembaharu dapat memecahkan permasalahan yang ada antara lembaga perubahan dan klien, hal ini juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan seorang agen pembaharu.

Sebagaimana telah kita ketahui posisi agen pembaharu berada ditengah-tengah antara lembaga pembaharuan dan sistem klien. Agen

pembaharu harus mempertanggungjawabkan pekerjaannya kepada pengusaha pembaharuan, tetapi dilain pihak ia juga harus bekerja bersama dengan klien untuk memenuhi kepentingan klien. Agen pembaharu akan mengalami kesulitan jika apa yang diminta oleh lembaga pembaharu tidak sesuai dengan kebutuhan klien. Namun demikian agen pembaharu akan berhasil melaksanakan tugasnya jika ia mampu untuk mengambil kebijakan dengan lebih berorientasi pada klien dengan tanpa mengabaikan kepentingan lembaga perubahan.

Agen pembaharu harus menunjukkan keakraban dengan klien, memperhatikan kebutuhan klien, sehingga memperoleh kepercayaan yang tinggi dari klien. Atas dasar hubungan yang baik itu agen pembaharu dapat mengambil kebijakan menyesuaikan kebutuhan klien dengan kemauan lembaga pembaharuan. Tetapi jika agen pembaharu tidak berorientasi pada lembaga pembaharuan, maka akan dianggap lawan oleh klien dan sama sekali tidak dapat mengadakan kontak atau komunikasi.

3. Kerjasama dengan Tokoh Masyarakat

Kesuksesan agen pembaharu dalam mengamankan adopsi inovasi pada klien secara positif sangat penting tergantung seberapa besar agen pembaharu berorientasi dgn klien. Agen pembaharu yang berorientasi pada klien lebih memiliki peluang untuk untuk mendapatkan umpan balik yang positif dan mendapatkan kredibilitas yang lebih tinggi di mata para kliennya dalam mendukung kegiatan difusi bagi kebutuhan klien.

Difusi inovasi yang tidak memperhatikan kebutuhan klien kadang menghasilkan akibat yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Contohnya jika ada seorang penyuluh pertanian yang berperan sebagai agen pembaharu untuk menyampaikan sebuah inovasi yang ditugaskan oleh Kementerian Pertanian sebagai lembaga pembaharu kepada petani sebagai klien, maka jika penyuluh tersebut mampu masuk dan menjadi bagian dari sebuah system yang ada di wilayah tersebut maka tidaklah sulit untuk menyampaikan inovasi baru yang diberikan. Agen pembaharu harus menyadari dan mampu memperoleh kebutuhan yang dirasakan klien dan mengadaptasi kedalam program perubahan pada klien.

4. Kredibilitas Agen Pembaharu di Mata Klien

Pada kenyataannya, sangat sulit menemukan seseorang yang dipandang memiliki kredibilitas tinggi untuk setiap situasi yang dihadapi. Jadi dapat dikatakan seseorang tidak akan selalu memiliki kredibilitas yang sama karena kliennya berbeda-beda. Seorang pendidik mungkin dianggap memiliki kredibilitas di mata peserta didik meskipun ia tidak dianggap kredibel dihadapan keluarganya sendiri, begitu juga seorang ayah akan dipandang kredibel di mata anaknya tetapi bisa jadi tidak kredibel di kantor tempat ia bekerja, bahkan seorang penyuluh pertanian akan dianggap

kredibel di mata petani tetapi bisa jadi dianggap tidak kredibel di lingkungan tempat tinggalnya.

Kredibilitas seorang agen pembaharu tergantung pada pertanyaan sebagai berikut: siapa dia? Topik atau inovasi apa yang dibicarakan? Bagaimana situasinya? Dan siapa klien sarannya?

Penerimaan seseorang terhadap suatu pesan (inovasi) tergantung pada kredibilitas sumber (agen pembaharu) yang mengirimkan pesan. Makin tinggi kredibilitas agen pembaharu, makin besar pula kemampuannya dalam mempengaruhi klien. Idealnya ada kesesuaian antara agen pembaharu dengan kliennya, objek inovasi, klien penerima (adopter) dan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Seorang agen pembaharu mungkin memiliki kemampuan teknis dalam memanfaatkan media yang digunakan tetapi tidak kredibel di mata kliennya, tetapi ada juga seseorang yang kredibel tetapi media yang digunakan tidak dapat diakses kliennya karena tidak berdasarkan dengan kondisi dan karakteristik sasaran/klien.

Referensi

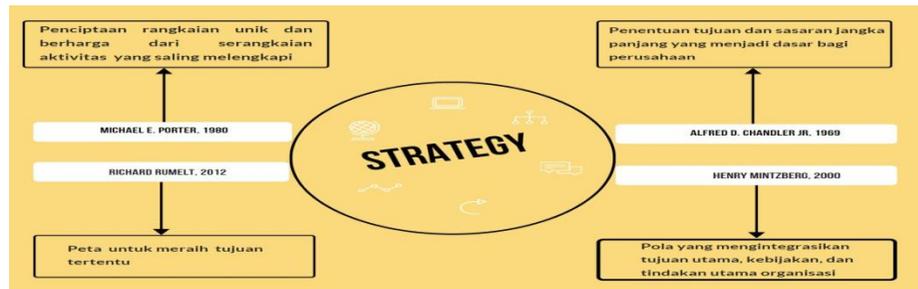
- Aida Vitayala S. (2014). *Komunikasi Inovasi*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of innovation. The free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.*
- Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan.

BAB 2 STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

A. Pendahuluan

1. Definisi Strategi

- a. Michael E. Porter: Strategi merupakan penciptaan posisi unik dan berharga, yang melibatkan serangkaian aktivitas berbeda namun saling melengkapi (Porter, 1980)
- b. Alfred D. Chandler Jr.: Strategi adalah penentuan tujuan dan sasaran jangka panjang bagi perusahaan, dengan mengadopsi tindakan dan alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan (Chandler, 1969).
- c. Richard Rumelt: Strategi bukanlah tujuan atau maksud untuk mencapai tujuan namun merupakan suatu peta untuk meraih tujuan tertentu. Strategi yang baik mampu memberikan keuntungan dan menciptakan kesempatan yang unik dari suatu tindakan (Rumelt, 2012).
- d. Henry Mintzberg: Strategi sebagai pola atau rencana yang terintegrasi dengan tujuan utama, kebijakan, dan *key activity* organisasi secara keseluruhan (Mintzberg, 2000).



Gambar 1. Pengertian Strategi
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

2. Definisi Inovasi

- a. Joseph Schumpeter: Inovasi merupakan suatu proses ekonomi yang melibatkan pengenalan produk baru, metode baru, pemasaran baru, pembukaan pasar yang baru, atau penemuan bentuk organisasi baru dalam suatu industri (Schumpeter, 1934).
- b. *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD): Inovasi adalah implementasi produk baru berupa barang atau jasa secara signifikan, melakukan perbaikan atau proses perbaikan, metode pemasaran baru, atau metode organisasi baru dalam praktik bisnis, tempat kerja maupun hubungan eksternal (OECD, 2005).
- c. Peter Drucker: Inovasi sebagai alat khusus bagi entrepreneur dalam menciptakan sarana baru yang berbeda untuk mencapai tujuan baru atau berbeda (Drucker, 1985).

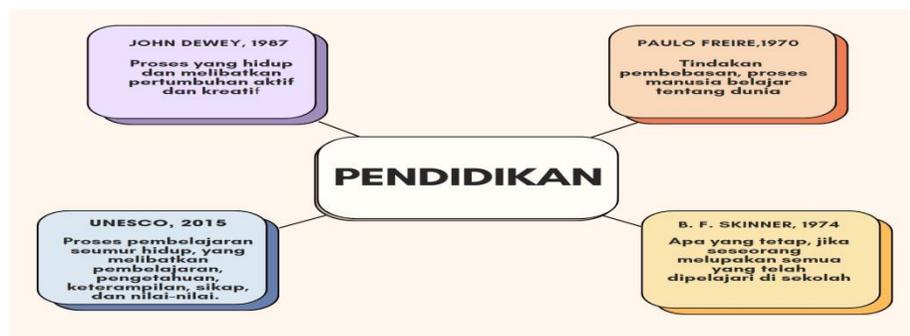
- d. Everett M. Rogers: Inovasi berupa ide, praktik, atau objek yang dirasakan sebagai sesuatu hal yang baru oleh individu atau unit adopsi (Rogers, 2014).



Gambar 2. Pengertian Inovasi
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

3. Pendidikan

- John Dewey: Pendidikan adalah proses yang hidup dan melibatkan pertumbuhan aktif, bukan proses pasif dan mekanis. Pendidikan sebagai sebuah proses pertumbuhan kreatif dan bukan proses transmisi pengetahuan (Dewey, 1897).
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*: Pendidikan merupakan proses pembelajaran seumur hidup, yang melibatkan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pembelajaran dalam proses pendidikan meliputi belajar dalam berbagai konteks (sekolah, komunitas, tempat kerja dan lain - lain) serta melalui berbagai media cetak, siaran, online dan lain – lain (UNESCO, 2015).
- Paulo Freire: Pendidikan merupakan tindakan pembebasan dan sebagai suatu proses dalam diri manusia untuk belajar tentang dunia (Freire, 1970).
- B. F. Skinner: Pendidikan adalah apa yang masih tetap, jika seseorang telah melupakan semua yang selesai pelajari di sekolah (Skinner, 1974).



Gambar 3. Pengertian Pendidikan
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

4. Strategi Inovasi Pendidikan

- a. Hargreaves dan Shirley dalam buku "*The Fourth Way: The Inspiring Future for Educational Change*" (Hargreaves, 2009), menyatakan bahwa inovasi dalam pendidikan sebagai cara untuk mendorong perubahan dan peningkatan dalam sistem pendidikan.
- b. Pada laporan OECD dengan topik "*Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*" (OECD, 2016), mengeksplorasi bagaimana teknologi digital dapat di implementasikan sebagai suatu strategi inovasi dalam pendidikan.
- c. Michael Fullan pada buku "*The New Meaning of Educational Change*" (Fullan, 2015), mendeskripsikan bahwa inovasi dalam pendidikan merupakan bentuk "usaha yang dilakukan untuk meningkatkan praktik pendidikan yang ada dengan cara yang fundamental."



Gambar 4. Pengertian Strategi Inovasi Pendidikan
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

B. Latar Belakang dan Pentingnya Strategi Inovasi dalam Pendidikan

Menyongsong Indonesia Emas 2045 sebagai bonus demografi, pendidikan menjadi prioritas untuk menciptakan generasi andalan masa depan Indonesia. Pendidikan menjadi fondasi utama dalam pembangunan individu dan masyarakat (Education, 2015). Inovasi dalam sistem pendidikan menjadi suatu keharusan, bukan lagi sebagai alternatif. Revolusi industri 4.0 mendorong terjadinya disrupsi yang semakin cepat dan pesat seiring berkembangnya teknologi, perubahan ekonomi, dan sosial budaya.

Tantangan, peluang dan harapan terhadap dunia pendidikan untuk mempersiapkan generasi unggul yang mampu beradaptasi dan berinovasi menjadi semakin kompleks. Tantangan pendidikan berkualitas, mengharuskan para pengajar untuk lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang bermutu untuk mencetak kualitas manusia unggul di masa yang akan datang, sebagaimana yang telah dicita-citakan masyarakat

Indonesia (Hamdani, 2022). Inovasi pendidikan dimulai dari hasil identifikasi sampai pada implementasi ide, metode, dan teknologi baru untuk meredesain proses dan hasil pembelajaran yang lebih efektif (Vincent-Lancrin, 2019).

Pentingnya strategi inovasi dalam pendidikan meliputi beberapa aspek:

1. Aspek pertama: Inovasi pendidikan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, optimasi teknologi dan metode baru untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi (Fullan, (2015).
2. Aspek kedua: Inovasi pendidikan mampu meminimasi gap antara pendidikan dan kebutuhan dunia kerja yang semakin global dan digital agar lebih adaptif dan relevan (World Economic Forum, 2016).
3. Aspek ketiga: Inovasi pendidikan mendukung inklusivitas dan akses pendidikan, menggunakan teknologi dan strategi baru untuk mencapai siswa dengan berbagai latar belakang budaya, geografis, ekonomis dan lingkungan yang beragam (UNESCO, 2020).



Gambar 5. Tiga Aspek Penting Strategi Inovasi Pendidikan

Sumber: Olahan Pribadi (2023)

C. Tujuan dan Sasaran Strategi Inovasi Pendidikan

Tujuan strategi inovasi dalam pendidikan adalah untuk mendorong sekaligus memfasilitasi perancangan, pengembangan dan implementasi dari inovasi pendidikan, agar sistem pendidikan terus berjalan, berkembang dan berkelanjutan memenuhi tantangan masa depan. Strategi dalam inovasi pendidikan dirancang untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, melalui pengembangan kebijakan, kerjasama, dan alokasi sumber daya yang sesuai (Mulyasa, 2021).

Sasaran dari strategi inovasi pendidikan berada pada beberapa tingkatan pendidikan. Pertama, pada tingkat sistem, sasarannya adalah mengembangkan kerangka kebijakan dan infrastruktur yang mendukung inovasi. Misalkan kebijakan penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pengembangan infrastruktur teknologi informasi di sekolah (OECD, 2016). Kedua, pada tingkat sekolah dan kelas, sasarannya adalah implementasi inovasi dalam kurikulum dan

metode pengajaran, serta melibatkan semua stakeholder sekolah dalam proses inovasi (Fullan, 2013). Ketiga, pada tingkat individu, sarannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan kesiapan siswa untuk masa depan, melalui pembelajaran dengan media digital yang lebih relevan, inovatif dan efektif (World Economic Forum, 2016).

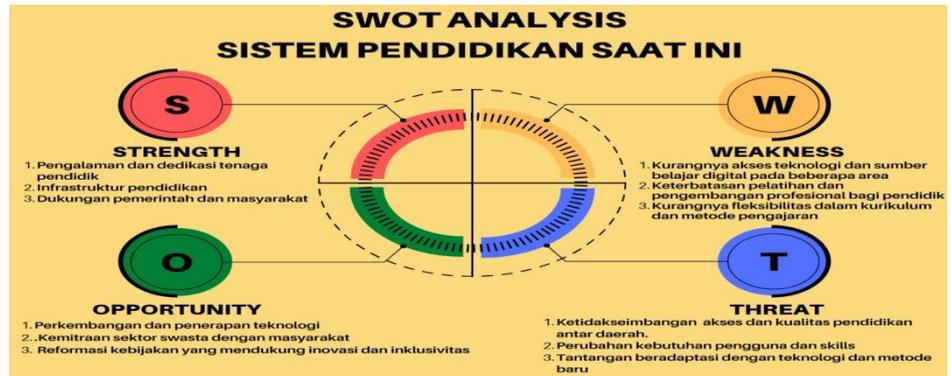


Gambar 6. Sasaran Strategi Inovasi Pendidikan
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

D. Analisis Situasi

1. Mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (SWOT) dalam sistem pendidikan saat ini

- a. Kekuatan: Salah satu kekuatan utama sistem pendidikan kita saat adalah tenaga pendidik yang berdedikasi dan berpengalaman (Ingersoll, 2001) infrastruktur pendidikan yang mapan. Dukungan kuat dari pemerintah dan masyarakat sebagai aset penting dalam dunia pendidikan (Tawil, 2015).
- b. Kelemahan: Kurangnya akses teknologi dan sumber belajar digital di beberapa area (Nicolai, 2021), keterbatasan pelatihan dan pengembangan profesional bagi pendidik (Darling-Hammond, 2017), dan kurangnya fleksibilitas dalam kurikulum dan metode pengajaran (Murray, 2020).
- c. Peluang: Perkembangan dan penerapan teknologi Machine Learning, Artificial Intelligence, Big Data Analytics, Internet of Things, Data Science, Augmented Reality/Virtual Reality dan 3D printing. Integrasi teknologi Artificial Intelligence dengan Augmented Reality/Virtual Reality dalam pembelajaran (Wu, W. H, 2012), revitalisasi kemitraan sektor swasta dengan masyarakat (Davies, 2006) dan reformasi kebijakan yang mendukung inovasi dan inklusivitas dalam dunia pendidikan (Linden, 2016).
- d. Ancaman: Ketidakseimbangan antara akses dengan kualitas pendidikan antar wilayah, Misalkan, ketidaksetaraan akses dan kualitas pendidikan antara kota dan desa (UNESCO, 2020), perubahan kebutuhan pengguna dengan ketersediaan skills pada dunia kerja (World Economic Forum, 2020), dan tantangan dalam beradaptasi dengan teknologi baru ke dalam metode pembelajaran (Selwyn, 2010).



Gambar 7. SWOT Analysis Sistem Pendidikan Saat Ini
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

2. Analisis tren pendidikan dan teknologi yang dapat mempengaruhi inovasi

- a. Tren Pendidikan: Beberapa tren penting dalam pendidikan yang dapat mempengaruhi inovasi antara lain pergeseran dari pengajaran berpusat pada guru ke pembelajaran berpusat pada siswa (Hattie, 2008), penekanan yang semakin besar pada peningkatan skills (Trilling, 2009). Kemampuan soft skills yang sedang tren antara lain: *critical thinking and problem solving, collaboration across network, agility and adaptability, initiative and entrepreneurship, accessing and analysing information, effective communication, curiosity and imagination* (Wagner, 2010) dan peningkatan pengakuan terhadap pembelajaran sepanjang hidup dan pendidikan non-formal (Field, 2000).
- b. Tren Teknologi: Dari aspek teknologi, beberapa tren yang dapat mempengaruhi inovasi pendidikan antara lain pertumbuhan teknologi *Artificial Intelligence dan Machine Learning* (Luckin, 2018), peningkatan akses ke internet dan *Mobile technology* (Bogdan-Martin, 2019) dan kemajuan dalam teknologi imersif sejenis *Augmented Reality dan Virtual Reality* yang semakin pesat (Merchant, 2014).

Tren pendidikan dan teknologi memberikan peluang dan tantangan signifikan bagi inovasi pendidikan, maka diperlukan ide ide dan tahapan strategis dalam perancangan dan pengembangan dalam merumuskan strategi inovasi pendidikan di Indonesia.

E. Area Fokus Strategi Inovasi Pendidikan

1. Pembelajaran dan Pengajaran

- a. Metode pembelajaran baru: Salah satu fokus utama dari strategi inovasi pendidikan adalah perancangan dan pengembangan pada implementasi metode pembelajaran baru dengan aktif mengikut sertakan siswa pada

pemahaman yang mendalam. Antara lain program pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa untuk belajar dan bekerja pada proyek dengan kompleksitas *problemnya* yang membutuhkan *soft skills critical thinking, problem solving* dan *collaboration* (Thomas, 2000). Pendekatan lain yang dapat diadopsi adalah flipped classroom yakni memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan instruksi di rumah kemudian menggunakan waktu didalam kelas hanya untuk diskusi dan kegiatan (J. , & V. M. A. Bishop, 2013).

- b. Teknologi dalam kelas: Teknologi memiliki peran penting dalam memfasilitasi inovasi pendidikan dengan mengubah cara pengajaran dan pembelajaran. Misalkan penggunaan *Augmented Reality/Virtual Reality* dan pembelajaran berbasis *game* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik (Merchant, 2014). Teknologi dalam kelas sangat membantu siswa untuk mengembangkan *soft skills* abad ke-21 antara lain: *critical thinking and problem solving, collaboration* dan *effective communication*.

2. Infrastruktur dan Sumber Daya

- a. Infrastruktur digital dan teknologi: Mengembangkan infrastruktur digital dan teknologi yang kuat merupakan bagian dari strategi inovasi pendidikan. Penggunaan *Cloud Computing* dapat memfasilitasi bahan ajar dan kolaborasi siswa untuk implementasi inovasi pendidikan (Sultan, 2010). Sedangkan *Artificial Intellegence* dapat digunakan untuk personalisasi belajar dan identifikasi kesenjangan belajar sebagai dukungan bagi siswa untuk mengeksplorasi ilmu yang telah didapatkan (Luckin, 2018).
- b. Pembaruan sumber daya pendidikan: Strategi inovasi juga harus fokus pada pembaruan sumber daya pendidikan sebagai pendekatan strateginya. Misalkan adopsi buku teks digital dan *open educational resources* (OERs). Buku teks digital dapat diperbarui dengan mudah sedangkan OERs mmeningkatkan akses gratis ke sumber daya belajar berkualitas, relevan dan *up to date* (Hilton III, 2010).

3. Penilaian dan Akreditasi

- a. Penilaian formatif dan sumatif berbasis digital: Penggunaan teknologi pada proses penilaian mampu meningkatkan efisiensi dan eafektivitas dalam memberikan umpan balik secara cepat dan tepat kepada siswa maupun pendidik. Penilaian formatif dan sumatif berbasis digital mampu mengukur pemahaman siswa secara real time dan membantu guru dalam membuat keputusan instruksional (Shute, 2017).

- b. Sertifikasi dan kredensial digital: Strategi inovasi juga harus mempertimbangkan pengembangan dan adopsi sertifikasi dan kredensial digital sebagai sebuah inovasi yang hadir dengan memanfaatkan teknologi untuk memudahkan penyimpanan dan pengarsipan kredensial. Misalkan sertifikat, penghargaan, ijazah atau surat berharga lainnya yang juga dapat diterbitkan secara digital. Sertifikasi dan kredensial digital memberikan pengakuan atas pembelajaran dan keterampilan yang telah dicapai oleh siswa dalam format yang mudah dibagi dan dipahami oleh universitas maupun pemberi kerja (Oliver, 2019).



Gambar 7. Area Fokus Strategi Inovasi Pendidikan
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

F. Implementasi Strategi Inovasi

1. Kemitraan Strategis

Kemitraan atau kolaborasi adalah elemen penting dalam percepatan implementasi dan pencapaian peningkatan keberhasilan inovasi pendidikan. Kemitraan strategis dalam penerapan inovasi pendidikan membutuhkan peran penting dari pemerintah maupun sektor swasta. Kemitraan dengan *frame work penta helix* merupakan kolaborasi efektif sebagai bentuk kerja sama antar bidang yaitu: *Academic, Business, Government Community* (Yunas, 2019). Penerapan prinsip *penta helix* dalam mencapai keberhasilan implementasi strategi inovasi pendidikan adalah sebagai berikut:

- Akademis:** Akademis berperan penting dalam riset, pengembangan konsep maupun teknologi baru yang dapat di implementasikan dalam pendidikan. Melalui kemitraan dengan para akademisi, sekolah atau perguruan tinggi dan lembaga penelitian, maka sistem pendidikan akan mendapatkan banyak manfaat pada keberhasilan inovasi dan pengembangan pengetahuan terbaru.
- Bisnis:** Bisnis, terutama yang bergerak di bidang teknologi dan pendidikan akan mampu mendorong penerapan inovasi dalam pendidikan. Misal, suatu perusahaan teknologi mampu mengembangkan *platform* belajar *online* yang lebih interaktif, efisien, efektif dengan harga

terjangkau dan memiliki akses yang sangat luas serta menawarkan berbagai aplikasi yang membantu memudahkan proses belajar mengajar.

Perusahaan mampu memberikan dukungan dalam bentuk sponsor, kerjasama program pelatihan, magang dan lain-lain untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh pengguna yang berorientasi masa depan. Kemitraan dengan perusahaan teknologi telah menjadi kebutuhan karena sangat membantu untuk berbagi ide, sumber daya, dan praktek terbaik, serta sebagai upaya mengembangkan solusi teknologi yang inovatif dan *ter-up date*. Kerja sama antar institusi pendidikan dan organisasi lain (teknologi) sangat membantu dalam menginisiasi dan mendorong perancangan, pengembangan sampai pada implementasi teknologi dan praktek baru dalam pendidikan (Linden, 2016).

- c. Pemerintah: Pemerintah memiliki peran dalam merencanakan, menyusun, membuat dan menetapkan kebijakan dan regulasi yang mendukung inovasi dalam pendidikan. Pemerintah juga dapat memberikan dukungan finansial atau berupa bentuk sumber daya lainnya untuk mempromosikan dan menerapkan inovasi pendidikan secara optimal dan berkelanjutan.
- d. Komunitas: Komunitas pendidikan, antara lain tenaga pendidik, tenaga kependidikan, siswa, orangtua adalah pemangku kepentingan utama dalam pendidikan. Stake holders dalam sistem pendidikan harus dilibatkan secara *active, progressive* dan *massive* dalam proses inovasi, mulai dari perencanaan hingga implementasi. Setiap stake holders diharapkan bersedia memberikan umpan balik dan saran yang berharga untuk menciptakan inovasi lebih efisien, efektif dan relevan dengan kebutuhan.
- e. Media: Media berperan sangat penting dalam mengemas dan menyajikan berbagai informasi yang menarik tentang inovasi pendidikan kepada publik. Keterlibatan peran dan kehandalan media sangat membantu mempromosikan manfaat dari inovasi pendidikan dan mendorong penerimaan dan adaptasi inovasi oleh komunitas pendidikan dan masyarakat luas.

Dengan menggunakan kemitraan sebagaimana unsur pentahelix di atas, strategi inovasi pendidikan diharapkan mampu diimplementasikan dengan lebih efisien, efektif dan berkelanjutan.

2. Pengembangan Kapasitas Pendidik

- a. Pelatihan profesional untuk penggunaan teknologi dan metode pengajaran baru: Pelatihan profesional menjadi elemen kritis dalam mendukung inovasi pendidikan. *Key Performance Indicator* untuk memonitor dan mengevaluasi pelatihan profesional telah berjalan

dengan baik adalah dengan memastikan bahwa pendidik mampu memanfaatkan teknologi dan metode pengajaran baru dengan lebih efisien, efektif dan produktif. Pelatihan profesional antara lain meliputi cara menggunakan alat dan *platform* teknologi, serta bagaimana mengintegrasikan metode pengajaran baru ke dalam praktek.

- b. Pembentukan komunitas praktek terbaik bagi pendidik: Membentuk komunitas antar pendidik sangat membantu untuk *Brainstorming, Sharing Best Practices, ideas*, dan pemanfaatan sumber daya yang efisien serta efektif. Pembentukan komunitas memberikan peluang bagi para pendidik untuk bekerja sama menyelesaikan segala permasalahan dan tantangan dan memperbaiki sistem pendidikan. Melalui komunitas praktek, para pendidik belajar berbagi ide dan strategi untuk mendukung inovasi pendidikan (Darling-Hammond, 2017).

3. Integrasi Teknologi dan Inovasi ke dalam Kurikulum dan Kebijakan Institusi

- a. Review dan pembaruan kurikulum: Sebagai langkah penting dalam menerapkan strategi inovasi adalah melalui *review* dan pembaruan kurikulum, meliputi: peninjauan materi yang diajarkan, bagaimana proses pengajarannya, kemudian bagaimana melakukan pembaruan berupa konten baru, teknologi maupun metode pengajaran. Melakukan *review* dan pembaruan kurikulum secara periodik adalah penting untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pendidikan yang relevan dan *up-to-date*
- b. Pembentukan kebijakan institusi untuk mendukung inovasi: Kebijakan institusi diperlukan untuk mendukung inovasi., meliputi antara lain penggunaan teknologi di kelas, pembelajaran berbasis proyek, dan penilaian berbasis digital dan lain lain. Kebijakan institusi ini diharapkan membantu menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi dan memastikan bahwa *Stake Holders* maupun *Share Holders* dapat memahami dan mampu memanfaatkan pendekatan baru tersebut sebagai implementasi kebijakan secara optimal.



Gambar 8. Implementasi Strategi Inovasi Pendidikan
Sumber: Olahan Pribadi (2023)

G. Evaluasi dan Penilaian Strategi Inovasi Pendidikan

1. Pengukuran dan Penilaian Keberhasilan Inovasi Pendidikan

Evaluasi dan penilaian merupakan bagian penting dari setiap strategi inovasi (Guskey, 2000). Pada pengukuran dan penilaian ini melibatkan penentuan metrik dan standar yang akan digunakan untuk menilai sejauh mana inovasi telah berhasil. Metrik yang digunakan antara lain mencakup pencapaian peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam proses pengajaran serta monitoring peningkatan keterlibatan siswa. Beragam alat penilaian yang dapat digunakan, mulai dari survei, wawancara, hingga pada penilaian kinerja. Dengan tujuan utama adalah untuk mengumpulkan data yang dapat menunjukkan sejauh mana efektivitas inovasi telah dilakukan serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

2. Peninjauan dan Penyesuaian Strategi Berdasarkan Umpan Balik dan Hasil Penilaian

Langkah selanjutnya adalah meninjau dan menyesuaikan sebagai umpan balik dari hasil penilaian. Proses penyesuaian strategi inovasi merupakan tahapan yang sangat penting dalam siklus inovasi, karena mendorong pendidikan untuk terus berevolusi dalam memenuhi kebutuhan siswa dan pendidik (Wiliam, 2011). Perubahan dapat dilakukan pada metode pengajaran, teknologi yang digunakan atau pada kebijakan institusi yang akan diberlakukan. Proses peninjauan dan penyesuaian strategi harus dilakukan secara berkelanjutan, karena inovasi dan perbaikan adalah proses berkelanjutan, bukan tujuan akhir (Timperley, 2008).

Tujuan utama peninjauan dan penyesuaian strategi adalah untuk memperbaiki dan menyesuaikan strategi inovasi secara terus menerus dan berkelanjutan, agar tetap relevan, efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas sesuai harapan masyarakat.

H. Kesimpulan

1. Strategi Inovasi dan Dampak Potensialnya Pada Pendidikan

Berbagai tahapan yang harus dilakukan dalam melaksanakan strategi inovasi pendidikan merupakan instrumen penting untuk mendorong perubahan menuju masa depan, menciptakan sumber daya unggul sesuai harapan dan bonus demografi Indonesia Emas 2045. Strategi inovasi pendidikan memiliki potensi untuk merancang dan mengembangkan *lanscape* pendidikan dengan mengkombinasikan analisis situasi pendidikan saat ini dengan identifikasi area fokus utama untuk inovasi (pembelajaran dan pengajaran, infrastruktur dan sumber daya, serta penilaian dan akreditasi), implementasi strategi melalui kemitraan, pengembangan potensi dan kapasitas pendidik serta integrasi teknologi dan inovasi ke dalam kurikulum dan kebijakan institusi. Strategi inovasi dalam pendidikan melibatkan proses evaluasi dan penilaian untuk memastikan efektivitas dan relevansi inovasi. Dampak potensial dari strategi ini meliputi peningkatan kualitas pendidikan, peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan efisiensi dan efektifitas proses pengajaran, peningkatan keterlibatan dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran serta integrasi teknologi dan inovasi ke dalam kurikulum dan kebijakan institusi.

2. Keberlanjutan Inovasi dalam Pendidikan

Tahapan berikutnya dalam mendorong inovasi dibidang pendidikan adalah pentingnya peran semua pemangku kepentingan untuk berkomitmen pada inovasi dan perbaikan terus menerus pada sistem pendidikan yang berkelanjutan. Meliputi alokasi investasi lebih lanjut dalam penelitian dan pengembangan, adopsi dan penyebaran teknologi dengan metode pengajaran baru, serta peninjauan dan pembaruan berkelanjutan terhadap kebijakan dan praktik pendidikan. Dalam melakukan semua ini, diperlukan kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan sesuai prinsip pentahelix yaitu akademisi, business, government, komunitas dan media untuk memastikan pendidikan yang relevan dan responsif terhadap segala perubahan yang terjadi baik dari aspek kebutuhan maupun tantangan yang ada.

Referensi

- Porter, M. E. (1980). *Competitive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors*. The Free Press.
- Chandler Jr, A. D. (1969). *Strategy and Structure: Chapters in the History of The American Industrial Enterprise*. 120. MIT Press.

- Rumelt, R. P. (2012). *Good Strategy/Bad Strategy: The Difference and Why it Matters*. Strategic Direction, 28(8).
- Mintzberg, H. (2000). *The Rise and Fall of Strategic Planning*. Pearson Education.
- Schumpeter, J. (1934). *The Theory of Economic Development* Harvard University Press. Cambridge, MA.
- OECD. (2005). *Oslo Manual: Guidelines for Collecting and Interpreting Innovation Data. The Measurement of Scientific and Technological Activities*. OECD Publishing.
- Drucker, P. F. (1985). *The Practice of Entrepreneurship, Innovation and Entrepreneurship Practice and Principles*. New Yor: Harper & Row.
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2014). *Diffusion of Innovations*. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research* (pp. 432-448). Routledge.
- Dewey, J., & Small, A. W. (1897). *My Pedagogic Creed (No. 25)*. EL Kellogg & Company.
- UNESCO (2015). *Rethinking Education: Towards a Global Common Good?* UNESCO Publishing.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of The Oppressed*. Herder and Herder.
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. Knopf.
- Hargreaves, A. P., & Shirley, D. L. (Eds.). (2009). *The Fourth Way: The Inspiring Future for Educational Change*. Corwin Press.
- OECD (2016). *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. OECD Publishing.
- Fullan, M. (2015). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.
- Education, R. (2015). *Towards a Global Common Good*. UNESCO Retrived June,6, 2015.
- Hamdani, A. D., Nurhafsah, N., & Silvia, S. (2022). *Inovasi Pendidikan Karakter dalam Menciptakan Generasi Emas 2045*. JPG: Jurnal Pendidikan Guru, 3(3), 170-178.

- Vincent-Lancrin, S., Urgel, J., Kar, S., & Jacotin, G. (2019). *Measuring Innovation in Education 2019*. OECD: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- World Economic Forum. (2016). *New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning Through Technology*. World Economic Forum.
- UNESCO. (2020). *Education in a Post-COVID World: Nine Ideas for Public Action*. International Commission on the Futures of Education
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Fullan, M. (2013). *Great to Excellent: Launching the Next Stage of Ontario's Education Agenda*.
- Ingersoll, R. M. (2001). *Teacher Turnover and Teacher Shortages: An Organizational Analysis*. American Educational Research Journal, 38(3), 499-534.
- Tawil, S., & Locatelli, R. (2015). *Rethinking Education: Towards a Global Common Good*. UNESCO.
- Nicolai, S., Wilson, S., & Jefferies, K. (2021). *EdTech and Covid-19: 10 Things to Know*. EdTech Hub.
- Darling-Hammond, L. (2017). *Teacher Education Around the World: What Can We Learn From International Practice?*. European Journal of Teacher Education, 40(3), 291-309.
- [27] Murray, T. S. (2020). *World Class: How to Build a 21st-Century School System: By Andreas Schleicher*. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), Paris, 2018, 296 pp.
- Wu, W. H., Wu, Y. C. J., Chen, C. Y., Kao, H. Y., Lin, C. H., & Huang, S. H. (2012). *Review of Trends from Mobile Learning Studies: A Meta-Analysis*. Computers & Education, 59(2), 817-827.
- Davies, B., & Hentschke, G. (2006). *Public-Private Partnerships in Education: Insights From the Field*. School Leadership & Management, 26(3), 205-226.
- Linden, R. OECD.(2016). *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. Educational Research and Innovation. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>.
- World Economic Forum, J. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*. Retrieved from Geneva.

- Selwyn, N. (2010). *Schools and Schooling in The Digital Age: A Critical Analysis*. Routledge.
- Hattie, J. (2008). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Wagner, T. (2010). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need-and What we Can do About it*. Read How YouWant. com.
- Field, J. (2000). *Lifelong Learning and The New Educational Order*. Trentham Books, Ltd., Westview House, 734 London Road, Stoke on Trent, ST4 5NP, United Kingdom UK (15.99 British pounds; 25 Euros).
- Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century*. UCL IOE Press. UCL Institute of Education, University of London, 20 Bedford Way, London WC1H 0AL.
- Bogdan-Martin, D. (2019). *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2019*. In Technical Report. International Telecommunications Union (ITU).
- Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). *Effectiveness of Virtual Reality-Based Instruction on Students' Learning Outcomes in K-12 and Higher Education: A Meta-Analysis*. *Computers & Education*, 70, 29-40.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk.
- J. , & V. M. A. Bishop, "Bishop, J., & Verleger, M. A. (2013, June). *The Flipped Classroom: A Survey of the Research*. In 2013 ASEE Annual Conference & Exposition (pp. 23-1200).," 2013.
- Sultan, N. (2010). *Cloud Computing for Education: A New Dawn?*. *International Journal of Information Management*, 30(2), 109-116.
- Hilton III, J., Wiley, D., Stein, J., & Johnson, A. (2010). *The four R's of Openness and ALMS Analysis: Frameworks for Open Educational Resources*. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 25(1), 37-44.

- Shute, V. J., & Rahimi, S. (2017). *Review of Computer-Based Assessment for Learning in Elementary and Secondary Education*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(1), 1-19.
- Oliver, B. (2019). *Making Micro-Credentials Work for Learners, Employers and Providers*. Retrieved from Dteach. Deakin. Edu. au/Microcredentials
- Yunas, N. S. (2019). *Implementasi Konsep Penta Helix dalam Pengembangan Potensi Desa Melalui Model Lumbung Ekonomi Desa di Provinsi Jawa Timur*. *Matra Pembaruan: Jurnal Inovasi Kebijakan*, 3(1), 37-46.
- Guskey, T. R. (2000). *Evaluating Professional Development*. Corwin Press.
- Wiliam, D. (2011). *Embedded Formative Assessment*. Solution Tree Press.
- Timperley, H. (2008). *Teacher Professional Learning and Development. Educational Practices Series-18*. UNESCO International Bureau of Education.

