



## **Analisis Berbagai Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Adopsi Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19**

**Diana Kusumaningrum<sup>1</sup>, Guruh Salafi<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1</sup>  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang<sup>1</sup>, SMA Negeri 5 Malang<sup>2</sup>  
e-mail: [kusumadiana856@gmail.com](mailto:kusumadiana856@gmail.com)

### **Abstrak**

Adanya pandemi Covid 19 menyebabkan desakan dalam bidang pendidikan untuk berinovasi. Pelaksanaan inovasi di sekolah selama pandemi Covid 19 banyak mengalami kendala sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa pandemi Covid 19, sehingga dapat memunculkan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas serta kebijakan dari pihak yang berwenang untuk memperbaiki kondisi dalam bidang pendidikan. Jenis penelitian ini adalah penelitian *survey* dengan menggunakan teknik *random sampling* untuk pengambilan sampelnya. Pelaksanaan penelitian dilakukan di 16 sekolah dasar negeri di Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa pandemi Covid 19 yaitu faktor siswa, orang tua, guru, serta sarana dan prasarana.

**Kata Kunci:** *Faktor Inovasi Pembelajaran, Pandemi Covid 19.*

### **Abstract**

The Covid-19 pandemic has caused pressure in the education sector to innovate. The implementation of innovation in schools during the Covid-19 pandemic experienced many obstacles, causing learning objectives to not be achieved. Therefore, this study aims to determine the factors that influence the successful adoption of learning innovations during the Covid 19 pandemic, so that knowledge can be generated that can benefit the wider community as well as policies from the authorities to improve conditions in the field of education. This type of research is a survey research using random sampling technique for sampling. The research was conducted in 16 public elementary schools in Malang Regency. The results of the study indicate that the factors that influence the success of the adoption of learning innovations during the Covid 19 pandemic are the factors of students, parents, teachers, and facilities and infrastructure.

**Keywords:** *Learning Innovation Factors, Covid 19 pandemic.*

## **PENDAHULUAN**

Inovasi merupakan perubahan yang ditandai oleh hal yang baru. Artinya, inovasi merupakan ide, gagasan, praktik atau obyek yang diterima dan disadari sebagai hal yang baru oleh seseorang atau kelompok orang untuk diadopsi (Wahyudin & Susilana, 2015). Adopsi inovasi di sekolah dapat membawa

dampak positif apabila berhasil diadopsi yaitu adanya perubahan, pembaharuan, dan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut (Wagiran, 2007). Dampak positif dari inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah ini ditunjukkan untuk peningkatan kualitas kemampuan siswa.

Kualitas kemampuan siswa tersebut berorientasi pada keterampilan abad 21 yang saat ini dibutuhkan sebagai bekal siswa menghadapi tantangan kehidupan nyata. Keterampilan abad 21 ini mengacu pada empat pilar kehidupan yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* (Zubaidah, 2016). Keterampilan abad 21 yang mengacu pada empat pilar tersebut antara lain berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi (Redhana, 2019). Lebih lanjut (Mardhiyah *et al.*, 2021) menambahkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh para siswa antara lain metakognisi, berkomunikasi, inovasi dan kreatif, serta literasi informasi. Keterampilan yang dibutuhkan siswa tersebut tidak lepas dari peran serta guru dan komponen sekolah yang lain untuk melaksanakan adopsi inovasi pembelajaran.

Guru dan sekolah sering kali menghadapi kesulitan dalam adopsi inovasi di sekolah. Kesulitan dalam adopsi inovasi tersebut perlu diatasi agar penerapan inovasi yang salah satunya untuk penguasaan keterampilan abad 21 oleh siswa dapat tercapai. Diperlukan kerjasama berbagai pihak untuk mengatasi kesulitan ini diantaranya kepala sekolah, guru, administrator, orang tua siswa, dan masyarakat umumnya (Subadi, 2012). Oleh sebab itu perlu adanya komunikasi sehingga pihak yang terkait dapat mengetahui segala sesuatu yang dihadapi dalam adopsi inovasi.

