PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA

Daniel Hotman Tampubolon (1810111210026)

Email: 1810111210026@mhs.ulm.ac.id

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

Abstrak

Innovation (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan inovasi bersifat subyektif dan spesifik. (Kristiawan, 2018: 3). Inovasi Pendidikan adalah suatu cara memecahkan masalah yang ada dalam bidang Pendidikan dan di pengaruhi oleh berbagai Lembaga Pendidikan contohnya adalah Lembaga Pendidikan atau sistem Pendidikan itu sendiri. Peran guru untuk menunjang inovasi Pendidikan tidak terlepas dari tatanan pembelajaran yang di lakukan di kelas karena gurulah yang menjadi ujung tombak bagi kemajuan Pendidikan. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya pada tujuan yang hendak dicapai.

PENDAHULUAN

Innovation(inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan maupun diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang maupun sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan sesuatu permasalahan tertentu. Inovasi Pendidikan merupakan sesuatu metode membongkar permasalahan yang terdapat dalam bidang Pembelajaran serta di mempengaruhi oleh bermacam Lembaga Pembelajaran contohnya merupakan Lembaga Pembelajaran atau sistem Pembelajaran itu sendiri. Inovasi dalam dunia pembelajaran bisa berbentuk apa saja, dapat berbentuk barang maupun sistem. Produk misalnya, seseorang guru

menghasilkan media pendidikan buat pendidikan. Sistem misalnya, metode penyampaian modul di kelas dengan tanya jawab dengan siswa maupun yang yang lain yang bertabiat tata cara. Inovasi bisa dikreasikan cocok pemanfaatannya, yang menghasilkan perihal baru, mempermudah dalam dunia pembelajaran, dan menuju pada kemajuan.(Rusdiana, 2014: 46).

Tujuan inovasi pembelajaran merupakan efisiensi, relevansi, serta daya guna menimpa target jumlah anak didik sebanyak- banyaknya, dengan hasil pembelajaran yang sebesar- besarnya(bagi kriteria kebutuhan anak didik, warga, serta pembangunan) dengan memakai sumber tenaga, duit, perlengkapan, serta waktu dalam jumlah sekecil- kecilnya(Suryosobroto, 1990: 129).

Inovasi Pembelajaran juga mempengaruhi terhadap pertumbuhan Pembelajaran buat kedepannya. Baiknya Pembelajaran di tandai dengan tumbuh pesatnya inovasi yang di gunakan oleh guru dalam pendidikan di ruang kelas berlangsung. Media- media yang dapat di pakai buat mendukung inovasi Pembelajaran pula telah banyak, dari media online hingga media offline.

PERAN GURU SEBAGAI SEBUAH PROFESI

Kedudukan guru buat mendukung inovasi Pembelajaran tidak terlepas dari tatanan pendidikan yang di jalani di kelas sebab gurulah yang jadi ujung tombak untuk kemajuan Pembelajaran. Keahlian serta kewibawaan guru sangat memastikan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas ataupun efeknya di luar kelas. Guru wajib pandai bawa siswanya pada tujuan yang hendak dicapai.

Langkah- langkah pergantian yang dicoba oleh seseorang guru juga tidak terlepas dari sebagian aspek kompetensi yang wajib dicapai, semacam:(a) Planning Instructions(Merencanakan Pendidikan);(b) Implementing Instructions(Mempraktikkan Pendidikan);(c) Performing Administrative Duties(Melakukan Tugas- Tugas Administratif);(d) Communicating(Berbicara);(e) Development Personal Skills(Meningkatkan Keahlian Individu);(f) Developing Pupil Self(Meningkatkan Keahlian Partisipan Didik).(Rusdiana, 2014: 46).

Wujud inovasi yang dapat di jalani guru pada era berkembangnya teknologi saat ini merupakan Pendidikan digital, diawali dengan optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pendidikan walaupun belum terkoneksi satu serta yang yang lain. Pendidikan

berbasis digital mulai tumbuh dengan digunakannya sebutan elektronik dalam pendidikan, misalnya novel elektronik, materi elektronik, bibliotek elektronik, serta yang lain.

GURU INDONESIA DAN TANTANGAN PROFESIONALISME

Kedudukan teknologi data dalam pertumbuhan inovasi Pembelajaran sangatlah berarti. Kenaikan kinerja pembelajaran di masa mendatang dibutuhkan sistem data serta teknologi data yang tidak cuma berperan selaku fasilitas pendukung, namun lebih selaku senjata utama buat menunjang keberhasilan dunia pembelajaran sehingga sanggup bersaing di pasar global. Teknologi Data serta Komunikasi merupakan payung besar terminologi yang mencakup segala perlengkapan teknis buat memproses serta mengantarkan data.

Teknologi data meliputi seluruh perihal yang berkaitandengan proses, pemakaian selaku perlengkapan bantu, manipulasi, serta pengelolaan data. Sebaliknya teknologi komunikasi merupakan seluruh suatu yang berkaitan dengan pemakaian perlengkapan bantu buat memproses serta mentransfer informasi dari fitur yang satu ke yang lain. Oleh sebab itu teknologi sangat berarti buat Pembelajaran sebab data yang di sampaikan dapat di jangkau dengan sangat luas.

Contoh pemanfaatan teknologi data yang dapat di praktekkan oleh guru merupakan media belajar ataupun media online berbasis Pembelajaran yang sangat banyak memakai internet contohnya terdapat google classroom, google scholar, zoom, google meet, serta lain- lain. Guru dapat mengombinasikan antara media offline dengan media online contohnya merupakan pembuatan modul lewat harian google scholar, mempresentasikan modul memakai zoom lewat sumber novel ataupun media offline yang yang lain.

SIMPULAN

Kesimpulannya adalah untuk menjalankan inovasi harus ada berbagai dukungan dari lapisan atau Lembaga Pendidikan yang bersangkutan. Guru menjadi ujung tombak bagi berkembangnya Pendidikan, guru tidak bisa menjalankan pembelajaran di kelas jika inovasi Pendidikan yang *stuck*. Model-model belajar juga perlu di perbaharui dan di kembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, jika tidak maka Pendidikan di Indonesia hanya sampai di level yang itu saja. Pemanfaatan media online juga berpengaruh besar terhadap berkembangnya inovasi Pendidikan, banyak media online yang berbasis Pendidikan

untuk memudahkan dalam proses belajar dan mengajar contohnya saja ada google classroom, google scholar, zoom, google meet, dan masih banyak media-media online yang lain.

REFERENSI

- 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., Susanto, H., & Mardiani, F. (2021, February). Analysis of the Effectiveness of MPBH: The Mains of Mandai as a Saving Food in Banjarmasin Community. In *The 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)* (pp. 89-94). Atlantis Press.
- 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.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.
- 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).
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. (2018). Inovasi Pendidikan. *Jawa Timur: Wade Group National Publishing*.
- Rusdiana, A. (2014). Konsep Inovasi Pendidikan.