BAB 3

HAMBATAN DALAM INOVASI PENDIDIKAN

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Selama bertahun-tahun, pendidikan telah menjadi sarana penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan kesempatan di masa depan. Namun, di tengah perubahan global yang cepat dan kompleks, penting bagi sistem pendidikan untuk terus berinovasi dan beradaptasi guna menghasilkan pembelajaran yang relevan, efektif, dan inklusif (UNESCO. 2015).

Konsep inovasi pendidikan mengacu pada upaya yang dilakukan untuk mengubah dan meningkatkan metode pengajaran, kurikulum, dan lingkungan belajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, penelitian pendidikan, dan pemikiran baru tentang cara-cara terbaik untuk mendidik siswa. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan dan harapan peserta didik saat ini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021).

Salah satu aspek penting dari inovasi pendidikan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kemajuan teknologi telah membuka pintu bagi perubahan yang revolusioner dalam pendidikan. Dengan adanya akses mudah ke perangkat elektronik dan internet, pendidikan dapat disampaikan secara daring (online) melalui platform belajar digital. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses sumber daya dan pembelajaran di mana pun dan kapan pun mereka mau (Davis, F. D. 1989).

Selain itu, pendekatan inovatif dalam kurikulum dan metode pengajaran juga menjadi fokus utama inovasi pendidikan. Pendekatan konvensional yang berpusat pada guru sedang digantikan oleh model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Misalnya, pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman nyata, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan (Siemens, G., & Long, P. 2011).

Di samping penggunaan teknologi dan perubahan dalam metode pengajaran, inovasi pendidikan juga mencakup aspek inklusivitas. Setiap individu memiliki gaya belajar dan kebutuhan yang berbeda, dan inovasi pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif untuk semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau berbagai latar belakang budaya. Pentingnya konsep inovasi pendidikan terletak pada upaya untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan dunia nyata. Inovasi pendidikan juga berperan dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan,

seperti revolusi industri 4.0, perubahan iklim, dan globalisasi (Mansilla, V. B., & Jackson, A. 2011).

Dalam pendahuluan ini, kita telah melihat bagaimana konsep inovasi pendidikan melibatkan perubahan dalam teknologi, kurikulum, metode pengajaran, dan inklusivitas. Dalam era yang terus berkembang, inovasi pendidikan menjadi kunci untuk memastikan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan memberdayakan generasi muda untuk masa depan yang lebih baik. Dalam konteks inovasi pendidikan, kolaborasi antara para pendidik, pemerintah, industri, dan masyarakat juga menjadi faktor kunci. Membangun kemitraan yang kuat antara semua pemangku kepentingan ini memungkinkan adanya pertukaran ide, sumber daya, dan praktik terbaik yang dapat mendorong perubahan positif dalam sistem pendidikan,

Selain itu, inovasi pendidikan juga melibatkan pengembangan profesionalisme pendidik. Pendidik perlu terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, mengikuti perkembangan terbaru dalam ilmu pendidikan dan praktik pengajaran. Pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan memungkinkan mereka untuk mengadopsi pendekatan inovatif dalam pembelajaran dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara efektif. Inovasi pendidikan merupakan pendekatan yang progresif untuk memperbarui sistem pendidikan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, inklusif, dan menginspirasi bagi peserta didik.

B. Definisi Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan adalah perubahan atau penemuan baru dalam sistem, metode, atau pendekatan dalam pembelajaran dan proses pengajaran. Tujuan dari inovasi pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik, dan mempersiapkan generasi masa depan dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan global. Beberapa contoh inovasi pendidikan meliputi:

1. Penggunaan Teknologi: Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran telah mengubah cara siswa dan guru berinteraksi dengan materi pelajaran. Perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, dan platform e-learning telah membuka akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh (Hattie, J., & Donoghue, G. M. 2016).
2. Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata atau menciptakan produk nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi (Thomas, J. W. 2000).

3. Pembelajaran Adaptif: Teknologi pembelajaran adaptif memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima konten yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Sistem ini mengidentifikasi kelemahan siswa dan memberikan bantuan tambahan untuk memperkuat pemahaman mereka pada topik tertentu (VanLehn, K. 2011).
4. Pembelajaran Berbasis Game: Pendekatan pembelajaran berbasis game menggunakan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memikat (Gee, J. P. 2003).
5. Integrasi Realitas Virtual dan Augmented: Penggunaan realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) membawa pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan mensimulasikan situasi atau lingkungan nyata. Hal ini dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti sains, sejarah, dan seni (Dede, C. 2009).

Inovasi pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pendidikan masyarakat. Dalam era digital, inovasi pendidikan menjadi lebih penting daripada sebelumnya untuk mempersiapkan generasi masa depan agar dapat bersaing dalam dunia yang semakin kompleks dan dinamis.

Berikut ini adalah beberapa definisi inovasi pendidikan menurut beberapa ahli beserta referensinya:

1. Michael Fullan: "Inovasi pendidikan adalah transformasi yang menyeluruh dalam pendidikan yang melibatkan perubahan struktural, teknologi, budaya, dan praktek pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik bagi siswa." (Fullan, M. 2015).
2. David Hopkins: "Inovasi pendidikan melibatkan penciptaan dan penerapan gagasan, praktik, dan pendekatan baru yang memungkinkan perubahan dan peningkatan dalam pembelajaran dan prestasi siswa." (Hopkins, D. 2013).
3. Clayton Christensen: "Inovasi pendidikan adalah pengembangan dan implementasi model bisnis, strategi, dan pendekatan baru dalam pendidikan yang dapat mengganggu praktik konvensional dan menghasilkan perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa." (Christensen, C. M., Horn, M. B., & Staker, H. 2013).
4. Tony Wagner: "Inovasi pendidikan adalah menggabungkan praktik terbaik dan ide-ide baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menantang, relevan, dan mempersiapkan siswa untuk sukses dalam dunia yang terus berubah." (Wagner, T. 2012).
5. Andreas Schleicher: "Inovasi pendidikan melibatkan perubahan dalam desain dan pengiriman pembelajaran, penilaian yang lebih relevan, serta

pemberdayaan guru dan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik." (Schleicher, A. 2018).

Definisi-definisi ini mencerminkan pemahaman ahli-ahli pendidikan tentang inovasi pendidikan sebagai perubahan yang menyeluruh dalam praktik, strategi, dan budaya pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan relevan bagi siswa. Silakan merujuk pada referensi yang disebutkan untuk memperoleh informasi lebih lanjut dari setiap ahli.

Inovasi pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dan memajukan sistem pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa inovasi pendidikan sangat penting:

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Inovasi pendidikan memungkinkan pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Menyiapkan Siswa untuk Masa Depan: Inovasi pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia yang terus berkembang, seperti keterampilan abad ke-21.
3. Meningkatkan Daya Saing Global: Dalam era globalisasi, inovasi pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan daya saing pendidikan suatu negara.
4. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa: Inovasi pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.
5. Mengatasi Kesenjangan Pendidikan: Inovasi pendidikan dapat berperan dalam mengurangi kesenjangan dan ketimpangan dalam akses pendidikan.

C. Hambatan-Hambatan Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Namun, seperti halnya dengan sebagian besar perubahan, inovasi pendidikan juga dihadapkan pada berbagai hambatan yang dapat menghambat implementasinya. Penting bagi para pengambil kebijakan dan praktisi pendidikan untuk memahami dan mengatasi hambatan-hambatan ini agar inovasi pendidikan dapat memberikan dampak positif yang lebih luas bagi siswa dan masyarakat.

Dalam prolog ini, kami akan membahas dua hambatan utama yang sering dihadapi dalam mengimplementasikan inovasi pendidikan (Wicaksono, I., & Rini, D. 2018).

1. Faktor Internal dalam Institusi Pendidikan

a. Ketidaksiapan Tenaga Pendidik

Ketidaksiapan tenaga pendidik dalam menghadapi inovasi pendidikan menjadi salah satu hambatan utama. Beberapa guru mungkin

kurang familiar dengan teknologi yang terkait dengan inovasi pendidikan, atau mereka mungkin tidak memiliki pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran baru. Kurangnya pemahaman tentang manfaat inovasi dan kekhawatiran mengenai kemungkinan kehilangan pekerjaan atau peran tradisional mereka juga dapat menyebabkan ketidaksiapan ini.

Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai perlu diberikan kepada tenaga pendidik, sehingga mereka dapat menjadi lebih siap dan percaya diri dalam menerapkan inovasi pendidikan (Rusman. 2018). Selain itu, kekhawatiran mengenai kemungkinan kehilangan pekerjaan atau peran tradisional juga bisa menjadi hambatan bagi tenaga pendidik dalam menerima inovasi. Perubahan dalam pendekatan pembelajaran atau kurikulum dapat menyebabkan pergeseran peran dan tanggung jawab bagi guru. Ketidakpastian mengenai perubahan tersebut dapat menyebabkan resistensi dan menghambat upaya untuk memperkenalkan inovasi pendidikan (Wahyuni, E. T. 2020).

Untuk mengatasi masalah ketidaksiapan ini, pendekatan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai perlu diberikan kepada tenaga pendidik. Pelatihan tentang teknologi dan inovasi pendidikan harus menjadi bagian integral dari program pengembangan profesional guru. Dengan meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka, guru dapat menjadi lebih siap dan percaya diri dalam menerapkan inovasi pendidikan dengan lebih efektif. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada siswa dapat membantu mengurangi kekhawatiran dan ketidakpastian, sehingga guru lebih terbuka untuk menerima dan mengimplementasikan inovasi dalam proses pembelajaran.

b. Resistensi terhadap Perubahan

Resistensi terhadap perubahan merupakan tantangan serius dalam menghadirkan inovasi pendidikan. Siswa, guru, dan staf administrasi mungkin enggan menerima perubahan dalam kurikulum atau metode pembelajaran yang telah mereka terapkan selama bertahun-tahun. Alasan dari resistensi ini dapat bervariasi, mulai dari kenyamanan dengan status quo hingga ketakutan terhadap kemungkinan kegagalan. Untuk mengatasi resistensi ini, komunikasi yang efektif dan partisipasi aktif dari seluruh anggota institusi pendidikan penting untuk membangun pemahaman, kepercayaan, dan dukungan kolektif terhadap inovasi (Wahyuni, E. T. 2020).

Guru, sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran, mungkin enggan menerima perubahan karena mereka telah terbiasa dengan pendekatan atau metode pengajaran tertentu. Selain itu, resistensi juga dapat muncul karena kekhawatiran tentang perubahan yang dianggap merusak atau mengurangi otoritas dan kewenangan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat menunjukkan resistensi terhadap perubahan karena mereka merasa nyaman dengan metode pembelajaran yang konvensional atau karena adanya kekhawatiran tentang kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut.

Resistensi juga bisa muncul dari staf administrasi yang khawatir tentang dampak perubahan pada tugas-tugas administratif mereka. Perubahan dalam sistem dan prosedur administrasi dapat menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian dalam pekerjaan mereka (Hargreaves, A., & Fink, D. 2006).

Untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan, komunikasi yang efektif dan partisipasi aktif dari seluruh anggota institusi pendidikan sangat penting. Proses perencanaan dan implementasi inovasi harus melibatkan semua pihak terkait, termasuk guru, siswa, staf administrasi, dan orangtua. Melibatkan mereka dalam diskusi, mendengarkan masukan mereka, dan merespon keprihatinan mereka dengan serius dapat membantu membangun pemahaman, kepercayaan, dan dukungan kolektif terhadap inovasi. Selain itu, menyediakan informasi yang jelas tentang tujuan, manfaat, dan proses perubahan yang akan dilakukan dapat membantu mengurangi ketakutan dan keraguan terhadap perubahan. Memperkenalkan perubahan secara bertahap dan memberikan dukungan tambahan bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri juga dapat membantu mengatasi resistensi.

c. Keterbatasan Sumber Daya

Keterbatasan sumber daya, seperti dana, infrastruktur, dan fasilitas, juga menjadi hambatan dalam mengadopsi inovasi pendidikan. Implementasi teknologi, perangkat lunak pembelajaran, atau program proyek berbasis pembelajaran seringkali memerlukan investasi finansial yang signifikan. Institusi pendidikan yang menghadapi keterbatasan anggaran dapat kesulitan dalam menghadirkan inovasi yang memadai. Selain itu, akses terhadap perangkat teknologi dan internet yang memadai juga bisa menjadi masalah, terutama bagi institusi pendidikan di daerah pedesaan atau terpencil (Rusman, S. 2017).

Keterbatasan dana dapat menghambat upaya untuk mengimplementasikan inovasi pendidikan. Pengadaan perangkat teknologi, pembelian lisensi perangkat lunak, atau pengembangan

program pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi biaya yang tinggi bagi sekolah atau lembaga pendidikan. Sumber daya yang terbatas ini bisa menghambat kemampuan institusi pendidikan untuk memperkenalkan inovasi yang lebih efisien dan efektif (Arends, R. I. (2014).

Selain masalah dana, akses terhadap infrastruktur dan fasilitas yang memadai juga menjadi permasalahan. Institusi pendidikan yang tidak memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium sains yang lengkap atau ruang kelas yang memadai, dapat menghadapi kesulitan dalam melaksanakan inovasi pendidikan yang memerlukan lingkungan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, akses terhadap perangkat teknologi dan internet yang memadai juga bisa menjadi masalah, terutama bagi institusi pendidikan di daerah pedesaan atau terpencil. Kurangnya infrastruktur komunikasi yang memadai dapat membatasi akses siswa dan guru terhadap sumber daya digital dan pembelajaran berbasis *online* (Rusman. 2018).

Untuk mengatasi keterbatasan sumber daya, kolaborasi dengan pihak luar seperti lembaga pemerintah, yayasan, atau perusahaan swasta dapat membantu dalam mendapatkan dukungan finansial atau teknologi yang dibutuhkan. Selain itu, mencari alternatif solusi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada, seperti mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia atau mengadopsi teknologi yang lebih terjangkau, juga dapat membantu mengatasi keterbatasan ini.

2. Faktor Eksternal dalam Lingkungan Pendidikan

a. Kebijakan Pemerintah yang Tidak Mendukung

Kebijakan pemerintah yang tidak mendukung atau tidak konsisten terhadap inovasi pendidikan dapat menjadi hambatan signifikan. Kurangnya dukungan kebijakan dari pemerintah dapat menghambat implementasi inovasi dan pengembangan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Ketika kebijakan pendidikan tidak berfokus pada memfasilitasi inovasi dan perubahan yang dibutuhkan, potensi dampak positif dari inovasi pendidikan dapat terbatas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021).

Ketika kebijakan pendidikan tidak berfokus pada memfasilitasi inovasi dan perubahan yang dibutuhkan, maka upaya untuk menghadirkan perubahan yang lebih baik dalam pendidikan dapat terbatas. Inovasi pendidikan sering kali memerlukan dukungan kebijakan yang jelas dan konsisten dari pemerintah untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan dan implementasi inovasi di tingkat

nasional, regional, atau lokal. Selain itu, kurangnya dukungan keuangan dari pemerintah untuk inovasi pendidikan juga bisa menjadi masalah.

Pengadaan teknologi modern, pelatihan guru, dan pengembangan program inovatif memerlukan investasi yang signifikan. Jika pemerintah tidak mengalokasikan anggaran yang memadai untuk inovasi pendidikan, maka institusi pendidikan akan kesulitan dalam menerapkan inovasi secara menyeluruh dan berkelanjutan. Kebijakan yang tidak mendukung inovasi juga dapat menciptakan ketidakjelasan atau inkonsistensi dalam kurikulum, evaluasi, atau sistem penilaian, yang akhirnya menghambat upaya dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Suparno, P. 2019).

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan komitmen pemerintah untuk menciptakan kebijakan yang mendukung dan mendorong inovasi pendidikan. Kebijakan yang progresif dan inklusif harus didesain untuk memberikan ruang bagi pengembangan inovasi yang berkelanjutan dan menciptakan iklim yang kondusif bagi pengembangan sistem pendidikan yang lebih adaptif dan berkualitas.

b. Persepsi Masyarakat terhadap Inovasi Pendidikan

Persepsi masyarakat terhadap inovasi pendidikan juga dapat mempengaruhi penerimaan dan keberhasilan inovasi. Jika masyarakat kurang mendukung atau tidak memahami manfaat inovasi pendidikan, mereka mungkin tidak mendukung perubahan dalam sistem pendidikan yang telah ada. Oleh karena itu, pendekatan komunikasi dan kampanye edukasi untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat inovasi pendidikan sangat penting dalam menciptakan kesadaran dan dukungan masyarakat (Astuti, P. S. 2018).

Kurangnya dukungan dan pemahaman dari masyarakat dapat menyebabkan resistensi terhadap inovasi. Masyarakat yang tidak menyadari manfaat inovasi pendidikan cenderung mempertahankan status quo dan menganggap bahwa sistem pendidikan yang ada sudah cukup baik. Ketidakpercayaan atau keraguan masyarakat tentang efektivitas inovasi juga bisa menjadi penghambat dalam penerapan inovasi pendidikan yang lebih luas (Astuti, P. S. 2018).

Oleh karena itu, pendekatan komunikasi yang efektif dan kampanye edukasi yang baik sangat penting untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan pentingnya inovasi pendidikan. Edukasi tentang potensi perubahan positif yang dapat dihasilkan dari inovasi pendidikan perlu diberikan kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang pentingnya inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Melibatkan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan dan perencanaan inovasi juga dapat membantu mengatasi resistensi dan memperkuat dukungan dari masyarakat. Dengan melibatkan masyarakat, mereka dapat merasa lebih terlibat dalam perubahan yang terjadi dalam sistem pendidikan dan lebih siap untuk mendukung dan mendukung inovasi yang diusulkan (Hargreaves, A., & Fink, D. 2006).

c. Kurangnya Dukungan dari Stakeholder Pendidikan

Dukungan dari berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan, seperti orangtua, komunitas, dan organisasi pendidikan, juga merupakan faktor eksternal yang penting dalam menghadirkan inovasi pendidikan. Ketika para pemangku kepentingan ini tidak memberikan dukungan aktif terhadap inovasi, implementasinya bisa menjadi lebih sulit. Oleh karena itu, melibatkan semua stakeholder dalam proses perencanaan dan implementasi inovasi pendidikan adalah kunci keberhasilan (Harahap, E., & Fahmi, F. 2021).

Salah satu *stakeholder* penting dalam pendidikan adalah orangtua atau wali murid. Peran orangtua sangat berpengaruh dalam membentuk sikap dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Jika orangtua kurang mendukung atau kurang memahami manfaat inovasi pendidikan, mereka mungkin tidak memberikan dukungan penuh kepada anak-anak mereka dalam menghadapi perubahan tersebut. Oleh karena itu, melibatkan orangtua dalam proses informasi dan partisipasi aktif dalam mendukung inovasi pendidikan sangat penting untuk mencapai kesuksesan.

Komunitas dan masyarakat juga memiliki peran yang signifikan dalam mendukung inovasi pendidikan. Dukungan dari komunitas lokal dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi inovasi pendidikan. Komunitas yang mendukung inovasi akan berperan dalam memberikan sumber daya, sarana, atau kolaborasi dengan institusi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan memperkaya (Harahap, E., & Fahmi, F. 2021).

Organisasi pendidikan, termasuk kepala sekolah dan pengelola lembaga pendidikan, juga berperan penting dalam mendukung inovasi. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan budaya sekolah yang inovatif dan memberikan sumber daya yang diperlukan bagi guru untuk mengimplementasikan inovasi. Tanpa dukungan aktif dari organisasi pendidikan, inovasi pendidikan mungkin kesulitan untuk diintegrasikan secara menyeluruh dalam sistem pendidikan (Suparno, P. 2019). Oleh karena itu, melibatkan semua stakeholder dalam proses perencanaan dan implementasi inovasi pendidikan adalah kunci keberhasilan.

Pemahaman tentang hambatan-hambatan ini penting agar penerapan inovasi pendidikan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan berkelanjutan. Pengelolaan hambatan ini memerlukan kolaborasi dan komitmen dari berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang inovatif dan adaptif.

D. Kesimpulan

Inovasi pendidikan adalah upaya yang penting dalam meningkatkan kualitas dan relevansi sistem pendidikan guna menghadapi perubahan dan tuntutan zaman. Namun, ada beberapa hambatan yang perlu diatasi untuk mencapai keberhasilan dalam menghadirkan inovasi tersebut. Pertama, faktor internal dalam institusi pendidikan, seperti ketidaksiapan tenaga pendidik, resistensi terhadap perubahan, dan keterbatasan sumber daya, dapat menjadi tantangan serius. Ketidaksiapan tenaga pendidik dalam menghadapi inovasi pendidikan memerlukan pendekatan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai agar mereka lebih siap dan percaya diri dalam menerapkan inovasi. Resistensi terhadap perubahan perlu diatasi melalui komunikasi yang efektif dan partisipasi aktif dari seluruh anggota institusi pendidikan. Sementara itu, keterbatasan sumber daya memerlukan kolaborasi dan upaya untuk mencari alternatif solusi agar inovasi dapat diimplementasikan secara efisien.

Faktor eksternal dalam lingkungan pendidikan, seperti kebijakan pemerintah yang tidak mendukung, persepsi masyarakat terhadap inovasi pendidikan, dan kurangnya dukungan dari stakeholder pendidikan, juga mempengaruhi kesuksesan inovasi. Kebijakan pemerintah yang tidak mendukung dapat menghambat implementasi inovasi dan membatasi potensi dampak positif dari inovasi pendidikan. Persepsi masyarakat yang kurang mendukung atau tidak memahami manfaat inovasi juga bisa menjadi hambatan dalam menciptakan perubahan yang positif dalam sistem pendidikan. Selain itu, kurangnya dukungan dari stakeholder pendidikan, termasuk orangtua, komunitas, dan organisasi pendidikan, dapat menyulitkan pengenalan inovasi secara menyeluruh dalam lingkungan pendidikan.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan ini, kolaborasi dan komitmen dari berbagai pihak menjadi kunci. Melibatkan semua stakeholder dalam proses perencanaan dan implementasi inovasi pendidikan adalah penting untuk mencapai kesuksesan. Komunikasi yang efektif, kampanye edukasi, dan pemahaman yang mendalam tentang manfaat inovasi pendidikan perlu diberikan kepada masyarakat, tenaga pendidik, dan seluruh pemangku kepentingan lainnya. Dalam menghadirkan inovasi pendidikan, tidak ada solusi instan. Namun, dengan kesadaran akan hambatan-hambatan yang ada dan upaya kolaboratif dari semua pihak terlibat, perubahan yang positif dalam sistem pendidikan dapat diwujudkan. Implementasi inovasi pendidikan yang berhasil akan membawa manfaat jangka panjang bagi perkembangan dan kualitas

pendidikan secara keseluruhan, sehingga mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan yang lebih besar.

Referensi

- Arends, R. I. (2014). *Learning to Teach (10th ed.)*. McGraw-Hill Education
- Astuti, P. S. (2018). *Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Peningkatan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 47-58
- Christensen, C. M., Horn, M. B., & Staker, H. (2013). *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. Jossey-Bass.
- Darling-Hammond, L., & Bransford, J. (Eds.). (2005). *Preparing Teachers for a Changing World: What Teachers Should Learn and Be Able to Do*. Jossey-Bass
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340
- Dede, C. (2009). *Immersive Interfaces for Engagement and Learning*. *Science*, 323(5910), 66-69. DOI: 10.1126/science.1167311
- Dede, C. (2010). *Comparing Frameworks for 21st Century Skills*. White Paper for the Assessment and Teaching of 21st Century Skills
- Fisher, D., Frey, N., & Hattie, J. (2016). *Visible Learning for Literacy, Grades K-12: Implementing the Practices That Work Best to Accelerate Student Learning*. Corwin
- Fullan, M. (2015). *The New Meaning of Educational Change (5th ed.)*. Routledge.)
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. DOI: 10.1145/950566.950595
- Harahap, E., & Fahmi, F. (2021). *Peran Orangtua dalam Mendukung Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Administrasi Kependidikan*, 9(1), 10-19
- Hargreaves, A., & Fink, D. (2006). *Sustainable Leadership*. Jossey-Bass
- Hattie, J., & Donoghue, G. M. (2016). *Learning Strategies: A synthesis and conceptual model*. *npj Science of Learning*, 1(1), 1-13. DOI: 10.1038/npjscilearn.2016.13

- Hopkins, D. (2013). *Every School a Great School: Realizing the Potential of System Leadership*. McGraw-Hill Education.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Rencana Pembelajaran Tahunan (RPT) Sekolah*. Kemendikbud
- Mansilla, V. B., & Jackson, A. (2011). *Educating for Global Competence: Preparing Our Youth to Engage the World*. Asia Society
- Rusman, S. (2017). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Menuju Pendekatan Teaching Without Teaching*. Rajawali Press
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Press
- Schleicher, A. (2018). *World Class: How to Build a 21st-Century School System*. OECD Publishing.
- Siemens, G., & Long, P. (2011). *Penetrating the Fog: Analytics in Learning and Education*. EDUCAUSE Review, 46(5), 30-32
- Suparno, P. (2019). *Kebijakan Pendidikan Indonesia: Teori, Isu, dan Implementasi*. Rajawali Press
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. California Assessment Program. University of California. Berkeley
- UNESCO. (2015). *Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action*. Retrieved from: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232886>
- VanLehn, K. (2011). *The Relative Effectiveness of Human Tutoring, Intelligent Tutoring Systems, and Other Tutoring Systems*. Educational Psychologist, 46(4), 197-221. DOI: 10.1080/00461520.2011.61136
- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need—and What We Can Do About It*. Basic Books
- Wagner, T. (2012). *Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World*. Scribner.

- Wahyuni, E. T. (2020). *Analisis Resistensi Perubahan dan Upaya Pengelolaannya pada Implementasi Kurikulum 2013 di SDN Jurangombo Utara 02 Magetan*. Jurnal Pendidikan Dasar. 11(1), 14-26
- Wicaksono, I., & Rini, D. (2018). *The Implementation of Curriculum 2013 (K13) in Indonesia: A Teacher Perspective*. Journal of Education and Practice, 9(9), 119-125
- Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. Corwin

BAB 4

INOVASI PENDIDIKAN DI SEKOLAH DALAM KONTEKS MANAJEMEN SEKOLAH

A. Inovasi Pendidikan di Sekolah

Berbicara persoalan pendidikan saat ini tidak luput dari aspek peluang, tantangan serta problematika. Menurut Wijaya dalam (Syafaruddin, dkk, 2012) bertambahnya animo masyarakat untuk mendapatkan pendidikan yang secara kumulatif menuntut tersedianya sarana pendidikan yang memadai serta penambahan jumlah penduduk yang sangat cepat, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang merupakan tantangan pendidikan saat ini. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, satu sisi memberikan dampak yang positif terhadap kehidupan manusia, dimana manusia dapat menguasai, memanfaatkan alam dan lingkungannya serta mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Namun disisi lain ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi tantangan yang harus di hadapi oleh dunia pendidikan sehingga antara pendidikan dan realita kehidupan yang semakin maju mampu berjalan secara berdampingan.

Tantangan-tantangan yang akan dihadapi oleh dunia pendidikan tidak hanya berasal dari luar sistem akan tetapi juga di dalam sistem pendidikan itu sendiri. Keterbatasan dalam pemanfaatan sumber belajar, sistem pendidikan yang masih belum kuat dengan tujuan yang belum jelas, implementasi kurikulum yang belum maksimal, suasana pembelajaran yang belum kondusif, serta peka terhadap perubahan dan tuntutan keadaan, baik masa kini maupun masa akan datang serta masih belum mantapnya konsep tentang pendidikan dan implementasinya dalam praktik inilah beberapa permasalahan yang harus diselesaikan serta dicarikan solusinya.

Dalam uraiannya Sa'ud (2011) menjelaskan bahwa tantangan dan persoalan yang dihadapi dalam dunia pendidikan harus segera diatasi dengan cara mencari berbagai alternatif solusi serta perlu adanya peninjauan kembali sehingga menghasilkan suatu gagasan baru yang lebih inovatif. Untuk melahirkan gagasan yang baik, perlu ada perencanaan dan peninjauan yang matang. Ide baru yang dihasilkan diharapkan mampu memecahkan persoalan baru yang selama ini tidak bisa dipecahkan dengan menggunakan pendekatan konvensional, namun harus diselaraskan dengan situasi dan kondisi saat ini yang sangat dekat dengan teknologi yang semakin canggih.

Gagasan dan pendekatan baru yang memenuhi ketentuan inilah yang dinamakan dengan inovasi pendidikan. Jika berbicara persoalan inovasi, hal ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Perubahan atau inovasi selalu dibutuhkan oleh manusia. Begitupun sebaliknya yang melakukan inovasi juga manusia dengan kreativitas tinggi yang dimilikinya. Terutama dalam bidang

pendidikan maka inovasi sangat diperlukan selain untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul, praktik pendidikan juga adanya pelibatan manusia di dalamnya. Oleh sebab itu, sasaran inovasi tidak hanya terbatas pada persoalan pendidikan saja tetapi juga perlu dilakukan terhadap SDM atau manusia yang terlibat dalam proses pendidikan itu sendiri.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat yang berimplikasi terhadap perubahan di berbagai bidang kehidupan manusia (Jannah, 2015; 28) mulai dari tatanan nilai, pola tingkah laku, sarana kehidupan, ekonomi, politik sosial dan budaya, hal ini secara tidak langsung juga akan berimplikasi terhadap sistem pendidikan yang berlaku di sekolah. Artinya diberbagai bidang dalam kehidupan manusia akan mengalami perubahan. Perubahan sosial akan memberikan dampak terhadap sistem pendidikan, yaitu adanya perubahan paradigma dalam pendidikan. Untuk mengimbangi perubahan tersebut, maka perlu adanya gagasan, pembaharuan dalam sistem pendidikan tujuannya adalah upaya untuk perbaikan serta memaksimalkan pencapaian tujuan dan peningkatan mutu.

Berbicara terkait mutu pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari adanya keterlibatan dari berbagai komponen pendidikan. Hal ini berarti bahwa guru tidak akan mampu menjalankan perannya dengan baik jika tidak di dukung oleh fasilitas yang memadai. Di sisi lain ketersediaan SDM, sarana tentu juga tidak akan optimal dilaksanakan tanpa adanya kurikulum serta tujuan yang akan dicapai. Oleh sebab itu keterkaitan antara komponen yang satu dengan komponen lainnya dalam pendidikan adalah sebuah keniscayaan dalam menciptakan mutu di sebuah lembaga pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman yang menuntut adanya perubahan dan inovasi dalam berbagai aspek, guru tidak lagi hanya berperan sebagai pendidik, pembimbing, serta pengarah bagi peserta didik untuk menjadi manusia yang unggul secara kognitif, afektif dan psikomotor akan tetapi juga dituntut untuk harus melek dengan kemajuan yang ada namun tetap mengedepankan norma, adat dan budaya yang berlaku. Jika hal ini dilakukan, maka akan memberikan warna baru dalam dunia pendidikan, sehingga bisa memberikan pondasi yang kuat bagi generasi bangsa. Oleh sebab saat ini guru dituntut agar menjadi pendidik yang bisa memfasilitasi peserta didik untuk mewujudkan kepentingan-kepentingan tersebut (Sukmadinata, 2006:5). Tentu saja hal ini dilakukan melalui usaha nyata yang bisa diterapkan guru dalam mendidik peserta didiknya.

Arus perkembangan informasi yang sangat cepat serta penyebaran informasi yang sangat luas dan mendalam, perubahan dunia bersifat global merupakan ciri dari adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Kondisi sekarang semuanya dihadapkan dengan kecanggihan teknologi terutama dalam bidang komunikasi dan elektronika. Perkembangan dalam bidang ini telah mengakibatkan adanya revolusi informasi. Sejumlah besar informasi dapat

diakses secara terbuka hampir mengenai semua bidang kehidupan dan dari berbagai tempat. Semua aspek dan kegiatan telah terhimpun, terolah, tersimpan, dan tersebar, serta dapat dibuka/ diakses setiap saat bila dibutuhkan informasi, terutama melalui internet, media cetak, televisi dan sumber berita lainnya

Dengan demikian, inovasi adalah suatu hal yang alamiah terjadi dalam kehidupan. Faktanya, direncanakan atau tidak, perubahan akan selalu ada. Sesuai dengan yang dikemukakan para ilmuwan bahwa perubahan adalah sebuah keniscayaan (Tafsir, 2014) meskipun tidak semua orang mampu melakukannya. Oleh sebab itu, inovasi menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan persoalan yang muncul dalam pendidikan. Adapun cakupan dari inovasi pendidikan yaitu segala sesuatu yang berhubungan langsung dengan komponen sistem pendidikan, baik aspek lembaga pendidikan, maupun pada aspek sistem pendidikan secara nasional.

Pada aspek lembaga pendidikan, inovasi dapat dilakukan dengan cara menciptakan produk baru yang akan menunjang terhadap pencapaian tujuan serta peningkatan mutu dari lembaga pendidikan tersebut. Misalnya membuat inovasi terkait strategi, metode, media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dengan basis teknologi sehingga sesuai dengan perkembangan zaman. Inovasi dapat dikreasikan sesuai pemanfaatannya, dengan menciptakan hal baru, akan memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan.

Selain pada lingkup kelas, inovasi juga dilakukan pada lingkup sekolah. Inovasi yang erat kaitannya dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah adalah modifikasi pada sistem penyelenggaraan pendidikan beserta komponen yang ada di dalamnya. (Agusta, 2021: 4). Sistem pendidikan di sekolah terdiri dari perangkat kurikulum, manajemen berbasis sekolah, tata tertib organisasi, layanan perolehan sumber belajar untuk siswa hingga pelibatan orang tua dalam penyelenggaraan proses pendidikan.

Inovasi pendidikan di sekolah pada hakikatnya sebagai bentuk pembaharuan yang dilakukan untuk mengembangkan serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta berimplikasi terhadap mutu sekolah itu sendiri. Inovasi ini dapat berupa menghasilkan gagasan baru atau berupa produk (metode, alat) baru yang belum dibuat atau dikenal sebelumnya. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kecakapan hidup/ *life skill* yang tercermin dalam personal, sosial, akhlak/ tingkah laku serta memiliki kompetensi tidak saja dalam aspek akademik namun juga aspek non akademik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan cara melakukan pengelolaan yang baik dalam dunia pendidikan sehingga mutu akan semakin mudah untuk ditingkatkan. MBS adalah salah satu

inovasi pendidikan di Indonesia. Kebijakan terkait manajemen berbasis sekolah (MBS) yang berorientasi pada peningkatan mutu bisa dijadikan salah satu alternatif solusi untuk mewujudkan cita-cita tersebut.

B. Inovasi Pendidikan dalam konteks Manajemen Berbasis Sekolah

Dalam sebuah organisasi ada tujuan bersama yang akan dicapai. Oleh sebab itu untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkanlah strategi serta pengelolaan yang baik. Pengelolaan sebuah lembaga harus mengacu kepada kebijakan yang telah ditetapkan oleh pemerintah baik pusat maupun daerah. MBS (Manajemen Berbasis Sekolah) merupakan salah satu kebijakan yang dikeluarkan yang akan memberikan pengaruh terhadap kualitas pendidikan disebuah lembaga.

Akbar memaparkan (dalam Hamengkubuwono dan Susanti, 2021) bahwa hal penting dari implementasi MBS (Manajemen Berbasis Sekolah) adalah memberikan kewenangan secara utuh kepada pihak sekolah untuk melakukan kontrol dan akuntabilitas yang lebih besar kepada pengelola sekolah, guru, siswa, orang tua, dan masyarakat dalam proses pendidikan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mulyasa menyebutkan bahwa MBS merupakan salah satu wujud dari reformasi pendidikan yang menawarkan kepada sekolah untuk menyediakan pendidikan yang lebih baik dan bermutu bagi para peserta didik sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dari sekolah tersebut. Artinya melalui MBS pihak sekolah secara independen dapat mengelola proses pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di masing-masing sekolah.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu menghasilkan *output* yang memiliki kualitas secara akademik, memiliki skill, dapat bersaing di tengah masyarakat, berkarakter serta memiliki kompetensi secara personal dan sosial, memiliki nilai-nilai akhlak mulia, yang keseluruhannya merupakan kecakapan hidup (*life skill*). Namun untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan, maka sekolah harus melaksanakan manajemen berbasis sekolah (MBS) yang berorientasi pada peningkatan mutu.

Sebagai sebuah inovasi dalam bidang pendidikan, MBS sudah pasti mempunyai dampak yang positif bagi pendidikan di Indonesia. Karena tidak mungkin dilakukan sebuah inovasi jika inovasi tersebut hanya memperburuk produk sebelumnya. MBS (Manajemen Berbasis Sekolah) dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan mutu pendidikan, karena manajemen berbasis sekolah ini pada dasarnya sudah menerapkan prinsip desentralisasi yaitu penyerahan dan pelimpahan wewenang kepada daerah dan sekolah untuk mengelola pendidikannya secara otonom dalam pengembangan pendidikan secara nasional. Otonom dalam manajemen dapat menjadi potensi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja para staf dan menawarkan partisipasi langsung kelompok-kelompok yang terkait terhadap pendidikan (Adriani, 2020).

