



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/09/2023
 Reviewed : 09/10/2023
 Accepted : 18/10/2023
 Published : 21/10/2023

Ni Komang
 Virmayanti¹
 I Wayan Suastra²
 I Ketut Suma³

INOVASI DAN KREATIFITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN ABAD 21

Abstrak

Inovasi adalah suatu ide atau gagasan yang dapat digunakan sebagai pembaharuan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu tujuan pendidikan. Sedangkan kreatifitas adalah dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Melalui inovasi dan kreatifitas seorang guru ini diharapkan kualitas pendidikan akan semakin baik dan terarah. Adanya tuntutan inovasi dan kreatif tersebut menjadikan guru dalam pelaksanaan pendidikan, diharuskan memiliki ide atau gagasan yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan pendidikan. Guru memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran, apalagi di masa saat ini atau dikenal dengan pembelajaran abad 21 dimana pembelajarannya berbasis teknologi informasi untuk mengembangkan keterampilan 4C siswa yaitu Critical Thinking and Problem Solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), Creativity (kreativitas), Communication Skills (kemampuan berkomunikasi), dan Ability to Work Collaboratively (kemampuan untuk bekerja sama). Dengan demikian, inovasi dan kreatifitas dalam pendidikan merupakan hal yang penting dan harus dilakukan agar dunia pendidikan bisa terus berkembang dan berjalan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci : Inovasi, Kreatifitas dan Pembelajaran Abad 21

Abstract

Innovation is an idea or notion that can be used as a renewal to achieve certain goals, namely educational goals. Meanwhile, creativity is a dimension of children's ability to develop science, technology, and art. Through the innovation and creativity of a teacher, it is hoped that the quality of education will be better and more focused. The existence of innovative and creative demands makes teachers in the implementation of education required to have ideas or ideas that can be used to solve educational problems. Teachers have a major influence on the learning process, especially in the current era or known as 21st century learning where learning is based on information technology to develop students' 4C skills, namely Critical Thinking and Problem Solving (critical thinking and problem solving), Creativity (creativity), Communication Skills (ability to communicate), and Ability to Work Collaboratively (ability to work together). Thus, innovation and creativity in education is important and must be done so that the world of education can continue to develop and run according to the times.

Key word : Keywords: Innovation, Creativity and 21st Century Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini semakin berkembang dengan pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya penggunaan laptop atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet, atau ruang-ruang kelas multimedia dilengkapi papan tulis elektrik, komputer tablet, iPad, PDA, smartphone, dan perangkat canggih lainnya yang dilengkapi jaringan internet berkecepatan tinggi. Berbagai hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan sarana tersebut, termasuk dalam dunia pendidikan. Pada abad ke-21 menuntut siswa untuk dapat menguasai berbagai keterampilan, oleh karena itu pendidikan harus dapat mempersiapkan siswa agar menjadi pribadi yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (Zubaidah, 2016). Karakteristik siswa abad 21 dituntut untuk

¹Mahasiswa S2 Pendidikan Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha

^{2,3}Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Ganesha

email: virmayanti@student.undiksha.ac.id, iwsusastra@undikasha.ac.id, ketut.suma@undiksha.ac.id

memiliki keterampilan belajar dan inovasi, keahlian literasi digital dan kecakapan hidup dan karir. Selain keterampilan tersebut, siswa di abad 21 juga dituntut untuk memiliki kompetensi 4C yaitu Critical Thinking, Communiaction, Collaborative, Creativity) (Redhana, 2019). Sehingga pada abad 21 sumber daya manusia harus memiliki setidaknya 4 kompetensi guna mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing dalam dunia kerja yang serba berbasis teknologi.

Inovasi sebagai proses kegiatan atau pemikiran manusia dalam menemukan sesuatu yang baru berkaitan dengan *input*, proses, *output*, dan bisa memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Inovasi berkaitan dengan *input* adalah berbagai pola pemikiran atau ide manusia yang diberikan pada temuan baru. Inovasi berkaitan dengan proses lebih banyak berorientasi pada metode, teknik maupun cara kerja dalam rangka menghasilkan sesuatu baru. Kemudian, inovasi berkaitan dengan *output* ialah ditunjukkan pada hasil yang telah dicapai terutama penggunaan pola pemikiran serta metode atau teknik kerja yang telah dilakukan. Pada dasarnya, ketiga elemen tersebut berupa *input*, proses, dan *output* membentuk suatu kesatuan yang utuh.

Inovasi merupakan pemasukan suatu pengenalan berbagai hal baru, maupun penemuan baru yang tentunya memiliki perbedaan dari yang telah ada atau dikenal sebelumnya. Inovasi pula adalah seluruh hal baru yang berawal dari ilmu pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan seperti diketahui sangat diperlukan dalam pengembangan inovasi. Tanpa adanya ilmu pengetahuan, maka inovasi tidak akan berjalan seperti yang diinginkan. Dengan demikian, inovasi sangat berguna di segala aspek kehidupan manusia. Inovasi ialah suatu proses untuk mewujudkan, mengkombinasikan atau mematangkan suatu gagasan yang kemudian disesuaikan untuk tujuan memperoleh nilai baru suatu produk, proses, maupun jasa. Selain itu, inovasi merupakan kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan berbagai permasalahan dan peluang untuk meningkatkan kehidupan.

Kreatifitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreatifitas dapat diartikan sebagai sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan pemikiran, konsep atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang sengaja dilakukan untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi maupun kemampuan peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar dapat bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan warga negara dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Apabila dilihat dari sisi perkembangan yang dialami peserta didik, maka usaha yang sengaja dan terencana itu ditujukan untuk membantunya dalam menghadapi serta melaksanakan berbagai tugas perkembangan yang dialami peserta didik pada setiap periode perkembangan. Pendidikan dimaknai sebagai proses untuk memberikan arahan kepada siswa agar bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Hamalik dalam Afrina, Abbas, & Susanto, 2021: 2).

Pendidikan dalam pengertian sederhana adalah proses transfer budaya yang didalamnya pula meliputi sistem pengetahuan, bahasa, religi, mata pencaharian, dan lain sebagainya (Syaharuddin & Susanto, 2019: 12). Pendidikan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 hendaknya pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi yang di kombinasikan dengan model pembelajaran untuk membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu mendeskripsikan dan menguraikan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Cara untuk mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat para ahli. Maka dengan menggunakan pendekatan kualitatif penelitian ini diharapkan bisa memberikan fakta-fakta secara komprehensif tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (Library Research) dimana studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur, dan penulis. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat teoritis sehingga peneliti mempunyai landasan teori yang kuat sebagai suatu hasil ilmiah. Data dalam penelitian ini berdasarkan buku dan jurnal yang relevan untuk di teliti penulis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kualitatif dimana dalam penelitian ini berupa pendapat yang

dikemukakan oleh para ahli mengenai media pembelajaran, data-data tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperkuat argumen penulis dalam menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Dalam Siklus Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan berbagai cara yang akan dipilih dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswanya dalam menerima maupun memahami materi pembelajaran tersebut. Salah satu strategi dalam dunia pendidikan adalah dengan melakukan inovasi. Dalam dunia pendidikan guru memiliki peran penting untuk proses pembelajaran (Prawitasari, 2015: 146). Pada proses pembelajaran guru harus memberikan dorongan kepada siswa agar mampu mengeksplorasi kemampuannya untuk membangun sebuah gagasan. Kemudian, guru memiliki peranan untuk menciptakan situasi yang dapat menimbulkan motivasi, tanggung jawab dan lain sebagainya dalam diri siswa sehingga terjadi proses pembelajaran yang bermakna. Guru harus berupaya meningkatkan kompetensi yang dimilikinya agar dapat selalu mengikuti perkembangan zaman untuk tercapainya keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah diukur melalui tingkat pemahaman siswa. Demi mencapai keberhasilan tersebut maka diperlukan proses yang berkualitas yakni pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan dan mengasah daya pikir kritis siswa (Susanto, Irmawati, Akmal, & Abbas, 2021: 67). Dengan demikian, maka guru perlu bersikap inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Terdapat beberapa alasan perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru diantaranya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menimbulkan berbagai bentuk perubahan, dimana perubahan tersebut tentu memiliki pengaruh positif maupun negatif yang akan membawa resiko dalam penerapannya. Sehingga, dibutuhkan inovasi untuk memecahkan berbagai persoalan yang terjadi baik itu menyangkut masalah administrasi dan manajemen pendidikan maupun masalah kelancaran proses pembelajaran. Selanjutnya, perkembangan tuntutan dunia kerja yang semakin modern dan menuntut berbagai kemampuan spesialisasi khusus berdampak terhadap sistem maupun proses dalam dunia pendidikan. Sesuai dengan tuntutan tersebut, maka proses pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, guru perlu berinovasi untuk mencari solusi mengatasi permasalahan tersebut dan guru harus bisa merancang sebuah model pembelajaran yang nantinya akan memberikan pengalaman bermakna pada siswa.

Pendidikan selalu dihadapkan dengan tuntutan dan masalah sosial yang mana harus mengikuti perkembangan zaman kekinian (Effendi, Prawitasari, & Susanto, 2021: 21). Adapun dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan oleh tantangan arus globalisasi, dimana kemajuan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Dunia pendidikan dituntut agar dapat mendorong serta mengupayakan peningkatan kemampuan dasar untuk menjadi individu unggul dan mempunyai daya saing kuat secara cepat. Dengan adanya hal tersebut, maka keprofesionalan guru dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Guru yang profesional harus mampu melakukan inovasi dan perubahan, terutama perubahan paradigma belajar mengajar. Guru sudah saatnya tidak menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran, melainkan harus membuat siswa aktif untuk berperan dan menjadi bagian dalam proses pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi informasi yang sedemikian pesat, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyaji informasi akan tetapi mampu berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari serta mengolah sendiri informasi (Susanto, 2020: 15). Keberadaan guru sebagai pendidik harus mampu menjadi panutan bagi setiap siswa, sehingga akan muncul sosok figur ideal yang dibutuhkan sebagai contoh bagi setiap siswanya (Wahidah, Putro, Syaharuddin, Prawitasari, Anis, & Susanto, 2021: 15). Guru pula diharuskan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif secara dinamis maupun demokratis.

