

Inovasi Pendidikan dan Penerapan Pembelajaran Interaktif di Era Digital

¹Arinah Fransori, ²Nur Irwansyah, ³Friza Youlinda Parwis

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

✉ arinahfransori@gmail.com*

ABSTRACT

In the current era of digitalization, information develops so quickly and easily. This is a big challenge in learning activities, how educational innovation and the application of learning keep up with the times. This research aims to discuss various applications, interactive learning media that can help in learning in the digital era. How the application of interactive learning helps students and teachers in the learning process. Therefore, it is important for teachers to understand and access technological developments. This research is literature study research, which discusses educational innovation and interactive learning. This research method is qualitative descriptive research. The research techniques are documentation and observation. The results of this research are concepts and theories related to educational innovation and the application of online learning in the era of digitalization. Thus, the results of this research can help and provide information regarding educational innovation and the application of interactive learning in the digital era.

Keywords: *educational innovation, interactive learning, digital era*

ABSTRAK

Pada era digitalisasi saat ini informasi berkembang begitu cepat dan mudah. Hal ini menjadi tantangan yang besar dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana inovasi pendidikan dan penerapan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk membahas berbagai aplikasi, media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam pembelajaran di era digital. Bagaimana penerapan pembelajaran interaktif membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya peran guru untuk memahami dan mengakses perkembangan teknologi tersebut. Penelitian ini adalah penelitian studi pustaka, yang membahas tentang inovasi pendidikan dan pembelajaran interaktif. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik penelitiannya adalah dokumentasi dan pengamatan/ observasi. Hasil dari penelitian ini adalah konsep dan teori terkait inovasi pendidikan dan penerapan pembelajaran online di era digitalisasi. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini dapat membantu dan memberikan informasi terkait inovasi pendidikan dan penerapan pembelajaran interaktif di era digital.

Kata Kunci: *inovasi pendidikan, pembelajaran interaktif, era digital*

Citation (APA Style):

Fransori, A., Irwansyah, N. ., & Parwis, F. Y. . (2024). Inovasi Pendidikan dan Penerapan Pembelajaran Interaktif di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Impola*, 1(2). <https://doi.org/10.70047/jpi.v1i2.149>

DOI: <https://doi.org/10.70047/jpi.v1i2.149>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri, kemampuan individu untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pendidikan bertujuan untuk membawa dan membina peserta didik menjadi individu yang memiliki keterampilan, kecerdasan, berakhlak dan berbudaya. Perkembangan masyarakat yang sangat dinamis serta masalah-masalah sosial yang terus berkembang, membutuhkan perhatian dan kepekaan masyarakat. Pada dasarnya sasaran pendidikan adalah individu atau masyarakat. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Berdasarkan hal tersebut, peran pendidikan sangat penting bagi perkembangan masyarakatnya. Pengamatan, perkembangan dan inovasi dibutuhkan pada proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk memahami bagaimana peran dan berjalannya proses pendidikan agar sesuai dengan masyarakat dan perkembangan masyarakat yang dinamis (Tirtarahardja & Sula, 2000).

Pembelajaran adalah salah satu wahana penting pada proses memperoleh ilmu. Pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk membina dan memberikan keterampilan sepenuhnya kepada peserta

didik. Oleh sebab itu, perlu diperhatikan mengenai proses pembelajaran yang dilakukan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Selain itu, proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, tuntunan dan perkembangan ilmu pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik dan masyarakat.

Proses pembelajaran yang menjadi fokus pengamatan. Bagaimana proses pembelajaran yang tepat akan membantu terwujudnya tujuan pembelajaran. Namun, terkadang proses pembelajaran yang kurang menarik minat siswa. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru dan siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan memberikan inovasi pada proses pembelajaran dan proses pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk membahas berbagai aplikasi, media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam pembelajaran di era digital. Bagaimana penerapan pembelajaran interaktif membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya peran guru untuk memahami dan mengakses perkembangan teknologi tersebut. Demi mendukung proses pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, perlu dilakukan berbagai inovasi terkait proses pembelajaran. Inovasi tersebut menjadi dasar dan pengukur kemampuan dan peningkatan pengetahuan siswa.