Inovasi Pendidikan berupa MBS memberikan kebebasan dan keleluasaan yang besar pada sekolah, disertai seperangkat rasa tanggungjawab. Dengan adanya otonomi yang memberikan keleluasaan tersebut maka sekolah dapat lebih meningkatkan lagi kesejahteraan untuk guru sehingga guru dapat lebih berkonsentrasi pada tugas. Selain itu, penerapan MBS juga dapat mendorong profesionalisme guru dan kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah, dikarenakan konsep dari pada manajemen berbasis sekolah (MBS) ini yaitu menghendaki kebebasan kepada guru dan kepala sekolah dalam menyusun kurikulum dan program sekolah. Dengan adanya kesempatan tersebut dan program kepada guru dan kepala sekolah tentunya kurikulum yang terbentuk akan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan bisa di katakan hal ini tepat pada sasarannya. Hal ini tentu juga akan memberikan dampak pada kebebasan pihak sekolah untuk melakukan inovasi dalam berbagai aspek yang berkaitan dengan proses pendidikan.

Memaksimalkan sumber daya yang tersedia di sekolah serta melakukan pengelolaan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan merupakan inti dari manajemen berbasis sekolah (MBS). Hal ini dipandang memiliki tingkat efektivitas yang tinggi serta memberikan beberapa manfaat (Syafaruddin, dkk, 2012: 80) yaitu:

1. Kebijakan dan wewenang sekolah akan memberikan kontribusi secara langsung kepada peserta didik, orang tua, guru maupun *stakeholder*
2. Dengan adanya MBS maka akan lebih meningkatkan pemanfaatan sumber daya lokal.
3. Sangat efektif dalam melakukan pembinaan serta peningkatan kualitas peserta didik seperti kontrol kehadiran, hasil belajar, tindak pengulangan, tingkat putus sekolah, moral guru, serta iklim sekolah.
4. Meningkatkan sensitivitas semua pihak sekolah dan serta adanya keterlibatan semua pihak mengambil keputusan.

Manajemen berbasis sekolah merupakan salah satu jawaban terhadap pemberian otonomi daerah dalam bidang pendidikan. Karena itu, manajemen berbasis sekolah merupakan konsep pemberdayaan sekolah dalam rangka peningkatan mutu dan kemandirian sekolah (Dally, 2010:24). Hal ini berarti bahwa dengan penerapan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) pihak sekolah bekerja sama dengan masyarakat setempat dapat melaksanakan, mengembangkan pendidikan sesuai dengan kebutuhan, perkembangan zaman, serta karakteristik lingkungan dan tuntutan global. Maka dari itu pihak sekolah berhak untuk melakukan inovasi serta mengembangkan berbagai aspek yang dibutuhkan oleh lembaga/ sekolah.

Substansi yang perlu dikembangkan oleh sebuah lembaga pendidikan atau sekolah mencakup lima aspek (Tarsan, 2018: 108) yaitu: aspek yang berkaitan

dengan pembelajaran, SDM, tata kelola lembaga, teknologi dan fasilitas serta aspek pengaturan lingkungan fisik sekolah.

1. Aspek yang berkaitan dengan pembelajaran

Dalam aspek ini, adanya tuntutan kepada guru untuk melakukan inovasi dalam rangka menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Hal yang dilakukan pada aspek ini adalah melakukan pengembangan silabus dan RPP, merancang materi ajar yang mutakhir serta, pemilihan strategi/metode/teknik, media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran serta melakukan upaya perbaikan mutu pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Jika dikaitkan dengan konsep inovasi, maka pada aspek pengajaran perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh guru baik aspek dokumen RPP yang harus update dan mengikuti perkembangan kurikulum terkini serta aspek media, strategi, metode yang harus dirancang dengan memanfaatkan teknologi.

2. Aspek SDM

Substansi pengembangan sekolah untuk aspek SDM, meliputi: pengembangan keterampilan, pengetahuan, sikap, komitmen, motivasi, etos kerja, produktivitas, rasa tanggung jawab, dan kontribusi setiap individu terhadap lembaga pendidikan. Aspek-aspek lain yang penting untuk diperhatikan, yakni: memperhatikan: perencanaan pegawai, perekrutan pegawai, seleksi pegawai, orientasi, penempatan pegawai, pemberian kompensasi dan perlindungan, pengembangan, penilaian, dan pemberhentian pegawai. Aspek-aspek ini penting untuk diperhatikan karena SDM adalah modal utama sekolah. Tanpa memperhatikan SDM, pengembangan sebuah lembaga pendidikan akan mengalami hambatan.

Dengan adanya kebijakan MBS, maka dalam aspek ini pihak sekolah dapat melakukan peningkatan kualitas SDM dalam berbagai aspek sesuai dengan kebutuhan sekolah. Berbagai Inovasi terkait peningkatan kualitas SDM juga perlu dilakukan, misalnya pihak sekolah membuat kebijakan terkait program peningkatan kualitas SDM melalui pelatihan peningkatan *hard skill* dan *soft skill* secara berkala atau kegiatan lainnya yang dibutuhkan dan belum diterapkan selama ini guna untuk peningkatan kualitas SDM.

3. Aspek tata kelola lembaga

Pengembangan yang bisa dilakukan oleh pihak sekolah untuk aspek tata kelola, meliputi: upaya untuk memperbaiki proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dengan cara melakukan diskusi dengan berbagai pihak atau *stakeholder* dan membuat keputusan yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah, struktur organisasi serta sistem monitoring dan evaluasi berbasis teknologi, peningkatan komunikasi

dan koordinasi yang memperhatikan standar keunggulan serta sistem penjaminan mutu.

4. Aspek teknologi/fasilitas

Teknologi/ fasilitas juga merupakan sasaran dari pengembangan dan inovasi yang perlu dilakukan di sekolah, karena untuk mewujudkan sekolah yang bermutu tidak terlepas dari ketersediaan sarana dan fasilitas penunjang lainnya. Maka pada aspek ini, sasaran pengembangan sekolah harus memperhatikan sistem informasi akademik yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Dalam hal ini dibutuhkan sumber daya manusia dan aplikasi teknologi dalam memilih, menyimpan, mengolah, dan mengambil kembali data guna untuk pengambilan keputusan secara cepat dan tepat. Sasaran lain pengembangan sekolah yakni aspek fasilitas: media pembelajaran, perlengkapan lab, perpustakaan, ruangan kelas, dan berbagai sarana prasarana lain yang dibutuhkan.

5. Aspek pengaturan lingkungan fisik sekolah

Upaya melakukan pengembangan sekolah juga memperhatikan aspek pengaturan lingkungan sekolah; yakni pengaturan lingkungan fisik dan non fisik. Pengaturan lingkungan fisik mencakup: keindahan, kerapian, kebersihan, tampilan fisik bangunan, fasilitas, seragam, logo, simbol-simbol yang dipakai dan lain-lain. Pengaturan lingkungan non fisik, seperti keamanan, ketenagaan; cara orang berperilaku, cara berbicara, slogan, rumusan visi misi, kode etik, bahasa, cerita-cerita, nilai-nilai, filosofi, kepercayaan, dan proses berpikir orang-orang di dalam dan luar lembaga.

Dari beberapa uraian konsep di atas dapat dipahami bahwa pada saat sekarang ini dengan banyaknya tantangan serta pesatnya perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi maka suatu kebutuhan dilakukan inovasi dalam aspek pendidikan di sekolah. Dengan adanya kebijakan MBS maka ada suatu keleluasaan bagi sekolah dalam melakukan inovasi pada semua aspek yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Harapannya adalah dengan melalui minovasi yang telah dibuat maka kualitas dari sebuah lembaga/ sekolah bisa lebih meningkat serta sesuai dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat pada saat ini.

Referensi

- Adriani, dkk. (2020). *Analisis Kebijakan Manajemen Berbasis Sekolah dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. JURNAL MAPPESONA, 3(2).
- Agusta, Akhmad Riandy. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Dally, Dadang. (2010). *Balanced Score Card: Suatu Pendekatan dalam implementasi Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Hamengkubuwono. & Susanti, E. (2021). *Hambatan Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah di SMAN 8 Rejang Lebong*. Evaluasi: Jurnal manajemen Pendidikan Islam, 5(2), 139-157.
- Jannah, Fathul. (2015). *Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Proceeding UNLAM, 1(1).
- Sa'ud, Udin Syaefuddin. (2011). *Inovasi Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah*. Bandung. Aditama.
- Syafaruddin, Asrul, Mesiono. (2012). *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*. Medan. Perdana Publishing.
- Tafsir, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia.
- Tarsan, Vitalis. (2018). *Rencana Pengembangan Sekolah dalam Konteks Manajemen Berbasis Sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Misio. 10 (1).

BAB 5

INOVASI PENDIDIKAN DALAM KONTEKS KURIKULUM

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadi jawaban akan berkembangnya kebutuhan di Masyarakat. Kebutuhan Masyarakat yang tidak kunjung terpenuhi akan menjadi masalah. Masalah baru selalu muncul seiring perkembangan jaman dan memerlukan solusi untuk mengatasinya. Inovasi merupakan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan baru. Kebutuhan masyarakat pada zaman yang terus berkembang mengharuskan adanya sebuah inovasi di bidang pendidikan. Inovasi menurut Prof. Santoso S. Hamijoyo (1974) dapat diartikan “suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal yang ada yang sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu”. Inovasi pendidikan dalam konteks kurikulum dapat melibatkan pengembangan dan penerapan pendekatan, metode, atau strategi baru untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran.

Kurikulum menurut Hilda Taba (1962) mengemukakan bahwa: “*A curriculum usually contains a statement of aims and of specific objectives; it indicates some selection and organization of content; it either implies or manifests certain patterns of learning and teaching, whether because the objectives demand them or because the content organization requires them. Finally, it includes a program of evaluation of the outcomes*”. Pengertian kurikulum menurut Hilda Taba tersebut menekankan pada visi keilmuan, misi, tujuan dan sasaran, bagaimana menentukan dan mengorganisasi isi, implikasi dalam skema pembelajaran dan menentukan pola evaluasi. Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan arah dan batasan proses belajar mengajar. Peranan kurikulum tersebut diantaranya dalam hal konservasi, inovasi dan evaluasi.

B. Inovasi Pendidikan dalam Konteks Kurikulum

Inovasi diperuntukan guna menaikkan produktivitas serta efisiensi dalam proses pendidikan dan tingkatkan mutu pendidikan lewat bermacam update dalam teori pedagogi, pendekatan metodologis, metode mengajar, perlengkapan pendidikan, proses pendidikan ataupun struktur institusional. Inovasi pembelajaran dalam konteks kurikulum ialah suatu gagasan ataupun aksi tertentu dalam bidang kurikulum yang dikira baru buat jadi pemecahan dari permasalahan pembelajaran. Inovasi kurikulum dikembangkan karena terdapat permasalahan yang dialami dalam penerapan kurikulum.

Inovasi kurikulum bisa meliputi konsep, ciri, serta penerapan mulai dari perencanaan, implementasi serta pengembangan kurikulum. Inovasi pembelajaran dalam konteks kurikulum bisa mengaitkan pengembangan serta

pelaksanaan pendekatan, tata cara, ataupun strategi baru buat tingkatkan daya guna serta relevansi pendidikan. Kurikulum senantiasa berganti tergantung pada kebutuhan mahasiswa/peserta didik beserta tuntutan perkembangan IPTEK dan zaman. Berikut merupakan sebagian inovasi pembelajaran yang bisa diterapkan dalam konteks kurikulum:

1. Pembelajaran yang kolaboratif serta partisipatif

Dalam pembelajaran ini dapat menggunakan dua metode yaitu *case-method* dan *team based project*. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah PBL dan PjBL. PjBL mengintegrasikan pembelajaran dalam konteks proyek nyata yang memerlukan pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Melalui proyek-proyek ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata.

2. Pendidikan Berbasis Teknologi (TBL)

TBL mengaitkan pemakaian teknologi dalam proses pendidikan. Pemakaian *hardware* serta *software* yang relevan semacam prosesor computer, laptop, tablet, aplikasi pendidikan, serta *platform* pembelajaran daring, *hybrid* dan bauran. TBL memperbolehkan akses ke sumber teknologi yang lebih luas, berkolaborasi jarak jauh, serta pengalaman pembelajaran yang interaktif.

3. Kurikulum Terpadu

Kurikulum terpadu mengintegrasikan bermacam mata pelajaran dalam sesuatu tema ataupun topik tertentu. Pendekatan ini memfasilitasi peserta didik melihat keterkaitan antara konsep- konsep yang diajarkan serta mempraktikkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan pada implementasi yang lebih luas. Kurikulum terpadu juga mendorong pembelajaran lintas disiplin dan pemecahan masalah holistik.

4. Pembelajaran Berbasis Komunitas

Pembelajaran berbasis komunitas melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas yang terkait dengan kehidupan nyata dan masyarakat sekitar. Melalui keterlibatan dalam komunitas, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu sosial, keterampilan sosial, dan tanggung jawab sosial.

5. Pendidikan Berbasis Keahlian Abad ke- 21

Era Revolusi Industri 4.0 menuntut penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti *high order thinking skills* (HOTS), *problem solving*, komunikasi, kolaborasi, kreativitas serta literasi digital menjadi sebuah keharusan. Inovasi pendidikan dapat mencakup integrasi keterampilan tersebut ke dalam kurikulum. Inovasi pendidikan perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan konteks spesifik pada masing-masing lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan juga perlu melibatkan pengguna,

alumni, peserta didik, orang tua dan mitra dalam proses pengembangan dan implementasi inovasi pendidikan.

C. Pentingnya Inovasi Pendidikan dalam Kurikulum

Inovasi pendidikan dalam kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat berarti dalam meningkatkan mutu pendidikan serta relevansi pembelajaran. Berikut sebagian latar belakang inovasi pembelajaran dalam kurikulum menjadi sangat berarti:

1. Relevansi dengan Kebutuhan

Inovasi pembelajaran membolehkan kurikulum buat senantiasa relevan dengan pertumbuhan era serta kebutuhan warga. Relevansi pembelajaran menjadi jembatan antara proses belajar dengan keahlian serta pengetahuan yang dibutuhkan dengan tuntutan zaman.

2. Meningkatkan Kreativitas serta Inovasi Siswa

Inovasi pembelajaran membolehkan siswa buat berpikir kritis, berperan kreatif, serta meningkatkan keahlian inovatif. Dengan membagikan ruang untuk eksplorasi serta eksperimen, siswa bisa meningkatkan keahlian yang diperlukan buat mengalami tantangan masa depan.

3. Menolong Tingkatkan Mutu Pengajaran

Inovasi pembelajaran bisa menolong tingkatkan mutu pengajaran guru. Kurikulum yang inovatif bisa membagikan panduan yang lebih jelas serta terstruktur untuk guru dalam merancang pendidikan yang efisien serta menarik.

4. Memperkaya Pengalaman Pendidikan

Inovasi pembelajaran bisa membagikan pengalaman pendidikan yang lebih menarik serta mendalam untuk siswa. Pendekatan yang berbeda, semacam pendidikan berbasis proyek, kerja sama antar siswa, serta pemakaian teknologi, bisa membuat pendidikan lebih interaktif, mengasyikkan, serta bermakna untuk siswa.

5. Meningkatkan Keahlian *21st Century Skills*

Inovasi pembelajaran bisa fokus pada pengembangan keahlian yang relevan buat abad ke- 21, semacam keahlian kerja sama, pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, serta literasi digital. Perihal ini sangat berarti buat mempersiapkan siswa mengalami tuntutan dunia kerja yang terus berganti.

6. Menguatkan Pembelajaran Kepribadian

Inovasi pembelajaran bisa mengintegrasikan pengembangan kepribadian siswa selaku bagian yang berarti dari kurikulum. Dengan mengarahkan nilai-nilai moral, etika, serta kepemimpinan, inovasi pembelajaran bisa menolong membentuk siswa yang mempunyai karakter yang baik serta berintegritas.

7. Dengan terdapatnya Inovasi dalam Kurikulum

Pembelajaran bisa jadi lebih adaptif, relevan, serta efisien dalam mempersiapkan siswa buat masa depan. Inovasi pembelajaran pula menolong menghasilkan area pendidikan yang inspiratif serta merangsang kemampuan optimal siswa.

8. Program Pembelajaran Jarak Jauh

Model pendidikan yang dicirikan dengan pemanfaatan teknologi selaku media, manajemen Berbasis Sekolah. Salah satu basis manajemen pengelolaan sekolah yang membagikan otonomi lebih.

D. Sejarah Inovasi Kurikulum di Indonesia

Sistem Pendidikan di Indonesia telah melakukan beberapa kali perubahan untuk menyesuaikan kondisi zaman dan tuntutan kebutuhan pendidikan. Perubahan-perubahan sistem Pendidikan juga tertuang dalam kurikulum. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan relevansi, kualitas, dan efektivitas pendidikan di Indonesia. Berikut sejarah kurikulum di Indonesia secara garis besarnya:

1. Kurikulum Era Kolonial

Sistem pendidikan pada masa penjajahan Belanda, didasarkan pada kurikulum yang ditetapkan oleh kolonial Belanda. Kurikulum ini lebih menekankan pada pendidikan para elit Belanda dan mengabaikan pendidikan bagi masyarakat pribumi.

2. Kurikulum Era Kemerdekaan

Proklamasi kemerdekaan Indonesia menjadi tonggak sejarah bagi bangsa Indonesia dalam terbentuknya kurikulum asli buatan bangsa Indonesia. Pemerintah Republik Indonesia menyusun kurikulum sesuai dengan kondisi dan kebutuhan Pendidikan bangsa Indonesia pasca kemerdekaan.

3. Kurikulum 1947

Kongres Pendidikan Nasional diadakan pada tahun 1947 menghasilkan kesepakatan untuk mengembangkan kurikulum nasional yang berlandaskan Pancasila. Kurikulum 1947 tersebut lebih menekankan pendidikan moral dan nasionalisme.

4. Kurikulum 1952

Pemerintah Indonesia mengeluarkan Keputusan Menteri Pendidikan tentang Kurikulum Dasar pada tahun 1952. Kurikulum ini menekankan pendidikan umum dan penguasaan pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.

5. Kurikulum 1964

Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang Kurikulum 1964 yang lebih menitikberatkan pada pembangunan nasional dan pembinaan karakter bangsa. Kurikulum ini juga memperkenalkan mata pelajaran baru seperti

Pancasila, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Indonesia. Kurikulum 1964 mengandung konsep pembelajaran yang bercirikan aktif, kreatif, dan produktif. Maksud dari konsep aktif, kreatif, dan produktif mendesain agar sekolah-sekolah memfasilitasi peserta didiknya supaya aktif, dapat berkreasi untuk pemecahan persoalan (*problem solving*) serta lebih produktif. Kurikulum 1964 berdasarkan nilai Pancasila yang meliputi pengembangan daya cipta, rasa, karsa, karya, dan moral.

6. Kurikulum 1975

Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan tentang Kurikulum 1975 untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, sosialisme, dan keadilan sosial. Kurikulum ini mengalami perubahan signifikan dalam struktur, isi, dan metode pembelajaran. Kurikulum 1975 ini lebih lengkap dibandingkan kurikulum sebelumnya, jika dilihat dari pedoman yang dikembangkan didalamnya. Pendekatan kurikulum 1975 menitikberatkan pada tujuan pendidikan supaya lebih efektif dan efisien. Dasar terwujudnya inovasi kurikulum 1975 ini antara lain konsep di bidang manajemen, yaitu Management by Objective (MBO) dan konsep Structural, Analysis, and Sintesis (SAS).

7. Kurikulum 1984

Kurikulum 1984 disebut juga kurikulum 1975 yang disempurnakan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang Kurikulum 1984 yang lebih menekankan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Kurikulum 1984 berinovasi mengenai *process skill approach* yang selaras dengan GBHN 1983. Inovasi tersebut menekankan pendidikan harus mampu mencetak tenaga terdidik yang kreatif, bermutu, dan efisien bekerja. Siswa dalam kurikulum 1984 diposisikan sebagai subyek belajar. Ciri khas Kurikulum 1984 lebih mengutamakan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) yang meliputi mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan, hingga melaporkan.

8. Kurikulum 1994

Pemerintah meluncurkan Kurikulum 1994 yang mengintegrasikan pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum ini menekankan pengembangan potensi siswa secara holistik. UU No 2 tahun 1989 tentang pendidikan nasional menjadi tonggak awal lahirnya kurikulum 1994. Menurut UU No 2 tahun 1989, merumuskan “tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

9. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Pemerintah meluncurkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2004 sebagai upaya untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan kearifan local dan kebutuhan Masyarakat di daerah tersebut.

10. Kurikulum 2013

Kemendikbud memperkenalkan Kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik. Kurikulum ini menerapkan pendekatan saintifik, pembelajaran aktif, dan penilaian autentik.

E. Hubungan Inovasi Kurikulum dengan Pembelajaran

Inovasi kurikulum berperan penting dalam proses pembelajaran, karena merancang dan mengimplementasikan perubahan yang mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Inovasi ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan. Inovasi kurikulum harus mempertimbangkan pendekatan pembelajaran, metode, model dan media yang cocok digunakan. Materi pembelajaran dan keterampilan yang relevan juga perlu disesuaikan dengan perkembangan abad ke-21 dapat dikembangkan. Terdapat Beberapa hubungan antara inovasi kurikulum dengan pembelajaran, antara lain:

Inovasi kurikulum memungkinkan adanya pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Dalam kurikulum yang inovatif, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, melalui diskusi, kerja kelompok, dan proyek kolaboratif. Hal ini membantu siswa untuk membangun keterampilan sosial, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kerjasama.

Kedua, inovasi kurikulum juga memungkinkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam era digital ini, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran. Kurikulum inovatif dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, atau media online yang interaktif. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Selanjutnya, inovasi kurikulum juga berdampak pada relevansi materi pembelajaran. Kurikulum yang inovatif memungkinkan adanya penyegaran dan pembaruan materi pembelajaran agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan mengintegrasikan konten yang mengikuti perkembangan IPTEK dan isu global, siswa dapat memahami dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.

Selain itu, inovasi kurikulum juga dapat membantu pengembangan keterampilan 21st century skills. Kurikulum yang inovatif dapat memperhatikan

pengembangan keterampilan seperti keterampilan kolaborasi, pemikiran kritis, kreativitas, literasi digital, dan pembelajaran sepanjang hayat. Hal ini membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berubah.

Dalam keseluruhan, inovasi kurikulum memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, penggunaan teknologi, relevansi materi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan 21st century skills, inovasi kurikulum dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa.

F. Hambatan dalam Pelaksanaan Inovasi

Inovasi kurikulum yang dikembangkan terkadang hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut terjadi karena adanya hambatan. Hambatan tentu saja dapat menjadi pengganjal akan keberhasilan kurikulum yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa faktor penghambat inovasi kurikulum antara lain:

1. Evaluasi yang tidak tepat

Pertimbangan implementasi inovasi kurikulum yang kurang memikirkan hubungan antar anggota tim pelaksana perlu dilakukan secara matang. Pertama kali proses menyusun perencanaan inovasi harus dilakukan dengan mengevaluasi kurikulum yang ada atau yang sedang diterapkan. Data yang ada perlu digali lebih dalam menyusun kebijakan dan dasar perbaikan kurikulum. *Tracer study* harus dilakukan secara masif dan menyeluruh untuk menjangkau data masukan dari banyak pihak.

Tracer tersebut harus dilakukan dengan jujur dan sungguh-sungguh melibatkan koordinasi berbagai pihak, mulai dari pengguna, mitra, alumni, mahasiswa, orang tua sampai civitas akademika. Apabila hal tersebut tidak dilakukan maka akan menimbulkan adanya evaluasi yang tidak tepat. Evaluasi yang tidak tepat tadi tentu akan berdampak besar dan menjadi permasalahan dan menjadi hambatan dalam implementasi inovasi kurikulum.

2. Kurangnya Sosialisasi dan Lokakarya

Inovasi kurikulum memerlukan kajian yang mendalam. Setelah inovasi kurikulum disusun maka tim pengembang perlu mensosialisasikan secara urut perihal perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya. Selanjutnya perlu dilakukan lokakarya kepada semua pengguna kurikulum baru tersebut.

3. Terjadinya Konflik Tim

Pelaksanaan inovasi kurikulum terkadang memunculkan ada pertentangan antara anggota tim. Pertentangan tersebut bisa saja terjadi dalam hal perbedaan paradigma, persepsi, dasar pemikiran dan sudut

pandang. Belum lagi apabila terdapat konflik kepentingan, serta adanya pertentangan antara anggota tim inovasi oleh karena itu para perancang inovasi harus mengantisipasi adanya pertentangan tersebut. Maka dari itu dalam melakukan inovasi kurikulum perlu dilakukan penyamaan paradigma dan kolaborasi tim secara solid.

4. Inovasi yang Sulit Diimplementasikan dan Kurang Berdampak

Beberapa kurikulum yang tergesa-gesa dan kurang matang dapat menyebabkan kurikulum menjadi sulit diimplementasikan dan kurang berdampak. Hal tersebut dapat disebabkan karena kondisi geografis dan kearifan lokal yang berbeda-beda. Kurangnya mempertimbangkan kondisi alam letak geografis yang terpencil dan sulit dijangkau oleh alat transformasi menjadi salah satu menghambat pengiriman perangkat-perangkat penunjang kurikulum, iklim dan cuaca yang tidak mendukung, dan minimnya sarana prasarana untuk implementasi kurikulum.

5. Finansial

Unsur terpenting dalam pelaksanaan inovasi kurikulum adalah ketersediaan dana. Finansial dana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kurikulum ini sangat mempengaruhi keberhasilan inovasi kurikulum. Finansial yang kurang dapat menyebabkan terganggunya proses perencanaan, implementasi sampai dengan evaluasi kurikulum. Masalah finansial bisa terjadi dalam berbagai hal mulai dari perencanaan anggaran, implementasi sampai dengan pelaporan.

Referensi

Aira, Neng. (2016). *Hambatan Dalam Inovasi Kurikulum*. [online].

<http://pustakailmiah78.blogspot.co.id/2016/01/pustaka-ilmiah78-hambatan-dalam.html>

Cece Wijaya, Djadja Djadjuri, A. Tabrani Rusyan. (1992). *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung. Penerbit PT. Remaja Rosda Karya.

Faizah, N., (2011). *Inovasi Kurikulum Total Quality Management (TQM) di SMA Khadijah Surabaya* (Doctoral dissertation. UIN Sunan Ampel Surabaya).

Gefany Rismawan. (2023). *Hambatan dalam Inovasi Kurikulum*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung (online) https://www.academia.edu/32904571/Hambatan_Dalam_Inovasi_Kurikulum

- Hamalik, Oemar. (2005). *Inovasi Pendidikan: Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung. YP. Permindo.
- Hamijoyo, Santoso S. (1974). *Inovasi Pendidikan (Meninjau Beberapa Kerangka Analisa untuk Penelitian dan Pelaksanaannya)*. Bandung. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Idi, Abdullah. (2010). *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*. Jogjakarta. AR-RUZZ Media.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs. New Jersey. Prentice Hall Inc.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Subandijah. (1993). *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung. Yayasan Kesuma Karya.
- Taba Hilda. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York. Harcourt, Brace & World.
- Wardani, I G. A.K. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Implementasinya: Makalah pada Penelitian Buku Ajar PGSD*. Yogyakarta.
- Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). *Development Practice: The Competencies Handbook*. London. Institute of Personnel and Development.
- Wina, Sanjaya. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Edisi Pertama, Cetakan ke I*. Jakarta. Prenada Media.
- Yulaelawati, Ella. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofis Teori dan Aplikasi*. Jakarta. Pakar Raya Pustaka.

BAB 6 INOVASI KURIKULUM 2013

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting di dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan manusia (Muslimin, 2016: 44). Pendidikan juga menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa dan menjadi cerminan kemajuan masyarakatnya (Hasbullah, 1996: 27). Hal tersebut menyebabkan pembangunan di sektor pendidikan harus mendapat porsi yang lebih dari berbagai pihak yang berkompeten. Salah satu prioritas pembangunan pendidikan nasional dalam kaitannya dengan pengembangan kualitas sumber daya manusia adalah menyangkut peningkatan mutu setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Untuk itulah diperlukan terobosan baru dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Berkaitan hal tersebut, ada tiga faktor utama yang menjadi titik perhatian, yaitu: (1) Kecukupan sumber-sumber pendidikan untuk menunjang proses pendidikan, dalam arti kecukupan penyediaan jumlah dan mutu guru serta kependidikan lainnya, buku teks bagi murid dan perpustakaan, dan sarana prasarana belajar; (2) Mutu proses pendidikan itu sendiri dalam arti kurikulum dan pelaksanaan pengajaran untuk mendorong para siswa belajar lebih efektif; dan (3) Mutu output dari proses pendidikan, dalam arti ketrampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh para siswa (Muhaimin, 2003: 204).

Pendidikan harus mampu menciptakan sistem yang lebih akomodatif terhadap perkembangan zaman, sehingga outputnya dapat berperan secara aktif dan efektif dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, kurikulum pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan para peserta didik mengembangkan potensi yang dimiliki secara alami, inovatif dan kreatif dalam suatu sistem yang dibangun bersama para stakeholder pendidikan dengan penuh kedisiplinan, kebebasan, kebersamaan dan tanggungjawab (Zamroni, 2000: 90).

Tema inovasi dan perbaikan pada Kurikulum 2013 yaitu ingin menciptakan manusia Indonesia yang mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap (tahu mengapa sesuatu dilakukan), keterampilan (tahu bagaimana cara melakukan sesuatu), dan pengetahuan (tahu tentang apa hakikat sesuatu) secara integratif. Pengintegrasian ini merupakan suatu upaya memperbaiki posisi Indonesia. Berdasarkan data TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) dan *Program for International Student Assessment* (PISA), tahun 2011 peserta didik hanya mampu sampai level 3 dari 6 level kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis, berpikir kreatif, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah) (Mastur, 2017: 50-64). Untuk menaikkan level kognitif, afektif dan

psikomotorik ke jenjang lebih tinggi, maka inovasi kurikulum 2013 mutlak adanya

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Tim Penyusun *Undang-Undang Sisdiknas*, 2011: 5) dan Tim Penyusun, *Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)* 2012: 3). Kurikulum disusun untuk mewujudkan kepribadian muslim yang bertaqwa dan *tafaqqub fi al-Din* dengan memperhatikan tahap perkembangan kemampuan peserta didik, masyarakat, pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan ajaran Islam (Hamdan Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (Hamdan Hamid dan Beni Ahmad Saebani, 2013: 149).

Tujuan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena tujuan akan mengarahkan semua kegiatan pendidikan dan komponen-komponen kurikulum lainnya. Oleh karena itu, inovasi kurikulum harus mempertimbangkan perkembangan tuntutan, kebutuhan dan kondisi masyarakat serta didasari pula oleh pemikiran-pemikiran terarah pada pencapaian nilai-nilai filosofis, terutama falsafah negara atau yang mendasari suatu pendidikan tersebut (Nana Syaodih Sukmadinata, 2019: 103).

Pelaksanaan pembelajaran yang baik memerlukan kurikulum yang baik. Kurikulum sebagai perangkat pembelajaran berisi tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan selama pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum PAI di madrasah (MI, MTs, MA) saat ini masih terpisah diantara masing-masing mata pelajaran PAI (Qur'an Hadis, Fiqih, Aqidah, SKI) dan belum terintegrasi ke dalam tema-tema pokok. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai inovasi kurikulum PAI.

Pembelajaran PAI selama ini masih dianggap belum optimal dalam memberikan pemahaman yang memadai dan mendalam mengenai nilai-nilai ajaran agama Islam. Pada umumnya metode pembelajaran masih berorientasi pada menghafal narasi dan teks-teks. Tantangan kurikulum PAI di madrasah saat ini harus mampu memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan dalam kehidupan masyarakat serta rasa keingintahuan para siswa yang berkaitan dengan isu-isu seperti tentang akidah, ibadah, fiqih serta peristiwa perkembangan IT dan pengetahuan yang dikaitkan dengan ajaran agama Islam. Ada beberapa kemampuan yang dituntut dalam kegiatan pembelajaran PAI di madrasah, diantaranya yaitu:

1. Literasi data adalah kemampuan peserta didik dalam memahami dan membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi yang diperoleh
2. Literasi teknologi adalah kemampuan peserta didik memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi

3. Literasi manusia adalah kemampuan peserta didik memahami tentang humanisme (memanusiakan manusia) dan komunikasi
4. Pemahaman ilmu pengetahuan untuk diamalkan guna kemaslahatan bersama. Inovasi pengembangan kurikulum dapat dilakukan dengan melakukan tindakan pemaduan antara teknologi yang maju dan berkembang pesat saat ini dibaurkan dengan dunia pendidikan.

Dalam era teknologi semua informasi dapat diakses dengan mudah, informasi secara akurat dan cepat. Inovasi pengembangan kurikulum dikaitkan dengan ajaran pendidikan agama Islam sehingga menjadi generasi yang berpikir maju namun tetap agamis. Seorang pendidik membimbing siswa berdasarkan norma-norma yang Islami agar terbentuk menjadi kepribadian muslim. Hal tersebut juga menuntut pendidik untuk melek teknologi, selalu berusaha untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan pendidik harus menjadi teladan.

Guru madrasah harus mampu menginovasi pengembangan kurikulum PAI untuk menjawab tantangan dan kebutuhan para siswa dalam perkembangan di era milenial dengan tidak meniadakan jati diri kekhasan madrasah sebagai sekolah yang bercirikan agama Islam. Keadaan yang seperti ini tentunya membutuhkan peran guru yang sungguh-sungguh mampu untuk membimbing, mengarahkan, dan mampu menyaring hal-hal yang kurang sesuai dengan penyimpangan tersebut.

B. Unsur-unsur Kurikulum

Inovasi kurikulum harus mengacu pada unsur-unsur yang terdapat dalam kurikulum itu sendiri. Heri Gunawan merumuskan ada empat komponen kurikulum; yaitu:

1. Tujuan Kurikulum

Tujuan kurikulum menurut Zakiah Daradjat sebagaimana dikutip oleh Heri Gunawan, sering dimaknai sebagai sesuatu yang diharapkan tercapai setelah melakukan serangkaian proses kegiatan (Heri Gunawan, 2012: 109-119). Tujuan kurikulum terbagi ke dalam tiga aspek, tujuan nasional, tujuan institusional dan tujuan kurikuler. Tujuan nasional merupakan tujuan yang ingin dicapai secara nasional berdasarkan falsafah negara. Tujuan institusional adalah tujuan yang ingin dicapai oleh suatu institusi/lembaga pendidikan. Sedangkan tujuan kurikuler adalah tujuan yang hendak dicapai oleh suatu program studi, bidang studi atau mata pelajaran, yang disusun berdasar pada tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional.

Diketahui bahwa tujuan kurikulum pendidikan merupakan suatu acuan yang harus dirumuskan secara terencana. Tujuan kurikulum merupakan komponen kurikulum yang dapat mempengaruhi komponen kurikulum lainnya. Karena semua komponen dalam perumusannya akan

mengacu pada tujuan kurikulum, baik tujuan nasional, institusional, kurikuler, maupun tujuan pembelajaran pada tiap tatap muka di kelas.

Masyarakat yang sedang berkembang seperti Indonesia, kekuatan-kekuatan sosial tertentu mampu mengubah struktur organisasi dan pola kurikulum. Implikasinya adalah masuknya ia sebagai mata pelajaran dalam kurikulum. Seperti; kepramukaan, keterampilan, usaha kesehatan sekolah, pendidikan kependudukan, pendidikan kesejahteraan keluarga, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan kesenian, olahraga, dll. adalah kebutuhan masyarakat yang harus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan kurikulum (Razali M. Thaib & Irman Siswanto, 2015: 223).

Selain itu muatan nilai-nilai kearifan lokal perlu diakomodir dalam kurikulum muatan lokal. Kekuatan-kekuatan ini akan memperkaya sumber belajar peserta didik bahkan dapat menjadi keunggulan khusus dan distingsi sebuah lembaga pendidikan jika dirancang penerapan inovasi kurikulumnya dengan baik. Kebijakan berkaitan masuknya muatan lokal ke dalam standar isi kurikulum didasari oleh kenyataan bahwa Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya, adat istiadat, tata krama, bahasa, kesenian, kerajinan tangan, ketrampilan daerah. Semua hal tersebut merupakan ciri khas yang memperkaya nilai-nilai kehidupan di Indonesia (Zahid Zufar At Thaariq, Muhamad Fahmi Yulianto, Reno Nurdianto, 2023: 177-192).

2. Materi

Materi pada hakikatnya merupakan isi kurikulum itu sendiri. Pemilihan dan penentuan materi disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas telah ditetapkan, bahwa isi kurikulum merupakan bahan kajian dalam mencapai tujuan penyelenggaraan satuan pendidikan dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional. Isi kurikulum dikembangkan dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Materi kurikulum berupa bahan pembelajaran yang dapat dikaji oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Materi kurikulum mengacu pada pencapaian tujuan masing-masing satuan pendidikan. Perbedaan ruang lingkup dan urutan bahan pelajaran disebabkan oleh perbedaan tujuan satuan pendidikan tersebut.
- c. Materi kurikulum diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini berarti tujuan pendidikan nasional merupakan target tertinggi yang hendak dicapai melalui penyampaian materi (Heri Gunawan, 2012: 111).