Di era teknologi informasi ini, guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi salah satunya dengan menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Guru harus bisa menggunakan teknologi dengan baik, agar materi yang akan disampaikan kepada siswa efektif (Anis, Susanto, &

Fathurrahman, 2021: 62). Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, terampil dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pembelajaran, mengikuti perkembangan mengenai kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu merancang pembelajaran, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran serta tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian maupun akhlak baik siswa.

Bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh guru di era teknologi informasi saat ini adalah menggunakan media dalam proses pembelajaran, memanfaatkan teknologi informasi yang ada seperti komputer maupun smartphone untuk pembelajaran, serta media lain yang bisa membantu siswa dalam menjalankan proses pembelajaran sesuai tujuan pendidikan. Kemudian, dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa media pembelajaran tersebut pula diharapkan dapat menjadi salah satu cara efektif dalam mengatasi kelemahan permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, antara siswa dengan guru maupun sumber belajar dapat terjadi interaksi pembelajaran yang lebih komunikatif. Dengan demikian, interaksi tersebut diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berpikir, berinteraksi dan berbagai keterampilan lainnya.

Menjadi Guru Kreatif

Kreatifitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreatifitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan pemikiran, konsep atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Guru kreatif diartikan sebagai guru yang tidak pernah puas dengan apa yang disampaikan kepada peserta didik. Dia berusaha menemukan cara-cara untuk menemukan potensi unik siswanya. Dengan kreatifitas guru bisa memberikan pengajaran yang disenangi peserta didik. Guru kreatif akan mampu menemukan kecerdasan setiap peserta didiknya. Dia juga menjadi produktif karena apa yang ditemukannya menjadi bahan pembelajaran yang menarik. Guru kreatif akan disenangi para siswa, karena cara mengajarnya yang beragam sehingga tidak membuat para siswa cepat bosan, dan lebih menantang para siswa untuk mengikuti pelajaran yang diberikan melalui sesuatu yang beragam. Beberapa upaya yang bisa menjadikan guru kreatif saat di kelas, antara lain sebagai berikut:

1. Konsentrasikan diri pada perencanaan mengajar
2. Guru kreatif selalu membuat perencanaan belajar, dengan perencanaan belajar yang beragam dan matang, akan membuat proses berjalan dengan lancar.
3. Terbuka untuk perubahan
4. Guru harus menyesuaikan diri untuk setiap perubahan yang terjadi di kelas.
5. Siap diajak kerja sama

Guru harus bisa menyesuaikan dan mendekatkan diri kepada peserta didik, jika guru bisa dekat dan disukai peserta didik maka mereka akan mau bekerja sama dalam setiap pembelajaran dan kondisi apapun di kelas. Guru juga harus bisa membuat para siswa memercayainya.

Kreatifitas seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan guna menunjang pembelajaran yang menarik bagi anak didiknya. Kreatifitas akan tumbuh apabila guru pandai dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Siswa yang sudah termotivasi, kreatifitasnya akan berkembang selama proses belajar mengajar di kelas. Kreatifitas seorang guru dibutuhkan selama proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang kreatif akan membuat siswa lebih tertarik dan bisa lebih mengembangkan materinya dengan baik.

Ciri-ciri guru yang kreatif

- a. Mampu menghasilkan ide-ide yang akurat sesuai dengan masalah yang dihadapi. Menjadi seorang guru tentu bukanlah sesuatu yang mudah, guru banyak menghadapi masalah-masalah yang terjadi di sekolah, misalnya permasalahan dalam pengajaran yang membuat para siswa bosan dan sulit untuk memahami materi. Tugas seorang guru adalah mencari solusi atas masalah-masalah tersebut, guru harus mempunyai ide-ide yang akurat dan dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa.
- b. Guru kreatif memiliki kemampuan untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan sebelum mengambil keputusan akhir. Guru harus memiliki pertimbangan dalam menentukan suatu hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.
- c. Mampu membuka pikiran terhadap hal-hal baru

Seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan zaman, semakin lama zaman semakin berubah, hal tersebut juga berhubungan dengan peserta didik. Dengan perubahan zaman maka sifat dan perilaku peserta didik juga akan berbeda, disinilah guru harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut, guru harus bisa menyesuaikan diri dan menjadi dekat dengan siswa, walau berbeda generasi.

- d. Seorang guru harus mampu melihat suatu masalah secara mendetail
Seorang guru harus peka terhadap peserta didik, dapat melihat setiap perubahan-perubahan yang dilakukan peserta didik. Apabila ada seorang peserta didik yang berubah (dalam hal negative, misalnya menjadi malas) guru harus cepat menyadari perubahan tersebut, dan mampu membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.
- e. Mampu menciptakan ide-ide baru
Menjadi seorang guru yang kreatif artinya mampu menciptakan dan menemukan hal-hal baru yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga menarik minat siswa untuk memperhatikan pelajaran. Kreatifitas seorang guru bisa dilihat dari ide baru yang berhasil dibuatnya, dan keberhasilan ide tersebut terlaksana.

Menjadi Guru Inovatif

Menurut Udin Saefudin Sa'ud (2009:3) "Inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri". Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Makna kata inovasi adalah pembaruan atau perbaikan dengan disertai ke arah yang lebih baik dengan cara-cara tertentu. Inovasi pembelajaran merupakan pembaruan atau perbaikan suatu sistem pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih baik (Arifah, 2016:116).