Inovasi adalah dasar pemikiran mengenai kebaruan terhadap hal tertentu. Melalui inovasi dapat mengembangkan konsep atau pandangan yang sebelumnya cenderung kurang menarik menjadi lebih tepat dan kreatif. Menurut (Amri & Ahmadi, 2010) inovatif (innovative) yang berarti new idea or techniques, merupakan kata sifat dari inovasi (innovation) yang berarti pembaruan, juga berasal dari kata kerja innovate yang berarti pembaharuan atau memperkenalkan sesuatu yang baru, (ide-ide atau teknik) demi menciptakan perkembangan. Selanjutnya (Warsita, 2008) mengemukakan inovasi berasal dari kata Latin, innovation yang berarti pembaruan dan perubahan. Inovasi adalah suatu perubahan baru menuju ke arah perbaikan atau berada dari yang ada sebelumnya, dilakukan dengan sengaja dan berencana.

Inovasi adalah suatu objek atau gagasan yang dianggap baru oleh individu atau unit yang mengadopsi. Dengan kata lain inovasi berarti sebagai ide, temuan, cara, atau objek yang dianggap baru oleh individu, organisasi, atau sistem sosial. "Kata 'baru' dapat diartikan apa saja yang baru dipahami, diterima, atau dilaksanakan oleh penerima inovasi. Kebaruan ini mungkin menyangkut pengetahuan, sikap dan adopsi atau penolakan terhadap gagasan tersebut. Oleh karena itu, inovasi dapat berupa gagasan, tindakan benda, atau teknologi yang dipandang baru oleh yang akan menerima inovasi tersebut (Warsita, 2008).

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, (Daryanto, 2010) menambahkan inovasi pendidikan dilakukan guna memecahkan masalah yang dihadapi agar dapat memperbaiki mutu pendidikan secara efektif dan efisien. Melalui inovasi atau pembaharuan yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan akademik peserta didik maupun kinerja guru. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat terwujud. (Firmansyah, 2019) mengemukakan sebagai seorang guru/pendidik harus mengetahui dan menerapkan inovasi-inovasi dalam pendidikan. Hal ini bertujuan agar dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Selain itu inovasi dilakukan agar menciptakan sesuatu yang baru dan lebih baik digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang mendukung proses belajar secara dua arah, baik berbasis digital maupun secara langsung. Media pembelajaran interaktif berbasis digital ini juga merupakan alat/platform yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengintegrasikan pada elemen digital.

Fungsi media pembelajaran menurut (Wahyuni et al., 2023) adalah untuk membantu dan mendorong peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru serta mengaktifkan respon belajar. Selain itu untuk membantu sifat pasif peserta didik yang karena terjadi interaksi antar peserta didik dan objek yang diamati dalam pembelajaran. Selanjutnya fungsi media adalah mengatasi konsep abstrak menjadi konkrit sehingga pembelajaran terasa menjadi lebih nyata. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau studi literature. Metode penelitiannya adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berusaha membahas berbagai inovasi pendidikan dalam perkembangan pembelajaran berbasis interaktif. Penelitian ini mengulas berbagai inovasi pembelajaran yang digunakan saat ini untuk proses pembelajaran interaktif. Data dikumpulkan dari berbagai sumber baik buku-buku dan jurnal ilmiah terkait inovasi pendidikan dan pembelajaran interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

(Amri & Ahmadi, 2010) pendidikan merupakan upaya terorganisir yang memiliki makna bahwa pendidikan dilakukan oleh usaha sadar manusia dengan dasar dan tujuan yang jelas, ada tahapannya dan ada komitmen bersama di dalam proses pendidikan. Berencana mengandung arti, pendidikan harus direncanakan sebelumnya dengan suatu proses perhitungan yang matang dan berbagai sistem pendukung yang dipersiapkan.