Materi kurikulum harus mengandung beberapa aspek tertentu sesuai dengan tujuan kurikulum, yang meliputi:

- a. Teori, ialah seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang saling berkait, yang menyajikan pendapat sistematis tentang gejala dengan menspesifikasi hubungan-hubungan antara variabel-variabel dengan maksud menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.
- b. Konsep, adalah suatu abstraksi yang dibentuk oleh generalisasi dari kekhususan-kekhususan. Konsep adalah definisi singkat dari sekelompok fakta atau gejala.
- c. Generalisasi, adalah kesimpulan umum berdasarkan hal-hal yang khusus, bersumber dari analisis, pendapat atau pembuktian dalam penelitian.
- d. Prinsip, adalah ide utama, pola skema yang ada dalam materi yang mengembangkan hubungan antara beberapa konsep.
- e. Prosedur, adalah suatu seri langkah-langkah yang berurutan dalam materi pelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- f. Fakta, adalah sejumlah informasi khusus data materi yang dianggap penting terdiri dari terminologi, orang dan tempat dan kejadian.
- g. Istilah, adalah kata-kata perbendaharaan yang baru dan khusus yang diperkenalkan dalam materi.
- h. Contoh atau ilustrasi, ialah suatu hal atau tindakan atau proses yang bertujuan untuk memperjelas suatu uraian atau pengertian tentang suatu kata dalam garis besarnya.
- i. Definisi, adalah penjelasan dalam makna atau pengertian tentang suatu hal atau suatu kata dalam garis besarnya.
- j. Proposisi, adalah suatu pernyataan atau *theorem*, atau pendapat yang tak perlu diberi argumentasi. Proposisi hampir sama dengan asumsi dan paradigm (Sukmadinata, Nana Syaodih. 2019: 35).

Selanjutnya, isikurikulum juga harus berkenaan dengan pengetahuan ilmiah dan pengalaman belajar yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Mata pelajaran sebagai isi kurikulum, secara garis besar dibagi dalam tiga kategori besar yaitu pengetahuan benar-salah (logika), pengetahuan baik buruk (etika), dan pengetahuan indah-jelek (estetika/seni). Ketiga hal tersebut, menurut Nana Sudjana dapat dioperasionalkan dalam mata pelajaran diantaranya.

- a. Mata pelajaran umum dan mata pelajaran khusus. Hal ini berkenaan dengan pengetahuan yang menjadi milik umum atau diperlukan oleh kebanyakan orang, seperti: ilmu sosial, budaya, pemerintahan dan bahasa. Sedangkan mata pelajaran khusus ialah berkenaan dengan pengetahuan yang diperlukan untuk keperluan hidup manusia secara khusus, seperti untuk memiliki kerja.
- b. Mata pelajaran deskriptif, yang berisikan fakta dan prinsip. Fakta berkenaan dengan hal-hal yang langsung dapat diamati. Misalnya struktur tumbuhan binatang, klasifikasi dan fungsinya.

- c. Mata pelajaran normatif, berisikan aturan permainan, norma dan aturan yang digunakan untuk mengadakan pilihan moral atau etika (baik-buruk) atau mencerminkan ukuran nilai, seperti mata pelajaran agama, etika, budi pekerti. (Heri Gunawan, 2012: 109-119)

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan materi atau isi kurikulum antara lain:

Pertama, mata pelajaran dalam kerangka pengetahuan keilmuan. Artinya mata pelajaran yang dipilih sebagai isi kurikulum harus jelas kedudukannya dalam konteks pengetahuan ilmiah sehingga jelas apa yang harus dipelajari (*ontologi*), jelas bagaimana mempelajari metodenya (*epistemologi*) dan jelas manfaatnya bagi anak didik manusia (*aksiologi*).

Kedua, mata pelajaran harus tahan diuji. Artinya, mata pelajaran tersebut diperkirakan bias bertahan sebagai pengetahuan ilmiah dalam kurun waktu tertentu sehingga kelangsungannya relatif lama tidak lekas berubah dan diganti oleh pengetahuan lain.

Ketiga, mata pelajaran harus memiliki kegunaan (fungsional) bagi peserta didik dan masyarakat pada umumnya. Maksudnya, mata pelajaran yang dipilih bermanfaat dan memiliki kontribusi tinggi terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan masyarakat (Nana Sujdana, 2002: 34).

3. Metode

Istilah metode secara sederhana sering diartikan cara yang *cepat* dan *tepat*. Secara etimologis, kata metode berasal dari kata *meta* dan *bodos* yang sering diartikan dengan *melalui* dan *jalan* dalam mengerjakan sesuatu (Heri Gunawan, 2012: 114). Dalam bahasa kamus bahasa Arab metode dikenal dengan istilah *thoriqah* jamaknya *thuruq* yang berarti langkah-langkah strategis untuk melakukan suatu pekerjaan (Ramayulis, 2005: 155). Akan tetapi jika dipahami dari asal kata *method* (bahasa Inggris) ini mempunyai pengertian yang lebih khusus, yakni cara yang *tepat* dan *cepat* dalam mengerjakan sesuatu. Ungkapan cara yang paling tepat dan cepat ini membedakan dengan istilah *way* (bahasa Inggris) yang berarti cara juga (Ahmad Tafsir, 1996: 8).

Hasan Langgulung mengemukakan pengertian metode secara terminologi sebagaimana dikutip oleh Ramayulis (Ramayulis, 2005: 156) “metode sebagai suatu cara atau jalan yang harus di lalui untuk mencapai tujuan pendidikan”. Oemar Hamalik mendefinisikan “metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum”.

Hasan Langgulung berpendapat bahwa penggunaan metode didasarkan atas tiga aspek pokok yaitu, *Pertama*, sifat-sifat dan kepentingan

yang berkenaan dengan tujuan utama pendidikan Islam, yaitu pembinaan manusia mukmin yang mengaku sebagai hamba Allah (*'abdullah*). *Kedua*, berkenaan dengan metode-metode yang betul-betul berlaku yang disebutkan dalam al-Quran. Dan *Ketiga*, *membicarakan* tentang pergerakan (*motivation*) dan disiplin dalam istilah al-Quran disebut ganjaran (*shawab*) dan hukuman (*iqab*).

Metode atau strategi pembelajaran, menempati fungsi yang penting dalam kurikulum, karena memuat tugas-tugas yang perlu dikerjakan oleh peserta didik dan guru. Karena itu, penyusunannya hendaknya berdasarkan analisis tugas yang mengacu pada tujuan kurikulum dan berdasarkan perilaku awal peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Zubaedi, 2011: 230). Dalam hubungan ini, ada tiga alternatif pendekatan yang dapat digunakan, yakni:

- a. Pendekatan yang berpusat pada mata pelajaran, di mana materi pembelajaran terutama, bersumber dari mata ajaran. Penyampiannya dilakukan melalui komunikasi antara guru dan peserta didik. Guru sebagai penyampai pesan atau komunikator peserta didik sebagai penerima pesan, bahan pelajaran, adalah pesan itu sendiri. Dalam rangkaian komunikasi tersebut dapat digunakan berbagai metode mengajar.
- b. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan peserta didik. Dalam pendekatan ini lebih banyak digunakan metode dalam rangka individualisasi pembelajaran. Seperti belajar mandiri, belajar moduler, paket belajar dan sebagainya.
- c. Pendekatan yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Pendekatan ini bertujuan mengintegrasikan sekolah dan masyarakat dan untuk memperbaiki kehidupan masyarakat. Prosedur yang ditempuh ialah dengan mengundang masyarakat ke sekolah atau peserta didik berkunjung ke masyarakat. Metode yang digunakan terdiri dari karyawisata, narasumber, kerja pengalaman, survei, proyek pengabdian/pelayanan masyarakat. Masyarakat hidup berkelompok dan setiap manusia tidak akan terlepas dari kelompoknya yang terikat satu sama lain saling ketergantungan (Wina Sanjaya, 2010: 240).

Perlu diingat bahwa belajar itu mengandung prinsip merubah tingkah laku dan merupakan sebuah proses pada diri setiap orang sepanjang hayat (Agus Suprijono, 2015:4). Belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya (Azhar Arsyad, 2017: 1). Belajar secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Abuddin Nata, 2009: 85).

Belajar merupakan peristiwa kompleks (Agus Wibowo, 2017: 97) Anak akan belajar lebih baik jika mengalaminya sendiri dalam lingkungan yang alamiah. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Karena belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya bukan dengan mengetahuinya saja (Yatim Riyanto, 2010: 159).

Sudjana sebagaimana dikutip oleh E. Mulyasa memperkenalkan pembelajaran partisipatif yang menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran (E. Mulyasa, 2011: 189). Kurikulum 2013 menekankan aspek penanaman karakter kepada peserta didik dengan mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spiritual, dan intelektual siswa secara optimal, serta membentuk manusia yang *life long learners* (pembelajar sejati). Salah satu kunci mewujudkan hal tersebut adalah guru harus menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, yaitu metode yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena seluruh dimensi manusia terlibat secara aktif dengan diberikan materi pelajaran yang kongkrit, bermakna, serta relevan dalam konteks kehidupannya (Masnur Muslich, 2011: 33).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta globalisasi memberikan banyak kemudahan bagi manusia (Syaiikh Fuhaim Musthafa, 2010:5). Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kecermatan, kecerdikan, dan hati-hati dalam memilih metode dan memilih media dengan memperhatikan perkembangan teknologi modern karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keefektifan dalam menyampaikan bahan ajar. Secara prinsip dalam penggunaan metode tersebut bisa dilakukan secara kombinasi.

4. Evaluasi

Kata evaluasi berasal dari kata *to evaluate* yang sering diartikan dengan menilai. Istilah nilai (*value*) pada mulanya dipopulerkan oleh filosof, dan Plato lah yang mula-mula mengemukakannya. Penilaian dalam pendidikan berarti seperangkat tindakan atau proses untuk menentukan nilai sesuatu yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Menurut ilmu jiwa evaluasi berarti menetapkan fenomena yang dianggap berarti di dalam hal yang sama berdasarkan suatu standar (Oemar Hamalik, 1999: 196).

Suharsimi Arikunto mengajukan tiga istilah dalam pembahasan ini, yaitu *pengukuran*, *penilaian*, dan *evaluasi*. Pengukuran (*measurement*) adalah membandingkan sesuatu dengan sesuatu ukuran. Pengukuran ini bersifat kuantitatif. Penilaian adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik dan buruk. Penilaian ini bersifat kualitatif. Sedangkan

adalah mencakup pengukuran dan penilaian. Evaluasi merupakan suatu bagian komponen kurikulum. Dengan evaluasi dapat diperoleh informasi yang akurat tentang penyelenggaraan pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik. Berdasarkan informasi itu dapat dibuat keputusan tentang kurikulum itu sendiri, pembelajaran, kesulitan dan upaya bimbingan yang perlu dilakukan.

Evaluasi kurikulum dimaksudkan menilai suatu kurikulum sebagai program pendidikan untuk menentukan efisiensi, efektivitas, relevansi dan produktivitas program dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Efisiensi berkenaan dengan penggunaan waktu, tenaga, sarana, dan sumber-sumber lainnya secara optimal. Efektivitas berkenaan dengan pemilihan atau penggunaan cara atau jalan utama yang paling tepat dalam mencapai tujuan.

Relevansi berkenaan dengan kesesuaian suatu program dan pelaksanaannya dengan tuntutan dan kebutuhan, baik dari kepentingan masyarakat maupun peserta didiknya. Sedangkan produktivitas berkenaan dengan optimalnya hasil yang dicapai dari suatu program. Menurut Nana Sadjana, dalam kurikulum itu ada beberapa aspek yang perlu dievaluasi, yaitu: program pendidikan, meliputi penilaian terhadap tujuan, isi program dan strategi pembelajaran.

Evaluasi harus dilakukan secara terus menerus ketika berada di kelas atau di sekolah (Agus Wibowo, 2012: 96). Untuk melakukan evaluasi tersebut perlu disandarkan pada prinsip tujuan yang jelas, realisme, ekologi, operasional, kualifikasi, keseimbangan antara kurikulum nyata dan ideal, dan hubungan keseimbangan. Dalam rangka menerapkan prinsip keadilan, keobjektifan, dan keikhlasan evaluasi pendidikan bertujuan, untuk mengetahui atau mengumpulkan informasi tentang taraf perkembangan dan kemajuan yang diperoleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

- a. Mengetahui prestasi hasil belajar peserta didik guna menetapkan keputusan apakah bahan pembelajaran perlu diulang atau dapat dilanjutkan. Dengan demikian, maka prinsip *long life education* benar-benar berjalan secara berkesinambungan.
- b. Mengetahui efektivitas cara belajar dan mengajar apakah yang telah dilakukan guru benar-benar tepat atau tidak, baik yang berkenaan dengan sikap guru maupun sikap peserta didik.
- c. Mengetahui kelembagaan guna menetapkan keputusan yang tepat mewujudkan persaingan sehat, dalam rangka berpacu dalam prestasi.
- d. Mengetahui sejauh mana kurikulum tersebut telah dipenuhi dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah atau madrasah.

- e. Mengetahui pembiayaan yang dibutuhkan dalam berbagai kebutuhan, baik secara fisik seperti fasilitas ruang, perpustakaan, honorarium guru dan lain-lain, maupun kebutuhan secara psikis, seperti ketenangan, kedamaian, kesehatan, keharmonisan dan lain sebagainya (Heri Gunawan, 2012: 119).

Guru memegang peran penting dalam penyusunan dan pelaksanaan serta monitoring evaluasi kurikulum (Oemar Hamalik, 2008; 64). Karena itulah guru laksana ujung tombak sekaligus garda terdepan bagi pendidikan suatu bangsa. Jika ingin melihat kualitas pendidikan sebuah bangsa, maka lihatlah kualitas gurunya. Apapun sistem, *software* dan *hardware* pendidikan, tanpa didukung oleh kualitas dan profesionalisme gurunya, kecil kemungkinan pendidikan bangsa bersangkutan mencapai keberhasilan (Agus Wibowo, 2012: 1).

Sebaliknya, Jika gurunya berkualitas dengan dipenuhi sarana prasarana yang dibutuhkan sudah pasti kualitas pendidikan akan berhasil membentuk sumber daya manusia yang unggul. Keberhasilan suatu bangsa dalam memperoleh tujuannya tidak hanya ditentukan oleh melimpah ruahnya sumber daya alam tetapi sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya terutama karakternya (Abdul Madjid dan Dian Andayani, 2012: 2). Inovasi Kurikulum 3013 yang berujung pada munculnya Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) menjadi solusi penguatan karakter peserta didik dan keraguan sebagian kalangan akan output pendidikan selama ini.

C. Inovasi Kurikulum 2013 dan Relevansinya dengan Kemajuan Peradaban

Tidak ada bangsa dengan peradaban tinggi tanpa ditopang oleh sistem pendidikan yang terpola, sebuah peradaban bahkan tidak mungkin terbentuk tanpa adanya inovasi berkesinambungan dalam sistem pendidikan yang dianutnya. Hal ini dikarenakan suatu peradaban menuntut adanya sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif yang mampu menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang baru (Anas, 2022: 110). Sosiolog umumnya sepakat bahwa peradaban adalah akumulasi dari berbagai budaya dalam suatu masyarakat yang secara fisik menjelma menjadi situs-situs (bentuk fisik dari budaya).

Suatu masyarakat tidak mungkin mewujudkan suatu peradaban tertentu, tanpa adanya proses sosialisasi dan inkulturasi budaya yang merupakan prasyarat untuk terjadi gerakan dan tindakan yang bersifat massif, dengan melibatkan seluruh unsur sosial dari masyarakat tersebut. Proses sosialisasi dan inkulturasi itu hanya dapat terjadi melalui pendidikan (Siti Zubaidah, 2016: 5). Hujair AH. Sanaky mengatakan bahwa hampir tidak ada kelompok manusia yang tidak menggunakan pendidikan sebagai alat pembudayaan dan peningkatan

kualitasnya, sekalipun dalam masyarakat yang masih primitif. Pendidikan memegang peranan penting sebagai pendorong dan penggerak peradaban bangsa. Lahirnya kebudayaan dan peradaban bangsa tidak lain adalah karena adanya proses pendidikan yang terus berinovasi menyesuaikan tuntutan zaman (Hujair AH Sanaky, 2013: 6).

Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka semakin tinggi pula tingkat kemajuan suatu peradaban. Hal ini berarti bahwa pendidikan mendorong kemajuan suatu peradaban. Selanjutnya, peradaban yang semakin maju, maka sistem pendidikannya pun akan semakin baik. Hal ini berarti suatu peradaban juga mendorong kemajuan sistem pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hubungan antara pendidikan dan peradaban saling terkait berkelindan dan saling mempengaruhi. Masyarakat dengan tingkat peradaban yang tinggi akan menciptakan sistem pendidikan yang terlembaga secara lebih baik.

Pada gilirannya, output pendidikan tersebut akan memicu kemajuan peradaban itu menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dimengerti karena pendidikan sendiri merupakan subsistem peradaban, di samping sub-sistem ekonomi dan politik. Sistem pendidikan, seperti madrasah dalam Islam, dan sekolah di masyarakat dunia, merupakan situs peradaban (Endang Susilawati, Getar Rahmi Pratiwi, dan Ilham Abdullah, 2020: 74). Kemajuan peradaban itu sendiri memerlukan arah sesuai dengan garis perkembangan yang diajarkan dalam Islam. Pada kenyataannya kemajuan peradaban global seperti saat ini mengalami pengeroposan dari dalam, akibat hilangnya ruh-ruh agama yang seharusnya menjadi nafas peradaban umat manusia. Inilah yang sering disebut sebagai krisis manusia modern, yaitu manusia yang maju secara fisik, namun ruhnya kering dari nilai-nilai spiritual (Mugiono, 2013: 5).

Berkenaan dengan fenomena tersebut, maka langkah yang harus dilakukan adalah diperlukan desain kurikulum pendidikan yang terus berinovasi beradaptasi dengan kemajuan peradaban manusia dengan tetap memperhatikan esensi nilai-nilai agama. Kurikulum harus memuat konten nilai-nilai agama yang menopang terciptanya peradaban yang tetap (Alija Ali Izetbegovic, 1998: 76). Hanya dengan Menjunjung tinggi nilai-nilai agama, umat Islam dapat terbebas dari kehancuran peradaban. Inovasi Kurikulum 2013 dengan mengedepankan Kompetensi Inti berupa sikap spiritual dan sikap sosial akan menopang terciptanya peradaban bangsa yang maju. Sistem inovasi kurikulum 3013 diberlakukan oleh pemerintah, dengan berbagai upaya pemerintah berkolaborasi dengan berbagai instansi terkait terus berupaya melakukan perbaikan-perbaikan dalam bidang pendidikan akhirnya kualitas pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan (Endang Susilawati, Getar Rahmi Pratiwi, dan Ilham Abdullah, 2020: 74-75).

D. Konstruksi Inovasi Pengembangan Kurikulum PAI

Madrasah sama halnya dengan sekolah pada umumnya merupakan institusi pendidikan yang mempunyai tugas berat dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, bahkan madrasah memiliki tugas yang tidak hanya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tetapi juga tujuan pendidikan Islam, yaitu madrasah bersifat idealis yang mempunyai nilai karakter sendiri sejak berdirinya (Hamalik, 2015: 87).

Rintangan yang dihadapi tidaklah mudah, madrasah harus bisa beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi, seperti kurikulum yang terus berbenah untuk menjadi lebih baik mulai dari KBK, KTSP, K13, dan sekarang menuju kurikulum merdeka. Madrasah harus bisa mengikuti perkembangan kurikulum, rintangan ini berat karena harus bisa mempertahankan idealisme nilai-nilai Islami, dimana nilai ini adalah ruh bagi madrasah tetapi mereka juga dituntut untuk adaptif dalam perkembangan kurikulum yang ada. Kurikulum PAI wajib untuk terus dikembangkan oleh seluruh satuan pendidikan madrasah yang mana dilaksanakan setiap tahun pelajaran.

Pedoman kurikulum madrasah mata pelajaran PAI dan Bahasa Arab dapat dilihat dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia Nomor 165 tahun 2014. Pengembangan kurikulum dilakukan sebagai bentuk upaya dalam menjamin mutu internal dan eksternal madrasah utamanya ketika Evaluasi Dini Madrasah (EDM), akreditasi, dan perkembangan input kompleksitas materi, daya dukung madrasah, serta peserta didik setiap tahunnya.

Adanya pengembangan kurikulum adalah sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, masyarakat, dan teknologi. Karena perkembangan itu, maka perlu adanya penyempurnaan kurikulum yang berkualitas sesuai kebutuhan yang ada. Pelaksanaan penyempurnaan kurikulum memerlukan tim yang solid sehingga mampu merancang pengembangan ide, dokumen, implementasi, dan evaluasi kurikulum dalam satu desain yang komprehensif.

Dalam hal kurikulum, ia mempunyai karakteristik seperti menyeimbangkan antara sikap sosial dan spiritual, kreativitas, kerja sama antara kemampuan psikomotorik dan intelektual, dan rasa ingin tahu, madrasah sebagai tempat dalam mencari pengalaman belajar dan akan diterapkan dalam bermasyarakat, peserta didik diberi waktu untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan, kompetensi berbentuk kompetensi inti yang dirinci ke dalam kompetensi dasar (Destriani, 2022: 12).

Kurikulum madrasah dikembangkan berdasarkan pendekatan humanistik, maksudnya adalah guru memberikan tempat kepada peserta didik seluas-luasnya, diharapkan guru bisa membangun hubungan emosional dengan siswanya, menjadi guru harus mau mendengar pandangan peserta didik dan menghormati

setiap individu, serta tampil di depan siswa dengan senatural mungkin sehingga kurikulum madrasah tidak hanya bersifat intelektual tetapi juga emosional.

Untuk melakukan inovasi pada kurikulum PAI di madrasah, ada tiga perspektif yang bisa dijadikan acuan. Pertama yaitu *subject matter design*, dimana isi dari kurikulum disusun dalam mata pelajaran yang terpisah, contohnya mata pelajaran pendidikan Islam yang dipisah ke dalam mata pelajaran fiqih, aqidah akhlak, al-qur'an-hadits, dan sejarah kebudayaan Islam. Setiap guru memiliki tanggung jawab masing-masing dalam mengajarkan mata pelajaran tersebut. Kedua yaitu *diciplines design*, model ini adalah bentuk dari pengembangan desain sebelumnya.

Mereka sama-sama menekankan pada materi kurikulum, tetapi *diciplines design* ini mempunyai kriteria tegas dalam hal tingkat penguasaan, kelebihan dari model ini adalah mempunyai organisasi yang sistematis dan bisa mempertahankan integrasi intelektual peserta didik serta tidak hanya menguasai fakta, namun siswa juga paham akan proses intelektual yang berkembang pada diri mereka. Ketiga adalah *broad filed design*. Berbeda dengan model pertama, *broad filed design* ini berusaha untuk menyatukan sejumlah mata pelajaran menjadi satu bidang studi. Model ini adalah perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan.

Kurikulum PAI dapat dikembangkan dengan tiga model yaitu model Tyler, Halord B. Albery, dan Hilda Taba. Langkah-langkah yang bisa dilakukan apabila ingin menggunakan model Tyler adalah dengan menentukan tujuan PAI yang ingin dicapai, kemudian menentukan bentuk proses pembelajarannya agar tujuan PAI bisa tercapai, lalu mengelola materi kurikulum PAI, terakhir menentukan cara menilai hasil belajar. Untuk model Halord B. Albery bisa dengan cara menentukan tujuan PAI terlebih dahulu juga, kemudian menentukan kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan, lalu menentukan evaluasi pembelajaran dan menyusun pedoman cara menggunakan sumber belajar PAI.

Model terakhir yaitu model Hilda Taba, langkah-langkahnya adalah mendiagnosa kebutuhan siswa, lalu membuat tujuan PAI, menyeleksi materi PAI dan ditata, selanjutnya menyeleksi dan mengorganisasikan pengalaman belajar, terakhir menentukan alat dan cara untuk mengetahui hasil pembelajaran PAI.

Berdasarkan ketiga model terdapat perbedaan yaitu model Tyler harus diajukan sejumlah pertanyaan yang urut berdasarkan langkah-langkah, lalu model kedua tidak hanya membuat langkah-langkah saja, tetapi juga menekankan pada sumber belajar, dan terakhir model Hilda Taba lebih mentransformasi model Tyler dan menekankan pada pemusatan perhatian (Arifin, 2005: 102). Namun, harus disesuaikan dengan kepentingan dan perkembangan zaman yang dilalui. Oleh sebab itu, dengan mengarahkan suatu kurikulum saat ini terhadap tujuan dari pendidikan yang ada, maka diharapkan akan muncul pengaruh positif dari dalam maupun luar. Dengan begitu, peserta

didik dapat dikatakan akan menjadi lebih adaptif, aplikatif, dan antisipatif. Berdasarkan hal di atas, seorang pendidik merupakan faktor utama dalam penerapan dan pengembangan kurikulum PAI di Madrasah.

E. Inovasi Pengembangan Kurikulum PAI

Kurikulum sebagai salah satu komponen sekolah mengalami perubahan dan pembaharuan yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan masyarakat, sehingga sekolah harus mampu untuk menyesuaikan dengan tuntutan masyarakat. Untuk mencapai tujuan dan sasaran pendidikan dalam sebuah lembaga sekolah maka diperlukan adanya rancangan yang matang dalam pengembangan kurikulum.

Rancangan tersebut disusun untuk memberikan pedoman kepada pelaksana pendidikan dalam proses pembimbingan perkembangan siswa untuk mencapai tujuan yang di cita-citakan oleh siswa, keluarga dan masyarakat. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata terdapat delapan model pengembangan kurikulum yang telah menjadi acuan yaitu: *the administrative model*, *the grass roots model*, *beauchamp's system*, *the demonstration model*, *Taba's inverted model*, *Roger's in terpersonal relations model*, *the systematic action research model* dan *emerging technical model*.

Berdasarkan beberapa model tersebut sangat memungkinkan bagi sekolah untuk berinovasi menggunakan salah satu atau mengkolaborasikan dari beberapa model di atas untuk mencapai tujuan sekolah. Menurut Udin Syaefudin Sa'ud, inovasi merupakan suatu hal yang baru atau segala sesuatu hal yang baru atau pembaharuan artinya hasil kreasi manusia. Inovasi juga bisa dikatakan sebagai sesuatu yang sudah ada kemudian dikolaborasikan dengan yang lain sehingga menimbulkan sesuatu yang baru. Inovasi pengembangan kurikulum PAI di madrasah selama ini sering ditemukan menggunakan *Subject Centered Design*.

Pada suatu madrasah dalam pengembangan kurikulum terdapat beberapa tahapan, seperti studi kelayakan dan kebutuhan, penyusunan konsep awal perencanaan kurikulum, pengembangan rencana untuk pengembangan kurikulum, pelaksanaan uji coba kurikulum di lapangan, pelaksanaan kurikulum, pelaksanaan penilaian dan pemantauan kurikulum, serta pelaksanaan perbaikan dan penyesuaian. Berdasarkan beberapa tahapan di atas ada beberapa tahapan yang memiliki kelemahan, seperti pada tahapan ketujuh yaitu pelaksanaan perbaikan dan penyesuaian (Ahmadi, 2006: 98).

Kelemahan pada tahapan ini adalah para pengembang kurikulum setelah mengevaluasi kurikulum tidak melakukan revisi kurikulum tersebut melainkan membuat kurikulum baru, hal ini membuat kurikulum tidak semakin baik melainkan semakin banyak permasalahan. Setelah mengetahui permasalahan di atas maka salah satu solusi yang dapat digunakan ialah konstruksi kurikulum berupa kurikulum kolaboratif madrasah.

Melalui pembelajaran kolaboratif peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan mengkaitkan satu pelajaran dengan pelajaran yang lain. Pada desain ini kurikulum meniadakan batasan-batasan antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran menjadi unit atau keseluruhan. Jadi kurikulum kolaboratif madrasah ini menggunakan sistem pembelajaran kolaboratif sehingga tidak ada batasan dalam beberapa mata pelajaran, melainkan dijadikan menjadi satu unit atau keseluruhan agar dapat dikaitkan antara pelajaran satu dengan pelajaran lainnya.

F. Kesimpulan

Inovasi kurikulum 2013 harus dilakukan pada semua unsur kurikulum seperti; tujuan, materi, metode dan evaluasi. Selain itu berbagai kekuatan-kekuatan yang muncul di masyarakat seperti; Kepramukaan, keterampilan, usaha kesehatan sekolah, pendidikan kependudukan, pendidikan kesejahteraan keluarga, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan kesenian, olahraga, dll. harus dimasukkan dalam kurikulum. Nilai-nilai kearifan lokal yang dipegang teguh masyarakat juga harus dakomodir dalam kurikulum muatan lokal. Hal tersebut dapat menjadi keunggulan khusus dan distingsi lembaga pendidikan.

Hal utama yang tidak boleh dilupakan dalam inovasi kurikulum 2013 adalah menciptakan manusia Indonesia yang berkarakter mulia, mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap spiritual dan sikap sosial, berkembangnya keterampilan dan pengetahuan peserta didik secara integratif dengan mengedepankan pendekatan pembelajaran *student centre*. Inovasi kurikulum mutlak dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan jaman agar berkontribusi nyata dalam kemajuan peradaban bangsa.

Pengembangan kurikulum PAI sebaiknya perlu dikaji setiap tahunnya oleh seluruh satuan pendidikan madrasah. Pedoman kurikulum madrasah mata pelajaran PAI dan Bahasa Arab dapat dilihat dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia Nomor 165 tahun 2014. Untuk melakukan inovasi pada kurikulum PAI di madrasah, ada tiga perspektif yang bisa dijadikan acuan.

Pertama yaitu *subject matter design*, dimana isi dari kurikulum disusun dalam mata pelajaran yang terpisah. Kedua yaitu *diciplines design*, model ini adalah bentuk dari pengembangan desain sebelumnya. Mereka sama-sama menekankan pada materi kurikulum, tetapi *diciplines design* mempunyai kriteria tegas dalam hal tingkat penguasaan.

Ketiga adalah *broad filed design* berusaha untuk menyatukan sejumlah mata pelajaran menjadi satu bidang studi. Inovasi pengembangan kurikulum PAI di madrasah selama ini sering kita temui menggunakan *subject centered design*. Kelemahan pada desain kurikulum adalah kebanyakan pengembang kurikulum setelah melakukan evaluasi kurikulum tetapi tidak melakukan revisi kurikulum

tersebut melainkan membuat kurikulum baru, hal ini membuat kurikulum tidak semakin baik melainkan munculnya permasalahan baru. Solusi yang dapat digunakan ialah konstruksi kurikulum *Madrasah's Collaborative Curriculum*.

Melalui pembelajaran kolaboratif peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan mengkaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lain. Beberapa upaya guru yang dapat dilakukan dalam menginovasikan pengembangan kurikulum PAI yaitu *visual based learning, flipped classroom, student center learning, learning proses, outcome based, co-working space*.

Referensi

- Ahmadi, Abu. (2006). *Strategi Belajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Alija Ali Izetbegovic. (1998). *Membangun Jalan Tengah: Islam Antara Timur dan Barat*. Bandung. Mizan.
- Anas. (2022). “*Sumber Daya Manusia Indonesia di Era Globalisasi?*”. *Jurnal Promis*. 3 (2).
- Arifin, Mozzain. (2005). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta. Pustaka Karya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran Cet. XX*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Aunillah, Nurlah Isna. (2011). *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah Cet. I*. Yogyakarta. Laksana.
- Destriani. (2022). *Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Rejang Lebong*. INCARE. *International Journal of Educational Resources*. 6 (2).
- E. Mulyasa. (2011). *Manajemen Pendidikan karakter Cet. I*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Endang Susilawati, Getar Rahmi Pratiwi, dan Ilham Abdullah. (2020) . “*Program Manajemen Pendidikan Islam?*”. *Jurnal Peran Pendidikan dalam Kemajuan Peradaban Bangsa*.
- Gunawan, Heri. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi Cet. I*. Bandung. Alfabet.
- Hamalik, Oemar. (1999). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Hamid, Hamdan. dan Beni Ahmad Saebani. (2013). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* Cet.I. Bandung. Pustaka Setia.
- Hasbullah. (1996). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Hujair AH Sanaky. (2013). “*Studi Pemikiran Pendidikan Islam Modern*”. Jurnal Pendidikan Islam.
- Iqbal, Abu Muhammad. (2015). *Pemikiran Pendidikan Islam: Gagasan Besar Para Ilmuan Muslim* Cet. I. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Lockhona, Thomas. (2013). *Educating for Character* diterjemahkan oleh Lita, S. dengan judul *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Peserta didik menjadi Pintar dan Baik* Cet. I. Bandung. Nusamedia.
- Madjid, Abdul. dan Dian Andayani. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* Cet. II. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Mastur. (2017). “*Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMP*”. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 4 (1).
- Mu'in, Fatchul. (2011). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktis* Cet. I. Yogyakarta. Arruz-Media.
- Mugiyono. (2013). “*Perkembangan Pemikiran dan Peradaban Islam dalam Perspektif Sejarah*”. Jurnal JIA. 14 (1).
- Muhaimin. (2003). *Arab Baru Pengembangan Pendidikan Islam, Pemberdayaan Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. Bandung. Nuansa.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab tantangan Krisis Multi Dimensional*. Cet. II. Jakarta. Bumi Aksara.
- Musthafa, Syaikh Fuhaim. (2010). *Kurikulum Pendidikan Anak Muslim*, diterjemahkan oleh Wafi Marzuqi Ammar dengan judul *Minhaj al-Thifl al-Muslim* Cet. I. Surabaya. Pustaka Elba.
- Nata, Abuddin. (2009). *Perspektif Islam tentang Startegi Pembelajaran*. Cet. I. Jakarta. Kencana.
- Ramayulis. (2005). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Kalam Mulia.

- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Refleksi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Cet. II. Jakarta. Kencana.
- Samani, Muchlas. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Cet. II. Bandung. Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cet. VII. Jakarta. Kencana.
- Siti Zubaidah. (2016). *Sejarah Peradaban Islam*. Cet. I. Medan. Perdana Publishing.
- Sujdana, Nana. (2002). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2019). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Cet. XXII. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Cet. XIV. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Syah, Muhibbin. (2001). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Cet. VI. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Tafsir, Ahmad. (2004). *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- (1996). *Pendidikan Agama Dalam Keluarga*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Al-Thaariq, Zahid Zufar Muhamad Fahmi Yulianto, Reno Nurdianto. (2023). "Construction of an Adaptive Blended Curriculum (ABC) Model in Implementing Local Content Curriculum". *Jurnal UPI. Inovasi Kurikulum*. 20 (2).
- Thaib, Razali M. & Irman Siswanto. (2015). "Inovasi Kurikulum dalam Pengembangan Pendidikan (Suatu Analisis Implementatif)". *Jurnal Edukasi*. 1 (2)
- Tim Penyusun. (2012). *Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Cet. VII. Bandung. Nuansa Aulia.
- Tim Penyusun. (2011). *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No. 20 Th. 2003*. Cet. IV. Jakarta. Sinar Grafika.

- Wibowo, Agus. (2012). *Menjadi Guru Berkarakter: Strategi Membangun Kompetensi dan karakter Guru*. Cet. I. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- (2017). *Pendidikan Karakter Usia Dini, (Strategi Membangun karakter di Usia Emas)*, Cet. III. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Zamroni. (2000). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*, Yogyakarta. Bigraf.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Cet. I. Jakarta. Kencana.

BAB 7

INOVASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

A. Definisi dan Kebijakan Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan salah satu media dalam mencapai tujuan Pendidikan yang ditetapkan oleh sekolah secara dinamis dan progresif . Dalam arti, kurikulum perlu untuk terus dikembangkan dan disempurnakan agar selaras dengan pembangunan sumber daya masyarakat serta ilmu pengetahuan dan teknologi (Subandiyah, 1993). Kurikulum merupakan istilah komprehensif yang meliputi perencanaan, penerapan, dan evaluasi (Din Wahyudin, 2016). Pengembangan kurikulum diperlukan untuk menghasilkan perencanaan kurikulum yang lebih luas dan spesifik (Oemar Hamalik, 2007).

Sepanjang sejarah, Indonesia telah mengalami 14 kali perubahan (pengembangan) kurikulum. Kebijakan paling mutakhir ialah pengembangan kurikulum dari Kurikulum 2013 edisi revisi kepada Kurikulum Merdeka. Kebijakan ini didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) Nomor 56 tertanggal 10 Februari Tahun 2022 (Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, 2022). Kebijakan Kurikulum Merdeka diimplementasikan berdasarkan beberapa kebijakan pemerintah. Salah satunya adalah Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 yang mengatur Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Kemdikbudristek, 2023a). Standar kompetensi lulusan ini merupakan kriteria minimal yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka mengacu pada pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten pembelajaran dirancang agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemdikbud, 2022). Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Kemdikbudristek, 2023b). Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah inisiatif pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih fleksibel, inklusif, dan berfokus pada pengembangan kompetensi holistik siswa. Inovasi dalam Kurikulum Merdeka Belajar melibatkan perubahan dalam pendekatan pembelajaran, pengembangan kompetensi, dan evaluasi hasil belajar.