Berikut beberapa upaya untuk menjadi guru yang inovatif:

- a. Guru menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman secara emosional dan intelektual Dengan suasana kelas yang aman dan nyaman akan meningkatkan ketertarikan belajarsiswa. Guru bisa membantu menyelesaikan masalah-masalah (pada batasannya) yang terjadi dikelas agar siswa tetap merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran.
- b. Guru mengukur dengan hati, seberapa besar keterlibatan siswa dalam tugas yang ia berikan .
Guru harus bisa mengenali siswanya, sehingga akan lebih mudah memahami kelebihan dan kekurangan siswa.
- c. Lima menit terakhir yang menentukan
Biasanya pada menit-menit terakhir pembelajaran, siswa akan merasa bosan dan mengantuk. Tetapi apabila seorang guru bisa menerangkan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, maka waktu tidak akan terasa berjalan cepat. Lima menit terakhir pembelajaran berjalan dengan cepat dan menyenangkan.

- d. Guru menciptakan budaya menjelaskan, bukan budaya asal menjawab dengan betul.

Semakin banyak inovasi yang dilakukan oleh guru, maka semakin banyak pula hal-hal yang produktif yang dilakukan guru seperti persiapan mengajar yang matang, persiapan ruangan belajar yang menarik serta mendukung pembelajaran siswa, media yang menarik siswa untuk belajar lebih aktif, berkembangnya kebijakan sekolah kaitan dengan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas dan sebagainya. Perkembangan iptek yang kini pesat, juga mengharuskan seorang guru untuk senantiasa mengikutinya dan memiliki inisiatif yang kreatif. Kondisi ini mengharuskan seorang guru untuk melek informasi dan teknologi. Jangan sampai seorang guru menjadi sosok yang gagap teknologi dan tidak mengikuti dinamika perkembangan teknologi yang berkembang sedemikian pesat

Suasana pembelajaran yang mengaktifkan siswa , yaitu :

1. Guru menunjukkan komando yang baik bagi anak didik
2. Guru merencanakan secara efektif
3. Guru memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran
4. Guru diminati siswa
5. Guru menggunakan waktu secara efektif
6. Siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pengalaman belajarnya
7. Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran
8. Siswa menunjukkan sikap dan konsentrasi serta bersifat produktif

9. Guru menilai pekerjaan siswa secara menyeluruh dan konstruktif
10. Guru menggunakan penilaian untuk menginformasikan dalam perencanaan dan menyusun target
11. Siswa memahami bagaimana bekerja dan memperbaiki dengan baik.

Seorang guru dapat memberdayakan media iptek yang ada saat ini. Guru tidak boleh gagap dalam hal mencari informasi materi dalam pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik (Mustafa & Zulhafizh, 2018a). Dengan keterampilan pedagogik dan profesionalnya, seorang guru diyakini dapat menghadirkan materi atau konten yang tepat untuk peserta didik. Dalam penelitian Mustafa dan Zulhafizh (2018b) semakin lengkap materi dan informasinya maka sangat memudahkan guru dalam mengajar. Di era saat ini, berbagai informasi bisa diperoleh dengan mudah selama seorang guru mau berbuat dan mencari. Media internet menjadi ladang penyedia informasi. Hampir semua guru memiliki gawai untuk mendukung aktivitas komunikasi mereka.

Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran abad 21 merupakan proses belajar mengajar berpusat pada siswa dengan menggunakan teknologi informasi yang menempatkan siswa berperan aktif dalam pemerolehan kompetensi, kecakapan abad 21 dan literasi. Pembelajaran abad 21 menuntut banyak hal dari guru khususnya berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan. Kemampuan guru abad 21, dimana guru profesional tidak hanya sekedar mampu mengajar dengan baik akan tetapi mampu menjadi pembelajar maupun agen perubahan sekolah, serta mampu mengembangkan hubungan untuk peningkatan mutu pembelajaran sekolah.

Pembelajaran abad 21 identik dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi. Urgensi penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan saat ini, sudah seyogyanya diperkenalkan dan mulai digunakan sebagai basis pembelajaran yang lebih inovatif. Penggunaan teknologi saat ini semakin berkembang pesat yang dapat diterapkan pada dunia pendidikan sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi maupun media yang telah dirancang secara modern serta dimanfaatkan untuk teori dan praktik pembelajaran. Adapun teknologi yang telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini ialah teknologi informasi. Informasi yang digunakan untuk media pembelajaran bisa memberikan dampak bagi siswa, yaitu mereka lebih mudah mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena teknologi menjadi alat untuk memudahkan proses pembelajaran oleh guru.

Teknologi informasi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama pembelajaran sejarah. Seperti diketahui proses pembelajaran sejarah, dimana guru cenderung masih mengajar secara konvensional dan tidak mengembangkan kemampuan intelektual (Sarbaini et al dalam Anis, Putro, Susanto, Hastuti, & Mutiani, 2020: 7895). Padahal belajar sejarah tidak hanya mengingat tentang fakta, siapa, dan kapan sebuah peristiwa terjadi melainkan bagaimana dan mengapa seseorang mampu mengklasifikasi, menggali serta merumuskan solusi (Ferguson dalam Anis, Sriwati, & Mardiani, 2020: 170). Sehingga, dengan adanya penggunaan teknologi informasi dapat dijadikan sebagai media yang mampu menarik minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun teknologi yang dapat guru manfaatkan ketika proses pembelajaran di kelas yaitu LCD Proyektor sebagai media menyampaikan materi kepada siswa. Melalui penggunaan teknologi tersebut siswa dapat lebih fokus dan memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, daripada metode ceramah yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan buku.