Berdasarkan hal tersebut (Warsita, 2008) mengemukakan inovasi dalam pendidikan bukan suatu hal yang sederhana dan mudah untuk dilaksanakan. Persiapan, komponen dan keberanian diperlukan untuk berinovasi. Misalnya, kita sering menemukan kasus seseorang memiliki gagasan baru yang cemerlang, namun gagasan tersebut berhenti dalam bentuk pemikiran yang tidak tertuang dalam suatu tindakan nyata dalam upaya perbaikan kualitas pendidikan, bahkan sama sekali tidak bisa diaplikasikan olehnya. Hal ini pula disebabkan oleh sikap ragu-ragu atau tidak berani mengemukakan atau berbagi gagasan tersebut dengan lingkup pendidikan. Selain itu, terkadang gagasan yang diungkapkan kemudian setelah diterapkan tidak dapat diterima oleh lingkungan kerjanya. Ada pula gagasan dan inovasi tersebut telah diluncurkan, dan digunakan namun penerapannya tidak dapat terus berlangsung. Terkadang pula inovasi yang dilakukan pada awalnya sulit diterima, namun pada akhirnya setelah melalui jangka waktu tertentu dapat diterima dan dipergunakan secara berkelanjutan. Inovasi tersebut dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran yang menjadi bagian penting dalam pendidikan. Salah satunya inovasi pada model dan media pembelajaran yang berperan mengemas proses pembelajaran lebih menarik dan kreatif.

Pembelajaran inovatif menurut (Amri & Ahmadi, 2010) adalah pembelajaran yang dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. Pembelajaran inovatif merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses hasil belajar.

Proses pembelajaran membutuhkan, model, strategi, teknik, dan pendekatan tertentu agar kegiatan belajar belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, membutuhkan gagasan baru atau pembaharuan yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna.

1. Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan yang disampaikan kepada siswa dibantu media untuk mempermudah proses pemahaman siswa. Karakteristik media pembelajaran yaitu. media grafis yang terdiri atas sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, karto, peta datar, dan transparansi OHP serta berbagai media pembelajaran lain yang menunjang proses pembelajaran (Daryanto, 2010).

Media adalah sarana untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan berbagai media pada proses pembelajaran amatlah penting. (Warsita, 2008) mengemukakan gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri dari satu media disebut multimedia.

Media pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran, yaitu agar penyampaiannya lebih menarik dan membawa sikap positif siswa pada materi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran tertentu.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif menurut (Daryanto, 2010) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi permainan (*game*). Selain itu menurut (Warsita, 2008) menyatakan program multimedia interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran disebut program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi

dari berbagai media yang dikemas (*diprogram*) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu.

Multimedia bermanfaat untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Karakteristik multimedia adalah mampu memberikan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan. Berikut ini format media pembelajaran dikemukakan (Daryanto, 2010) yang dapat diaplikasikan yaitu;

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep yang disajikan dengan teks, dan gambar baik diam maupun bergerak dan grafik.

b. Drill dan Practise

Format ini dimaksudkan untuk melatih peserta sehingga memiliki kemahiran di dalam suatu keterampilan dan memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini dilakukan dengan memberikan soal dengan tampilan acak dan kombinasi yang berbeda. Kemudian dilengkapi jawaban, penjelasannya secara rinci dan evaluasi hasil skor yang diperoleh peserta.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, peserta seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat.

d. Percobaan dan Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran. Dengan program multimedia berformat ini, diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Media pembelajaran yang berbasis multimedia yaitu pada aplikasi penggunaan media komputer. Proses pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara sistematis. Perencanaan dan pengembangan konsep serta pelaksanaan perlu dilakukan secara seksama. Berikut langkah-langkah pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif yang dikemukakan (Warsita, 2008)

a. Penyusunan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM)

GBIPM berisi topik, kompetensi/tujuan pembelajaran, sasaran, strategi pembelajaran, pokok-pokok materi, dan evaluasi.

b. Pembuatan *Flowchart* (diagram alur)

Flowchart menunjukkan alur logika dalam penyajian pembelajaran. Pada *flowchart* akan tampak strategi penyajian, pembelajaran, interaktivitas, cakupan dan kedalaman materi, serta struktur program.

