

PERAN GURU DALAM INOVASI PENDIDIKAN PADA ERA TEKNOLOGI INFORMASI

Puteri Ghina Amirahlilis

Email: 2110111220005@gmail.com.id

*Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin*

Abstrak

Konsep inovasi secara etimologi disini berasal dari kata innovation yang memiliki arti yaitu “pembaruan, perubahan secara baru. Inovasi pendidikan adalah suatu gagasan, produk atau pekerjaan baru yang digunakan sebagai pembaharuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau digunakan untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang terjadi di dunia pendidikan. Secanggih apapun kurikulum, visi dan misi, juga kekuatan finansial, jika sepanjang gurunya pasif dan stagnan. Maka kualitas lembaga pendidikan tersebut pasti akan mengalami kemerosotan yang sangat drastis. Sebaliknya, selemah dan sejelek apapun sebuah kurikulum, visi dan misi, juga kekuatan finansial, jika gurunya memiliki sikap inovatif, progresif, dan produktif, maka bisa kita katakan kualitas dalam lembaga pendidikan tersebut akan maju dengan pesat. Guru dalam melakukan pembelajaran harus mampu mengubah strategi pembelajaran yang berlandaskan paradigma *teaching* menjadi strategi pembelajaran kreatif berlandaskan paradigma *learning*. Pembelajaran pada abad 21 merupakan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa dengan menggunakan teknologi informasi yang menempatkan siswa berperan aktif dalam pemerolehan kompetensi, kecakapan abad 21 dan literasi. Pembelajaran pada abad 21 ini perlu diketahui banyak menuntut berbagai macam hal dari guru khususnya berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan

PENDAHULUAN

Inovasi merupakan istilah yang digunakan dalam proses penemuan hal baru yang dihasilkan dari kreatifitas seseorang. Inovasi disini bisa kita artikan juga sebagai ide dari seseorang yang menggunakan pemikiran dan juga kemampuan imajinasinya yang kemudian bisa menghasilkan sebuah produk atau penemuan baru, dari hasil tersebut bisa diaplikasikan atau dimanfaatkan bagi diri sendiri ataupun semua orang. Konsep inovasi secara etimologi disini berasal dari kata innovation yang memiliki arti yaitu “pembaruan, perubahan secara baru.

Inovasi adalah segala sesuatu ide, cara-cara baru, ataupun objek yang dioperasikan oleh individu sebagai sesuatu yang baru. “Baru” dalam pengertian ini tidak hanya semata-mata dalam ukuran waktu sejak ditemukannya atau pertama kali digunakannya inovasi

tersebut. Hal penting dari inovasi ini adalah kebaruan dalam persepsi, atau kebaruan subjektif dari hal yang dimaksud bagi seseorang, maka hal itu merupakan inovasi (Nasution, 2004).

Pada hakikatnya, pendidikan dilakukan untuk memperbaiki kehidupan seseorang atau sekelompok orang agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Untuk memperjelas pengertian inovasi pendidikan, maka perlu terlebih dahulu dibahas tentang pengertian *discovery*, *invention*, dan *innovation*. *Discovery* adalah penemuan sesuatu pada hakikatnya hal yang ditemukan itu sudah ada, akan tetapi belum diketahui orang. Seperti halnya penemuan Benua Amerika. Pada hakikatnya, Benua Amerika itu sudah lama ada di dunia ini, akan tetapi, baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya Columbus adalah orang Eropa yang pertama kali menemukan benua Amerika (Kusnandi, 2017).

Inovasi pendidikan adalah suatu gagasan, produk atau pekerjaan baru yang digunakan sebagai pembaharuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau digunakan untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang terjadi di dunia pendidikan. Dalam hal ini mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan yang sesuai baik dalam artian sempit yaitu di tingkat lembaga pendidikan ataupun artian luas yaitu di tingkat sistem pendidikan nasional.

STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM SIKLUS PEMBELAJARAN

Lembaga pendidikan merupakan salah satu bentuk harapan besar bagi Indonesia, agar bisa bangkit dari keterpurukan dengan lahirnya kader-kader muda yang handal dan profesional akan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Pada lingkungan sekolah, seorang gurulah yang menjadi aktor utama dalam mewujudkan kesuksesan pendidikan yang telah dicanangkan. Perlu kita pikirkan tanpa keterlibatan aktif seorang guru, pendidikan akan kosong dari sebuah materi, esensi, dan substansi. Secanggih apapun kurikulum, visi dan misi, juga kekuatan finansial, jika sepanjang gurunya pasif dan stagnan. Maka kualitas lembaga pendidikan tersebut pasti akan mengalami kemerosotan yang sangat drastis. Sebaliknya, selemah dan sejelek apapun sebuah kurikulum, visi dan misi, juga kekuatan finansial, jika gurunya memiliki sikap inovatif, progresif, dan produktif, maka bisa kita katakan kualitas dalam lembaga pendidikan tersebut akan maju dengan pesat.