Guru sebagai pendidik diharapkan mampu berinovasi atau melakukan pembaharuan pada setiap materi pembelajaran yang diberikan. Dengan inovasi yang dilakukan oleh guru tersebut diharapkan siswa mampu menerima dan menerapkan materi tersebut dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Prawitasari, Sriwati, & Susanto, 2021: 173). Contoh inovasi yang bisa dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi yaitu guru mampu membuat media maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perubahan sosial, berarti bahwa mampu menyesuaikan kondisi saat ini.

Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat yang bisa memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa, menjadikan metode pembelajaran bermacam-macam, membuat siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan namun juga mengamati, presentasi, mengeksplorasi, bertanya dan lain sebagainya (Sukandi, 2020: 39).

Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran diantaranya media audio (suara), visual (gambar), audio visual (video), dan lain-lain. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan tersebut guru dapat melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran abad 21.

Tujuan dilakukan inovasi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah untuk mengembangkan berbagai model maupun media sesuai kebutuhan masa sekarang dan mendatang yang terjadi perubahan secara cepat. Hal ini tentu membuat guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi, melalui berbagai media seperti media elektronik dan elearning (pembelajaran online). Adanya pemanfaatan teknologi informasi akan membuat pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai yang diinginkan dalam dunia pendidikan.

Model-Model Pembelajaran Inovatif

Berikut diberikan 3 contoh model pembelajaran yang memiliki kecenderungan berlandaskan paradigma konstruktivistik, yaitu: Model Inquiry Training, Model Problem-Based Instruction dan Model RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain and Create) yang dapat di aplikasikan di sekolah dasar

Model Inquiry Training

Model Inquiry Training telah dikembangkan oleh Richard Suchman (1926) untuk mengajarkan tentang proses dalam meneliti dan menjelaskan fenomena asing. Model ini melibatkan siswa dalam versi- versi kecil tentang jenis-jenis prosedur yang digunakan oleh para ahli untuk mengolah pengetahuan dan menghasilkan prinsip-prinsip. Didasarkan pada konsepsi metode ilmiah, model ini mencoba mengajarkan beberapa ketrampilan dan bahasa penelitian ilmiah (Joyce dkk, 2011). Model pembelajaran latihan inkuiri (inquiry training) dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Suchman. Suchman meyakini bahwa anak-anak merupakan individu yang penuh rasa ingin tahu akan segala sesuatu. Adapun dasar teori mendukung model pembelajaran ini menurut Hamzah (2011) yaitu : Secara alami manusia mempunyai kecenderungan untuk selalu mencari tahu akan segala sesuatu yang menarik perhatiannya pada penjelasan dibawah ini:

1. Mereka akan menyadari keingintahuan akan segala sesuatu tersebut dan akan belajar untuk menganalisis strategi berpikirnya tersebut.
2. Strategi baru dapat diajarkan secara langsung dan ditambahkan atau digabungkan dengan strategi lama yang telah dimiliki siswa.
3. Penelitian kooperatif (cooperative inquiry) dapat memperkaya kemampuan berpikir dan membantu siswa belajar tentang suatu ilmu yang senantiasa bersifat tentatif dan belajar menghargai penjelasan atau solusi alternatif.

Untuk model ini, terdapat tiga prinsip kunci, yaitu pengetahuan bersifat tentatif, manusia memiliki sifat ingin tahu yang alamiah, dan manusia mengembangkan individuality secara mandiri. Prinsip pertama menghendaki proses penelitian secara berkelanjutan, prinsip kedua mengindikasikan pentingnya siswa melakukan eksplorasi, dan yang ketiga diharapkan siswa memiliki kemandirian, akan bermuara pada pengenalan jati diri dan sikap ilmiah.

Sintak model inquiry training memiliki lima langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1980), yaitu: (1) menghadapkan masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan), (2) menemukan masalah (memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilnya masalah), (3) mengkaji data dan eksperimentasi (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis), (4) mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

Sistem sosial yang mendukung adalah kerjasama, kebebasan intelektual, dan kesamaan derajat. Dalam proses kerjasama, interaksi siswa harus didorong dan digalakkan. Lingkungan intelektual ditandai oleh sifat terbuka terhadap berbagai ide yang relevan. Partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran dilandasi oleh paradigma persamaan derajat dalam mengakomodasikan segala ide yang berkembang.

Prinsip-prinsip reaksi model inquiry training yang harus dikembangkan adalah: pengajuan pertanyaan yang jelas dan lugas, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki pertanyaan, menunjukkan butir-butir yang kurang sah, menyediakan bimbingan tentang teori yang digunakan, menyediakan suasana kebebasan intelektual, menyediakan dorongan dan dukungan atas interaksi, hasil eksplorasi, formulasi, dan generalisasi siswa.

Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses intelektual, strategi penelitian, dan masalah yang menantang siswa untuk melakukan penelitian.

Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah strategi penelitian dan semangat kreatif. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin.

Kelebihan dan Kelemahan Inquiry Training

Menurut Majid (2013:227), kelebihan model pembelajaran inkuiri adalah:

1. Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran melalui model ini dianggap lebih bermakna.
2. Model ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
3. Model ini merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
4. Model pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran inkuiri juga terdapat kelemahan. Menurut Suyitno (2004:7), kelemahan model pembelajaran inkuiri adalah: a) menyita waktu banyak, b) menyita pekerjaan guru, c) tidak berlaku untuk semua topik, dan d) untuk kelas yang besar sangat merepotkan guru”.

Menurut Majid (2013:227-228), kelemahan model pembelajaran inkuiri adalah:

1. Jika model ini digunakan sebagai model pembelajaran, akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Model ini sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
3. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, model ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

Model Problem-Based Instruction

Problem-based instruction adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik (Arends et al., 2001). Dalam pemrolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Menurut Trianto (2009:98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model problem based instruction adalah sebagai berikut:

- Tahap-1 (Orientasi siswa pada masalah). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan.
- Tahap-2 (Mengorganisasi siswa untuk belajar). Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- Tahap-3 (Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok). Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- Tahap-4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya). Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- Tahap-5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah). Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sistem sosial yang mendukung model ini adalah: kedekatan guru dengan siswa dalam proses teacher-asisted instruction, minimnya peran guru sebagai transmiter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi masalah kompleks.

Prinsip reaksi yang dapat dikembangkan adalah: peranan guru sebagai pembimbing dan negosiator. Peran-peran tersebut dapat ditampilkan secara lisan selama proses pendefinisian dan pengklarifikasian masalah.

Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembaran kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, artikel, jurnal, kliping, peralatan demonstrasi atau eksperimen yang sesuai, model analogi, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu.

Dampak pembelajaran adalah pemahaman tentang kaitan pengetahuan dengan dunia nyata, dan bagaimana menggunakan pengetahuan dalam pemecahan masalah kompleks. Dampak pengiringnya adalah mempercepat pengembangan self-regulated learning, menciptakan lingkungan kelas yang demokratis, dan efektif dalam mengatasi keragaman siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Instruction

Model pembelajaran problem based instruction memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan sebagai berikut:

1. Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
2. Dilatih untuk mandiri dan bekerja sama dengan peserta didik lain.
3. Berperan aktif dan menuntut keterampilan berfikir peserta didik yang lebih tinggi dalam pembelajaran.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran matematika sebab masalah yang diselesaikan merupakan masalah sehari-hari.
5. Dapat mengembangkan cara berfikir logis serta berlatih mengemukakan pendapat.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan menggunakan model pembelajaran problem based instruction yaitu:

1. Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari model tersebut tidak akan tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu.
3. Menuntut guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih matang.

Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)

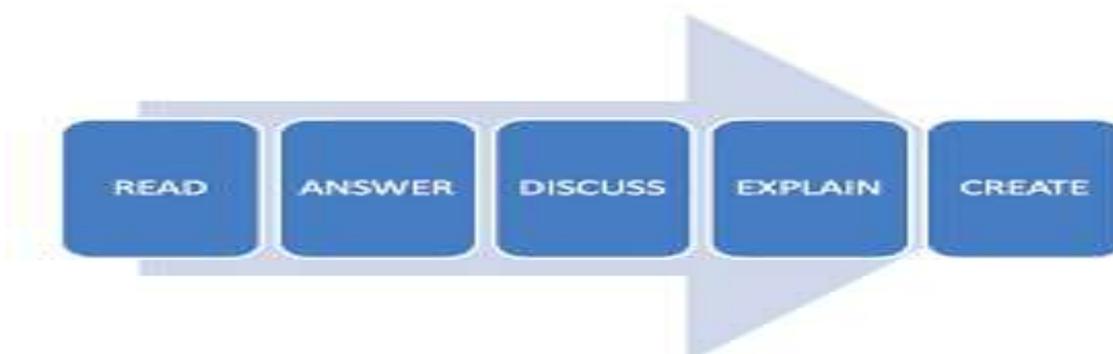
Model RADEC dikembangkan oleh Sopandi (2017) model ini pertama kali diperkenalkan Sopandi dalam suatu konferensi Internasional di Kuala Lumpur, Malaysia. Model pembelajaran RADEC merupakan singkatan dari sintaksnya yaitu (Read-Answer-Discuss-Explain-Create) dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan model ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk menguasai kompetensi dan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan. Model ini merupakan model yang sudah disesuaikan dengan konteks ke Indonesiaan. Model ini memiliki langkah-langkah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan produktif.

Model RADEC dikembangkan atas dasar beberapa hal yaitu: Pertama, model ini didasarkan pada tujuan pendidikan nasional yakni untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki siswa menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan, luhur, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kedua, model ini dikembangkan atas dasar teori konstruktivisme. Menurut Vygotski (dalam Sopandi, 2017) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif pada anak-anak dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Pada teori ini, dikenal dengan istilah Zona Pengembangan Proksimal (ZPD). Jadi dalam proses pembelajaran, ada masa dimana siswa perlu belajar secara mandiri tentang suatu konsep materi pelajaran tanpa bantuan oleh orang lain. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan sebenarnya siswa dan ada masa dimana siswa perlu bantuan orang lain untuk mengembangkan kemampuan potensialnya.