B. Inovasi Kurikulum Merdeka

Fokus tujuan dari Kurikulum Merdeka ialah untuk menjawab permasalahan Pendidikan di Indonesia yang mengarah pada pengembangan potensi dan kompetensi peserta didik (Fadriati, 2022). Inovasi Kurikulum Merdeka

melibatkan berbagai landasan, pendekatan dan metode pembelajaran yang ditujukan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih efektif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Landasan pembentukan kurikulum mencakup landasan filosofis, psikologis, dan sosiologis yang secara umum dipengaruhi oleh pandangan hidup, kebijakan politik dan kultur dalam pengembangan kurikulum itu sendiri (Sofia, 2022). Adapun dalam pengembangannya (kurikulum) memerlukan berbagai pendekatan yang relevan seperti pendekatan subjek akademis, humanistik, teknologis, dan rekonstruksi sosial (Makrufi, 2022).

Empat komponen utama yang digagas oleh Kemendikbudristek ialah digantinya USBN (Ujian Sekolah berstandar Nasional) dengan asesmen dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; dihapusnya UN (Ujian Nasional) mulai Tahun 2020; implementasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang lebih sederhana; serta penerapan sistem zonasi pada PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) (Abida et. al., 2020).

Beberapa inovasi yang diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka antara lain:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*): Peserta didik diberi tugas untuk mengerjakan proyek nyata yang terkait dengan materi pelajaran. Mereka akan belajar melalui pengalaman praktis dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata.
2. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*): Peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka saling berbagi ide, berdiskusi, dan mengembangkan solusi bersama.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*): Peserta didik diberikan masalah yang memerlukan pemecahan dan mereka akan aktif mencari solusi melalui penelitian, observasi, dan percobaan.
4. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Peserta didik diberikan akses ke perangkat teknologi seperti komputer, laptop, dan tablet untuk memperluas akses informasi dan memperkaya proses pembelajaran.
5. Pemberian Kebebasan dalam Menentukan Jalur Pembelajaran: Kurikulum Merdeka sesungguhnya memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan mereka. Mereka dapat memilih mata pelajaran yang ingin diperdalam atau mengambil pilihan tambahan sesuai dengan minat mereka (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, 2022).

Terdapat tiga ide utama dalam kurikulum merdeka belajar, yaitu: komitmen pada tujuan belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan keinginan peserta didik. Oleh karena itu, perubahan kurikulum harus dilakukan secara holistik dan sistemik sehingga melibatkan semua elemen pembelajaran, termasuk siswa, guru,

dan kepala sekolah (Nursalam et al., 2023). Konsep ini tidak berarti memaksakan tujuan untuk dicapai; namun, belajar membutuhkan waktu untuk menghasilkan inovasi baru. Peserta didik membutuhkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya, yang dipelajari dari peran guru. Berkaitan dengan potensi peserta didik yang dapat diperoleh dari berbagai lingkungan belajar. Sehingga kemampuan yang diberikan kepada peserta didik tidak bersifat individual, tetapi tumbuh bersama lingkungan belajar mereka (Marisa, n.d.).

C. Implementasi Kurikulum Merdeka

Implementasi Kurikulum Merdeka merupakan langkah yang dapat diambil untuk menghadirkan sebuah kurikulum yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Adanya kebijakan merdeka belajar diorientasikan untuk dapat membangun budaya Pendidikan yang lebih otonom, fleksibel-adaptif, serta inovatif, khususnya dalam proses pembelajaran (Mauizdati N, 2020).

Sebelum mengimplementasi Kurikulum Merdeka sebuah Lembaga Pendidikan perlu merumuskan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan atau yang biasa disebut dengan KOSP. Dalam penyusunan KOSP dimulai dari pengenalan visi dan misi lembaga pendidikan, mengidentifikasi kompetensi yang dibutuhkan untuk lembaga sekolah, menganalisis kebutuhan siswa, mempersiapkan kurikulum, menerapkan kurikulum, mengevaluasi metode dan media yang digunakan, menerapkannya, memantau implementasi, dan mengevaluasi kinerja kurikuler. Hal ini tentunya melibatkan semua pemangku kepentingan dalam proses pendidikan, seperti guru, kepala sekolah, orang tua, dan siswa, untuk memastikan implementasi kurikulum yang efektifitas dan efisien dalam sebuah lembaga Pendidikan (Kemdikbudristek et al., 2022).

1. Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka

Menurut Tajeri, dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka perlu memperhatikan beberapa tahapan umumnya yakni: orientasi/ kebutuhan, inisiasi, implementasi, keberlanjutan, serta pemeliharaan (Tajeri, 2022). Lebih lanjutnya, berikut adalah langkah-langkah dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka:

a. Pemahaman Konsep

Konsep dan prinsip yang mendasari Kurikulum Merdeka penting untuk dipahami sebelum menerapkan kurikulum tersebut. Dengan membaca dokumen-dokumen resmi dari pemerintah terkait Kurikulum Merdeka akan mengarahkan pada tujuan dan landasan filosofis yang ingin dicapai.

b. Identifikasi Standar Kompetensi

Identifikasi dan telaah standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik diperlukan untuk menyesuaikan dengan visi dan misi satuan pendidikan serta kebutuhan peserta didik di era digital.

c. Penentuan Tujuan Pembelajaran

Penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik melalui Kurikulum Merdeka perlu dipastikan agar sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

d. Perencanaan Pembelajaran

Perlunya merancang rencana pembelajaran yang mencakup strategi, materi pembelajaran, penilaian, dan sumber daya pembelajaran yang tepat. Pertimbangkan penggunaan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran.

e. Fleksibilitas dan Keterlibatan Peserta Didik

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya fleksibilitas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikan kebebasan kepada peserta didik untuk menentukan bagaimana mereka ingin mencapai tujuan pembelajaran serta melibatkan peserta didik dalam merancang aktivitas pembelajaran.

f. Pemilihan Sumber Belajar

Sumber belajar yang sesuai akan mendukung proses pembelajaran yang berbasis pada inisiatif peserta didik. Selain buku teks tradisional, pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan sumber belajar digital, materi online, video, dan sumber daya pembelajaran yang interaktif.

g. Penilaian yang Holistik

Instrumen penilaian perlu mencakup berbagai aspek, termasuk penilaian formatif dan sumatif serta penilaian keterampilan dan sikap. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian harus mendorong potensi peserta didik dan mengukur keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

h. Pembelajaran Kolaboratif

Pendidik perlu menciptakan pembelajaran kolaboratif dalam Kurikulum Merdeka. Fasilitasi peserta didik dengan kegiatan kelompok, proyek, dan kerjasama sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain.

i. Monitoring dan Evaluasi

Pentingnya melakukan monitoring dan evaluasi secara berkelanjutan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka. Pendidik perlu terlibat aktif dalam refleksi dan kolaborasi dengan rekan kerja dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

j. Melibatkan Semua Stakeholder

Pelibatan semua stakeholder dalam implementasi Kurikulum Merdeka, seperti guru, kepala sekolah, orang tua, dan peserta didik. Penting untuk mengadakan pertemuan dan diskusi secara terbuka untuk mendapatkan masukan dan membangun kolaborasi dalam

penyempurnaan kurikulum. Implementasi Kurikulum Merdeka membutuhkan komitmen dan kerja sama dari semua pihak terkait.

Kebijakan merdeka belajar adalah memberikan kemandirian kepada setiap satuan pendidikan untuk berinovasi. Bahkan, Merdeka Belajar hadir untuk menggali potensi guru, sekolah dan murid untuk berinovasi dalam meningkatkan kualitas secara mandiri. Kemandirian tidak hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan yang ada, tetapi yang penting adalah kegiatan untuk berinovasi. Guru dan siswa diberikan kebebasan untuk mengakses ilmu pengetahuan, serta metode pembelajaran yang berbeda (Hayati et al., 2023). Dengan mengimplementasikan kerangka teori inovasi ini, Kurikulum Merdeka Belajar diharapkan dapat menciptakan sistem pendidikan yang lebih adaptif, inklusif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

2. Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase, mulai dari fase pondasi (PAUD) hingga pendidikan dasar dan menengah (Kemdikbudristek: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2023). Capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing di era digital. Berikut adalah capaian pembelajaran yang menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka:

a. Kompetensi Inti

Capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka meliputi kompetensi inti, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diajarkan dalam seluruh mata pelajaran. Kompetensi inti berkaitan dengan penguasaan konsep, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Literasi Digital

Literasi digital menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran terkait literasi digital meliputi pemahaman tentang teknologi informasi dan digital, management informasi, pemrosesan data, dan penguasaan kompetensi digital.

c. *Life Skills*

Capaian pembelajaran terkait life skills juga menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka. Beberapa aspek life skills yang diajarkan antara lain keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, beradaptasi, dan berpikir kritis.

d. Pengembangan Karakter

Tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik, namun juga pengembangan karakter peserta didik. Capaian pembelajaran terkait pengembangan

karakter meliputi pendekatan yang berfokus pada peningkatan moral, etika, kepemimpinan, kerjasama, dan kebangsaan.

e. Pembelajaran Kolaboratif

Capaian pembelajaran terkait pembelajaran kolaboratif juga menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran kolaboratif melibatkan satu sama lain dalam proses pembelajaran, baik guru maupun peserta didik dalam memecahkan masalah dan diskusi.

f. Pengembangan Kreativitas

Capaian pembelajaran juga terkait dengan pengembangan kreativitas peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan dapat menggunakan berbagai cara dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni, musik, tari, dan sebagainya.

g. Pendidikan Karakter

Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka terkait pendidikan karakter tidak hanya meliputi pengembangan dan penerapan nilai-nilai karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran, melainkan juga berisi penekanan pada budaya literasi, keberagaman, dan inklusi.

Beberapa contoh pemanfaatan pada fase-fase CP dalam perencanaan pembelajaran yaitu pembelajaran yang fleksibel, disesuaikan dengan kesiapan peserta didik, serta pengembangan rencana pembelajaran yang kolaboratif (Kemdikbudristek, 2022).

3. Merancang Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang pembelajaran Kurikulum Merdeka:

- a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.
- b. Menganalisis Kebutuhan Siswa: Lakukan analisis terhadap kebutuhan, karakteristik, kemampuan, dan minat siswa. Hal ini akan membantu Anda mengadaptasi materi pembelajaran dan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Menentukan Kompetensi Dasar: Tetapkan kompetensi dasar yang akan diajarkan dalam pembelajaran tersebut. Kompetensi dasar membantu mengarahkan fokus pembelajaran pada pemahaman siswa yang diharapkan.
- d. Memilih Metode Pembelajaran: Pilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Metode yang dapat

- dipilih antara lain ceramah, diskusi, kolaborasi, praktik, eksperimen, atau pembelajaran berbasis proyek.
- e. Menentukan Materi Pembelajaran: Pilih materi pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran dapat berasal dari buku teks, sumber belajar digital, atau materi tambahan lainnya yang mendukung pembelajaran.
 - f. Menyusun Rencana Pembelajaran: Susun rencana pembelajaran yang terinci, mencakup langkah-langkah pembelajaran, alokasi waktu, kegiatan, sumber belajar, dan strategi penilaian yang akan digunakan.
 - g. Mengimplementasikan Pembelajaran: Lakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Gunakan berbagai strategi, bahan, dan sumber daya yang telah Anda pilih.
 - h. Menilai Pembelajaran: Gunakan berbagai strategi penilaian untuk mengevaluasi kemajuan dan pencapaian siswa. Sesuaikan strategi penilaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ditetapkan.
 - i. Memberikan Umpan Balik: Berikan umpan balik kepada siswa mengenai kemajuan mereka dan areas yang perlu diperbaiki. Berikan pujian terhadap pencapaian siswa dan berikan bantuan untuk meningkatkan pemahaman mereka.
 - j. Evaluasi dan Penyempurnaan: Evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, dengan melihat hasil dan efektivitas metode yang digunakan. Lakukan perbaikan dan penyempurnaan pada proses pembelajaran berdasarkan evaluasi yang dilakukan untuk pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Rancangan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang kreativitas bagi guru untuk mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Pastikan untuk memilih berbagai metode pembelajaran dan sumber belajar yang beragam guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif.



Gambar. Proses Perancangan Kegiatan Pembelajaran

Tahapan dalam perancangan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dimulai dengan pemetaan dan analisis kebutuhan dan kompetensi siswa. Selanjutnya, evaluasi diagnostik direncanakan dan dilakukan. Selanjutnya, guru harus menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Setelah menyusun TP dan ATP, guru mulai menyusun Modul Ajar (RPP) dan mengubahnya sesuai dengan karakteristik siswanya (Fatimatul Laeli et al., n.d.). Dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam perencanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka ialah melakukan analisis capaian pembelajaran, merancang alur tujuan pembelajaran, dan menyusun asesmen pembelajaran (Apriyanti, 2023).

Baik pembelajaran maupun asesmen merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif membutuhkan asesmen yang baik untuk memantau dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan asesmen yang sesuai, siswa dapat mencapai kemajuan yang optimal dalam proses pembelajaran.

4. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari implementasi Kurikulum Merdeka. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran siswa dan karakteristik mereka agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Perencanaannya dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan. Tujuan dari pelaksanaan P5 diantaranya adalah menguatkan karakter serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari lingkungan sekitar, sehingga konsep dari P5 adalah lintas disiplin ilmu (Annisa et al., 2023).

Untuk mengembangkan dan memperkuat profil pelajar Pancasila, berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan: a. menentukan tujuan dan visi, b. mengidentifikasi kompetensi Pancasila, c. merancang kurikulum khusus Pancasila, d. menentukan metode pembelajaran dan materi, e. mengembangkan program ekstrakurikuler, f. pelibatan orang tua dan masyarakat, g. evaluasi dan monitoring, h. kolaborasi dengan lembaga terkait, serta i. pastikan untuk memiliki pendekatan yang konsisten dan berkelanjutan dalam menerapkan program penguatan profil pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila itu sendiri terdiri atas enam dimensi: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) berkebinekaan global, 3) bergotong-royong, 4) kreatif, 5) kritis, dan

6) mandiri. Untuk mewujudkan tercapainya tujuan Pendidikan nasional melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) tentunya diperlukan sinergi dari berbagai stakeholder Pendidikan (Mery et al., 2022).



Gambar. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Implementasi Kurikulum Merdeka (dengan berbagai unsurnya) diharapkan bisa mengikuti perkembangan zaman dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di era digital saat ini serta memiliki kompetensi, literasi digital, kreativitas, pendidikan karakter, dan keahlian lainnya yang mumpuni.

D. Implikasi Model Inovasi Kurikulum Merdeka bagi Siswa dan Guru di Indonesia

Model inovasi Kurikulum Merdeka memiliki implikasi yang signifikan bagi siswa dan guru di Indonesia. Berikut adalah beberapa implikasi penting dari model inovasi Kurikulum Merdeka (Kurniati et al., n.d.):

1. Bagi Siswa:
 - a. **Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis:** Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang melibatkan pemikiran kritis, analisis, dan sintesis informasi. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. **Peningkatan Keterampilan Kolaborasi:** Melalui pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran, siswa belajar untuk bekerja dalam tim, membangun keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kerjasama. Ini

akan mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam lingkungan kerja yang membutuhkan kerjasama tim.

- c. **Peningkatan Motivasi Belajar:** Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih jalur pembelajaran dan bidang minat mereka. Hal ini dapat memotivasi siswa karena mereka lebih terlibat dalam pembelajaran yang relevan dan berhubungan dengan minat mereka.
- d. **Peningkatan Keterampilan Teknologi:** Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting di era ini. Mereka diajarkan untuk menggunakan software, platform pembelajaran online, dan sumber daya digital lainnya untuk mengakses dan mengolah informasi.

2. Bagi Guru:

- a. **Kebebasan dalam Desain Pembelajaran:** Guru memiliki kebebasan lebih besar dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Mereka dapat merancang strategi, aktivitas, dan evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- b. **Peran sebagai Fasilitator Pembelajaran:** Dalam Kurikulum Merdeka, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang memandu siswa dalam mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Guru memberikan bimbingan dan dukungan yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- c. **Peningkatan Keterampilan Pengajaran:** Guru dituntut untuk terus memperbarui dan mengembangkan keterampilan pengajaran mereka dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Mereka perlu menguasai berbagai metode dan pendekatan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. **Kolaborasi dan Pertukaran Pengalaman:** Dalam Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk bekerja sama, berkolaborasi, dan saling berbagi pengalaman dengan sesama guru. Dengan hal ini tentu dapat melahirkan lingkungan belajar yang kooperatif dan membangun komunitas pembelajaran yang lebih baik.

Implikasi model inovasi Kurikulum Merdeka ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan membantu siswa serta guru dalam mencapai potensi dan prestasi terbaiknya dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Abida, A.(2020). *The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of Merdeka Belajar*. Studies in Philosophy of Science and Education, 1(1).

- Annisa, F., Karmelia, M., Tiara Maulia, S., Jambi, U., Raya Jambi -Ma Bulian, J. K., & Indah, M. (2023). *Penerapan Pembelajaran Inovatif Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa*. *Journal on Education*, 05(04).
- Apriyanti, H. (2023). *Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(1), 15–20. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i1.970>
- Din Wahyudin. (2016). *Manajemen Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2022, August 4). *Kurikulum Merdeka Beri Kebebasan Siswa Memilih Materi Pembelajaran*. <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/kurikulum-merdeka-beri-kebebasan-siswa-memilih-materi-pembelajaran>.
- Fadriati. (2022). *Konsep Dasar Pengembangan Kurikulum Merdeka*. In Z. R. Bahar (Ed.), *Pengembangan Kurikulum Merdeka* (1st ed., p. 20). Literasi Nusantara.
- Fatimatul Laeli, A., Hatip, M., & Jember, M. (n.d.). *Pelatihan Perumusan Tujuan Pembelajaran (TP) dari Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka untuk Para Guru Madrasah Aliyah*.
- Hayati, I., Khofifah, N., Amin, A., Islam Negeri Fatmawati Sukarno, U., Dewa, P., Selebar, K., & Bengkulu, K. (2023). *Efektivitas Tahapan Proses Pengambilan Keputusan dalam Program Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di SMA N 10 Kota Bengkulu*. *Journal on Education*, 05(04).
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek RI.
- Kemdikbudristek. (2023a). *Kebijakan Pemerintah Terkait Kurikulum Merdeka*. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824815789465-kebijakan-pemerintah-terkait-kurikulum-merdeka>.
- Kemdikbudristek. (2023b). *Mengapa Kurikulum Merdeka?* <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>.
- Kemdikbudristek: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2023). *Capaian Pembelajaran*.

- Kemdikbudristek, Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., Teknologi, D., Indonesia, R., & Pengembangan, P. (2022). *Panduan Pengembangan KOSP*.
- Kurniati, P., Lenora Kelmaskouw, A., Deing, A., & Agus Haryanto, B. (n.d.). *Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21*. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 408–423.
- Makrufi, A. D. (2022). *Pendekatan Pengembangan Kurikulum Merdeka*. In Z. R. Bahar (Ed.), *Pengembangan Kurikulum Merdeka* (1st ed., p. 37). Literasi Nusantara.
- Marisa, M. (n.d.). *Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” Di Era Society 5.0*. Retrieved August 12, 2023, from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhe/article/view/1317>
- Mauizdati N. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar dalam Perspektif Sekolahnya Manusia dari Munif Chatib*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 316.
- Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran*, Pub. L. No. 56 (2022).
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). *Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Nursalam, N., Sulaeman, S., & Latuapo, R. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Penggerak Kelompok Bermain Terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 17–34. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3769>
- Oemar Hamalik. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Sofia. (2022). *Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka*. In Z. R. Bahar (Ed.), *Pengembangan Kurikulum Merdeka* (1st ed., p. 27). Literasi Nusantara.
- Subandiyah. (1993). *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*. Grafindo Persada.
- Tajeri. (2022). *Implementasi Pengembangan Kurikulum Merdeka*. In Z. R. Bahar (Ed.), *Pengembangan Kurikulum Merdeka* (1st ed.). Literasi Nusantara.

BAB 8

INOVASI PENDIDIKAN DALAM KONTEKS PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Inovasi pendidikan merupakan suatu proses atau upaya untuk menciptakan perubahan positif dalam sistem pendidikan, baik dalam hal metode pengajaran, kurikulum, teknologi, atau pendekatan pembelajaran. Tujuan utama dari inovasi pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar serta mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran. Pendidikan merupakan hal vital dalam menciptakan masyarakat yang berkembang, dan melalui inovasi, kita dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mengajar serta membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Kajian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang berbagai inovasi pendidikan dan bagaimana mengimplementasikannya dalam berbagai pendekatan dan model pembelajaran.

B. Dasar-dasar Inovasi Pendidikan

1. Inovasi Pendidikan dan Pentingnya Mengembangkan Sistem Pendidikan yang Inovatif

Inovasi Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan perubahan positif dalam sistem pendidikan guna meningkatkan kualitas, relevansi, dan efektivitas pembelajaran. Inovasi berarti memperkenalkan sesuatu yang baru, baik itu metode, teknologi, kurikulum, maupun pendekatan pembelajaran. Tujuan dari inovasi pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, inklusif, dan adaptif untuk menghadapi tuntutan zaman dan perkembangan global.

Pentingnya mengembangkan sistem pendidikan yang inovatif:

- a. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Dengan mengadopsi inovasi, pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih baik.
- b. Mengatasi Tantangan Pendidikan: Inovasi membuka pintu untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, seperti kesenjangan belajar, kurangnya aksesibilitas, dan perubahan kebutuhan pekerjaan di era digital.
- c. Mempersiapkan Siswa untuk Masa Depan: Melalui inovasi, siswa dapat dilatih dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan perkembangan masa depan, seperti teknologi, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis.

- d. Meningkatkan Efisiensi: Inovasi juga membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, baik dari segi pengelolaan sumber daya, waktu, maupun tenaga pendidik.
- e. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inklusif: Dengan inovasi, pendidikan dapat diakses oleh lebih banyak orang tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau fisik.
- f. Mendukung Pengembangan Profesional Guru: Guru yang terlibat dalam inovasi pendidikan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka dan memperbarui pengetahuan tentang praktik terbaik.

2. Tren dan Tantangan dalam Dunia Pendidikan Modern

Tren dalam pendidikan modern mencerminkan perubahan dan evolusi dalam metode, pendekatan, dan praktik pembelajaran yang terjadi di era kontemporer. Berikut adalah beberapa tren yang dapat diamati dalam pendidikan modern:

- a. Teknologi dalam Pembelajaran: Penggunaan teknologi seperti perangkat mobile, e-learning, dan platform pembelajaran daring semakin umum digunakan dalam proses belajar-mengajar.
- b. Pembelajaran Berbasis Proyek: Tren ini mendorong siswa untuk aktif belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Kurikulum Berbasis Kompetensi: Migrasi dari pendekatan kurikulum tradisional ke kurikulum berbasis kompetensi yang fokus pada hasil belajar dan penguasaan keterampilan.
- d. Pembelajaran Kolaboratif: Menekankan pada kerjasama antara siswa dan penggunaan kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama.
- e. Inklusivitas dalam Pendidikan: Peningkatan kesadaran akan pentingnya inklusi untuk memastikan pendidikan dapat diakses oleh semua siswa, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus.

3. Teori Inovasi dalam Konteks Pendidikan dan Bagaimana itu Dapat Membentuk Masa Depan Pendidikan

Teori Inovasi dalam konteks pendidikan terdiri dari teori perubahan, teori pembelajaran, teori kurikulum dan teori pengajaran.

- a. Teori Perubahan: Memahami bagaimana perubahan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti motivasi, keyakinan, dan kepentingan pemangku kepentingan.
- b. Teori Pembelajaran: Memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai metode pembelajaran.
- c. Teori Kurikulum: Mengidentifikasi bagaimana kurikulum harus dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan.

- d. Teori Pengajaran: Meneliti metode pengajaran yang paling efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Inovasi Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masa depan pendidikan. Melalui inovasi, pendidikan dapat menghadapi tantangan dan peluang yang ada di era modern, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berkembang dengan cepat. Inovasi pendidikan dapat membentuk masa depan pendidikan melalui:

- a. Mendorong Perubahan dan Kemajuan: Melalui inovasi, pendidikan dapat terus bergerak maju dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.
- b. Menghadirkan Teknologi Pendidikan: Inovasi membawa teknologi ke dalam pendidikan, membuka pintu bagi pengajaran yang lebih interaktif, aksesibilitas, dan fleksibilitas.
- c. Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Kreatif: Inovasi dapat mendorong pengajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi siswa, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dengan penuh semangat.
- d. Mengatasi Tantangan: Melalui inovasi, tantangan pendidikan dapat diatasi, seperti kesenjangan belajar dan akses terhadap pendidikan berkualitas.
- e. Memajukan Profesi Pendidikan: Inovasi membuka peluang bagi guru dan profesional pendidikan untuk terus mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas pengajaran.

C. Pendekatan Pembelajaran Inovatif

Ada 3 pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat digunakan saat ini yaitu: pembelajaran berbasis proyek, *flipped classroom*, dan *cooperative learning*.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui partisipasi aktif dalam proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam pendekatan ini, siswa ditugaskan untuk menyelesaikan proyek berdasarkan topik atau masalah tertentu, yang memerlukan penerapan pengetahuan dan keterampilan mereka secara praktis. Proyek ini biasanya berfokus pada penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Contoh: Sebagai contoh, siswa dapat diminta untuk merancang dan mempresentasikan proyek konstruksi rumah mini menggunakan alat dan bahan tertentu. Proyek ini akan melibatkan banyak aspek seperti perencanaan, pengukuran, dan kerjasama tim.

2. *Flipped Classroom*

Flipped classroom adalah pendekatan pembelajaran yang mengubah tradisi pembelajaran kelas di mana siswa mendapatkan pemaparan materi di dalam kelas dan mengerjakan tugas di rumah. Dalam *flipped classroom*, siswa memperoleh akses terlebih dahulu pada materi pembelajaran dalam bentuk video, artikel, atau presentasi di luar kelas, sehingga waktu di kelas dapat digunakan untuk mendiskusikan dan menerapkan pemahaman mereka melalui kegiatan interaktif.

Contoh: Sebagai contoh, guru dapat merekam video pengajaran tentang topik matematika dan memberikan tugas untuk ditonton oleh siswa sebelum pertemuan kelas. Di kelas, guru akan lebih banyak mendukung siswa dalam memecahkan masalah matematika dan memberikan umpan balik langsung.

3. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja secara bersama-sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam pendekatan ini, siswa berkolaborasi, berbagi ide, dan membantu satu sama lain untuk memahami materi pelajaran. Kerjasama dalam kelompok meningkatkan partisipasi siswa, mengembangkan keterampilan sosial, dan membantu mengatasi kesenjangan belajar. Contoh: Sebagai contoh, siswa dapat diberikan tugas untuk melakukan riset tentang topik tertentu dalam kelompok kecil, dan kemudian menyajikan hasil temuan mereka dalam bentuk presentasi atau diskusi kelompok.

Kelebihan dari ketiga pendekatan pembelajaran inovatif ini termasuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menghadirkan konteks belajar yang lebih relevan dengan kehidupan nyata. Dengan menerapkan pendekatan-pendekatan ini, pendidikan dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka.

Strategi untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran inovatif dalam kurikulum dan proses pengajaran sehari-hari adalah:

- a. Penyusunan Kurikulum yang Responsif: Rancang kurikulum yang mencerminkan pendekatan inovatif, keterampilan abad ke-21, dan kebutuhan siswa. Pastikan kurikulum tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.
- b. Pelatihan dan Pengembangan Profesional: Sediakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dan staf pendidikan untuk

- memahami dan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan teknologi dan metode inovatif lainnya.
- c. Kolaborasi Antar Disiplin: Dorong kolaborasi antar guru dan staf pendidikan dari berbagai disiplin ilmu untuk merancang proyek-proyek pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi.
 - d. Penggunaan Teknologi: Manfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran, seperti e-learning, platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, dan perangkat lunak pendukung pembelajaran.
 - e. Pembelajaran Kolaboratif: Fasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kelompok, di mana siswa bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas dan proyek.
 - f. Penilaian Berbasis Keterampilan: Ubah pendekatan penilaian menjadi lebih berfokus pada keterampilan dan kemampuan siswa daripada hanya mengandalkan ujian tertulis.
 - g. Menggunakan Realitas Virtual dan Augmented Reality: Manfaatkan teknologi VR dan AR untuk menyajikan pengalaman belajar yang mendalam dan realistis.
 - h. Dorong Eksplorasi dan Eksperimen: Berikan siswa kesempatan untuk eksplorasi dan eksperimen dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan.
 - i. Pengajaran Terbuka dan Fleksibel: Jadilah guru yang terbuka untuk menerima masukan dan umpan balik dari siswa, dan beradaptasi dengan kebutuhan dan gaya belajar individu mereka.
 - j. Mengembangkan Kreativitas Siswa: Dorong kreativitas siswa dengan memberikan tugas dan tantangan yang mendorong pemikiran kritis, solusi inovatif, dan ekspresi kreatif.
 - k. Membawa Dunia Nyata ke dalam Kelas: Bawa tamu atau ahli dari luar untuk berbicara di depan kelas, atau adakan kunjungan lapangan untuk memperkaya pembelajaran siswa.
 - l. Berbagi *Best Practice*: Selalu berbagi dan mendiskusikan praktik terbaik dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran inovatif dengan sesama pendidik.
 - m. Memantau dan Evaluasi: Lakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala untuk melihat efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.

Mengintegrasikan pendekatan pembelajaran inovatif dalam kurikulum dan proses pengajaran sehari-hari adalah proses yang berkesinambungan. Dibutuhkan komitmen dari seluruh staf pendidikan, dukungan penuh dari pemangku kepentingan, serta kesiapan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Dengan langkah-langkah ini, pendidikan dapat menjadi lebih relevan, menarik, dan bermanfaat bagi

siswa dalam menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan dan peluang.

D. Model Pembelajaran Terkini

Model pembelajaran terkini berbasis teknologi, seperti *e-learning*, *blended learning*, dan *virtual reality* dalam pendidikan.

1. *E-learning*

E-learning (pembelajaran elektronik) adalah model pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam model ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform pembelajaran daring, aplikasi, atau situs web edukatif. *E-learning* dapat dilakukan secara sinkronus (*real-time*) atau *asinkronus* (tanpa waktu yang ditentukan), memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal mereka sendiri.

Keunggulan model pembelajaran *E-Learning* ini adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas waktu dan tempat belajar.
- b. Akses ke beragam materi pembelajaran dan sumber daya.
- c. Penggunaan multimedia dan interaktivitas untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- d. Monitoring dan penilaian pembelajaran yang lebih efisien.

Adapun tantangan model pembelajaran *E-Learning* ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan akses ke perangkat dan koneksi internet yang stabil.
- b. Membutuhkan kemandirian siswa dalam mengatur waktu dan belajar mandiri.
- c. Memerlukan keterampilan teknologi bagi siswa dan pendidik.

2. *Blended Learning*

Blended learning (pembelajaran gabungan) adalah kombinasi antara pembelajaran daring (*e-learning*) dan pembelajaran tatap muka (*offline*) di kelas fisik. Dalam model ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang holistik dengan menggabungkan interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas di kelas, serta pembelajaran *online* melalui *platform* pembelajaran atau sumber daya daring.

Keunggulan model ini adalah:

- a. Menciptakan pengalaman belajar yang berimbang antara pembelajaran tatap muka dan daring.
- b. Memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk beragam kegiatan pembelajaran.

- c. Memberikan fleksibilitas dan kebebasan dalam mempelajari materi secara mandiri.
- d. Memfasilitasi pembelajaran yang terpersonal dengan dukungan guru.
Tantangan model ini adalah:
 - a. Memerlukan kesiapan dan dukungan teknologi dari sekolah dan guru.
 - b. Pengaturan keseimbangan antara pembelajaran tatap muka dan daring yang tepat.
 - c. Mengintegrasikan kedua komponen pembelajaran secara sinergis.

3. *Virtual Reality* (VR) dalam Pendidikan

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menciptakan lingkungan simulasi yang menyerupai dunia nyata dengan menggunakan perangkat VR khusus. Dalam pendidikan, VR digunakan untuk memberikan pengalaman belajar interaktif dan imersif kepada siswa. Mereka dapat mengunjungi tempat-tempat sejarah, melakukan eksperimen ilmiah, atau berinteraksi dengan objek virtual lainnya, yang memungkinkan mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan mendalam.

Keunggulan model *Virtual Reality* (VR) adalah:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan realistis.
- b. Mendorong eksplorasi dan eksperimen tanpa batasan fisik.
- c. Menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- d. Meningkatkan pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi interaktif

Tantangan model *Virtual Reality* (VR) adalah:

- a. Biaya tinggi untuk membeli perangkat VR dan konten pembelajaran VR yang berkualitas.
- b. Memastikan aspek keselamatan dan kesehatan bagi siswa dalam penggunaan VR.
- c. Pembatasan fisik dan keterbatasan perangkat VR dalam jumlah yang cukup di sekolah

Model-model pembelajaran berbasis teknologi ini memperluas pilihan dan fleksibilitas dalam cara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang efektif, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efisien dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan yang penuh tantangan.

E. Tantangan dan Potensi Masa Depan

1. Analisis Tantangan yang Dihadapi Ketika Mengadopsi Inovasi Pendidikan dan Bagaimana Mengatasinya

Mengadopsi inovasi pendidikan adalah langkah yang penting untuk memajukan sistem pendidikan, tetapi juga dapat menimbulkan beberapa tantangan. Berikut adalah beberapa tantangan yang dihadapi ketika mengadopsi inovasi pendidikan dan beberapa cara untuk mengatasinya:

- a. Kesulitan Mengubah Budaya Sekolah: Tantangan pertama adalah mengubah budaya dan pola pikir di lingkungan pendidikan. Guru, siswa, dan orang tua mungkin terbiasa dengan cara tradisional pembelajaran dan resisten terhadap perubahan. Solusinya adalah Mendukung perubahan budaya dengan memberikan pelatihan dan dukungan bagi guru dan staf pendidikan. Memfasilitasi diskusi terbuka tentang manfaat dan kebutuhan inovasi untuk menciptakan pemahaman dan penerimaan yang lebih baik.
- b. Keterbatasan Infrastruktur dan Akses Teknologi: Di beberapa wilayah, infrastruktur teknologi mungkin terbatas, dan akses ke perangkat atau koneksi internet dapat menjadi hambatan bagi implementasi inovasi teknologi. Solusinya adalah: Pemerintah dan lembaga pendidikan harus bekerja sama untuk meningkatkan infrastruktur teknologi dan memberikan akses yang lebih baik kepada siswa dan guru. Program pemerintah yang mendukung akses teknologi di wilayah terpencil dapat membantu mengatasi tantangan ini.
- c. Kurangnya Pelatihan dan Kesiapan Guru: Mengadopsi inovasi memerlukan kesiapan dan pemahaman teknologi dari guru. Jika mereka tidak memiliki pelatihan yang memadai, mereka mungkin merasa tidak nyaman atau tidak siap untuk mengintegrasikan inovasi dalam pembelajaran mereka. Solusinya adalah: Peningkatan pelatihan dan pengembangan profesional untuk guru adalah kunci dalam mengatasi tantangan ini. Guru perlu diberikan kesempatan untuk belajar tentang teknologi dan bagaimana mengintegrasikannya dalam pengajaran dengan efektif.
- d. Perubahan Kurikulum dan Penilaian: Inovasi pembelajaran dapat memerlukan perubahan pada kurikulum dan pendekatan penilaian yang lebih fleksibel dan berfokus pada keterampilan abad ke-21. Namun, perubahan ini mungkin memerlukan waktu dan usaha. Solusinya adalah Melibatkan para pemangku kepentingan, seperti guru, orang tua, dan siswa, dalam proses pengembangan dan peninjauan kurikulum. Dalam mengatasi tantangan ini, perlu dilakukan pengukuran kinerja pendidikan yang holistik dan komprehensif yang dapat mencerminkan beragam aspek pembelajaran siswa.

- e. Kesulitan dalam Mengukur Efektivitas Inovasi: Kadang-kadang sulit untuk mengukur secara tepat bagaimana inovasi pendidikan berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran siswa. Solusinya adalah Menetapkan metode evaluasi yang sesuai untuk mengukur efektivitas inovasi, seperti pengumpulan data yang relevan dan penerapan penilaian formatif secara teratur untuk memberikan umpan balik mengenai kemajuan siswa.
- f. Biaya dan Sumber Daya: Pengadopsian inovasi pendidikan bisa menjadi biaya tinggi dan memerlukan alokasi sumber daya yang memadai. Solusinya adalah Membuat perencanaan anggaran yang matang dan efisien serta mencari sumber pendanaan tambahan, seperti kerjasama dengan pihak swasta atau lembaga donor, untuk mendukung implementasi inovasi pendidikan.

Dengan menyadari dan mengatasi tantangan ini, lembaga pendidikan dapat sukses mengadopsi inovasi dan memanfaatkan potensinya untuk meningkatkan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan relevan dengan tuntutan masa depan.