Kemudian jika sistem yang baik lalu ditunjang dengan kualitas guru yang inovatif, maka dalam kualitas lembaga pendidikan juga akan semakin maju. Maka dari itulah di dalam suatu lembaga pendidikan sikap inovatif pada guru sangat diperlukan, karena guru merupakan sebuah komponen yang paling penting dalam hal sumber daya manusia yang rasional. Selain sikap inovatif, guru juga harus memiliki sikap profesionalisme seorang guru. Di sinilah kita bisa mengetahui letak strategis guru dalam dunia pendidikan. Guru-guru yang ada haruslah bisa memosisikan diri sebagai guru yang inspiratif, inovatif, dan motivatif. Guru-guru juga harus bisa menyesuaikan dirinya dengan tuntutan zaman yang

makin maju dan kompetitif. Mempunyai kekuatan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial yang tinggi, serta juga bisa kreatif dalam melakukan pembaruan yang berkelanjutan dan konsisten.

Sikap inovatif yang dilakukan seorang guru bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif. Jiwa inovatif guru hendaknya terpelihara, misalnya melalui pelatihan kegiatan penyampaian motivasi maupun pelatihan pengembangan media pengajaran. Selain itu, dukungan lembaga secara kolektif, dalam hal ini kepala sekolah dan korps guru, diperlukan agar mampu menjadi penyemangat guru. Guru sangat diwajibkan untuk memiliki cara bagaimana dalam penyampaian pembelajaran supaya terlihat menarik dan dapat dengan mudah untuk mereka mengerti. Peran guru dalam inovasi di sekolah tidak dapat terlepas dari namanya tataan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Guru diharuskan untuk tetap memperhatikan sejumlah kepentingan siswa yang ada, dan di samping itu juga harus tetap memperhatikan suatu tindakan inovasinya

Guru dalam melakukan pembelajaran harus mampu mengubah strategi pembelajaran yang berlandaskan paradigma *teaching* menjadi strategi pembelajaran kreatif berlandaskan paradigma *learning*. Paradigma *learning* dapat dilihat dalam empat visi pendidikan dengan sangat jelas berdasarkan pada paradigma learning, tidak lagi terpaku pada teaching, yaitu *learning to do*, *learning to know*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Paradigma belajar yang dipandang oleh UNESCO dipandang sebagai pendekatan belajar yang mesti diterapkan untuk mempersiapkan generasi muda untuk masuk ke abad ke-21 pada dasarnya merupakan pendekatan belajar yang telah diperkenalkan oleh tokoh-tokoh pemikir pendidikan sejak abad ke-20. Pendekatan ini demikian berkembang di Amerika Serikat dan Eropa Barat, Uni Soviet pada tahun 1957. Agar dapat paradigma pembelajaran tersebut dapat diwujudkan, pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kewajiban yaitu: (a) mewujudkan keadaan pendidikan yang menyenangkan, bermakna, dinamis, dialogis, dan kreatif; (b) memiliki komitmen secara professional untuk memajukan mutu pendidikan; dan (c) memberikan teladan dan mampu menjaga nama baik dari lembaga, profesi, dan kedudukan yang sesuai dengan kepercayaan yang telah diberikan kepada mereka (Prawitasari, 2015:145-146).

Bentuk inovasi dapat dilakukan guru pada era teknologi informasi khususnya daring, untuk meningkatkan pembelajaran kualitasnya digunakan aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Learning Management System (LMS)*, seperti akun dari Kemendikbud, dan ruangguru. Proses pembelajaran dilakukan dengan memakai fitur-fitur yang umum didapat dalam aplikasi, yakni berbagi materi pada bentuk file, ini dalam hal lebih banyak berupa *Microsoft powerpoint* (ppt), modul pembelajaran, serta video dan *video conference* dalam pembelajaran (Susanto, 2021: 174).

PEMBELAJARAN SEJARAH ABAD 21

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

Pembelajaran abad 21 ini identik dengan model pembelajaran berbasis teknologi informasi. Urgensi dalam penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan saat ini, sudah seharusnya diperkenalkan dan mulai digunakan sebagai basis dalam kegiatan 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.

