TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENGEMBANGKAN INOVASI PENDIDIKAN

Luthfi Abdurrahman

Email: 1810111310011@mhs.ulm.ac.id

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

Abstrak

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu innovation yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat). Biasanya pada inovasi, perubahan-perubahan terjadi hanya menyangkut aspek-aspek tertentu, dalam arti sempit dan terbatas. Sementara dalam pembaruan biasanya perubahan terjadi adalah menyangkut berbagai aspek, bahkan tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan secara total atau keseluruhan. Jadi ruang lingkup pembaruan pada dasarnya lebih luas. Dalam inovasi Pendidikan, secara umum ada dua buah model inovasi yang baru yaitu, yang pertama top-down model, inovasi Pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu berbagai pimpinan atau atasan yang diterapkan kepada bawahan. Yang kedua Bottom up model, yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses penyelenggaraan dan hasil pendidikan. Guru mempunyai peranan yang amat strategis dan urgen dalam keseluruhan upaya Pendidikan. Media modern tidak lepas dari teknologi. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila telah mencapai tujuan dimana siswa dapat mengasah keterampilan berpikir dan memperoleh sejumlah pengetahuan yang bermanfaat baginya (Susanto,dkk. 2021: 73).

PENDAHULUAN

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu innovation yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat).

Inovasi, menurut Hasbullah (2008:190) dalam (Ananda & Amiruddin, 2017:1), memaparkan dalam konteks kebaruan, kata inovasi disandingkan dengan kata pembaruan meskipun pada esensinya antara inovasi dengan pembaruan mempunyai pengertian yang yang sedikit berbeda. Biasanya pada inovasi, perubahan-perubahan terjadi hanya menyangkut aspek-aspek tertentu, dalam arti sempit dan terbatas. Sementara dalam

pembaruan biasanya perubahan terjadi adalah menyangkut berbagai aspek, bahkan tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan secara total atau keseluruhan. Jadi ruang lingkup pembaruan pada dasarnya lebih luas

Jadi inovasi adalah suatu usaha untuk penemuan yang baru untuk perubahan dari yang sebelumnya, dalam aspek tertentu, dan dalam membuat sebuah pembaruan inovasi lebih luas ruang lingkupnya.

Untuk melakukan inovasi diperlukan sebuah manajemen dan kepemimpinan yang inovatif, karena memang napas manajemen dan kepemimpinan menciptakan situasi yang baru dan lebih baik dari keadaan sebelumnya dalam organisasi (Syarifudin, dkk, 2012:29). Manajemen adalah untuk merencanakan, mengorganisir, memimpin dan mengevaluasi tujuan dan pencapaian. Inovasi berasal dari hasil karya pikir manusia, penemuannya berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode atau hasil karya yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru.

Didalam sebuah konsep inovasi ada, *Invention* (penemuan), *Development* (pengembangan), *Diffusion* (penyebaran).

- *Invention* (penemuan), penemuan-penemuan atau menciptakan suatu hal yang baru. Biasanya adaptasi dari apa yang sudah ada.
- *Development* (pengembangan), pengembangan dalam skala yang besar. *Development* berkaitan dengan riset, antarlain riset dasar, seperti pengujian teori-teori belajar.
- *Diffusion* (penyebaran), penyebaran suatu ide baru dari penemuannya.

Inovasi Pendidikan merupakan upaya untuk memperbaiki aspek-aspek Pendidikan. Dimana, Pendidikan yang selalu dihadapkan dengan tuntutan dan masalah sosial yang mana harus mengikuti perkembangan zaman yang kekinian. Supaya yang diharapkan bangsa bisa terwujud tanpa adanya diskriminasi dalam Pendidikan (Effendi, 2021:21).

Dalam inovasi Pendidikan, secara umum ada dua buah model inovasi yang baru yaitu, yang pertama *top-down* model, inovasi Pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu berbagai pimpinan atau atasan yang diterapkan kepada bawahan. Yang kedua *Bottom up* model, yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses penyelenggaraan dan hasil pendidikan. Inovasi Pendidikan dapat meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektifitas sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecilkecilnya

PERAN GURU SEBAGAI SEBUAH PROFESI

Guru mempunyai peranan yang amat strategis dan urgen dalam keseluruhan upaya pendidikan. Hampir semua usaha pembaharuan di bidang kurikulum dan penerapan metode

mengajar guru, pada akhirnya tergantung pada guru itu sendiri. Guru ialah orang yang merencanakan, dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai serta membimbing peserta didik untuk meraih citacita dan memiliki budi pekerti (Susanto, 2020: 10). Untuk menjalankan proses pembelajaran yang inovatif ada beberapa komponen penting proses pembelajaran. Dari komponen proses pembelajaran itu guru dapat merencanakan kegiatan dan strategi pembelajaran yang relevan dengan tujuan belajar. Yang pertama, persiapan, analisis kurikulum, kebutuhan maupun desain pembelajaran. Yang kedua, metode yang digunakan, klasikal, klompok dan individual. Yang ketiga, evaluasi, untuk mengetahui apakah strategi yang digunakan cocok atau tidak.

Media modern tidak lepas dari teknologi. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila telah mencapai tujuan dimana siswa dapat mengasah keterampilan berpikir dan memperoleh sejumlah pengetahuan yang bermanfaat baginya (Susanto,dkk. 2021: 73). Perkembangan teknologi informasi telah masuk kedalam kehidupan masyarakat termasuk kedalam dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia Pendidikan.

Inovasi yang dapat digunakan oleh guru adalah pemanfaatan media film. Sudut pandang berbeda dalam memahami fakta yang tersaji melalui film dokumenter membuat daya pikir siswa menjadi terasah. Ini karena siswa melakukan analisis dan sintesis untuk menggambarkan fakta dalam film dokumenter (Susanto,dkk. 2021: 74). Dengan menggunakan media film ini siswa bisa melihat dan focus kepada pelajarannya dan mampu secara langsung melihat dan menumbuhkan imajinasi untuk lebih banyak berpikir.

GURU INDONESIA DAN TANTANGAN PROFESIONALISME

Era abad ke-21 teknologi informasi semakin berkembang dalam kehidupan masyarakat karena dianggap sebagai fasilitas untuk membantu pekerjaan. Banyak terobosan baru teknologi informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang pendidikan, teknologi informasi seperti PC, laptop, bahkan mobile smartphone digunakan oleh pendidik maupun siswa sebagai alat penunjang pembelajaran (Susanto & Akmal, 2018: 198). Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran sangat cepat berkembang sebagai basis pembelajaran yang bagus. Teknologi informasi sangat penting karena lebih cepat mentransmorfasikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Perkembangan ini merupakan suatu upaya untuk menghubungkan masa sekarang dan cepat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat.

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin pesat. oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sebagai cara untuk mengimbangi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemalasan dalam proses belajar sering terjadi karena tidak bisa menarik perhatian siswa. Dengan pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan siswa bisa tertarik dengan

pelajaran. Inovasi yang bisa membuat siswa tertarik dan lebih memperhatikan dengan menggunakan media video atau gambar yang nantinya siswa dituntut untuk menganalisis isi video atau gambar tersebut sehingga jalannya proses pembelajaran akan semakin hidup dan tidak terpangku kepada guru saja. Aplikasi pembelajaran merupakan gagasan baru yang dapat digunakan secara mudah kapan dan dimana saja oleh pendidik maupun siswa (Susanto & Akmal, 2018: 198). Aplikasi Pendidikan bisa disimpan di smartphone dan bisa dibuka kapan saja. Teknologi informasi sangat berguna bagi siswa dan guru.

SIMPULAN

Inovasi merupakan sebuah bentuk perubahan dari yang sebelumnya menjadi perubahan yang baru. Dalam inovasi Pendidikan, secara umum ada dua buah model inovasi yang baru yaitu, yang pertama top-down model, inovasi Pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu berbagai pimpinan atau atasan yang diterapkan kepada bawahan. Yang kedua Bottom up model, yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses penyelenggaraan dan hasil Pendidikan. Guru mempunyai peranan yang amat strategis dan urgen dalam keseluruhan upaya pendidikan. Hampir semua usaha pembaharuan di bidang kurikulum dan penerapan metode mengajar guru, pada akhirnya tergantung pada guru itu sendiri. Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin pesat. Oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sebagai cara untuk mengimbangi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

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)
- Syafaruddin, S., Asrul, A., Mesiono, M., Wijaya, C., & Usiono, U. (2016). Inovasi pendidikan: suatu analisis terhadap kebijakan baru pendidikan.
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2017). Inovasi pendidikan: Melejitkan potensi teknologi dan Inovasi Pendidikan.