2. Eksplorasi Potensi Inovasi Pendidikan di Masa Depan, Seperti Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan dan Teknologi Revolusioner Lainnya

Eksplorasi potensi inovasi pendidikan di masa depan mencakup penerapan teknologi yang semakin canggih dan revolusioner. Beberapa di antaranya termasuk pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dan teknologi revolusioner lainnya. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai potensi inovasi ini:

a. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

AI adalah teknologi yang memungkinkan mesin dan sistem komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti belajar, merencanakan, dan masalah pemecahan. Di bidang pendidikan, AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperkuat peran guru sebagai pendidik.

Potensi inovasinya adalah:

- 1) Personalisasi Pembelajaran: AI dapat menganalisis data dan pola belajar siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Tutor AI: AI dapat berperan sebagai tutor virtual yang memberikan umpan balik instan dan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran.

- 3) Analisis Data Pembelajaran: AI dapat mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran secara luas untuk mengidentifikasi tren, hambatan, dan kesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Otomatisasi Tugas: AI dapat membantu dalam mengotomatisasi tugas administratif untuk guru dan staf, memungkinkan mereka lebih fokus pada interaksi dengan siswa.

b. Teknologi Realitas Virtual (*Virtual Reality/VR*) dan *Augmented Reality* (AR)

Teknologi VR dan AR memungkinkan pengalaman belajar yang imersif dan mendalam dengan menciptakan lingkungan virtual atau menambahkan elemen virtual ke dunia nyata. Di pendidikan, VR dan AR dapat membuka pintu bagi pembelajaran interaktif dan penuh pengalaman. Potensi inovasinya adalah:

- 1) Simulasi Belajar: Siswa dapat mengalami situasi yang mungkin sulit atau berbahaya secara aman melalui simulasi VR dan AR.
- 2) Pengalaman Lokal dan Global: VR dan AR dapat membawa siswa ke tempat-tempat di seluruh dunia atau bahkan ke masa lalu melalui tur virtual.
- 3) Visualisasi Konsep Abstrak: Materi pelajaran yang sulit dipahami bisa dijelaskan dengan lebih jelas melalui visualisasi 3D dalam VR dan AR.
- 4) Kolaborasi dan Interaksi: Siswa dapat bekerja sama dalam ruang virtual, membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

c. *Internet of Things* (IoT) dalam Pendidikan

IoT adalah teknologi yang memungkinkan perangkat dan objek untuk terhubung ke internet dan saling berkomunikasi. Dalam pendidikan, IoT dapat menghadirkan konsep "pembelajaran pintar" dengan menghubungkan berbagai perangkat dan sistem di lingkungan pendidikan. Potensi inovasinya adalah:

- 1) *Smart Classroom*: IoT dapat mengintegrasikan perangkat dan sistem dalam kelas untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang cerdas dan interaktif.
- 2) Monitoring dan Penilaian Otomatis: IoT dapat digunakan untuk memantau aktivitas belajar siswa dan memberikan penilaian secara otomatis berdasarkan data yang dihasilkan.
- 3) Pengelolaan Asrama atau Sekolah: IoT dapat membantu dalam mengelola fasilitas asrama dan sekolah, seperti keamanan, pengaturan suhu, atau inventarisasi peralatan.

Dalam masa depan, perkembangan teknologi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efisien, relevan, dan menarik bagi siswa. Namun, penting untuk mempertimbangkan etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi ini serta memastikan bahwa akses dan kesiapan teknologi merata di seluruh wilayah pendidikan.

3. Peran Para Pendidik, Pemangku Kepentingan, dan Pemerintah dalam Mendorong Inovasi Pendidikan

Para pendidik, pemangku kepentingan, pemerintah, Lembaga Pendidikan dan Universitas, serta Industri dan Lembaga Swasta memiliki peran yang krusial dalam mendorong inovasi pendidikan. Kolaborasi dan sinergi dari semua pihak ini diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan. Berikut adalah peran masing-masing:

a. Para Pendidik (Guru dan Dosen):

- 1) **Membuka Pikiran:** Para pendidik harus terbuka terhadap perubahan dan siap untuk mengadopsi inovasi baru dalam pengajaran dan metode pembelajaran mereka.
- 2) **Pelatihan dan Pengembangan:** Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan tentang teknologi dan pendekatan inovatif melalui pelatihan dan pengembangan profesional.
- 3) **Kreativitas dalam Pengajaran:** Menggunakan kreativitas dan kecerdasan dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa.
- 4) **Melibatkan Siswa:** Melibatkan siswa dalam proses pengembangan dan penilaian inovasi pendidikan untuk memahami perspektif dan kebutuhan mereka.
- 5) **Pemangku Kepentingan (Orang Tua dan Masyarakat):**
- 6) **Mendukung Perubahan:** Mendukung dan mendorong adopsi inovasi pendidikan di lembaga pendidikan tempat anak-anak mereka bersekolah.
- 7) **Partisipasi dalam Pengambilan Keputusan:** Berpartisipasi aktif dalam proses pengambilan keputusan pendidikan dan memberikan masukan yang konstruktif terkait inovasi yang diimplementasikan.

b. Pemerintah:

- 1) **Kebijakan Pro-Inovasi:** Membuat kebijakan yang mendukung dan mendorong inovasi pendidikan di tingkat nasional dan regional.
- 2) **Investasi dalam Infrastruktur dan Pelatihan:** Mengalokasikan sumber daya dan investasi yang cukup untuk meningkatkan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru dalam menerapkan inovasi.

- 3) Kolaborasi dengan Industri dan Lembaga Pendidikan: Berkolaborasi dengan sektor swasta dan lembaga pendidikan untuk menciptakan ekosistem inovasi yang kuat dan berkelanjutan.

c. Lembaga Pendidikan dan Universitas:

- 1) Penelitian dan Pengembangan: Melakukan penelitian dan pengembangan dalam bidang inovasi pendidikan untuk menciptakan praktik dan metode baru yang efektif.
- 2) Mengadopsi Model Inovatif: Mengadopsi model inovatif dalam kurikulum dan pengajaran untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

d. Industri dan Lembaga Swasta:

- 1) Menyediakan Dukungan Teknis: Menyediakan dukungan teknis dan infrastruktur yang diperlukan untuk mengimplementasikan inovasi pendidikan.
- 2) Berkolaborasi dalam Pengembangan Konten: Berkolaborasi dalam pengembangan konten edukatif dan platform pembelajaran daring untuk memperkaya sumber daya pendidikan.

Kolaborasi dan sinergi dari semua pihak ini akan menciptakan ekosistem inovasi pendidikan yang kuat, yang dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan, mempersiapkan siswa untuk masa depan, dan menghadapi tantangan global.

Referensi

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenada Media.
- Bonk, Curtis J., and Elaine Khoo. (2014). *Adding Some TEC-VARIETY: 100+ Activities for Motivating and Retaining Learners Online*. Open World Books. com and Amazon CreateSpace.
- Dabbagh, Nada, and Anastasia Kitsantas. (2012). "Personal Learning Environments, Social Media, and Self-Regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning." *The Internet and Higher Education* 15 (1), 3-8.
- Hung, Hsiu-Ting. (2015). "Flipping the Classroom for English Language Learners to Foster Active Learning." *Computer Assisted Language Learning*, 28 (8), 1-96.

- Hwang, Gwo-Jen, and Po-Han Wu. (2012). "*Advancements and Trends in Digital Game-Based Learning Research: A Review of Publications in Selected Journals From 2001 to 2010.*" *British Journal of Educational Technology*, 43 (1), E6-E10.
- Kristiawan, Muhammad, Irmu Suryanti, M. Muntazir, Areli Ribuwati, and Agustina AJ. (2018). "*Inovasi Pendidikan.*" *Jawa Timur: Wade Group National Publishing*, 1-7.
- Laur, Dayna. (2013). *Authentic Learning Experiences: A Real-World Approach to Project-Based Learning*. Routledge.
- Mariyaningsih, Nining, and Mistina Hidayati. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mims, Clif. (2003). "*Authentic Learning: A Practical Introduction & Guide for Implementation.*" *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal* 6 (1), 1-3.
- Umam, Chotibul. (2020). *Inovasi Pendidikan Islam: Strategi dan Metode Pembelajaran PAI di Sekolah Umum*. CV. Dotplus Publisher.
- Zhao, Yong. (2019). "*The Future of Education: 2030.*" *Shaping Future Schools with Digital Technology: An International Handbook*, 1-24.

BAB 9

INOVASI PENDIDIKAN DALAM KONTEKS MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

A. Pendahuluan

Media dan sumber belajar memainkan peran yang semakin penting dalam proses pendidikan di era digital yang terus berkembang ini. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak besar terhadap cara kita mengakses, memperoleh, dan berbagi informasi. Dalam konteks inovasi pendidikan, pemanfaatan media dan sumber belajar yang inovatif menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pada bab ini, kita akan menjelajahi berbagai aspek inovasi pendidikan dalam konteks media dan sumber belajar. Kita akan melihat bagaimana perkembangan teknologi, terutama internet, telah mengubah lanskap pendidikan. Selain itu, kita juga akan membahas berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam inovasi pendidikan, media dan sumber belajar tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan relevan. Kami akan mengeksplorasi berbagai inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar, termasuk penggunaan aplikasi mobile, pembelajaran berbasis online dan jarak jauh, pembelajaran berbasis game dan simulasi, serta pemanfaatan teknologi terkini seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) dalam pembelajaran.

Selain itu, kita akan membahas desain inovatif media dan sumber belajar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini meliputi prinsip desain pembelajaran interaktif, pemanfaatan video, pengembangan e-book dan e-learning, serta penggunaan animasi dalam pembelajaran. Kami juga akan melihat bagaimana pendekatan kolaboratif dan berbasis proyek dapat digunakan dalam pengembangan media dan sumber belajar yang lebih dinamis.

Namun, inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar juga menghadapi tantangan. Kami akan menjelajahi tantangan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, termasuk kesenjangan akses, kekhawatiran privasi, dan tantangan dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi baru ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran. Namun, di tengah tantangan ini, juga ada peluang yang dapat kita manfaatkan untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang lebih efektif dan relevan.

Bab ini juga akan mencakup studi kasus implementasi inovasi media dan sumber belajar di sebuah sekolah, yang memberikan gambaran nyata tentang bagaimana inovasi ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan yang sebenarnya. Melalui pembahasan ini, kita akan memperoleh wawasan yang

mendalam tentang strategi implementasi inovasi, hasil yang dicapai, dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.

B. Perkembangan Media dan Sumber Belajar dalam Pendidikan

Pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi. Media dan sumber belajar berperan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu siswa mengakses, memahami, dan berinteraksi dengan informasi dan pengetahuan. Dalam sejarahnya, pendidikan telah melalui beberapa tahap perkembangan dalam hal media dan sumber belajar, mulai dari tradisi lisan dan papan tulis hingga era digital yang canggih.

1. Tradisi Lisan dan Papan Tulis

Pendidikan awal dilakukan melalui tradisi lisan, di mana pengetahuan dan informasi disampaikan dari generasi ke generasi melalui cerita, dongeng, dan legenda. Kemudian, diperkenalkanlah papan tulis sebagai media untuk menulis dan menyajikan materi pembelajaran di kelas. Meskipun sederhana, perkembangan ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan pelajaran secara visual.

2. Perkembangan Buku Cetak dan Literasi Massa

Penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada abad ke-15 membawa revolusi dalam dunia pendidikan dengan memungkinkan produksi massal buku cetak. Pendidikan menjadi lebih terjangkau bagi masyarakat umum, dan literasi massa mulai berkembang. Buku menjadi sumber belajar utama, dan para siswa mengandalkan buku sebagai sarana memperoleh informasi dan pengetahuan.

3. Revolusi Digital dan Teknologi Informasi

Abad ke-20 menyaksikan revolusi dalam teknologi informasi, yang memberikan dampak besar pada pendidikan. Komputer mulai digunakan di sekolah-sekolah dan universitas, membawa perubahan besar dalam cara siswa belajar dan mengakses informasi. CD-ROM dan multimedia interaktif menjadi populer sebagai media pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

4. Konvergensi Media dan Mobilitas Akses

Perkembangan teknologi komunikasi, terutama internet, telah mengubah cara kita memandang media dan sumber belajar. Internet memungkinkan akses tanpa batas ke berbagai sumber informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia. Selain itu, dengan konvergensi media, sumber belajar tidak lagi terbatas pada satu format, tetapi beragam, termasuk teks, audio, gambar, dan video.

5. Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan teknologi digital telah membuka jalan bagi pembelajaran berbasis digital, termasuk pembelajaran berbasis *game*, *e-book*, *e-learning*, dan media sosial. Teknologi ini memungkinkan pendidikan untuk menjadi lebih interaktif, adaptif, dan personal. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui platform pembelajaran *online*, dan guru dapat memanfaatkan beragam alat dan konten untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

6. *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dalam Pembelajaran

Pengenalan teknologi AR dan VR telah membuka peluang baru dalam pendidikan. AR menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual, sedangkan VR menciptakan pengalaman belajar yang mendalam melalui simulasi virtual. Dengan teknologi ini, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual, meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

7. Media Sosial dalam Pembelajaran

Perkembangan media sosial telah membuka peluang baru dalam pembelajaran kolaboratif dan berbasis komunitas. Siswa dapat berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam lingkungan jejaring yang terbuka dan inklusif. Media sosial juga dapat digunakan sebagai platform pembelajaran informal untuk memperluas cakupan pengetahuan siswa di luar kelas.

Perkembangan media dan sumber belajar dalam pendidikan terus berlanjut, dan pendidik harus terus beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat. Pemanfaatan media dan sumber belajar yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan risiko ketergantungan pada teknologi juga harus diperhatikan dan diatasi agar manfaat dari perkembangan ini dapat dirasakan secara merata di kalangan pendidikan.

C. Inovasi dalam Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar

Inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar merupakan bagian penting dari transformasi pendidikan di era digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar menjadi sesuatu yang mutlak untuk dilakukan.

Inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar adalah tentang pengembangan dan penggunaan teknologi dan media yang baru, kreatif, dan

canggih untuk meningkatkan pembelajaran dan proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan utama inovasi ini adalah untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efisien

Berikut adalah beberapa contoh inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar:

1. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Pengembangan berbagai aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk digunakan di perangkat seluler atau tablet. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai materi pembelajaran, latihan soal, dan permainan pendidikan yang menarik perhatian siswa.

2. Pembelajaran Berbasis Game

Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis game, di mana konsep pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menghibur dan menantang. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dan memperoleh pengalaman belajar yang mendalam.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek

Memanfaatkan media digital dan sumber daya online untuk memberikan proyek pembelajaran yang menantang dan berorientasi pada pemecahan masalah. Proyek ini dapat menggabungkan berbagai elemen, seperti video, audio, dan teks, untuk memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

4. *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR)

Pemanfaatan teknologi AR dan VR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif dan mendalam. Misalnya, siswa dapat menjelajahi makhluk prasejarah melalui aplikasi AR, atau mengunjungi tempat-tempat bersejarah secara virtual melalui VR.

5. Pembelajaran Berbasis Video

Penggunaan video sebagai sarana untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan visual. Video dapat berupa animasi, demonstrasi, atau penjelasan dari guru atau pakar di bidang tertentu.

6. Pembelajaran Berbasis Web

Menggunakan platform pembelajaran online yang menyediakan akses ke berbagai sumber daya belajar, modul pembelajaran, dan aktivitas interaktif. Pembelajaran berbasis web memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

7. Penggunaan Sumber Belajar Terbuka Memanfaatkan sumber belajar terbuka yang dapat diakses secara bebas melalui internet, seperti buku elektronik, jurnal ilmiah, atau video tutorial. Hal ini membantu memperluas aksesibilitas dan ketersediaan materi pembelajaran.

8. Pembelajaran Berbasis Sosial

Menggunakan *platform* sosial dan kolaboratif untuk membantu siswa berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan bekerja sama dalam proyek pembelajaran.

Inovasi dalam pemanfaatan media dan sumber belajar membuka berbagai peluang untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan efisiensi pengajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan media inovatif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Inovasi ini terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan akan terus menjadi bagian integral dari masa depan pendidikan.

D. Desain Inovatif Media dan Sumber Belajar

Desain inovatif media dan sumber belajar mengacu pada pengembangan dan penyesuaian teknologi dan media pembelajaran dengan cara yang kreatif dan baru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tujuan dari desain inovatif ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa, serta memberikan dukungan yang lebih baik bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berikut adalah beberapa karakteristik dan aspek yang terkait dengan desain inovatif media dan sumber belajar:

1. Berorientasi pada Siswa: desain inovatif harus selalu berfokus pada kebutuhan dan minat siswa. Melibatkan siswa dalam proses desain dan mengidentifikasi preferensi mereka dapat membantu menciptakan sumber belajar yang lebih relevan dan menarik.
2. Interaktif dan Berpartisipasi: desain inovatif mencakup penggunaan teknologi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Contohnya, berbasis game atau simulasi yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar.
3. Multimedial: desain inovatif menggabungkan berbagai media, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menyajikan informasi dengan cara yang beragam dan menarik. Media ini membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.
4. Personalisasi: desain inovatif dapat memungkinkan adanya personalisasi dalam pembelajaran, dengan memperhitungkan kecepatan belajar dan minat siswa secara individual. Ini dapat dicapai melalui teknologi yang dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan secara otomatis.
5. Aksesibilitas: desain inovatif media dan sumber belajar harus dapat diakses dengan mudah oleh semua siswa. Memastikan bahwa materi pembelajaran

dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone, membantu meningkatkan aksesibilitas.

6. **Fleksibilitas:** desain inovatif harus memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik di dalam maupun di luar kelas. Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.
7. **Kolaboratif:** desain inovatif dapat mendukung kolaborasi antara siswa, baik dalam bentuk proyek kelompok atau diskusi daring. Ini membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif.
8. **Dukungan Guru:** desain inovatif juga harus memberikan dukungan yang tepat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola kelas. Pemanfaatan teknologi dan media inovatif dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran.
9. **Dapat Diukur dan Dievaluasi:** desain inovatif harus dapat diukur dan dievaluasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi inovasi media dan sumber belajar dapat membantu dalam memahami sejauh mana desain tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Melalui desain inovatif media dan sumber belajar, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi ini memainkan peran penting dalam membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi dan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa.

E. Evaluasi dan Manajemen Inovasi Media dan Sumber Belajar

Evaluasi dan manajemen inovasi media dan sumber belajar adalah proses penting dalam mengukur efektivitas dan kesuksesan penggunaan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi dan manajemen yang tepat, pendidik dapat memastikan bahwa inovasi yang diterapkan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa.

1. Evaluasi Inovasi Media dan Sumber Belajar

Evaluasi inovasi media dan sumber belajar adalah proses untuk mengukur, mengevaluasi, dan menganalisis dampak penggunaan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memahami sejauh mana inovasi tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta menilai efektivitas dan efisiensi inovasi tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam melakukan evaluasi inovasi media dan sumber belajar, terdapat beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan untuk memastikan

evaluasi dilakukan dengan baik dan menghasilkan informasi yang relevan dan bermanfaat. Berikut adalah prinsip-prinsip tersebut:

- a. Tujuan Jelas: evaluasi harus memiliki tujuan yang jelas dan spesifik. Tentukan dengan jelas apa yang ingin dicapai melalui evaluasi, apakah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengukur efektivitas inovasi, atau menilai keterlibatan siswa. Dengan tujuan yang jelas, evaluasi dapat diarahkan dengan tepat dan fokus pada hal yang relevan.
- b. Objektivitas: evaluasi harus dilakukan secara objektif, tanpa adanya bias atau pendekatan subjektif. Gunakan indikator kinerja yang dapat diukur secara obyektif dan data yang terverifikasi untuk mendapatkan gambaran yang akurat tentang dampak inovasi.
- c. Relevansi: pastikan bahwa evaluasi terkait erat dengan tujuan dan lingkup inovasi media dan sumber belajar. Evaluasi yang relevan akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang keberhasilan dan kekurangan inovasi dalam konteks pembelajaran yang spesifik.
- d. Validitas dan Reliabilitas: pastikan bahwa metode dan alat evaluasi yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Metode evaluasi harus mampu mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur, dan memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.
- e. Partisipasi dan Inklusivitas: libatkan semua pihak yang terlibat dalam penggunaan inovasi, seperti guru, siswa, dan pihak terkait lainnya, dalam proses evaluasi. Inklusivitas memastikan bahwa berbagai perspektif diperhitungkan, dan masukan dari berbagai pihak digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- f. Konteks dan Adaptasi: evaluasi inovasi media dan sumber belajar harus dipertimbangkan dalam konteks spesifik sekolah atau lingkungan pembelajaran. Evaluasi juga harus dapat diadaptasi sesuai dengan perubahan yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran.
- g. Pemanfaatan Hasil Evaluasi: hasil evaluasi harus dimanfaatkan untuk meningkatkan dan menginformasikan penggunaan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Gunakan hasil evaluasi sebagai dasar untuk pengambilan keputusan yang lebih baik dan perbaikan inovasi.
- h. Transparansi dan Akuntabilitas: pastikan bahwa proses evaluasi dilakukan secara transparan dan akuntabel. Bagikan hasil evaluasi kepada semua pihak yang terlibat dan berikan penjelasan yang jelas tentang temuan dan rekomendasi evaluasi.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, evaluasi inovasi media dan sumber belajar dapat dilakukan dengan lebih baik, dan informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan dampak inovasi dalam pembelajaran. Evaluasi yang baik akan memberikan wawasan

berharga dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi dan media inovatif di lingkungan pendidikan.

Evaluasi inovasi media dan sumber belajar juga melibatkan serangkaian langkah untuk mengukur efektivitas dan dampak inovasi tersebut terhadap pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah dalam evaluasi inovasi media dan sumber belajar:

a. Menetapkan Tujuan Evaluasi

Tentukan tujuan evaluasi dengan jelas. Apa yang ingin dicapai dengan inovasi media dan sumber belajar ini? Apakah tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, atau memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan?

b. Identifikasi Indikator Kinerja

Tentukan indikator kinerja yang akan digunakan untuk mengukur kesuksesan inovasi. Indikator ini harus terkait dengan tujuan evaluasi yang telah ditetapkan. Misalnya, indikator kinerja dapat berupa peningkatan hasil tes, peningkatan partisipasi siswa, atau peningkatan keaktifan dalam platform pembelajaran.

c. Pengumpulan Data

Kumpulkan data yang relevan untuk mengevaluasi inovasi. Data dapat berupa hasil tes, laporan aktivitas siswa di platform pembelajaran, tanggapan siswa melalui survei, dan lain sebagainya. Pastikan data yang dikumpulkan sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan.

d. Analisis Data

Analisis data yang dikumpulkan untuk menilai dampak inovasi. Bandingkan data sebelum dan setelah penerapan inovasi untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian tujuan evaluasi.

e. Evaluasi Kualitatif Selain data kuantitatif, lakukan juga evaluasi kualitatif melalui wawancara atau diskusi kelompok dengan siswa dan guru. Evaluasi kualitatif dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap inovasi tersebut.

f. Analisis Keterlibatan Siswa

Tinjau tingkat keterlibatan siswa dalam penggunaan inovasi media dan sumber belajar. Keterlibatan siswa adalah indikator penting dari efektivitas inovasi, karena keterlibatan yang tinggi biasanya berkorelasi dengan hasil belajar yang lebih baik.

g. Kesesuaian dengan Kurikulum Evaluasi juga harus mencakup kesesuaian inovasi dengan kurikulum. Pastikan bahwa inovasi tersebut terintegrasi dengan baik dalam rencana pembelajaran dan dapat mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

h. Evaluasi Berkelanjutan

Evaluasi inovasi media dan sumber belajar harus berkelanjutan. Lakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa inovasi tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran.

i. Tindakan Perbaikan

Gunakan hasil evaluasi untuk mengidentifikasi area perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan mengidentifikasi kelemahan dan hambatan, maka tindakan perbaikan dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas inovasi.

j. Penyampaian Hasil

Sampaikan hasil evaluasi kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk guru, siswa, dan pihak terkait lainnya. Hasil evaluasi dapat menjadi dasar untuk pengambilan keputusan yang lebih baik terkait penggunaan inovasi media dan sumber belajar.

Dengan langkah-langkah evaluasi yang tepat, inovasi media dan sumber belajar dapat dievaluasi secara komprehensif untuk memastikan bahwa teknologi dan media inovatif tersebut memberikan kontribusi positif dan bermanfaat bagi proses pembelajaran.

2. Manajemen Inovasi Media dan Sumber Belajar

Manajemen inovasi media dan sumber belajar adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan pengendalian penggunaan teknologi dan media inovatif dalam konteks pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengelola dan memaksimalkan potensi teknologi dan media inovatif agar dapat memberikan dampak positif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa tahapan dalam menjalankan manajemen inovasi media dan sumber belajar, yaitu:

a. Perencanaan dan Desain

Inovasi Tahap awal dalam manajemen inovasi media dan sumber belajar adalah melakukan perencanaan dan desain. Identifikasi tujuan dari inovasi tersebut dan tentukan bagaimana teknologi dan media inovatif akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Desain inovasi harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum pendidikan.

b. Pengenalan dan Pelatihan

Pengenalan inovasi kepada guru dan siswa merupakan langkah penting dalam proses manajemen. Siswa dan guru harus diperkenalkan dengan teknologi dan media inovatif yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berikan pelatihan dan dukungan yang cukup agar mereka dapat memanfaatkannya secara efektif.

c. Integrasi dengan Kurikulum

Inovasi media dan sumber belajar harus diintegrasikan dengan kurikulum pendidikan. Pastikan bahwa penggunaan teknologi dan media inovatif tersebut mendukung dan melengkapi materi pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum.

d. Pengelolaan Infrastruktur

Manajemen inovasi juga melibatkan pengelolaan infrastruktur teknologi. Pastikan bahwa perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk inovasi berfungsi dengan baik dan terjaga keandalannya.

e. Pengawasan dan Pengendalian

Pengawasan dan pengendalian inovasi media dan sumber belajar diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi dan media inovatif digunakan dengan tepat dan sesuai dengan kebijakan dan pedoman yang telah ditetapkan.

f. Evaluasi dan Pembaruan

Lakukan evaluasi secara berkala terhadap inovasi media dan sumber belajar. Gunakan hasil evaluasi sebagai masukan untuk meningkatkan dan memperbaiki inovasi yang ada. Selain itu, tetap beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini untuk memastikan inovasi selalu relevan dan *up-to-date*.

g. Dukungan Teknis dan Layanan

Pastikan adanya dukungan teknis dan layanan bagi guru dan siswa dalam penggunaan inovasi media dan sumber belajar. Dukungan ini penting agar mereka dapat mengatasi masalah teknis dan mendapatkan bantuan jika diperlukan.

h. Kolaborasi dan Keterlibatan Pihak Terkait

Manajemen inovasi media dan sumber belajar juga melibatkan kolaborasi dan keterlibatan pihak terkait, seperti orang tua siswa, sekolah lain, atau penyedia layanan teknologi. Kolaborasi ini dapat meningkatkan efektivitas dan dampak inovasi secara lebih luas.

i. Keberlanjutan dan Skalabilitas

Pertimbangkan keberlanjutan dan skalabilitas inovasi media dan sumber belajar. Pastikan bahwa inovasi dapat dipertahankan dalam jangka panjang dan memiliki potensi untuk diperluas ke lingkup yang lebih luas.

j. Pemantauan dan Evaluasi

Berkelanjutan Terus pantau dan evaluasi inovasi media dan sumber belajar secara berkelanjutan. Selalu perbaiki dan tingkatkan berdasarkan hasil evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dengan manajemen inovasi yang baik, teknologi dan media inovatif dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran, dan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa dan pendidik.

F. Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Media dan Sumber Belajar

Tantangan dan peluang dalam inovasi media dan sumber belajar menjadi dua sisi koin yang perlu diperhatikan ketika mengimplementasikan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa tantangan dan peluang yang perlu dipertimbangkan:

1. Tantangan dalam Inovasi Media dan Sumber Belajar:

a. Ketersediaan Sumber Daya

Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang cukup, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan akses internet yang stabil. Beberapa sekolah atau wilayah mungkin memiliki keterbatasan infrastruktur, yang dapat menghambat penggunaan teknologi dan media inovatif.

b. Pelatihan dan Kompetensi Guru

Penggunaan teknologi dan media inovatif memerlukan guru yang kompeten dalam penggunaannya. Tantangan terkait dengan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran.

c. Kesenjangan Digital

Adanya kesenjangan digital antara siswa yang memiliki akses dan keterampilan dalam menggunakan teknologi dengan siswa yang tidak memiliki akses dan keterampilan tersebut. Hal ini dapat menyebabkan ketidaksetaraan dalam aksesibilitas dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

d. Keamanan dan Privasi Data

Penggunaan teknologi dan media inovatif sering melibatkan pertukaran data dan informasi pribadi. Tantangan ini berhubungan dengan perlindungan data dan privasi siswa serta perlunya mengadopsi kebijakan dan tindakan yang memastikan keamanan data.

e. Pergantian dan Kecepatan Perkembangan Teknologi

Teknologi terus berkembang dengan cepat, yang dapat menyebabkan inovasi menjadi usang atau sulit untuk diadopsi dalam jangka panjang. Tantangan ini membutuhkan pendekatan adaptif dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

2. Peluang dalam Inovasi Media dan Sumber Belajar

a. Pengalaman Belajar yang Menarik

Inovasi media dan sumber belajar memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan teknologi yang menarik, seperti pembelajaran berbasis game atau *augmented reality*, dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran.

b. Personalisasi Pembelajaran

Teknologi dan media inovatif memungkinkan personalisasi dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dalam tingkat kesulitan dan tempo yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

c. Aksesibilitas dan Keterjangkauan

Inovasi media dan sumber belajar dapat meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran dengan menyediakan sumber daya secara daring. Siswa dan guru dapat mengakses berbagai sumber belajar dari berbagai lokasi dengan biaya yang lebih rendah.

d. Keterampilan Digital

Penggunaan teknologi dan media inovatif dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam dunia modern. Ini mencakup kemampuan mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif melalui teknologi.

e. Kolaborasi dan Keterlibatan

Inovasi media dan sumber belajar memfasilitasi kolaborasi antara siswa, guru, dan bahkan komunitas. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat koneksi antara sekolah dan lingkungan sekitarnya.

f. Pembelajaran Seumur Hidup

Dengan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran online, teknologi dan media inovatif dapat mendukung pembelajaran seumur hidup bagi siswa dan guru. Mereka dapat terus memperkaya pengetahuan dan keterampilan mereka di luar lingkungan sekolah.

Dengan memahami tantangan dan peluang dalam inovasi media dan sumber belajar, pendidik dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengimplementasikan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dengan bijaksana dan terarah akan membantu mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif dan membawa manfaat bagi siswa dan pendidik.

G. Kesimpulan

Inovasi pendidikan dalam konteks pemanfaatan media dan sumber belajar merupakan langkah maju dalam pembelajaran modern, yang bertujuan untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efisien. Melalui berbagai teknologi dan media inovatif, pembelajaran menjadi lebih relevan dan beradaptasi dengan kebutuhan siswa yang beragam.

Salah satu peluang utama dalam inovasi media dan sumber belajar adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdaya tarik bagi siswa. Teknologi dan media inovatif memungkinkan personalisasi pembelajaran, memungkinkan siswa belajar dalam tingkat kesulitan dan tempo yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Kolaborasi antara siswa, guru, dan pihak terkait lainnya juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, di sisi lain, kita juga menghadapi tantangan yang perlu diatasi dalam menerapkan inovasi media dan sumber belajar. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang mencukupi, seperti infrastruktur teknologi dan akses internet yang stabil. Pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dalam menggunakan teknologi dan media inovatif juga menjadi hal penting yang harus diperhatikan.

Untuk mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang dengan baik, diperlukan manajemen inovasi media dan sumber belajar yang baik. Proses perencanaan, pengenalan, integrasi, evaluasi, dan dukungan teknis yang tepat akan memastikan bahwa inovasi tersebut berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, penting bagi pendidik dan stakeholder pendidikan untuk berkomitmen dalam menerapkan inovasi media dan sumber belajar secara efektif. Kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pihak terkait lainnya, akan menjadi kunci keberhasilan dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang inovasi dalam pendidikan.

Dengan mengadopsi inovasi media dan sumber belajar secara bijaksana dan terarah, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan bermanfaat bagi perkembangan dan kesuksesan para siswa. Inovasi ini akan terus menjadi bagian integral dari masa depan pendidikan, membawa perubahan positif bagi dunia pendidikan yang lebih baik.

Referensi

- Clark, R. E. (2015). *Media and methods. e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 4th Edition. John Wiley & Sons.

- Keengwe, J. (Ed.). (2020). *Handbook of Research on Promoting Higher-Order Skills and Global Competencies in Life and Work*. IGI Global.
- Kozma, R. B. (Ed.). (2013). *Technology, Innovation, and Educational Change: A Global Perspective*. Springer.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- OECD. (2020). *Schooling Disrupted, Schooling Retthought: How the COVID-19 Pandemic is Changing Education*. OECD Publishing.
- Puentedura, R. R. (2013). *SAMR: A Contextualized Introduction*. In A. R. Puentedura (Ed.), *From Chalkboards to Tablets: The Emergence of the SAMR Model as a Framework for Applying iPads in Education* (pp. 1-9). Hippasus.
- UNESCO. (2019). *Futures of Education: Learning to Become*. UNESCO Publishing.
- Voogt, J., & Knezek, G. (Eds.). (2018). *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*. Springer.
- Watson, W. R., Watson, S. L., & Reigeluth, C. M. (2016). *Education 3.0: Breaking the Mold with Technology*. International Society for Technology in Education.
- Zhao, Y. (2019). *What Works May Hurt: Side Effects in Education*. Teachers College Press

BAB 10

INOVASI PENDIDIKAN DALAM KONTEKS SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN

A. Inovasi Pendidikan

Istilah “inovasi” merupakan kata yang menarik dalam manajemen pada tiga dasawarsa belakangan. Para pimpinan bisnis dan politisi dalam memenangkan persaingan selalu menggunakan istilah inovasi atau perubahan radikal sebagai jargon kompetisi dan perjuang bisnis dalam kiprahnya. Menurut para ahli sebagaimana diungkapkan dalam kamus dapat dialihbahasakan bahwa “innovation” dipahami sebagai “penggantian cara-cara yang lama dengan cara baru”, sedangkan Innovator adalah pembawa cara-cara baru” demikian pendapat Miraza Cs, (1972:183) yang dikemukakan oleh Asy’ari (tt:70) dalam Muhammad Rusli Karim. Tegasnya suatu “pembaharuan, perubahan baru”, berarti inovasi. Karena itu istilah “Innovator adalah dipahami sebagai “penemu cara baru, atau “pembaharu”.

Istilah inovasi, perubahan dan pembaharuan seringkali dipakai secara silih berganti untuk menjelaskan tentang inovasi. Berdasarkan studi *Center for Educational research and Innovation* tahun 1973 sudah didefinisikan bahwa menunjukkan sesuatu tindakan yang baru dalam organisasi dan kehidupan manusia. Dalam hal ini inovasi sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sengaja untuk meningkatkan praktik dalam mencapai tujuan dan selanjutnya dinyatakan suatu pembaharuan adalah suatu inovasi dari suatu sistem dalam skala yang luas (Junius Mauegha, 1982: 89).

Inovasi adalah perubahan yang direncanakan, yang bertujuan untuk memperbaiki praktik menuju keadaan yang lebih baik. Tegasnya inovasi adalah sesuatu yang baru, yang membuat terciptanya suasana baru karena adanya cara baru untuk memenuhi kebutuhan manusia (Ancok, 2011:3).

Secara singkat inovasi dimaksudkan sebagai “pembaharuan”, baik berupa idea atau gagasan, kelakuan atau benda, sebagaimana dinyatakan bahwa: “*An innovation is here defined as any thought, behavior, or thing that is new because it is qualitatively different from existing forces*” demikian pendapat Barnett, (1953:7) sebagaimana dikutip oleh Asy’ari (tt:70). Pendapat lain dari Kluchnikov (1976) sebagaimana dikemukakan Mauegha (Junius Mauegha, 1982: 90) membedakan antara perubahan, inovasi dan pembaharuan, yaitu:

1. Perubahan, adalah; mempunyai arti yang sangat luas dan tidak selalu harus berarti suatu peningkatan. Istilah ini mempunyai konotasi baik dengan kemajuan maupun dengan kemunduran.
2. Inovasi, berhubungan dengan pendidikan diinterpretasikan sebagai peningkatan dari teknik pendidikan yang relatif bersifat sebagian atau fragmentaris. Jadi secara umum hal ini terbatas pada perluasan dan

peningkatan teknik pendidikan yang ada dan tidak mutlak harus bertentangan secara fundamental dengan praktik yang ada.

3. Pembaharuan, istilah ini juga berhubungan dengan peningkatan yang secara umum dapat meliputi beberapa aspek inovasi tetapi yang berkelanjutan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012:23).

Inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaruan) dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi (yang baru) atau discovery (mengubah yang lama) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono 2012 : 52).

Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan baru yang berbeda dari hal sebelumnya, dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai suatu tujuan dalam dunia pendidikan. Sejalan yang dikemukakan (Sa'ud 2010: 8) inovasi Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah usaha untuk mengadakan suatu perubahan dengan tujuan untuk memperoleh hal yang lebih baik dalam bidang Pendidikan.