c. Penulisan Naskah (*Storyboard*)

Naskah program multimedia interaktif berisi segala sesuatu yang akan ditampilkan beserta petunjuk-petunjuknya baik bagi *programmer*, perancang grafis, animasi, simulasi, penyedia media foto, video, dan suara yang jelas ingin ditampilkan.

d. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi merupakan tahap yang pelaksanaan proses, di mulai dengan penelaahan naskah. Mengkaji materi dan media serta mengkonsep program pelaksanaan.

e. Evaluasi

Setelah selesai pemrograman, selanjutnya pengetesan, melakukan pengujian terhadap materi dan pelaksanaan. Dengan demikian, setelah prosesnya selesai maka akan dapat diaplikasikan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, proses pelaksanaan pembelajaran multimedia harus didukung dengan fasilitas tertentu. Kelengkapan media diperlukan untuk pelaksanaannya. Oleh sebab itu, hanya lembaga pendidikan tertentu yang dapat mengaplikasikan pembelajaran ini. (Warsita, 2008) menambahkan program pembelajaran multimedia ditujukan untuk peserta didik SMA, SMK dan mahasiswa yang dapat meliputi mata pelajaran Matematika, Fisika, Biologi, Bahasa Inggris, Otomotif, Elektronika, dan Pendidikan Prasekolah. Program multimedia interaktif ini dirancang untuk keperluan belajar individu, maka dilengkapi dengan tes sehingga peserta didik akan bisa mengukur sendiri pencapaian hasil belajarnya.

Di era digital, banyak alat belajar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Berikut adalah beberapa kategori dan contoh alat belajar digital yang populer:

1. Aplikasi Pembelajaran Online
 - a) *Duolingo*: Untuk belajar bahasa asing.
 - b) *Khan Academy*: Untuk belajar matematika, sains, dan topik lainnya.
 - c) *Quizlet*: Untuk membuat dan menggunakan kartu belajar (flashcards) secara digital.
 - d) Ruangguru (Indonesia): Platform bimbingan belajar untuk siswa.
2. Platform Video Pendidikan
 - a) *YouTube*: Banyak kanal seperti *TED-Ed*, *CrashCourse*, atau *Zenius Education* yang menawarkan video edukasi.
 - b) *Coursera* dan *edX*: Untuk kursus dari universitas dan institusi terkemuka.
3. Perangkat Lunak dan Alat Produktivitas
 - a) *Google Workspace*: *Google Docs*, *Sheets*, *Slides* untuk kolaborasi.
 - b) *Microsoft OneNote*: Untuk mencatat dan mengorganisasi ide.
 - c) *Notion*: Untuk manajemen tugas dan catatan belajar.
4. Aplikasi Pembelajaran Interaktif
 - a) *Kahoot!*: Untuk kuis interaktif yang menyenangkan.
 - b) *Nearpod*: Untuk presentasi interaktif dan pembelajaran kolaboratif.
5. E-Book dan Audiobook
 - a) *Kindle*: Untuk membaca *e-book*.
 - b) *Audible*: Untuk mendengarkan buku audio.
 - c) *iPusnas* (Indonesia): Perpustakaan digital Indonesia.
6. Alat Pembelajaran STEM
 - a) *Scratch*: Untuk belajar pemrograman dasar.
 - b) *Tinkercad*: Untuk belajar desain 3D.
 - c) *Khan Academy Kids*: Untuk anak-anak belajar *coding* dan logika.
7. Perangkat *Hardware*
 - a) *Laptop/Tablet*: Sebagai alat utama untuk mengakses materi digital.
 - b) *Smartphone*: Untuk akses cepat ke aplikasi dan platform pembelajaran.
 - c) *Smartpen atau Stylus*: Untuk mencatat atau menggambar digital.
 - d) *VR/AR Headsets*: Untuk pengalaman belajar imersif (misalnya, eksplorasi anatomi manusia atau ruang angkasa).
8. Game Edukasi
 - a) *Minecraft*: Education Edition: Untuk belajar *coding*, matematika, dan keterampilan kolaborasi.
 - b) *Prodigy*: Untuk belajar matematika sambil bermain.
9. Forum dan Komunitas Belajar
 - a) *Reddit*: Subreddit seperti *r/learnprogramming* atau *r/askscience*.
 - b) *Stack Overflow*: Untuk diskusi tentang pemrograman.
 - c) *Discord dan Telegram*: Grup komunitas belajar dan diskusi.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital adalah alat atau platform yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen digital dan interaktif. Media ini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