Model RADEC memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu dapat mendorong siswa untuk beroleh keterampilan. Keunggulan model RADEC adalah tahapan dari model ini mudah untuk dipahami dan diingat oleh guru.

Langkah-langkah model RADEC

Langkah-langkah model RADEC dikemukakan oleh Sopandi, dkk (2021) yaitu Read, Answer, Discuss, Explain, and Create. Secara lebih rinci penjelasan dari setiap tahapan model RADEC adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model RADEC

1. Read (Baca)

Pada langkah ini, siswa membaca informasi dari berbagai sumber. Sumber yang dibaca siswa bisa berupa buku, sumber informasi cetak maupun dari internet. Upaya mendorong siswa untuk memahami informasi, siswa diberikan pertanyaan prapembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari. Pertanyaan prapembelajaran yang diberikan tentu bukanlah pertanyaan yang hanya bersifat Low Order thinking (LOT) akan tetapi akan tetapi pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa untuk berfikir tingkat tinggi. Kegiatan membaca ini dilakukan oleh siswa diluar kelas atau di rumah sebelum proses pembelajaran dilakukan. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya efektivitas proses belajar mengajar yang selama ini menjadi hambatan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran tertentu. Selain itu kegiatan membaca prapembelajaran diluar waktu pembelajaran ini didasarkan pada siswa dapat memperoleh sendiri beberapa informasi yang dibutuhkan tanpa harus dijelaskan oleh guru atau bantuan dari orang lain.

2. Answer (Jawab)

Pada tahap ini, siswa menjawab pertanyaan prapembelajaran berdasarkan pengetahuan yang diperoleh pada tahap *Read*. Pertanyaan prapembelajaran disusun pada lembar kerja siswa. Melalui kegiatan ini siswa dapat membuktikan bahwa siswa mampu belajar secara mandiri dan siswa pun dapat mengidentifikasi hal apa saja yang menjadi kesulitan siswa dalam menjawab pertanyaan prapembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan prapembelajaran yang diberikan guru kepada siswa dapat mendorong siswa untuk beroleh pemahaman yang lebih terhadap informasi yang dibacanya.

3. Discuss (Diskusi)

Pada tahap diskusi, siswa belajar secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban siswa dari pertanyaan prapembelajaran. Pada kegiatan ini, guru mendorong siswa untuk berdiskusi secara aktif. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dan menjawabnya dengan baik. Pada siswa yang belum berhasil menyelesaikan tugasnya guru memberikan motivasi dan guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum menguasai materi pembelajaran untuk bertanya kepada siswa yang sudah menguasainya.

4. Explain (Menjelaskan)

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menjelaskan secara klasikal terkait materi yang telah didiskusikan. Dalam kegiatan ini, guru memastikan bahwa apa yang dijelaskan oleh penyaji secara ilmiah benar dan dapat dipahami oleh siswa lain. selain itu, guru juga mendorong siswa lain untuk bertanya, menyanggah, atau menambah apa yang telah

disampaikan oleh temannya dari kelompok lain. Selain siswa yang melakukan presentasi. Pada tahap ini, guru juga dapat menjelaskan materi penting yang esensial.

5. Create (Mencipta)

Pada tahap ini, guru memberikan dorongan dan menginspirasi siswa agar menggunakan pengetahuan yang dikuasainya untuk menghasilkan ide penelitian dan pemecahan masalah yang kemudian hasil akhir dari pemecahan masalah tersebut dapat berupa produk. Produk yang dihasilkan bisa berupa karya tulis, poster, membuat teknologi sederhana dan lain sebagainya. Sebagai upaya merangsang ide-ide kreatif siswa guru dapat menginspirasi siswa dengan memberikan contoh rencana kreatif yang mungkin tidak terpikirkan oleh siswa padahal hal tersebut sangat dekat dengan lingkungannya.

Sistem sosial yang mendukung model ini adalah: guru berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada siswa, minimnya peran guru sebagai transmiter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi masalah kompleks.

Prinsip reaksi yang dapat dikembangkan adalah: peranan guru sebagai pembimbing dan negosiator. Peran-peran tersebut dapat ditampilkan secara lisan selama proses pendefinisian dan pengklarifikasian masalah.

Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembar kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, artikel, jurnal, kliping, peralatan demonstrasi atau eksperimen yang sesuai, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu.

Dampak pembelajaran adalah pemahaman tentang kaitan pengetahuan dengan dunia nyata, dan bagaimana menggunakan pengetahuan dalam pemecahan masalah kompleks. Dampak pengiringnya adalah mempercepat pengembangan self-regulated learning, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

1. Faktor Pendukung dan Pemnghambat Implentasian Model Pembelajaran RADEC

a. Faktor Pendukung

Menurut Sopandi,dkk (2020,21), beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran RADEC adalah sebagai berikut:

Pertama, kurikulum yang berlaku sekarang menghendaki proses pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya semua potensi pada diri siswa yang dibutuhkan bagi kehidupan siswa seperti sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Kedua, sumber informasi sudah banyak tersedia baik dalam bentuk buku teks pelajaran, buku pelengkap teks mata pelajaran maupun sumber tertulis lainnya yang berasal dari internet yang nantinya siswa mampu memahami materi dari sumber tersebut jika siswa diberikan kesempatan dan dilatih terus menerus.