Inovasi pendidikan dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah kependidikan. Jadi, yang merupakan suatu ide, barang, metode, yang dirasakan maupun diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil inversi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan adalah pengertian inovasi pendidikan (Ihsan, 1995: 192). Namun dalam konteks pendidikan, inovasi dapat berjalan dengan baik dan akan menghasilkan suatu hal yang positif dan lebih baik, jika para praktisi pendidikan memahami beberapa karakteristik dari inovasi pendidikan tersebut, karena karakteristik inovasi pendidikan tersebut merupakan sifat yang melekat pada diri inovasi pendidikan itu sendiri (Muhammad Kristiawan, 2018 : 25).

Berikut ini Dikutip dalam buku (Muhammad Kristiawan, 2018 : 73-75). contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan atau komponen sistem sosial dengan pola yang dikemukakan oleh B. Milles, seperti yang dikutip oleh Ibrahim (1988), yaitu:

1. Pembinaan Personalia

Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial menempatkan personal (orang) sebagai bagian/komponen dari sistem. Adapun inovasi yang sesuai dengan pembinaan personal, yaitu peningkatan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, peningkatan disiplin siswa melalui tata tertib dan sebagainya.

2. Banyaknya Personal dan Wilayah Kerja

Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini, misalnya rasio guru dan siswa dalam satu sekolah.

3. Fasilitas Fisik

Sistem pendidikan untuk mendayagunakan sarana dan prasarana dalam mencapai tujuan. Inovasi yang sesuai dengan komponen ini, misalnya pengaturan tempat duduk siswa, pengaturan papan tulis, pengaturan peralatan laboratorium bahasa, penggunaan kamera video/Infokus.

4. Penggunaan Waktu

Dalam sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini, misalnya pengaturan waktu belajar (pagi atau siang), pengaturan jadwal pelajaran.

5. Perumusan Tujuan

Sistem pendidikan tentu memiliki rumusan tujuan yang jelas. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini, misalnya perubahan rumusan tujuan pendidikan nasional, perubahan rumusan tujuan kurikuler, perubahan rumusan tujuan institusional, perubahan rumusan tujuan instruksional.

6. Prosedur

Dalam sistem pendidikan tentu saja memiliki prosedur untuk mencapai tujuan. Adapun inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini adalah penggunaan kurikulum baru, cara membuat rencana pengajaran, pengajaran secara kelompok dan sebagainya.

7. Peran yang Diperlukan

Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan peran yang diperlukan guna menunjang pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini, misalnya peran guru sebagai pemakai media, peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai team teaching.

8. Wawasan dan Perasaan

Dalam interaksi sosial termasuk sistem pendidikan biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang menunjang kelancaran pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini misalnya wawasan pendidikan seumur hidup, pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta akan pekerjaan (profesionalisme), kesediaan berkorban, dan kesabaran.

9. Bentuk Hubungan Antarbagian (Mekanisme Kerja)

Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan hubungan antarbagian dalam pelaksanaan kegiatan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, antara lain perubahan pembagian tugas antarguru, perubahan hubungan kerja antarkelas.

10. Hubungan dengan Sistem yang lain

Pendidikan sebagai sebuah sistem dalam pelaksanaan kegiatannya akan berhubungan atau bekerja sama dengan sistem yang lain. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya dalam pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah bekerja sama dengan Puskesmas, dalam pelaksanaan Bakti Sosial bekerja sama dengan Pemerintah Daerah setempat, dan sebagainya.

Karakteristik inovasi Pendidikan bisa dipahami berdasarkan kata karakteristik dan inovasi Pendidikan. Karakteristik adalah ciri khas atau bentuk-bentuk watak atau karakter yang dimiliki oleh setiap individu, corak tingkah laku, tanda khusus. Inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode yang di rasakan atau di amati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau *discovery* yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan untuk memecahkan masalah pendidikan (Muhammad Kristiawan, 2018 : 26).

Berdasarkan pengertian di atas, karakteristik inovasi pendidikan bisa diartikan sebagai ciri-ciri atau karakter yang dimiliki oleh suatu ide, barang, metode yang di rasakan atau di amati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau *discovery* yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan untuk memecahkan masalah Pendidikan (Muhammad Kristiawan, 2018 : 26).

Karakteristik inovasi (Muhammad Kristiawan, 2018: 27) yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan suatu inovasi adalah sebagai berikut.

1. Keunggulan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi;
2. Konfirmabilitas atau Kompatibel (*Compatibility*), yaitu tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada. Misalnya penyebarluasan penggunaan alat kontrasepsi di masyarakat yang keyakinan agamanya melarang penggunaan alat tersebut, maka tentu saja penyebar inovasi akan terhambat;
3. Kompleksitas (*complexity*), yaitu tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan

lambat proses penyebarannya. Misalnya masyarakat pedesaan yang tidak mengetahui tentang teori penyebaran bibit penyakit melalui kuman, diberitahu oleh penyuluh kesehatan agar membiasakan memasak air yang akan diminum, karena air yang tidak dimasak jika diminum dapat menyebabkan sakit perut. Tentu saja ajakan itu sukar diterima. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat;

4. Trialabilitas (*trialability*), yaitu dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima oleh masyarakat jika masyarakat dapat mencoba dulu menanam dan dapat melihat hasilnya; dan
5. Dapat diamati (*observability*) yaitu mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi, karena petani dapat dengan mudah melihat hasil padi yang menggunakan bibit unggul tersebut, maka mudah untuk memutuskan mau menggunakan bibit unggul yang diperkenalkan. Tetapi mengajak petani yang buta huruf untuk mau belajar membaca dan menulis tidak dapat segera dibuktikan karena para petani sukar untuk melihat hasil yang nyata menguntungkan setelah orang tidak buta huruf lagi.

B. Sarana dan Prasarana Pendidikan

Sarana merupakan segala kesatuan yang dapat di pakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan alat, media. Sarana menurut istilah adalah peralatan dan perlengkapan secara langsung dipergunakan. Prasarana menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah segala yang merupakan penunjang utama terselenggaranya sesuatu proses (Hasan Alwi, 2008).

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar. Menurut rumusan Tim Penyusun pedoman pembakuan media pendidikan Departemen pendidikan dan Kebudayaan, maka yang dimaksud dengan sarana pendidikan adalah fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Sri Minarti menyebutkan, sarana pendidikan adalah perlengkapan yang secara langsung dipergunakan untuk proses pendidikan, seperti meja, kursi, kelas dan media pengajaran. Sedangkan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, seperti halaman, kebun, dan taman (Yeti Heryati 2014: 196).

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan komponen penting dalam pendidikan dan menjadi salah satu dari delapan standar nasional pendidikan. Begitu pentingnya sarana prasarana pendidikan sehingga setiap instansi berlomba-lomba untuk memenuhi standar sarana dan prasarana pendidikan demi meningkatkan mutu pendidikannya, tidak itu saja kelengkapan sarana prasarana merupakan salah satu daya tarik bagi calon peserta didik (Barnawi & M.Arifin, 2012); (Indrawan, 2015).

C. Inovasi Pendidikan Dalam Konteks Sarana Dan Prasarana Pendidikan

Inovasi pendidikan yang diupayakan oleh pemerintah di banyak negara berpengaruh positif bagi pertumbuhan ekonomi. Dalam beberapa kasus, tapi tidak semua perubahan-perubahan ini dikaitkan dengan pengenalan manajemen diri (*self management*) terhadap organisasi organisasi pendidikan. Di sebagian besar negara, terdapat suatu kecenderungan terhadap akuntabilitas yang berkaitan dengan inspeksi/bentuk evaluasi eksternal lainnya (Bush dan Coleman, 2012:237).

Inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaruan) dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi (yang baru) atau discovery (mengubah yang lama) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan. (Syafaruddin, Asrul, Mesiono 2012 : 52)

Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan baru yang berbeda dari hal sebelumnya, dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai suatu tujuan dalam dunia pendidikan. Sejalan yang dikemukakan (Sa'ud 2010: 8) inovasi pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah usaha untuk mengadakan suatu perubahan dengan tujuan untuk memperoleh hal yang lebih baik dalam bidang pendidikan.

Tujuan utama dalam inovasi merupakan usaha dalam meningkatkan kemampuan seperti, kemampuan sumber tenaga, sarana dan prasarana, uang dan prosedur organisasi dan juga struktur. Maka, keseluruhan sistem perlu ditingkatkan agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya (Hasbullah, 2001: 189). Adapun arah tujuan inovasi pendidikan tahap demi tahap, yaitu:

1. Mengejar ketertinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi sehingga semakin lama pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan kemajuan tersebut.
2. Mengusahakan terselenggarakannya pendidikan sekolah dan luar sekolah bagi setiap warga negara. Misalnya, meningkatkan daya tampung usia sekolah SD, SLTP, SLTA, dan PT. Di samping itu, akan diusahakan

peningkatan mutu yang dirasakan semakin menurun saat ini. Dengan sistem penyampaian yang baru, peserta didik diharapkan menjadi manusia yang aktif, kreatif, dan terampil memecahkan masalahnya sendiri.

Pembaharuan dalam bidang pendidikan merupakan suatu karakter dunia modern. Hal tersebut pada dasarnya berkisar pada persepsi bahwa pendidikan merupakan menara gading dan pelopor pembaharuan. Segi kognitif pendidikan tetap mendapat prioritas yang tinggi dalam proses pendidikan, namun masalah integrasi proses dan hasil belajar dengan kehidupan yang nyata dengan masa depan semakin meminta penekanan-penekanan baru, khususnya kurikulum pendidikan, seyogyanya dirancang untuk memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang peningkatan kreativitas, intelektualitas, dan daya analisis (Yusuf, 2009:54).

Menurut Suyatno (2009:21) dalam melakukan inovasi pendidikan di sekolah maka diperlukan tersedianya guru-guru inovatif. Sikap kreatif guru inovatif ditandai dari:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman baru
2. Kelenturan dalam berpikir
3. Kebebasan dalam ungkapan diri
4. Menghargai fantasi
5. Minat terhadap kegiatan kreatif
6. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
7. Kemandirian dalam memberikan pertimbangan sendiri

Oleh karena itu, untuk terjadi dan munculnya perubahan, maka diperlukan manajemen yang efektif sehingga dapat mengelola perubahan/inovasi. Inovasi Pendidikan dalam konteks sarana dan prasarana Pendidikan harus mengacu pada tupoksi Lembaga dan peraturan yang berlaku yaitu UUSPN No. 20 Tahun 2003 dan Standar Sarana dan Prasarana berdasarkan PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan merupakan Standar Pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. (Ahmad Farid, Giyoto, Yusuf Romadi, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(02), 2022, 2183-2188: 2).

Standar Nasional Pendidikan adalah suatu kriteria atau standar minimal terkait pelaksanaan sistem pendidikan yang ada di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sementara fungsi dari Standar Nasional Pendidikan ini ialah sebagai dasar dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan untuk mewujudkan pendidikan nasional yang berkualitas. Sedangkan tujuan utama dari Standar Nasional Pendidikan ialah untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional kemudian muncul Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang selanjutnya dilakukan perubahan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 disebutkan lingkup standar nasional pendidikan meliputi Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Lulusan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, dan Standar Penilaian Pendidikan. Sebagai upaya yang berkelanjutan dalam pemenuhan standar sarana dan prasarana, pemerintah kemudian mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 mengenai standar sarana dan prasarana. Pada peraturan menteri ini dijelaskan bahwa standar sarana dan prasarana di SMA/MA sebagai berikut: (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 24 Tahun 2007). (Ahmad Farid, Giyoto, Yusuf Romadi, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(02), 2022, 2183-2188: 3)

Dalam Peraturan Pemerintah RI No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa Lingkup Standar Nasional Pendidikan meliputi : “(a) Standar isi (b) Standar proses (c) Standar Kompetensi (d) Standar Pendidikan dan tenaga Kependidikan (e) Standar Sarana dan Prasarana (f) Standar Pengelolaan (g) Standar Pembiayaan dan (h) Standar Penilaian Pendidikan”. (PP RI No. 19 Th 2005). Standar sarana dan prasarana sebuah SD/MI sekurang-kurangnya memiliki prasarana sebagai berikut: ruang kelas, ruang perpustakaan, laboratorium IPA, ruang pimpinan, ruang guru, tempat beribadah, ruang UKS, jamban, gudang, ruang sirkulasi, dan tempat bermain/berolahraga.

Sebuah SMP/MTs sekurang-kurangnya memiliki prasarana sebagai berikut: ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium IPA, ruang pimpinan, ruang guru, ruang tata usaha, tempat beribadah, ruang konseling, ruang UKS, ruang organisasi kesiswaan, jamban, gudang, ruang sirkulasi, tempat bermain/berolahraga.

Sebuah SMA/MA sekurang-kurangnya memiliki prasarana sebagai berikut: ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium biologi, ruang laboratorium fisika, ruang laboratorium kimia, ruang laboratorium computer, ruang laboratorium bahasa, ruang pimpinan, ruang guru, ruang tata usaha, tempat beribadah, ruang konseling, ruang UKS, ruang organisasi kesiswaan, jamban, gudang, ruang sirkulasi, dan tempat bermain/berolahraga.

Dilihat dari fungsinya atau perannya, sarana pendidikan dapat dibedakan menjadi (Suharsimi Arikunto 2012:12):

1. Alat pelajaran

Alat pelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk rekam-merekam bahan pelajaran atau alat pelaksanaan kegiatan belajar. Yang disebut

dengan kegiatan “merekam” itu bisa berupa menulis, mencatat, melukis, menempel, dan sebagainya. Papan tulis, misalnya, termasuk alat pelajaran jika digunakan guru untuk menuliskan materi pelajaran. Termasuk juga kapur (untuk *chalkboard*) atau spidol (untuk *whiteboard*) dan penghapus papan tulis. Buku tulis, pensil, pulpen atau bolpoin, dan penghapus (karet stip dan “tipeks”), juga termasuk alat pelajaran.

Alat pelajaran yang bukan alat rekam-merekam pelajaran, melainkan alat kegiatan belajar, adalah alat-alat pelajaran olah raga (bola, lapangan, raket, dsb.), alat-alat praktikum, alat-alat pelajaran yang digunakan di (gunting, kertas lipat, perekat dsb), alat-alat kesenian dalam pelajaran kesenian, alat-alat “pertukangan” (tukang pahat, tukang kayu, tukang anyam, tukang “sunggi”/tatah wayang, dsb.) dalam pelajaran kerajinan tangan.

2. Alat peraga

Alat peraga adalah segala macam alat yang digunakan untuk meragakan (mewujudkan, menjadikan terlihat) objek atau materi pelajaran (yang tidak tampak mata atau tak terindera, atau susah untuk diindera). Manusia punya raga (jasmani, fisik), karena itu manusia terlihat. Dengan kata lain, bagian raga dari makhluk manusia merupakan bagian yang tampak, bisa dilihat (bagian dalam tubuh manusia pun bisa dilihat, tentu saja jika “dibedah”). Itu intinya “meragakan,” yaitu menjadikan sesuatu yang “tak terlihat” menjadi terlihat. Dalam arti luas yang tak terindera (teraba untuk yang tunanetra).

Alat peraga suka dibedakan menjadi dua macam, yaitu: (1) alat peraga langsung, dan (2) alat peraga tidak langsung. Alat peraga langsung, yaitu jika guru menerangkan dengan menunjukkan benda sesungguhnya (benda dibawa ke kelas, atau anak diajak ke benda) (Subari, 2011:95). Alat peraga tidak langsung, yaitu jika guru mengadakan penggantian terhadap benda sesungguhnya. Berturut-turut dari yang konkrit ke yang abstrak, maka alat peraga dapat berupa: Benda tiruan (miniatur), Film, Slide, Foto, Gambar, Sketsa atau bagan. Disamping pembagian ini, ada lagi alat peraga atau *peragaan yang berupa perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh guru. Sebagai contoh jika guru akan menerangkan bagaimana orang: berkedip, mengengadab, melambaikan tangan, membaca dan sebagainya, maka tidak perlu menggunakan alat peraga. Tetapi ia memperagakan* (Suharsimi Arikunto 2012:14).

3. Media Pendidikan

Media pendidikan (media pengajaran) itu sesuatu yang agak lain sifatnya dari alat pelajaran dan alat peraga. Kadang orang menyebut semua

alat bantu pendidikan itu media, padahal bukan. Alat pelajaran dan alat peraga memerlukan keberadaan guru. Alat pelajaran dan alat peraga membantu guru dalam mengajar. Guru mengajarkan materi pelajaran dibantu (agar murid dapat menangkap pelajaran lebih baik) oleh alat pelajaran dan alat peraga (Sadirman, 2007:6). Oleh media, di sisi lain, guru bisa “dibantu digantikan” keberadaannya. Dengan kata lain, guru bisa tidak ada di kelas, digantikan oleh media. Secara bahasa (asal-usul bahasa atau etimologis) media (medium) itu merupakan perantara. Bahasa Inggris merupakan *medium* pengajaran di sekolah-sekolah internasional. Itu sisi lain, bukan media sebagai sarana (alat bantu) pendidikan. Begitu pula “dukun” menjadi “*medium*” berkomunikasi dengan arwah-arwah leluhur (dalam kepercayaan tertentu).

Istilah media digunakan pula dalam bercocok tanam. Arang kulit padi, misalnya, dapat dijadikan media tanam terbaik bagi tanaman hias tertentu. Air dapat menjadi media tanam tanaman tertentu (disebut cara bercocok tanam sistem *hidroponik*).

Media (medium) dalam konteks pendidikan, mempunyai makna sama dengan media dalam komunikasi (karena pendidikan itu juga komunikasi; komunikasi antara pendidik dan *pedidik* atau yang dididik). Media komunikasi merupakan perantara penyampaian pesan (*messages*) yang berupa informasi dan sebagainya, dari komunikator (“pembicara”) ke komunikan (yang diajak “bicara”).

Surat kabar merupakan media komunikasi masa dari “orang-orang surat kabar” kepada masa (publik, masyarakat). “Orang-orang surat kabar” itu maksudnya semua yang berkomunikasi lewat surat kabar. Jadi, ada pemasang iklan yang berkomunikasi kepada masyarakat luas lewat media surat kabar. Ada Presiden yang berkomunikasi (dikomunikasikan oleh wartawan) lewat media surat kabar. Begitu halnya dengan radio dan televisi.

Prasarana pendidikan adalah segala macam alat, perlengkapan, atau benda-benda yang dapat digunakan untuk memudahkan (membuat nyaman) penyelenggaraan pendidikan. Ruang kelas itu termasuk prasarana pendidikan. Meja dan kursi itu termasuk prasarana pendidikan. Jelasnya, kegiatan belajar di ruang kelas (yang sejuk dan sehat) tentu lebih nyaman dibandingkan di luar ruangan yang panas berdebu. Belajar dengan duduk di kursi yang nyaman tentu lebih enak daripada duduk di bangku yang reyot atau “lelahan” (duduk-duduk bersila (Tatang, 2011:32).

Adapun prasarana pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi dua macam. *Pertama*, prasarana yang secara langsung digunakan untuk proses belajar mengajar, seperti ruang teori, ruang perpustakaan, ruang praktik keterampilan, dan ruang laboratocium. *Kedua*, prasarana yang keberadaannya tidak digunakan untuk proses belajar mengajar, tetapi secara langsung sangat menunjang

terjadinya proses belajar mengajar. Contohnya adalah ruang kantor, ruang kepala sekolah, ruang guru, kamar kecil, dan kantin sekolah (Yeti Heryati 2014: 197).

Adapun standar sarana prasarana dikembangkan oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri, yang dalam garis besarnya adalah sebagai berikut (E. Mulyasa, 2004: 43):

1. Standar jenis peralatan laboratorium, ilmu pengetahuan alam(IPA), laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan peralatan pembelajaran lain pada satuan pendidikan dinyatakan dalam daftar yang berisi jenis minimal peralatan yang harus tersedia.
2. Standar jumlah peralatan diatas, dinyatakan dalam rasio minimal jumlah peralatan perpeserta didik.
3. Standar buku perpustakaan dinyatakan dalam jumlah judul dan jenis buku diperpustakaan satuan pendidikan.
4. Standar buku teks pelajaran diperpustakaan dinyatakan didalam rasio jumlah buku teks pelajaran untuk masing-masing mata pelajaran di perpustakaan satuan pendidikan untuk setiap peserta didik.
5. Kelayakan isi, bahasa, penyajian dan kegrafikan, buku teks pelajaran dinilai oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri.
6. Standar sumber belajar lainnya untuk setiap dinyatakan dalam rasio jumlah sumber belajar terhadap peserta didik sesuai dengan jenis sumber belajar dan karakteristik satuan pendidikan.
7. Standar rasio luas ruang kelas dan luas bangunan perpeserta didik dirumuskan oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri.
8. Standar kualitas bangunan minimal pada satuan pendidikan dasar dan menengah adalah kelas B, sedangkan pada satuan pendidikan tinggi adalah kelas A.
9. Pada daerah rawan gempa bumi atau tanah labil, bangunan satuan pendidikan harus memenuhi ketentuan standar bangunan tahan gempa.
10. Standar kualitas bangunan satuan pendidikan mengacu pada ketetapan menteri yang menangani urusan pemerintahan di bidang pekerjaan umum.
11. Pemeliharaan sarana prasarana pendidikan menjadi tanggung jawab satuan pendidikan yang bersangkutan, serta dilakukan secara berkala dan berkesinambungan dengan memperhatikan masa pakai yang ditetapkan dengan peraturan menteri.

Perencanaan sarana dan prasarana pendidikan merupakan pekerjaan yang kompleks, karena harus terintegritas dengan rencana pembangunan baik nasional, regional maupun lokal, perencanaan ini merupakan sistem perencanaan terpadu dengan perencanaan pembangunan tersebut. Perencanaan kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan tergantung pada jenis program pendidikan dan tujuan yang ditetapkan (Rika Megasari, 2014:44).

Pendidikan berkualitas memerlukan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana pendidikan adalah fasilitas-fasilitas yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai, seperti gedung, kelas, meja, kursi, dan alat-alat media pengajaran. Sementara prasarana pendidikan merupakan segala sesuatu yang secara tidak langsung menunjang proses pendidikan, seperti kebun, halaman, taman sekolah, dan jalan menuju sekolah. Sarana prasarana pendidikan berperan penting karena mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pengadaan sarana pendidikan.

Sarana dan prasarana sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan sarana dan prasarana yang lengkap, maka dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga lebih memfasilitasi siswa dalam belajar untuk mencapai hasil yang maksimal. Tim Penyusun Pembukaan Media Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2007) dalam Yeti Heryati, (2014: 196), yang dimaksud dengan “sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien”.

Sedangkan menurut Ibrahim Bafadal dalam Yeti Heryati, (2014: 196), sarana prasarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan dan prabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan harus mendapatkan perhatian dari pemerintah karena dengan kelengkapan dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan yang optimal bisa mencapai keberhasilan pembelajaran (Nurbaiti, 2015: 537). PERMENDIKNAS No.24 Tahun 2007 Pasal 1 mengatakan bahwa standar sarana dan prasarana bagi sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI), sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah (SMP/MTS), dan sekolah menengah atas/madrasah aliyah (SMA/MA) mencakup kriteria minimum baik sarana maupun prasarana (Miftakhul Jannah, 2010: 14).

Hanya dengan pendidikan yang inovatif, maka diharapkan percepatan kemajuan bangsa dapat dicapai, dengan fokus pada perbaikan pendidikan berkelanjutan. Dengan demikian, para calon pendidik, dan pendidik dalam jabatan yang melaksanakan praktik kependidikan nasional perlu memahami dasar, tujuan, formulasi, dan pengembangan pendidikan sebagai wujud dari inovasi pendidikan yang antisipatif. Jangan sampai pendidikan nasional tertinggal dari bangsa lain, sebab jika hal ini terjadi, atau pendidikan yang tidak tercerahkan maka nasib anak bangsa akan terus tertinggal. Kemajuan bangsa hanya mungkin diwujudkan dengan pendidikan yang maju pula dengan fokus kepada peserta didik sesuai dengan kemajuan zaman global dewasa ini (Syafaruddin, Asrul, Mesiono 2012: 21).

Inovasi pendidikan nasional bukan hanya berkenaan dengan perubahan gedung sekolah, dan fasilitas daya dukung pembelajaran. Justru inovasi

pendidikan yang akan dikaji berkenaan dengan inovasi kurikulum, manajemen dan kepemimpinan, serta kebijakan dalam pembelajaran dan profesionalisme guru. Fokus inovasi sebagaimana dikemukakan ini menjadi bagian penting dari kajian inovasi pendidikan bagi para guru, peminat dan pengkaji pentingnya pendidikan yang cerdas dan tercerahkan yang berpangkal pada guru-guru dan tenaga kependidikan yang inovatif (Syafaruddin, Asrul, Mesiono 2012: 21).

Sarana dan prasarana sebagai bagian integral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan mempunyai fungsi dan peran dalam pencapaian kegiatan pembelajaran sesuai kurikulum satuan pendidikan. Agar pemenuhan sarana dan prasarana tepat guna dan berdaya guna (efektif dan efisien), diperlukan suatu analisis kebutuhan yang tepat di dalam perencanaan pemenuhannya (Amirin Tatang M, 2011: 50).

Secara Etimologis (bahasa) prasarana berarti alat tidak langsung untuk mencapai tujuan dalam pendidikan, misalnya: lokasi/tempat, bangunan sekolah, lapangan olahraga, uang dsb. Sedangkan sarana berarti alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan. Misalnya ; Ruang, Buku, Perpustakaan, Laboratorium dan sebagainya. Dengan demikian dapat di tarik suatu kesimpulan bahwa administrasi sarana dan prasarana pendidikan itu adalah semua komponen yang secara langsung maupun tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan untuk mencapai tujuan dalam pendidikan itu sendiri. Menurut Keputusan Menteri P dan K No 079/ 1975, sarana pendidikan terdiri dari 3 kelompok besar yaitu:

1. Bangunan dan perabot sekolah
2. Alat pelajaran yang terdiri dari pembukuan, alat-alat peraga dan laboratorium.
3. Media pendidikan yang dapat di kelompokkan menjadi audiovisual yang menggunakan alat penampil dan media yang tidak menggunakan alat penampil.

Sarana pendidikan adalah segala macam peralatan yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran. Jika dilihat dari sudut murid, sarana pendidikan adalah segala macam peralatan yang digunakan murid untuk memudahkan mempelajari mata pelajaran (Suharsimi Arikunto, 2012:14).

Prasarana pendidikan adalah segala macam peralatan, kelengkapan, dan benda-benda yang digunakan guru (dan murid) untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan (M. Daryanto, 2006:51). Perbedaan sarana pendidikan dan prasarana pendidikan adalah pada fungsi masing-masing, yaitu sarana pendidikan untuk memudahkan penyampaian/mempelajari materi pelajaran, sedangkan prasarana pendidikan untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan. Dalam makna inilah sebutan “digunakan langsung” dan “digunakan tidak langsung” dalam proses pendidikan seperti telah disinggung di muka dimaksudkan. Jelasnya, disebut “langsung” itu terkait dengan penyampaian

materi (mengajarkan materi pelajaran), atau mempelajari pelajaran. Papan tulis, misalnya, digunakan langsung ketika guru mengajar (di papan tulis itu guru menuliskan pelajaran). Meja murid tentu tidak digunakan murid untuk menulis pelajaran, melainkan untuk “alas” murid menuliskan pelajaran (yang dituliskan di buku tulis; buku tulis itulah yang digunakan langsung) (Sadiman Arief, dkk, 2007:6).

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor pendidikan yang keberadaannya sangat mutlak dalam proses pendidikan (Kurniawati & Sayuti, 2013:99.). Secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Depdiknas, telah membedakan antara sarana pendidikan dan prasarana pendidikan. Sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Berkaitan dengan ini, Prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah (Jannah & Sontani, 2018: 65.).

Menurut E. Mulyasa dalam bukunya Manajemen Berbasis Sekolah. Sarana pendidikan adalah: “peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan khususnya proses belajar mengajar(Mulyasa, E., 2004:49.). Yang termasuk kedalam sarana pendidikan adalah gedung, ruang kelas, buku, meja, kursi, serta alat dan media pengajaran lainnya (Sri Herawati dkk., 2012: 21.). Adapun prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar maka komponen tersebut merupakan sarana pendidikan.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang secara langsung dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Sedangkan yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olah raga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan (Tanjung, 2017:158-159).

Sarana dan prasarana bagi lembaga pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berguna dan bermanfaat karena dengan melakukan analisis akan

menghindari sarana dan prasarana yang tidak terpakai ada di lembaga pendidikan. Sarana dan prasarana yang tidak terpakai merupakan suatu kerugian bagi lembaga pendidikan sehingga harus dihindari. Menurut Ibrahim Bafadal yang dikutip dalam bukunya *Manajemen Perlengkapan Sekolah*, mengartikan bahwa: “Sarana pendidikan merupakan semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Sedangkan prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah (Ibrahim Bafadal, 2014: 2-3)”.

Fasilitas pengajaran (sarana dan prasarana) dan kompetensi profesional yang dimiliki oleh seorang guru pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama yakni bagaimana membuat siswa merasa nyaman dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan berhasil sesuai yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan prestasi siswa.

Fasilitas atau benda-benda pendidikan dapat ditinjau dari fungsi, jenis atau sifatnya, yaitu (Ary H. Gunawan, 1996:115.):

1. Ditinjau dari fungsinya terhadap PBM. Sarana dan prasarana pendidikan ada yang berfungsi tidak langsung (kehadirannya tidak sangat menentukan) dan ada yang berfungsi langsung (kehadirannya sangat menentukan) terhadap PBM.
 - a. Prasarana pendidikan berfungsi tidak langsung (kehadirannya tidak sangat menentukan), termasuk dalam prasarana pendidikan ini adalah tanah, halaman, pagar, tanaman, bangunan sekolah, jaringan jalan, air, listrik, telepon, serta perabot/mobiler.
 - b. Sarana pendidikan berfungsi langsung (kehadirannya sangat menentukan) terhadap PBM, seperti alat pelajaran, alat peraga, alat praktek dan media pendidikan.

2. Ditinjau dari jenisnya. Fasilitas pendidikan dapat dibedakan menjadi fasilitas fisik dan fasilitas non fisik (Sinta, 2019: 81).
 - a. Fasilitas fisik atau fasilitas material yaitu segala sesuatu yang berwujud benda mati atau dibendakan yang mempunyai peranan untuk memudahkan atau melancarkan sesuatu usaha, seperti kendaraan, mesin tulis, komputer, perabot, alat peraga, model, media, dan sebagainya.
 - b. Fasilitas non fisik yakni sesuatu yang bukan benda mati, atau kurang dapat disebut benda atau dibendakan, yang mempunyai peranan untuk memudahkan atau melancarkan sesuatu usaha seperti manusia, jasa, uang.

3. Ditinjau dari sifat barangnya. Sarana dan prasarana pendidikan dapat dibedakan menjadi barang bergerak dan barang tidak bergerak, yang kesemuanya dapat mendukung pelaksanaan tugas (Yudi, 2012: 3).
 - a. Barang bergerak atau barang berpindah atau dipindahkan dikelompokkan menjadi barang habis-pakai dan barang tak habis pakai. Barang habis-pakai ialah barang yang susut volumenya pada waktu dipergunakan, dan dalam jangka waktu tertentu barang tersebut dapat susut terus sampai habis atau tidak berfungsi lagi, seperti kapur tulis, tinta, kertas, spidol, penghapus, sapu dan sebagainya. Sedangkan barang tak-habis-pakai ialah barang-barang yang dapat dipakai berulang kali serta tidak susut volumenya semasa digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama, tetapi tetap memerlukan perawatan agar selalu siap-pakai untuk pelaksanaan tugas, seperti mesin tulis, komputer, mesin stensil, kendaraan, perabot, media pendidikan dan sebagainya.
 - b. Barang tidak bergerak ialah barang yang tidak berpindah-pindah letaknya atau tidak bisa dipindahkan, seperti tanah, bangunan/gedung, sumur, menara air, dan sebagainya.
4. Ditinjau dari hubungannya dengan proses belajar mengajar. Sarana Pendidikan dibedakan menjadi 3 macam bila ditinjau dari hubungannya dengan proses belajar mengajar, yaitu (Ary H. Gunawan, 1996:116):
 - a. Alat pelajaran, adalah alat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar, misalnya buku, alat tulis, dan alat praktik.
 - b. Alat peraga, adalah alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa perbuatan-perbuatan atau benda-benda yang mudah memberi pengertian kepada anak didik berturut-turut dari yang abstrak sampai dengan yang konkret.
 - c. Media pengajaran, adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Ada tiga jenis media, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

Adapun prasarana pendidikan di sekolah bisa diklasifikasikan menjadi dua macam, diantaranya yaitu (Fadhilah, 2014):

1. Prasarana pendidikan yang secara langsung digunakan untuk proses belajar mengajar, seperti ruang teori, ruang perpustakaan, ruang praktik keterampilan, dan ruang laboratorium.
2. Prasarana sekolah yang keberadaannya tidak digunakan untuk proses belajar mengajar, tetapi secara langsung sangat menunjang terjadinya proses belajar mengajar, misalnya ruang kantor, kantin sekolah, tanah dan jalan menuju

sekolah, kamar kecil, ruang usaha kesehatan sekolah, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan tempat parkir kendaraan.

Adapun macam-macam sarana dan prasarana yang di perlukan di sekolah demi kelancaran dan keberhasilan kegiatan proses pendidikan sekolah adalah (Sinta Kartika dkk., 2019:117):

1. Ruang kelas, adalah tempat siswa dan guru melaksanakan Proses Kegiatan belajar mengajar.
2. Ruang perpustakaan, adalah tempat koleksi berbagai jenis bacaan bagi siswa dan dari sinilah siswa dapat menambah pengetahuan.
3. Ruang laboratorium (tempat praktek), adalah tempat siswa mengembangkan pengetahuan sikap dan keterampilan serta tempat meneliti dengan menggunakan media yang ada untuk memecahkan suatu masalah atau konsep pengetahuan.
4. Ruang keterampilan, adalah tempat siswa melaksanakan latihan mengenai keterampilan tertentu.
5. Ruang kesenian, dalah tempat berlangsungnya kegiatan-kegiatan seni.
6. Ruang fasilitas olah raga: tempat berlangsungnya latihan-latihan olahraga.

Terkait sarana dan prasarana, ketersediaan lahan dan ruang merupakan unsur utama dalam pelaksanaan aktifitas belajar-mengajar. Secara administrative, lahan yang diperlukan untuk mendirikan sekolah atau perguruan tinggi harus disertai dengan tanda bukti yang sah dan lengkap (sertifikat). Adapun jenis lahan tersebut harus memenuhi beberapa kriteria antara lain (Sinta Kartika dkk., 2019:118):

1. Lahan terbangun adalah lahan yang di atasnya berisi bangunan.
2. Lahan terbuka adalah lahan yang belum ada bangunan di atasnya.
3. Lahan kegiatan praktek adalah lahan yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan praktek.
4. Lahan pengembangan adalah lahan yang dibutuhkan untuk pengembangan bangunan dan kegiatan praktek.

Strategi implementasi inovasi sarana dan prasarana yang tepat guna, maksudnya ialah berbicara mengenai inovasi (pembaharuan) mengingatkan kita pada istilah *invention* dan *discovery*. *Invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru artinya hasil karya manusia. *Discovery* adalah penemuan sesuatu (benda) yang sebenarnya telah ada sebelumnya. Dengan demikian, inovasi dapat diartikan usaha menemukan benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan (usaha *invention* dan *discovery*). Inovasi adalah penemuan yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi dapat berupa hasil dari *invention* atau *discovery*. Inovasi dilakukan dengan tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

Inovasi atau perubahan yang direncanakan oleh organisasi dengan kegiatan yang berorientasi pada pengembangan dan penerapan gagasan-gagasan baru agar menjadi kenyataan yang bermanfaat dan menguntungkan. Proses inovasi dapat dianalogikan sebagai proses pemecahan masalah yang di dalamnya terkandung unsur kreativitas. Dalam hal inovasi pendidikan sebagai usaha perubahan pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus melibatkan semua unsur yang terkait di dalamnya, seperti inovator, penyelenggara inovasi seperti kepala sekolah, guru dan siswa.

Keberhasilan inovasi pendidikan tidak saja ditentukan oleh satu faktor tertentu saja, tetapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Inovasi pendidikan yang berupa *top-down* model tidak selamanya berhasil dengan baik (Ibrahim Bafadal, 2014:62). Hal ini disebabkan oleh banyak hal, antara lain adalah penolakan para pelaksana seperti guru yang tidak dilibatkan secara penuh baik dalam perencanaan maupun pelaksanaannya.

Sementara itu inovasi yang lebih berupa *bottom-up* model dianggap sebagai suatu inovasi yang langgeng dan tidak mudah berhenti, karena para pelaksana dan pencipta sama-sama terlibat mulai dari perencanaan sampai pada pelaksanaan. Oleh karena itu, mereka masing-masing bertanggung jawab terhadap keberhasilan suatu inovasi yang mereka ciptakan. Strategi yang dapat diterapkan dalam mengimplementasikan sarana dan prasarana tepat guna yaitu (Ibrahim Bafadal, 2014:63):

1. Melakukan analisis mengenai kebutuhan akan sarana dan prasarana sehingga tidak terjadi pemborosan sarana dan tidak ada sarana yang tidak terpakai.
2. Melakukan penyesuaian kebutuhan dengan sarana dan prasarana.
3. Memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana.
4. Melakukan pelatihan ketika ada sarana dan prasarana baru sehingga dapat digunakan secara cepat dan tepat.
5. Melakukan penghapusan ketika ada barang yang sudah tidak terpakai.