3. Peran Guru dalam Pelaksanaan Inovasi Pendidikan

Guru adalah pembimbing dan menjadi pemeran utama pada kegiatan pembelajaran. Guru yang kreatif dan inovatif dalam mengajar akan mampu membina siswa agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut (Daryanto, 2010) menyatakan peran guru pada inovasi pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) Guru bersikap terbuka dan peka terhadap perubahan dan pembaharuan.

Dengan sikap yang terbuka dan peka terhadap perubahan akan mendorong para guru untuk secara terus menerus berusaha memperbaiki kinerjanya. Hal tersebut dapat menciptakan suasana kehidupan sekolah yang lebih bermutu sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan berbagai pihak. Dengan sikap terbuka yang dimiliki guru akan mendorong untuk selalu berusaha mencari dan menemukan alternatif yang terbaik untuk pemecahan masalah yang dihadapi sekolahnya. Melalui hal itu akan menciptakan suasana kondusif guna meningkatkan mutu pendidikannya. Selain itu, dalam menghadapi perkembangan zaman dan akibat pesatnya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut pula

untuk peka terhadap berbagai perubahan. Guru harus mengembangkan metode, teknik pembelajaran yang lama dan menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi saat ini.

b) Guru sebagai agen pembaharuan dalam inovasi pendidikan.

Peran guru terhadap inovasi pendidikan adalah sebagai agen pembaharuan. Seorang agen pembaharuan adalah seseorang yang mempengaruhi keputusan inovasi para klien (sasaran) ke arah yang diharapkan lembaga pembaharu. Dengan demikian, seorang pembaharu berperan sebagai penghubung antara lembaga pembaharuan dengan sasarannya. Dalam hal ini agen pembaharu berperan sebagai pemberi kemudahan bagi lancarnya arus inovasi dari lembaga pembaharu kepada sasaran yang dikenai pembaharuan. Guru sebagai agen pembaharuan menyampaikan pesan-pesan inovasi dari lembaga pembaharuan kepada sasarannya. Di samping itu ia pun menerima umpan balik dari klien untuk disampaikan kepada lembaga pembaharu, sehingga agen pembaharu dapat melakukan penyesuaian-penyesuaian dan perbaikan sesuai dengan kebutuhan kliennya.

Guru sebagai agen pembaharuan dalam inovasi pendidikan dapat melakukan peranan sebagaimana dikemukakan Nyoman Sucipta dikutip (Daryanto, 2010) yaitu:

- a. Memberi informasi.
- b. Mempercepat terjadinya proses difusi informasi.
- c. Sebagai komunikator antar sub sistem dalam masyarakat.
- d. Berusaha mengaitkan sistem yang satu dengan sistem yang lain.

4. Inovasi Pengajaran Bahasa dan Sastra.

Pengajaran bahasa dan sastra pada umumnya mengalami kendala dan hambatan. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pembelajaran yang tepat dan terencana agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada dasarnya keterampilan berbahasa merupakan aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran tumpu para pembelajar bahasa. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan para pengajar terus berupaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa melalui pencapaian kompetensi berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Bahkan, dalam Kurikulum Merdeka Capaian Pembelajaran (CP) untuk SMA (MA) dinyatakan bahwa standar kompetensi lulusan untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut. Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SMA (Fase E dan F) dalam Kurikulum Merdeka mencakup pengembangan kompetensi literasi yang mencakup aspek membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Berikut adalah gambaran umum CP untuk fase ini:

Fase E (Kelas 10 SMA)

Peserta didik diharapkan mampu:

Menyimak dan Membaca: Memahami dan menganalisis berbagai teks, seperti cerita, puisi, laporan, artikel, dan opini. Mengenali struktur, unsur kebahasaan, dan makna dalam teks.
Berbicara dan Menulis: Mengembangkan ide dan menyusun teks yang logis dan sistematis. Memproduksi teks lisan dan tulisan dalam berbagai konteks, seperti pidato, esai, dan resensi.