Terkait pengetahuan tentang masalah yang dihadapi oleh pelaksana inovasi pembelajaran serta faktor yang mempengaruhi implementasi inovasi pembelajaran, maka penelitian ini akan mensurvey faktor-faktor apa saja yang dihadapi oleh guru dalam adopsi inovasi pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan didapatkan pengetahuan ilmiah mengenai faktor yang berpengaruh pada implementasi inovasi pembelajaran sehingga dapat memunculkan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas (Zaini, 2018), serta kebijakan dari pihak yang berwenang untuk memperbaiki kondisi dalam bidang pendidikan.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian survey dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *random sampling*. Sampel yang digunakan adalah 16 sekolah dasar negeri di Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data dengan wawancara kepada kepala sekolah maupun guru kelas. Adapun kisi-kisi wawancara disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Proses inovasi pembelajaran di suatu sekolah	1,2,3
2.	Inovasi pembelajaran yang telah dilakukan beserta latar belakang adanya inovasi tersebut	4,5,6

- |    |  |         |
|----|--|---------|
| 3. | Kecepatan adopsi inovasi di suatu sekolah                    | 7,8     |
| 4. | Faktor pendukung dan faktor penghambat proses adopsi inovasi | 9,10,11 |
- 

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama masa pandemi Covid 19, yaitu dimulai tahun 2020 awal telah diberlakukan pembelajaran *online* dimana siswa belajar di rumah dengan media *Hand Phone* (HP) atau laptop serta jaringan internet untuk mengikuti kelas jarak jauh yang diselenggarakan oleh guru. Selain pembelajaran *online*, guru juga mengadakan pembelajaran *offline* atau tatap muka secara langsung di kelas dengan waktu yang sangat terbatas. Perpaduan kedua strategi pembelajaran tersebut dikenal dengan *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* ini diterapkan karena adanya keluhan dari orang tua yang tidak mampu untuk mengajar putra putrinya sendiri di rumah. Adopsi inovasi pembelajaran ini (baik pembelajaran *online* maupun *blended learning*) menimbulkan beberapa masalah dalam penerapannya. Sehingga masalah tersebutlah yang ingin diketahui oleh peneliti untuk diulas sebagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa Covid 19.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai jawaban mengenai faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa pandemi Covid 19. Pertama faktor siswa, dimana siswa mengalami berbagai penurunan yaitu penurunan semangat untuk hadir dalam pembelajaran baik ketika diterapkan pembelajaran *online* maupun *offline*. Siswa sering tidak mengikuti pembelajaran tanpa keterangan. Selain itu, beberapa siswa jarang mengerjakan tugas, hal ini disebabkan siswa tidak mengerti mengenai materi yang diajarkan secara *online* dan lebih senang bermain baik bersama teman di lingkungan rumah maupun bermain *gadget* yang digunakan untuk belajar *online*. Penguasaan teknologi oleh siswa dan orang tuapun dapat mempengaruhi keberhasilan inovasi pembelajaran di masa pandemi Covid 19 ini (pembelajaran *online*). Awal pembelajaran *online* yang memaksa siswa dan orang tua untuk menguasai teknologi menyebabkan ketidak efektifan jam pembelajaran dikarenakan beberapa masalah yang tidak dapat diatasi sendiri. Contohnya saat penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* yang memang beberapa *tools* yang belum dipahami dan beberapa masalah seperti *microphon* yang belum aktif belum bisa diatasi oleh siswa dan orang tua. Namun, lambat laun siswa dan orang tua dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Ada pula sekolah yang mengambil kebijakan dengan meminta guru untuk mendatangi rumah-rumah siswa secara bergantian untuk mengajar siswa secara berkelompok (kelompok kecil).