Pembaharuan dalam bidang pendidikan merupakan suatu karakter dunia modern. Hal tersebut pada dasarnya berkisar pada persepsi bahwa pendidikan merupakan menara gading dan pelopor pembaharuan. Segi kognitif pendidikan tetap mendapat prioritas yang tinggi dalam proses pendidikan, namun masalah integrasi proses dan hasil belajar dengan kehidupan yang nyata dengan masa depan semakin meminta penekanan-penekanan baru, khususnya kurikulum pendidikan, seyogyanya dirancang untuk memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang peningkatan kreativitas, intelektualitas, dan daya analisis (Yusuf, 2009:54).

Berikut ini dijelaskan pendekatan-pendekatan dalam manajemen inovasi sarana prasarana, yaitu (Dirham Andiputra, 2022):

1. Orang dan keterampilan, artinya bahwa inovasi sarana dan prasarana diarahkan kepada peningkatan kemampuan orang sebagai penyelenggara dan ilmu pengetahuan serta ketrampilan output yang di harapkan;
2. Alat dan bahan, artinya bahwa inovasi melekat pada alat dan bahan Pendidikan yang akan di pergunakan untuk melaksanakan program dan latihan peserta didik program Pendidikan.
3. Teknologi manual artinya bahwa inovasi sarana dan prasarana pendidikan terdiri atas alat dan bahan yang bersifat manual yang akan di pergunakan oleh pelaksana dan peserta didik.
4. Teknologi komputerisasi. artinya bahwa teknologi komputerisasi merupakan bagian dari inovasi pengembangan sarana dan prasarana pendidikan dan pengajaran.
5. Teknologi informasi artinya bahwa teknologi informasi merupakan bagian dari inovasi pengembangan sarana dan prasarana pendidikan dan pengajaran guna menunjang kelancar dalam transfer ilmu pengetahuan dan ketrampilan dari guru kepada peserta didik.

Inovasi pendidikan sendiri dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah kependidikan. Jadi, yang merupakan suatu ide, barang, metode, yang dirasakan maupun diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil inversi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan adalah pengertian inovasi pendidikan (Ihsan, 1995: 192). Namun inovasi Pendidikan dalam konteks sarana dan prasarana pendidikan, akan dapat berjalan dengan baik dan akan menghasilkan suatu hal yang positif dan lebih baik, jika para praktisi pendidikan memahami beberapa karakteristik dari inovasi pendidikan serta kebutuhan akan sarana dan prasarana Pendidikan, karena karakteristik inovasi pendidikan tersebut merupakan sifat yang melekat pada diri inovasi pendidikan itu sendiri (Muhammad Kristiawan, 2018 : 25).

Dalam konteks pendidikan, sarana prasarana adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun tidak bergerak, yang secara langsung ataupun tidak langsung, dapat berpengaruh terhadap tujuan pendidikan (Wahyudin, 2005: 5).

Referensi

- Abdurrahman, Maman dan Sambas Ali Muhidin. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Organisasi dan Administrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arum, Wahyu Sri Ambar. (2006). *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Jakarta. CV. Multi Karya Mulia.
- Bafadal, Ibrahim. (2008). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Barnawi & M. Arifin. (2012). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Daryanto, M. (2010). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2001). *Administrasi pendidikan*. Jakarta. Rieka Cipta.
- Depdiknas. (2007). *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan Dirjen Peningkatan Mutu dan Kependidikan*. Depdiknas.
- H. Gunawan, Ary. (1996). *Administrasi Sekolah (Administrasi Pendidikan Mikro)*. Jakarta. PT Rhineka Cipta.
- Kasan, Tholib. (2000). *Teori dan Aplikasi Administrasi Pendidikan*. Jakarta. Studia Press.
- Kristiawan, M., & Et.al. (2018). *Inovasi Pendidikan*. In Wade Group (Issue July)
- Mulyasana, Dedy. (2011). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat. Gaung Persada Press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 42, ayat 1-2.
- Rugaiyah dan Atik Sistimatik. (2011). *Profesi Keguruan*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryantoro, Arief dan FX. Suwanto. (2007). *Metode & Teknik Penelitian Sosial*. Yogyakarta. ANDI.
- Syafaruddin, Asrul, Mesiono, P. (2012). *Inovasi Pendidikan*. (Issue 9).
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Pasal 3.
- Yanuar, A. (2012). *Jenis- Jenis Hukuman Edukatif Untuk Anak SD*. Jogjakarta. DIVA Press.

BAB 11

INOVASI PENDIDIKAN DALAM PENINGKATAN PROFESIONAL PENDIDIK

A. Profesionalitas Pendidik

1. Profesi

Secara leksikal, istilah "profesi" mengandung berbagai makna dan pengertian. Dalam kutipan Hornby yang dikutip oleh Saud (2013: 3), "profesi" mengacu pada dua hal. Pertama, "profesi" adalah ungkapan dari kepercayaan dan keyakinan terhadap suatu kebenaran, terutama dalam konteks ajaran agama. Kedua, "profesi" juga merujuk pada suatu pekerjaan atau bidang tertentu.

Menurut Tilaar (2002:86), "profesi" adalah jenis pekerjaan yang bisa berupa jabatan dalam hirarki birokrasi. Profesi ini memerlukan keahlian khusus dan memiliki etika yang spesifik yang harus dijunjung tinggi oleh para pelaku jabatan tersebut, serta melayani masyarakat dengan standar baku.

Sementara menurut Supriadi (1998: 95), "profesi" merujuk pada suatu pekerjaan atau jabatan yang menuntut keahlian tinggi, tanggung jawab, dan kesetiaan terhadap profesi. Oleh karena itu, tidak semua pekerjaan dapat disebut sebagai profesi. Profesi membutuhkan persiapan dan latihan khusus dalam bidang pekerjaan yang bersangkutan. Sebagai contoh, profesi sebagai polisi membutuhkan pelatihan dan pendidikan di bidang kepolisian, profesi sebagai pengacara memerlukan pendidikan di bidang hukum, profesi sebagai akuntan memerlukan pendidikan akuntansi, dan seterusnya. Begitu pula profesi sebagai pendidik, khususnya pendidik Pendidikan Agama Islam, membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan bidang Pendidikan Agama Islam.

Vollmerr, seperti yang dikutip oleh Saud (2013: 5), menggunakan pendekatan sosiologis untuk memahami "profesi" sebagai suatu jenis model atau tipe ideal pekerjaan. Namun, dalam realitasnya, mewujudkan tipe ideal tersebut tidaklah mudah. Meskipun demikian, dengan usaha yang sungguh-sungguh, mungkin saja mencapai profesi sebagai tipe ideal pekerjaan. Proses usaha menuju terpenuhinya persyaratan suatu jenis model pekerjaan ideal itulah yang disebut dengan profesionalisasi.

Menurut Sanusi (1990: 19), profesi merujuk pada jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus dari para anggotanya. Artinya, hanya orang-orang yang telah mendapatkan pendidikan, pelatihan, dan persiapan khusus yang dapat melaksanakan pekerjaan tersebut. Keahlian ini harus diperoleh melalui proses yang terstruktur, terprogram, dan terencana dengan baik.

Dari berbagai penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa profesi adalah jenis pekerjaan atau jabatan yang menuntut keahlian dan persyaratan khusus, serta melibatkan tanggung jawab dan kesetiaan terhadap profesi tersebut untuk dapat memperoleh kepercayaan dari pihak yang memerlukannya. Inti dari profesi adalah seseorang harus memiliki keahlian tertentu yang diperoleh melalui pembinaan, bimbingan, dan pengembangan yang dilakukan secara berkelanjutan.

2. Prinsip-prinsip Profesi Pendidik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang tenaga Pendidik, pasal 7 ayat (1) dan ayat (2) menegaskan bahwa profesi pendidik dan profesi dosen merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme;
- b. Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia;
- c. Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang tugas;
- d. Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas;
- e. Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan;
- f. Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja;
- g. Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan serta berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat;
- h. Memiliki jaminan terhadap perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan; dan
- i. Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan pendidik.

Pengembangan profesi pendidik atau pemberdayaan profesi dosen dilaksanakan melalui pengembangan diri yang dilakukan secara demokratis, berkeadilan, tidak diskriminatif, dan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, kemajemukan bangsa, dan kode etik profesi. Hal ini menegaskan bahwa profesi pendidik dan dosen bukan hanya berbasis pada kualifikasi akademik, tetapi juga melibatkan aspek-aspek moral, kompetensi, dan tanggung jawab sosial dalam meningkatkan mutu pendidikan serta pelayanan terhadap masyarakat.

B. Konsep Profesionalitas Pendidik

Kata 'profesional' menurut Fathurrahman dan Suryana mengacu pada dua hal. *Pertama*, 'profesional' mengarah pada orang yang menyandang suatu profesi atau menduduki jabatan tertentu. *Kedua*, 'profesional' juga mengacu pada penampilan seseorang dalam melakukan pekerjaannya sesuai dengan profesinya.

Pada pengertian kedua ini, 'profesional' dibedakan dengan '*non-profesional*' atau 'amatir' (Fathurrahman dkk, 2015: 18). Dalam bahasa awam, seseorang dianggap profesional jika cara kerjanya baik, cekatan, terampil, dan hasilnya memuaskan. Sebagai imbalan, seorang profesional biasanya menerima uang atau bentuk imbalan lainnya. Sebaliknya, seorang amatir dianggap belum mampu bekerja secara terampil, tidak cekatan, dan masih dalam tahap belajar.

Seorang profesional menjalankan pekerjaannya sesuai dengan tuntutan profesi atau dengan kata lain memiliki kemampuan dan sikap sesuai dengan tuntutan profesinya (Tilaar, 2002: 86). Mereka berpegang pada prinsip profesionalisme dan bukan menjadi amatir. Oleh karena itu, seorang profesional akan terus-menerus meningkatkan mutu secara sadar melalui pendidikan dan pelatihan.

Salman Ruysdie (2012: 11) menyatakan bahwa secara sederhana, sosok profesional adalah seseorang yang ahli dalam bidang pekerjaan yang dilakukannya. Sebagai contoh, dokter profesional adalah seorang dokter yang ahli di bidang kedokteran, atlet profesional adalah seorang atlet yang ahli di bidang olahraga yang ditekuninya, musisi profesional adalah seorang musisi yang ahli di bidang seni musik, dan pendidik profesional adalah seorang pendidik yang ahli di bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika seseorang benar-benar ahli dan paham betul mengenai pekerjaannya, maka ia akan menjalankan tugas tersebut dengan penuh dedikasi tinggi dan bertanggung jawab.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa profesional adalah orang-orang yang menjalankan pekerjaannya sesuai dengan tuntutan profesi atau memiliki kemampuan dan sikap sesuai dengan tuntutan profesinya. Seorang profesional diharapkan memiliki sikap positif terhadap profesinya dan selalu melakukan profesionalisasi diri dengan terus-menerus meningkatkan kualitas diri demi memenuhi tuntutan profesinya.

Menurut Moh. Uzer Usman (1991: 2), pendidik profesional adalah pendidik yang menguasai betul seluk-beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan prajabatan. Dengan demikian, pendidik profesional adalah pendidik yang memiliki kecakapan dan keahlian dalam mendidik dan mengelola pembelajaran sebagai bidang utama profesinya.

Peran seorang supervisor sangat penting dalam menciptakan pendidik-pendidik berkualitas dan pendidik teladan, serta peserta didik yang beriman dan bertaqwa, berakhlak, serta mencapai prestasi yang membanggakan. Seorang supervisor bertanggung jawab untuk mengawasi setiap pelaksanaan program pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan dan meneliti efektivitas program-program pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidik-pendidik perlu dibina dan dikembangkan secara berkelanjutan dalam usaha meningkatkan kualitas mereka (Kusyaeni, 2023: 233).

Profesionalitas pendidik dalam konteks ini mencakup berbagai kemampuan, seperti memahami pembelajaran, mengatur kelas, memahami psikologi anak, menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang efektif, menggunakan media pembelajaran, dan teknik mengajar lainnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Kusyaeni, 2023: 233).

Dalam Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada berbagai jalur pendidikan. Profesionalisme pendidik adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.

Pasal 39 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional. Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan definisi dari Fathurrahman dan Suryana (2015: 18), profesionalitas pendidik dapat diartikan sebagai sikap para pendidik terhadap profesinya sebagai pendidik serta tingkat pengetahuan dan keahlian mereka dalam mengelola pembelajaran dan tugas-tugas terkait lainnya. Dengan demikian, untuk menjadi seorang pendidik profesional, seorang pendidik harus memiliki komitmen tinggi terhadap profesinya, pengetahuan mendalam tentang pendidikan, dan kompetensi yang memadai dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagai pendidik.

Dalam pandangan Udin Syaefudin Saud (2013: 7) yang mengutip pendapat Sanusi dkk (1990: 19), profesionalitas mengacu pada sikap para anggota profesi terhadap profesinya serta tingkat pengetahuan dan keahlian yang mereka miliki untuk melaksanakan pekerjaan dengan baik. Dalam hal ini, seorang pendidik dapat dianggap profesional jika memiliki sikap yang sesuai dengan tuntutan profesi dan memiliki kompetensi yang memadai dalam melaksanakan tugas mengajar.

Wirawan (2002: 10) menyatakan bahwa profesionalitas merupakan pandangan atau pendapat bahwa suatu profesi harus dijalankan oleh para profesional dengan mengacu pada norma-norma profesionalitas. Ini berarti

seorang pendidik dianggap profesional jika dalam melaksanakan tugas mengajar mengikuti norma-norma yang berlaku dalam profesinya.

M. Surya (2006: 214) dan Suyanto dengan Asep Djihad (2012: 26) menyatakan bahwa profesionalitas adalah sebutan terhadap kualitas sikap para anggota suatu profesi terhadap profesinya serta tingkat pengetahuan dan keahlian yang mereka miliki untuk melaksanakan tugas-tugasnya. Dalam pandangan ini, profesionalitas mencerminkan tingkat keprofesionalan seseorang dilihat dari sikap, pengetahuan, dan keahlian yang diperlukan untuk melaksanakan tugasnya dengan baik.

Secara keseluruhan, definisi-definisi di atas menyatakan bahwa profesionalitas berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keahlian para anggota profesi dalam menjalankan tugas-tugasnya. Seorang pendidik dianggap profesional jika memiliki sikap yang sesuai dengan tuntutan profesi dan memiliki pengetahuan serta keahlian yang memadai dalam mengajar dan mengelola pembelajaran.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Profesionalitas Pendidik

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Profesionalitas Pendidik, seperti yang disebutkan oleh Titin Kartini (2011: 37), sembilan faktor yang dapat mempengaruhi profesionalitas pendidik yaitu: pendidikan dan pelatihan (*training*), kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), kualifikasi akademik atau latar belakang pendidikan, supervisi akademik, gaya kepemimpinan kepala sekolah, motivasi, kesejahteraan atau kompensasi, etos kerja, dan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendidikan dan Pelatihan (*Training*): Pendidik perlu mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang relevan dan berkelanjutan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam mengajar dan berinovasi dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP): Melalui MGMP, pendidik dapat berkolaborasi dengan rekan-rekan sejawat untuk berbagi ide, pengalaman, dan pengetahuan tentang metode dan strategi pengajaran yang inovatif.
3. Kualifikasi Akademik atau Latar Belakang Pendidikan: Tingkat kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan dapat mempengaruhi kemampuan pendidik dalam menghadirkan inovasi dalam pembelajaran.
4. Supervisi Akademik: Pengawasan dan bimbingan yang efektif dari pihak sekolah atau lembaga pendidikan dapat membantu pendidik dalam mengidentifikasi area pengembangan dan mendorong implementasi inovasi dalam pembelajaran.

5. Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah: Gaya kepemimpinan kepala sekolah yang mendukung dan memberikan kebebasan kepada pendidik untuk bereksperimen dan berinovasi akan memfasilitasi peningkatan profesionalitas pendidik.
6. Motivasi: Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat mempengaruhi semangat dan dorongan pendidik dalam mencari cara-cara baru untuk meningkatkan pembelajaran.
7. Kesejahteraan atau Kompensasi: Faktor ini dapat berperan dalam memotivasi pendidik untuk berinovasi dan berupaya meningkatkan profesionalitas, karena kesejahteraan dan kompensasi yang memadai dapat meningkatkan kepuasan kerja.
8. Etos Kerja: Etos kerja yang kuat, termasuk komitmen untuk selalu meningkatkan diri dan menghadirkan yang terbaik bagi siswa, dapat mempengaruhi inovasi pendidikan yang diimplementasikan oleh pendidik.
9. Kemampuan Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membuka peluang untuk inovasi dalam pengajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, pembangunan profesionalitas pendidik melalui inovasi pendidikan dapat tercapai, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan dan prestasi siswa. Selain faktor-faktor di atas, beberapa ahli juga menyebutkan adanya faktor penghalang dalam mencapai peningkatan profesionalitas pendidik. Beberapa hal tersebut adalah kurangnya waktu, kurangnya motivasi kerja, dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah atau rekan kerja.

Suyanto dan Asep Djihad (2012: 40-42) menyebutkan beberapa hal yang dapat mempengaruhi profesionalitas pendidik antara lain: reorganisasi dan rekonseptualisasi kegiatan supervisi atau pengawasan, sehingga kegiatan ini dapat menjadi sarana alternatif peningkatan mutu pendidik; optimalisasi kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP); dan program sertifikasi pendidik.

Dadang Suhardan (2010: 48) menyatakan bahwa selain supervisi akademik, faktor yang dapat mempengaruhi profesionalitas pendidik adalah situasi dan lingkungan yang kondusif yang meliputi tempat, fasilitas, kultur atau budaya sekolah, serta iklim dan gaya kepemimpinan yang dapat menumbuhkan kembangkan pembelajaran. Pada situasi yang kondusif pendidik akan dapat mengembangkan profesionalitasnya, sehingga pendidik sanggup menangani dan mengakomodasikan persoalan yang difokuskan pada peristiwa belajar secara efektif.

Dalam upaya meningkatkan profesionalitas pendidik, penting bagi semua pihak terkait untuk memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya, sekaligus mengatasi faktor penghalang yang ada. Dukungan dan peran aktif dari

pemerintah, kepala sekolah, rekan kerja, dan lingkungan sekolah secara keseluruhan sangatlah penting untuk menciptakan pendidik-pendidik yang profesional dan berkualitas.

D. Kesimpulan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Profesionalisme para pendidik menjadi faktor krusial dalam menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, tantangan yang dihadapi dunia pendidikan semakin kompleks. Oleh karena itu, inovasi pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk terus meningkatkan profesionalisme pendidik.

Inovasi pendidikan merujuk pada upaya-upaya kreatif dan progresif dalam menciptakan cara-cara baru dalam proses belajar-mengajar, mengelola pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dalam konteks peningkatan profesional pendidik, inovasi pendidikan memainkan peran yang sentral dalam membekali mereka dengan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan terkini yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman.

Salah satu bentuk inovasi pendidikan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dalam kelas memberikan peluang besar bagi para pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif. Dengan bantuan perangkat teknologi, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan berbasis pada kebutuhan individual setiap peserta didik.

Selain itu, inovasi dalam kurikulum juga menjadi hal penting dalam meningkatkan profesionalisme pendidik. Kurikulum yang responsif dan relevan dengan perkembangan zaman memungkinkan para pendidik untuk lebih mudah menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Kurikulum yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kritis berpikir, kolaborasi, dan komunikasi, akan membantu membekali peserta didik dengan kemampuan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja masa depan.

Selain itu, pengembangan program pembinaan dan pengembangan profesional pendidik juga menjadi bagian penting dari inovasi pendidikan. Program pelatihan, workshop, dan kegiatan pengembangan lainnya dapat membantu pendidik untuk terus meningkatkan kualitas diri, memperdalam pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan dalam mengajar. Dukungan dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan organisasi profesi juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan profesionalisme pendidik.

Inovasi pendidikan juga dapat melibatkan peran aktif para pendidik dalam penelitian dan pengembangan pendidikan. Mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan metode pembelajaran baru, menguji strategi pengajaran, dan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang belum terpenuhi. Melalui penelitian, pendidik dapat menjadi agen perubahan dan kontributor dalam meningkatkan kualitas sistem pendidikan.

Dalam menghadapi tantangan dan dinamika dunia pendidikan, inovasi menjadi kunci penting dalam meningkatkan profesionalisme pendidik. Inovasi pendidikan membuka peluang dan tantangan bagi para pendidik untuk terus beradaptasi, belajar, dan mengembangkan diri. Dengan inovasi, pendidik dapat menjadi garda terdepan dalam menciptakan masa depan pendidikan yang lebih baik, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Dengan demikian, inovasi pendidikan menjadi pondasi yang kokoh dalam memperkuat profesionalisme pendidik dan mencapai tujuan pembangunan pendidikan yang berkelanjutan dan inklusif.

Dalam upaya meningkatkan profesionalitas pendidik, inovasi pendidikan menjadi langkah strategis. Melalui penggunaan teknologi, pelatihan, kolaborasi, dan pengembangan lingkungan yang kondusif, pendidik dapat terus mengasah kemampuan, berinovasi dalam metode pengajaran, dan memenuhi tuntutan zaman. Inovasi pendidikan tidak hanya berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan profesionalisme pendidik dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan berdampak positif bagi masa depan peserta didik dan bangsa.

Referensi

- Aqib, Zainal. (2002). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya. Insan Cendekia.
- Fathurrahman, Pupuh. (2015). *Supervisi Pendidikan dalam Pengembangan Proses Pengajaran*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Kartini, Titin. (2011). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Profesional Pendidik di SMK Negeri 1 Losarang Kabupaten Indramayu*. Tesis Jakarta. Program Pascasarjana Universitas Indonesia
- Kusyaeni. (2023). *Supervisi Dalam Al-Qur'an Dan Hadits*. Educational Leadership 2 (2)
- Nata, Abuddin. (2003). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media.
- Rusydie, Salman. (2012). *Tuntunan Menjadi Guru Favorit*. Yogyakarta. Flash Books.

- Sanusi. (1990). *Studi Pengembangan Model Pendidikan Profesional Tenaga Kependidikan*. Bandung. PPS IKIP Bandung.
- Saud, Udin Syaefudin. (2013). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung. Alfabeta.
- Sudiyanto. (2008). “*Pengaruh Supervisi, Pendidikan dan Pelatihan, serta Partisipasi dalam Kelompok Kerja Guru terhadap Profesional Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang*”. Tesis Semarang. Pascasarjana UNNES
- Suhardan, Dadang. (2010). *Supervisi Profesional*. Bandung. Alfabeta.
- Surya, M. (2006). *Percikan Perjuangan Guru Menuju Guru Profesional, Sejahtera, dan Terlindungi*. Bandung. Pustaka Bani Quraisy
- Suyanto. (2012). *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta. Multi Pressindo
- Tilaar, HAR. (2002). *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab II Pasal 6.
- Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat (1).
- Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 (4).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 Ayat (2).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal 7 ayat (1) dan ayat (2).
- Usman, Moh. Uzer. (1991). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wirawan, *Profesi dan Standar Evaluasi*, Jakarta: Yayasan Bangun Indonesia dan UHAMKA Press, 2002

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM lahir di Kendari, 13 Juli 1982. Penulis menyelesaikan pendidikan (D-4) di Sekolah Tinggi Penyuluhan Pertanian Malang Tahun 2006. Pendidikan S-2 dan S-3 di FP-UB Malang Minat Penyuluhan dan Komunikasi Pembangunan Pertanian lulus pada tahun 2012 dan tahun 2019. Untuk Pendidikan profesi Insinyur diselesaikan di Fakultas Teknik Universitas Barwijaya pada tahun 2022. Menjadi Dosen di STPP Malang yang saat ini menjadi Politeknik Pembangunan Pertanian sejak tahun 2014.

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Lusi Zafriana, ST., MT. berdomisili di Baratajaya XI/3 Surabaya. Saat ini penulis Mengajar:

1. Pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra, Surabaya.
2. Pada Fakultas Teknik dan Manajemen Industri Sekolah Tinggi Teknologi Angkatan Laut, Surabaya.

BIOGRAFI PENULIS



Iswati, S.Pd.I, M.Pd.I, lahir di Wates, Kab. Lampung Tengah pada 12 April 1985, dari Ayahnya bernama Supardi (Alm), Seorang Petani, Ibunya Suwarni (almh) seorang ibu Rumah Tangga. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Mujair No.13 Kel. Yosodadi Kec. Metro Timur, Kota Metro. Pendidikan mulai penulis tempuh pada tahun 1991 hingga tahun 1997 di SDN Wates, Lampung Tengah, kemudian dilanjutkan di SLTPN 2 Bumi Ratu Nuban Lampung Tengah tahun 1997-2000. Setelah itu melanjutkan ke SMKN 1 Metro tahun 2000-2003, Kota Metro. Pendidikan selanjutnya ditempuh pada tahun 2009 di Strata 1 di STAIN Metro, tamat pada tahun 2013 dan Strata 2 juga di STAIN Metro, tamat di tahun 2015

Sebagai sarjana Pendidikan (S-1) program Pendidikan Agama Islam serta Magister Pendidikan (S-2) program Pendidikan Islam minat utamanya adalah kajian dalam bidang Psikologi, agama, spiritualitas, kesehatan/ gangguan mental dalam perspektif budaya. Sejak tahun 2015 penulis menjadi staf pengajar di Universitas Muhammadiyah Metro, tepatnya pada Fakultas Agama Islam. Mata

kuliah tetap yang diampunya sekarang adalah Psikologi Agama, Psikologi Perkembangan, Psikologi Pendidikan, Kapita Selekta Pendidikan Islam, Supervisi Pendidikan, Etika Profesi Keguruan dan Perbandingan Pendidikan.

Buku dan bahan ajar yang pernah ditulis yaitu Perbandingan Pendidikan Antar Negara, Etika Profesi Keguruan, dan Psikologi Agama, Psikologi Perkembangan, dan Kapita selekta Pendidikan Islam. Adapun artikel, buku dan bahan ajar yang pernah di tulis dapat di lihat di Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=8A1r934AAAAJ&hl=id> dan Sinta Kemendikbud: <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6103967>. Talian yang bisa di hubungi di No Telp dan WA: 085669717909, email iswatummetro@yahoo.com

BIOGRAFI PENULIS



Rizki Pebrina, M.A lahir pada tanggal 5 Februari 1988 di Bukittinggi Provinsi Sumatera Barat, anak kelima dari Asril (Ayah) dan Husniati (Ibu), menamatkan pendidikan SDN 07 Gulai Bancah tahun 2000, MTs dan MAS TI Candung Tahun 2007, kemudian melanjutkan studi ke STAIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi jurusan Pendidikan Agama Islam dan lulus tahun 2011. Pada tahun 2014 lulus di Pasca Sarjana IAIN Imam Bonjol Padang dengan konsentrasi Pendidikan Islam. Semenjak Tahun 2015 sampai sekarang menjadi dosen tetap di Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I, CIT. Aktif sebagai peneliti, penulis dan dosen profesional pada program studi S-1 Pendidikan Biologi dan S-2 Pendidikan IPA di Universitas Jambi. Memiliki motto dalam hidup, “Kalau tidak bisa menjadi garam yang menahan laju busuknya suatu daging, maka Janganlah menjadi ulat yang mempercepat laju busuknya suatu daging”. Latar belakang pendidikan tinggi: penulis menyelesaikan S-1 Pendidikan Biologi di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan S-2 Psikologi Pendidikan Islam di Univeristas Darul ‘Ulum Jombang (UNDAR) dan S-2 Pendidikan Sains (Biologi) Universitas Sebelas Maret (UNS). Kemudian

menyelesaikan pendidikan program Doktorat S-3 Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret (UNS) pada tahun 2017.

Penulis menekuni karir profesi sebagai dosen pendidikan mulai di Universitas PGRI Madiun (tahun 2014-2017), kemudian pada tahun 2018 diangkat menjadi dosen PNS dengan jabatan Lektor di Universitas Jambi sejak tahun 2018 hingga sekarang. Pada awal tahun 2022 diamanahi untuk menjadi Koordinator Pusat Studi Pengembangan Kurikulum dan Desain Pembelajaran, LP3M Universitas Jambi. Beberapa karya ilmiah yang pernah ditulis, diantaranya: Pengantar Pendidikan: Pendidikan Abad 21 Berbasis Revolusi Industri 4.0 Untuk Mata kuliah Pengantar Pendidikan; Model Pembelajaran INVOS; Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Solusi Miskonsepsi Mahasiswa; Teori Evolusi: Untuk Mata Kuliah Evolusi.

e-mail: ervan_jw@unja.ac.id

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Sarifa Suhra, S.Ag., M.Pd.I Tempat Tanggal Lahir Tosewo Wajo, 31 Desember 1975. Pekerjaan Dosen tetap STAIN/IAIN Bone Propinsi Sulawesi Selatan sejak 2009. Jenjang pendidikan SD No. 113 Tosewo Desa Botto Kec. Takkalalla Kab. Wajo (1981-1987). Madrasah Tsanawiyah Negeri Pompanua Kec. Ajangale Kab. Bone (1989-1992). Madrasah Aliyah Putri As'adiyah Pusat Sengkang Jurusan Syari'ah (1992-1995). Strata Satu (S1) ditempuhnya di Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah IAIN Alauddin Makassar (1996-2000). S2 di kampus yang sama selesai 2003. S3 masih di kampus yang sama namun telah berstatus UIN selesai pada tahun 2014. Selain sebagai dosen PNS penulis juga aktif dalam berbagai organisasi seperti; MUI (Majelis Ulama Indonesia) Kab. Bone (2010- Sekarang), ICMI (Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia) Kab. Bone (2010-2015). Muslimat NU, FKCA (Forum kajian Cinta al-Qur'an), yayasan Hidmat (Himpunan Da'iyah dan Majelis Taklim) Muslimat NU, dan Pembina ISNU (Ikatan sarjana Nahdhlatul Ulama) Bone periode 2019-2024. Saat ini penulis terdaftar sebagai dosen tetap pascasarjana IAIN Bone sejak 2015 dengan tugas tambahan sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Bone sejak 2022

BIOGRAFI PENULIS

Irvandi berdomisili di Simpang Empat Pasaman Barat. Penulis belajar di STAI YAPTIP Pasaman Barat jurusan Pendidikan Agama Islam. Penulis gemar menulis dan setiap ada kesempatan berpartisipasi dalam menulis artikel dan buku yang ber-ISBN. Kecintaan terhadap menulis sudah tumbuh sejak penulis masih masa Sekolah.

BIOGRAFI PENULIS



Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I, lahir di Sleman tahun 1990 silam. Ibu tiga anak ini menempuh Pendidikan S1 dan S2 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Ia memulai karir dengan menjadi pengajar di SD Negeri Sokowaten dan SD Masjid Syuhada sebagai guru pendamping BTA (2012-2013), guru Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah Gondanglegi (2013) dan guru ISMUBA di SMK Muhammadiyah 1 Turi (2013-2016). Saat ini, Anisa merupakan seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (2016-sekarang).

Setelah aktif menjadi dosen, banyak kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilakukan, khususnya dalam bidang Pendidikan dan kesejahteraan masyarakat. Salah satu organisasi yang diikuti adalah Nasyiatul Aisyiyah, gerakan keputrian yang berfokus pada pemberdayaan perempuan muda dalam aspek sosial dan pendidikan. Ia kini juga bergabung sebagai Fasilitator Sekolah Penggerak Kemendikbudristek yang ditugaskan untuk mendampingi beberapa sekolah di Kabupaten Kulon Progo.

Beberapa karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan di antaranya berjudul *Development of Social Emotional Learning for Generation Alpha in Islamic Education Perspective* (2019); *The Multiple Intelligences Dimension in Indonesia's Religious Education* (2020); *Interest and Reading Ability of Islamic Education Student in Increasing Teacher Candidates Competence* (2021); *Islamic Education Values in the Implementation of 'Gernasbaku' in Muslim Families* (2022). Ada pula *book chapter* yang mengkaji tentang Pengembangan Kurikulum Merdeka (2022).

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Amiruddin, S.Pd.I., M.A lahir di Sangkelan, lahir di Sangkelan, Kecamatan Banda Baro Kabupaten Aceh Utara pada 14 Mei 1986. Setelah menempuh pendidikan dasar di kampung halaman pada MIN Krueng Geukueh No.2 (2000) dan MTsN Dewantara (2003), seterusnya MAN Krueng

Geukueh (2006), STAI Almuslim Bireuen 2006-2010. Kemudian Tahun 2012 mendapat kesempatan meraih beasiswa penuh dari Pemerintah Aceh untuk melanjutkan studi S2 di PPs UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan selesai tahun 2014. Tahun 2019 kembali mendapat beasiswa penuh dari Pemerintah Aceh melalui BPSDMA untuk melanjutkan studi S3 di UIN Ar-Raniry, selesai Tahun 2023.

Sejak tahun 2015 penulis tercatat sebagai dosen pada IAI Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh. Selain itu penulis juga aktif di berbagai organisasi diantaranya Pengurus Komunitas Demokrasi Aceh Utara (2013) Wakil Ketua Senat Mahasiswa Pascasarjana IAIN Ar-Raniry (2013) dan tercatat sebagai Sekjend KNPI Kecamatan Banda Baro Kabupaten Aceh Utara (2015-2018).

Prestasi yang telah penulis raih diantaranya "Best Presenter Awards, at The International Conference on Dayah Studies (ICODS)" tahun 2021. Adapun karya tulisnya dalam bentuk buku dan artikel dapat diakses pada link google scholar

<https://scholar.google.co.id/citations?hl=en&user=Pg6GKBcAAAAJ>. Penulis juga telah mencapai publikasi internasional dengan ID Scopus [Scopus 57816714700](https://scopus.org/authorid/57816714700).

BIOGRAFI PENULIS

Khalimatus Sadiyah M.Pd.I adalah akademisi dan praktisi di bidang pendidikan, lahir pada tanggal 3 November 1986 di Jepara. Pada tahun 2013, ia berhasil meraih gelar Magister (S2). Pada tahun yang sama, ia diangkat menjadi dosen di Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara sampai sekarang. Tidak puas dengan pencapaian yang diraihinya, ia memutuskan untuk mengejar gelar Doktor (S3) di Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Ilmu Pendidikan melalui program beasiswa. Ia pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam periode 2017-2021. Sekarang ia dipercaya menjadi Kepala Pusat Pengembangan Sistem Pendidikan dan Inovasi Unisnu Jepara periode 2021-2025. Publikasi di jurnal antara lain *Model Pembelajaran PAI Berbasis Quantum Teaching di SMP se-Kabupaten Jepara* (2015), *APE Islami sebagai Media Interaktif di RA Panatush Shibyan Batealit Jepara* (2017), *Rekonstruksi Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional* (2021), *Kajian Teoritis tentang Hubbul Wathan Minal Iman dalam Upaya Menjaga Eksistensi Pancasila* (2021), *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar bagi Pendidik Madrasah* (2022).

BIODATA PENULIS

Supardi Ritonga lahir dari pasangan Torkis Ritonga (almarhum) dan Ibunda Tialom Rambe di Aek Pisang Kecamatan Aek Bilah Kabupaten Tapanuli

Selatan tepatnya tanggal 17 September tahun 1984. Anak ke 6 dari tujuh bersaudara. Manamatkan pendidikan dari SDN Inpres Aek Pisang, MTs Pesantren Ihyaul Ulum Purba Sinomba, MAN 1 Padang Sidimpuan, S.1 IAIN Imam Bonjol Padang, S2 Pendidikan Islam IAIN Imam Bonjol Padang lulus tahun 2021, dan Sedang melanjutkan Program Doctoral (S3) UIN SUSKA RIAU. Riwayat pekerjaan, memulai karir dari tahun 2010 sebagai Guru di SDN 15 Lolong Padang, dan SMP IT Budi Mulia Padang sampai tahun 2012, dan menjadi dosen di STAIN Bengkalis dari Tahun 2018 Sampai Sekarang.

BIODATA PENULIS



Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I lahir di Jake Teluk Kuantan pada tanggal 22 Oktober 1988. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Perjalanan pendidikan dimulai dari SDN 015 Jake, di mana penulis berhasil lulus pada tahun 2001. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTs Pondok Pesantren Bahrul Ulum Pantai Raja dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2004. Penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAS Ummatan Wasathan Pondok Pesantren Teknologi Riau dan lulus pada tahun 2007.

Tidak berhenti di situ, Penulis melanjutkan pendidikan tinggi di jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis berhasil menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) pada tahun 2011. Tidak puas dengan pencapaian tersebut, pada tahun yang sama, penulis kembali menempuh pendidikan strata dua (S2) di Prodi Manajemen dan Kebijakan Pendidikan Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan berhasil meraih gelar Magister pada tahun 2014. Sekarang penulis sedang menempuh Program Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Saat ini, penulis menjabat sebagai Dosen tetap di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi. Jabatan akademik yang pernah diduduki adalah Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi periode 2017-2021.