Analisis Kritis dan Kreatif: Mengkritisi teks sastra dan teks informasi dengan menggunakan sudut pandang kebahasaan dan budaya. Menunjukkan apresiasi terhadap karya sastra melalui ulasan atau diskusi.

Fase F (Kelas 11-12 SMA)

Peserta didik diharapkan mampu:

Menyimak dan Membaca: Memahami teks yang lebih kompleks, termasuk teks akademik dan karya sastra klasik atau modern. Menganalisis teks dari sudut pandang struktur, ideologi, dan konteks budaya.

Berbicara dan Menulis: Menulis karya ilmiah sederhana, seperti laporan penelitian atau makalah. Memproduksi teks sastra seperti cerpen, puisi, atau drama dengan daya kreatif dan ekspresi estetika.

Analisis dan Refleksi: Melakukan refleksi terhadap teks yang dibaca atau dibuat, menghubungkannya dengan pengalaman pribadi dan isu-isu sosial. Menghargai keberagaman budaya melalui analisis teks multikultural.

Penekanan pada Kompetensi Profil Pelajar Pancasila

Pembelajaran bahasa dan sastra pada Kurikulum Merdeka juga diintegrasikan dengan pengembangan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila, seperti 1) Berpikir kritis: Mengkritisi teks sastra dan informasi. 2) Kreatif: Menulis teks sastra dan informasi dengan gaya orisinal. 3) Berkebinekaan global: Mengapresiasi karya sastra dari berbagai budaya. Dengan CP ini, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diharapkan mampu melahirkan generasi yang kritis, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.

Dengan mencermati capaian pembelajaran tersebut kita dapat berkreasi untuk menemukan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga semua butir capaian pembelajaran terpenuhi pada akhir jenjang pendidikan SMA. Butir-butir tersebut mengarah pada penggunaan bahasa dan kemampuan bersastra lainnya. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa di sekolah diarahkan untuk keterampilan berbahasa, bertutur dan berpikir kritis. Pembelajarannya bersifat integratif karena setiap aspek keterampilan berbahasa dikemas dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Khususnya pada pengajaran sastra yang terkadang dianggap kurang bermanfaat. Sikap yang kurang apresiatif muncul dari siswa dan guru, sehingga pengajaran sastra terabaikan. Kemendiknas (2011:59) menyatakan penyajian pengajaran sastra hanya sekedar memenuhi tuntutan kurikulum, kering, kurang hidup, dan cenderung kurang mendapat tempat dihati siswa. Pengajaran sastra diberbagai jenjang pendidikan selama ini dianggap kurang penting dan dianaktirikan oleh para guru, apalagi para guru yang pengetahuan dan apresiasi (dan budayanya) rendah. Hakikat dari tujuan pengajaran sastra yaitu untuk menumbuhkan keterampilan, rasa cinta dan penghargaan para siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia sebagai budaya warisan leluhur. Pada pengajarannya pula sastra memiliki problematika yang mempengaruhi minat dan keinginan siswa untuk mengikuti pengajaran dengan baik.