Faktor kedua yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi tersebut adalah orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam motivasi belajar anak. Selama pembelajaran *online*, siswa lebih banyak berada di rumah, sehingga interaksi siswa dengan orang tua sangat diperlukan dalam peningkatan motivasi belajar. Hasil wawancara yang dilakukan, menunjukkan bahwa siswa dengan orang tua yang aktif mengikuti informasi yang disampaikan guru lewat media *online* lebih rajin mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dibanding dengan siswa yang orang tuanya tidak aktif. Ada pula kedua orang tua siswa

yang bekerja sehingga pembelajaran siswa yang dilakukan secara *online* kurang terkontrol. Kurangnya kontrol orang tua ini juga berpengaruh terhadap karakter siswa, salah satu contoh yaitu siswa menjadi tidak disiplin dalam mengikuti pembelajaran baik *online* maupun *offline*. Faktor kemampuan orang tua dalam mengajari siswa di rumahpun menjadi salah satu penyebab keberhasilan inovasi pembelajaran. Orang tua yang mampu mengajari siswa di rumah dengan baik akan mendukung pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Namun berbeda halnya bagi orang tua yang kurang mampu dalam mengajari anak baik dalam hal teknik mengajar maupun dalam hal pengetahuan. Orang tua yang kurang mampu mengajari anak akan menyebabkan kebingungan pada anak dalam memahami materi yang diajarkan.

Faktor ketiga yaitu guru, dimana pengetahuan; keterampilan; serta kreativitas guru baik dalam mengajar maupun dalam menggunakan teknologi pembelajaran *online* atau *blended learning* sangat diperlukan. Selain itu juga diperlukan sikap guru yang terbuka terhadap informasi dan keinginan mempelajari pengetahuan baru. Pembelajaran *online* dan *blended learning* merupakan strategi pembelajaran baru bagi guru-guru SD di Kabupaten Malang, sehingga masih memerlukan pengetahuan serta pelatihan mengenai teknologi yang dapat menunjang pembelajaran tersebut. Bagi guru yang tidak memiliki semangat belajar, maka akan mengalami banyak hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran *online* yang digunakan oleh guru pertama kali adalah *WhatsApp*, yang dalam pelaksanaannya mengalami kendala yaitu pemahaman siswa yang kurang serta motivasi belajar siswa yang sangat menurun. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran hanya digunakan untuk mengirimkan tugas untuk dikerjakan oleh siswa tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu oleh guru. Bagi orang tua yang mengerti materi maka siswa dapat diajari sendiri oleh orang tua, namun bagi orang tua yang tidak memahami materi maka akan mengalami kesulitan. Dengan masalah tersebut kemudian guru menggunakan media youtube yang di share ke grup *WhatsApp* sebagai penjelasan, dimana guru mengambil dari vidio yang dibuat orang lain. Ada pula guru yang menjelaskan sendiri melalui rekaman vidio atau rekaman suara kemudian dikirim grup *WhatsApp*. Lambat laun dengan adanya berbagai pelatihan, maka beberapa guru dapat membuat vidio pembelajaran sendiri dan di up load di youtube. Namun, masalah ketidakpahaman siswa masih menjadi masalah utama selain masalah mengenai banyaknya siswa yang jarang bahkan tidak pernah mengumpulkan tugas. Inovasi selanjutnya adalah penggunaan aplikasi *teleconference* yaitu *WhatsApp* namun dengan peserta yang terbatas, kemudian aplikasi *Zoom Meeting* gratis dengan waktu terbatas yaitu 40 menit kemudian aplikasi akan otomatis tertutup dan harus mengulang lagi namun dengan jumlah peserta lebih banyak (bisa digunakan untuk satu kelas). Ada pula yang memakai aplikasi *Google Meet* yang waktunya tidak dibatasi dan dapat pula menampung peserta lebih banyak sehingga bisa langsung digunakan untuk satu kelas. Namun masalah dari aplikasi *teleconference* adalah jaringan yang tidak stabil sehingga pembelajaran tidak efektif. Aplikasi pembelajaran yang lain yang digunakan juga oleh beberapa guru