Ketiga, tuntutan kurikulum 2013 dan juga kurikulum yang baru (kurikulum merdeka) yang menghendaki agar pembelajaran diarahkan untuk membantu peserta didik memiliki kompetensi spiritual, sosial, kognitif dan keterampilan.

b. Faktor Penghambat

Menurut Sopandi,dkk(2021), beberapa hambatan yang mungkin dihadapi bagi implementasi model pembelajaran RADEC di ruang kelas sebagai berikut:

Pertama, adanya kemungkinan guru menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dalam pembelajaran. Guru merasa belum mengajar jika belum memberikan materi pelajaran secara langsung kepada siswa.

Kedua, adanya pemikiran guru bahwa dengan pemberian materi dengan metode ceramah siswa sulit memahami materi apalagi jika siswa mempelajari materi pelajaran secara mandiri.

Ketiga, adanya kebiasaan siswa dalam pembelajaran di kelas yaitu dari mendengarkan materi, bertanya kalau tidak mengerti mengerjakan tugas-tugas latihan kemudian membaca catatan atau buku menjelang ujian.

Keempat, adanya kemungkinan cara pandang guru yang masih menyempitkan arti pendidikan. guru memnadang pendidikan sebagai kegiatan untuk membuat peserta didik menguasai materi.

SIMPULAN

Inovasi pendidikan ini meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan komponen sistem pendidikan, baik dalam arti sempit berupa tingkat lembaga pendidikan maupun arti luas berupa sistem pendidikan nasional.

Di era teknologi informasi ini, guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi salah satunya dengan menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Guru harus bisa menggunakan teknologi dengan baik, agar materi yang akan disampaikan kepada siswa efektif. Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, terampil dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pembelajaran, mengikuti perkembangan mengenai kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu merancang pembelajaran, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran serta tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian maupun akhlak baik siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru harus menjadi kreatif dan inovatif agar apa yang dipelajari menarik minat siswa untuk belajar. Dengan metode pembelajaran yang beragam, tentu akan membuat siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Seorang guru juga harus menjadi pedoman dan inspirasi anak didiknya, dengan menerapkan nilai-nilai baik maka para siswa akan mengikuti apa yang dilakukan gurunya.

Model pembelajaran sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoretik yang humanistik, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang disasar. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada bidang studi hendaknya dikemas koheren dengan hakikat pendidikan bidang studi tersebut.

Namun, secara filosofis tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa dalam penumbuhan dan pengembangan kesadaran belajar, sehingga mampu melakukan olah pikir, rasa, dan raga dalam memecahkan masalah kehidupan di dunia nyata. Model-model pembelajaran yang dapat mengakomodasikan tujuan tersebut adalah yang berlandaskan pada paradigma konstruktivistik sebagai paradigma alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid .2013.Strategi Pembelajaran .Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Afrina, A., Abbas, E. W., & Susanto, H. (2021). The Role of Historical Science in Social Studies Learning Materials for Increasing Values of Student's Nationalism. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(1), 1-8.
- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Hastuti, K. P. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 7894-7906.
- Anis, M. Z. A., Sriwati, S., & Mardiani, F. (2020). Sisi Abu-Abu Kausalitas Dan Evaluasinya Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Socius*, 9(2), 169-180.
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 5(1), 60-69.
- Arends, R. I., Wenitzky, N. E., & Tannenboum, M. D. 2001. *Exploring teaching: An introduction to education*. New York: McGraw-Hill Companies.
- B. Weil, Joyce and Calhoun. 2000. *Models Of Teaching*. Newyork: A Person Education Company.
- Briggs, leslie.1977.*Instructional Desain Principles and Aplications*.New Jersey:Educational Technology Publication Education and Development, 9(4), 173-177. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(1), 35-44.
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.
- Hamzah. B. U. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Indrawati. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar untuk Guru SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam PPPPTK untuk Program BERMUTU.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Joyce. B , Weil. M dan Calhoun. E. 2011. *Models of Teaching* . (terjemahan) edisi kedelapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Prawitasari, M. (2015). Metode Pembelajaran Hypnoteaching Melalui Mind Mapping dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin).
- Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). RETROGRESI PENGGUNAAN MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal*
- Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sagala, Syaiful. 2005 *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta
- Sopandi, W. 2017. The quality improvement of learning processes and achievements through the read-answer-discuss-explain-and create learning model implementation. *Proceeding 8th Pedagogy International Seminar 2017: Enhancement of Pedagogy in Cultural Diversity Toward Excellence in Education*,
- Sukandi. (2020). *Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran Pesantren*.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter Masuknya Islam Ke Nusantara dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Syahrudin, S., & Susanto, H. (2019). *Sejarah Pendidikan Indonesia (Era Pra Kolonialisme Nusantara sampai Reformasi)*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Wahidah, M. N., Putro, H. P., Syahrudin, S., Prawitasari, M., Anis, M. Z. A., & Susanto, H. (2021). *Dinamika Pendidikan Dasar Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin (1986- 2019)*. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*.