Pada dasarnya inovasi pembelajaran guru berperan penting dalam menyiapkan bahan, media, metode, teknik dan evaluasi yang tepat. Guru mencari solusi untuk menyelesaikan masalah atau mengatasi kendala yang ada. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi pembelajaran tersebut salah satunya dengan menyiapkan model pembelajaran. Berikut model pembelajaran yang dikutip oleh (Sastromiharjo, 2007) yaitu:

- 1) Model sinektik dikembangkan dalam rangka meningkatkan berpikir kreatif melalui pemecahan masalah. Model ini dikembangkan dengan prosedur fokus, pengandaian, gagasan, dan penuangan gagasan. Melalui model ini siswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.
- 2) Model intai gagasan dikembangkan oleh penulis untuk mengembangkan daya kritis dalam pembelajaran membaca. Sebelum membaca teks, siswa dibangkitkan pikirannya untuk menerka gagasan yang ada di dalam teks. Pada saat membaca teks pikiran siswa mencocokkan gagasan yang ada pada teks dan yang diterkanya. Setelah selesai membaca, siswa diminta untuk memeriksa (membandingkan) antara gagasan yang diterka dengan gagasan yang ada pada teks.

Pendekatan Digital dan Teknologi pada pembelajaran Bahasa dan Sastra

- a) Penggunaan Aplikasi Interaktif: Memanfaatkan aplikasi seperti *Wattpad* atau *Google Docs* untuk menulis dan berbagi karya sastra. Menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa seperti *Duolingo*, *Babbel*, atau *Canva* untuk latihan kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan.
- b) *Podcast* dan Video: Siswa membuat *podcast* atau vlog untuk melatih kemampuan berbicara (*speaking*) dan mendengar (*listening*).
- c) Analisis Sastra Digital: Menggunakan perangkat lunak analisis teks untuk memahami pola dalam karya sastra.
- d) Multimedia dan Visualisasi: Menyajikan karya sastra dalam bentuk video animasi, *podcast*, atau infografis.
- e) Instagram Sastra: Membuat akun kelas untuk membagikan karya sastra, ulasan, atau ilustrasi.
- f) Twitter Cerpen: Menulis cerita pendek dalam format cuitan.
- g) TikTok Literasi: Menggunakan TikTok untuk membuat konten edukatif atau kreatif yang berkaitan dengan sastra.

Selain dua model pembelajaran di atas, sebenarnya masih banyak metode, teknik dan strategi pembelajaran lainnya untuk pengajaran bahasa dan sastra. Termasuk tiga model pembelajaran inovatif yang dikemukakan sebelumnya. Pada dasarnya proses pembelajaran yang inovatif bergantung pada guru, bagaimana guru bersikap kreatif dan inovatif untuk mengembangkan materi dan proses belajar mengajar dengan menyiapkan perlengkapan pembelajaran. Selain itu pula, dibutuhkan dukungan dari pihak sekolah dan siswa sendiri untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang inovatif.

4. KESIMPULAN

Salah satu tujuan inovasi dalam pendidikan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Membimbing dan mengembangkan potensi siswa agar selaras dan sesuai dengan

minat dan bakatnya. Tugas guru dalam meningkatkan mutu serta produktifitas tidak dapat terpisahkan dari keseluruhan tugas dalam operasionalisi pendidikan di sekolah. Dengan demikian, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tidaklah hanya menggantungkan diri pada usaha pemberian program pengajaran semata-mata. Program tersebut perlu didukung oleh motivasi, sistem pengelolaan administrasi. Dan sehubungan dengan hal tersebut, penyelenggaraan proses pendidikan dapat mencapai hasil yang optimal bila perhatian pimpinan lebih banyak dipusatkan kepada guru. Guru dalam hal ini hanya merupakan pelaksana operasionalisasi program pendidikan, namun demikian dalam berkinerja, guru dapat mengembangkan inovasi dalam melaksanakan tugasnya, ini berarti kinerja inovatif merupakan hal yang penting

5. REFERENCES

- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). *Konstruksi pengembangan pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Daryanto, D. (2010). *Belajar dan mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Firmansyah, E. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 657–666.
- Kemendiknas. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Kegiatan Naskah Bahan Kerjasama, Informasi dan Publikasi. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional
- Sastromiharjo, A. (2007). *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Dalam *Bahasa Dan Sastra Dalam Perspektif Pendidikan*.
- Tirtarahardja, U., & Sula, L. (2000). *Pengantar pendidikan*.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, E., Afriana, A., Husnita, L., ... Nazmi, R. (2023). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.