adalah *quiziz*, *google classrom*, *google drive*, telegram, IGTV, dan lain sebagainya. Berbagai inovasi pembelajaran *online* ini mengalami satu masalah yang sama yaitu tentang motivasi belajar siswa serta pemahaman siswa. Masalah lain yang muncul adalah mengenai karakter siswa dimana siswa dengan kedua orang tua yang bekerja akan lebih terlihat penurunannya dikarenakan kurang adanya interaksi antara orang tua dan siswa. Karakter tersebut contohnya adalah kedisiplinan, kejujuran, semangat belajar, dan lain sebagainya. Sehingga munculah inovasi selanjutnya dari kebijakan sekolah yaitu adanya tatap muka terbatas yaitu pembelajaran di kelas dengan pembatasan waktu belajar yang lebih sedikit yaitu antara 1,5 jam hingga 2 jam saja sebanyak 3 kali dalam seminggu. Pembelajaran tetap dilaksanakan setiap hari dengan melaksanakan pembelajaran *online* apabila tidak ada jadwal untuk tatap muka terbatas atau lebih sering disebut pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* dinilai lebih efektif dari pada pembelajaran yang sepenuhnya *online* dari segi pemahaman siswa maupun motivasi siswa meskipun ada pula beberapa siswa yang tidak pernah mengikuti pembelajaran meskipun tatap muka terbatas.

Faktor keempat yaitu sarana dan prasarana pembelajaran siswa di rumah. Sarana dan prasarana ini antara lain *gadget*, pulsa dan *signal*. Tidak semua siswa memiliki *gadget* (baik orang tua maupun siswa) yang mendukung pembelajaran *online* dan pulsa untuk pembelajaran *online* sehingga ada juga guru yang memberikan tugas secara *offline* yang harus diambil ke sekolah. Hal ini dipengaruhi oleh faktor ekonomi orang tua. Ada pula beberapa siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran online sesuai jadwal pembelajaran yang ditentukan sekolah dikarenakan harus menunggu orang tuanya pulang dari kerja agar dapat memakai HP untuk pembelajaran *online* (misalnya melihat tugas di grup *WhatsApp*) Selain itu, *signal* juga mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi ini, hal ini dikarenakan cuaca dan letak geografis di daerah Kabupaten Malang dimana di beberapa tempat merupakan daerah perbukitan dan pedesaan yang sulit mendapatkan *signal*. *Signal* yang baik akan mendukung kejelasan informasi yang diterima oleh siswa, kecepatan penyampaian informasi dari guru, serta efektifitas waktu pembelajaran.

Hasil wawancara kepada guru diperoleh informasi bahwa adopsi inovasi pembelajaran didapat dari Kelompok Kerja Guru (KKG), bimtek, diskusi sesama teman guru, *workshop*, pelatihan, loka karya yang diadakan sekolah serta dari internet. Kegiatan-kegiatan untuk peningkatan kemampuan dan pengetahuan guru ini sangat diharapkan untuk pengembangan kompetensi guru. Apabila kompetensi guru semakin baik maka diharapkan tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai.

## **KESIMPULAN**

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa Covid 19 yaitu faktor siswa, orang tua, guru, serta sarana dan prasarana. Faktor siswa tersebut yaitu menurunnya semangat siswa dalam belajar baik hadir dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Siswa juga sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Peran orang tua berpengaruh

pula pada motivasi belajar siswa dikarenakan siswa banyak belajar di rumah. Selain itu, orang tua hendaknya melakukan kontrol pada perkembangan belajar siswa agar siswa menjadi terarah. Kemampuan orang tua dalam mengajari anak juga berpengaruh terhadap adopsi inovasi pembelajaran di masa Covid 19. Faktor kemampuan dan kemauan guru dalam menguasai kompetensi mengajar pada segala situasi serta kemampuan dalam menguasai teknologi juga berpengaruh terhadap keberhasilan adopsi tersebut. Sarana dan prasarana belajar yang dimiliki siswa di rumah juga berpengaruh terhadap keberhasilan adopsi inovasi pembelajaran di masa pandemi Covid tersebut. Sarana prasarana tersebut antara lain *gadget*, ketersediaan pulsa, serta ketersediaan *signal*.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan dukungan sehingga terlaksana penelitian ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada beberapa SD yang telah disebutkan di atas, atas izin penelitian yang diberikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Subadi, T. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Wagiran. (2007). Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1), 43–55.
- Wahyudin, D., & Susilana, R. (2015). *Materi-9 Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. FIP UPI. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196209061986011-AHMAD\\_MULYADIPRANA/PDF/Inovasi\\_Pendidikan\\_Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Inovasi_Pendidikan_Pembelajaran.pdf)
- Zaini, M. (2018). *Pengetahuan dan Manusia (Hakekat Dan Tujuan)*.
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*.