Perkembangan antara ilmu dan teknologi saat ini perlu kita ketahui telah berkembang dengan pesat. Pesatnya dalam perkembangan Teknologi Informasi ini sangat berdampak pada kehidupan semua orang, dari dimulainya kehidupan sampai dengan berakhirnya kehidupan. Kehidupan seperti ini bisa dikenal dengan istilah (*e-life style*), yang di mana memiliki maksud yaitu kehidupan yang telah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik yang juga membawa dampak pada pengefisienan berbagai aspek kehidupan itu sendiri. Pentingnya dalam pengembangan dan pengelolaan teknologi informasi, mulai dirasakan pada semua aspek bidang kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Memasuki era informasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini makin naik pesat. Perkembangan ini dapat dirasakan juga dalam dunia pendidikan, dimana dalam metode pembelajaran kini semakin berkembang. Teknologi informasi (*information technology*) pada saat arus globalisasi yang tak terbendung adalah sebuah keharusan, kalau tidak dikatakan mutlak.

Penggunaan teknologi informasi di masa sekarang merupakan sebuah kebutuhan. Teknologi informasi menjadi bagian dari sumberdaya pembelajaran yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Besarnya penggunaan teknologi informasi adalah kondisi yang tidak bisa dihindari, tak terkecuali dalam kalangan peserta didik. Lembaga pendidikan

seharusnya tidak bersikap antipati terhadap penggunaan teknologi ini baik itu di dalam dan luar kelas. Namun sebaliknya, lembaga pendidikan dan insan pendidikan seharusnya bisa memanfaatkannya di dalam proses pembelajaran. Guru sebagai bagian dari sistem pendidikan sudah sewajarnya tidak gagap teknologi tetapi mampu mengarahkan peserta didik untuk menggunakan teknologi informasi dengan benar (Susanto, 2020: 57).

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). Inovasi yang dapat dilakukan guru dalam proses pendidikan dengan berbasis pada teknologi informasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Contohnya yaitu *tutorial computer based learning*, *games learning*, *animation learning* dan bisa juga dengan pengembangan konsep dan pembentukan kerangka berbasis model pembelajaran TI (*E-Learning*) didasarkan pada analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk menilai esensi serta urgensi tidaknya pembelajaran berbasis TI pada lingkup pembelajaran teknologi dan kejuruan.

SIMPULAN

Inovasi adalah segala sesuatu ide, cara-cara baru, ataupun objek yang dioperasikan oleh individu sebagai sesuatu yang baru. “Baru” dalam pengertian ini tidak hanya semata-mata dalam ukuran waktu sejak ditemukannya atau pertama kali digunakannya inovasi tersebut. Hal penting dari inovasi ini adalah kebaruan dalam persepsi, atau kebaruan subjektif dari hal yang dimaksud bagi seseorang, maka hal itu merupakan inovasi (Nasution, 2004). Untuk mewujudkan dunia pendidikan yang lebih inovatif diperlukan guru yang memiliki kreativitas yang tinggi dan berkompoten. Guru diwajibkan untuk memiliki cara menyampaikan pembelajaran supaya belajar itu menarik dan dapat dengan mudah dimengerti. Peran guru dalam inovasi di sekolah tak dapat terlepas dari tataan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

REFERENSI

- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., Prawitasari, M., & Mardiani, F. Answering the Learning Challenges in History Subjects in the Industrial Era 4.0 through Optimization of Digital Learning Sources.
- 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.

- 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.
- Kusnandi. (2017). Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare To Be Different. *Jurnal Wahana Pendidikan Vol.4 No. 1 Januari*, 135.
- Nasution, MN. (2004). *Manajemen Jasa Terpadu*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.
- 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 Education and Development*, 9(4), 173-177.
- Prawitasari, M., Imanuel, K., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2022). ANALISIS PERILAKU BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 11(1), 27-31.
- Susanto, H. (2016). Kompetensi Sarjana Pendidikan Sejarah dalam Implementasi Kurikulum Nasional Pendidikan Sejarah SMA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susanto, H., Abbas, E. W., Anis, M. Z. A., & Akmal, H. (2021). Character Content and Local Excellence in Vocational Curriculum Implementation In Tabalong Regency.
- 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).
- Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130-143.
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BUKU AJAR MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1-10.
- Syahrudin, S., & Susanto, H. (2019). *Sejarah Pendidikan Indonesia (Era Pra Kolonialisme Nusantara sampai Reformasi)*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.