

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebaruan merupakan upaya untuk menciptakan atau memperbaiki sesuatu yang lebih relevan. Pada saat ini inovasi adalah suatu kebutuhan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu perubahan transformasi dari proses yang kurang efektif menjadi lebih efisien. Menurut undang-undang NO.18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi.

Inovasi dapat diartikan rangkaian aktivitas atau ide yang bertujuan untuk menemukan hal-hal baru. Istilah inovasi juga dimaknai sebagai "proses" atau "hasil" dari perbaikan, penerapan, atau implementasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keahlian teknologis), dan pengalaman. Upaya tersebut dilaksanakan untuk menciptakan atau meningkatkan proses guna menghasilkan nilai tambah yang lebih baik. (Sauqy, 2019:141). Inovasi pembelajaran, sebagai salah satu bentuk implementasi dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan baru yang lebih efektif, efisien dan relevan dengan kebutuhan peserta

didik. Proses ini tidak hanya berfokus pada pengembangan metode atau teknologi baru, tetapi juga pada pemanfaatan sumber daya yang ada secara optimal untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Noperman (2022) inovasi pembelajaran juga diartikan sebagai usaha untuk melakukan kebaruan sebagian kecil maupun seluruh elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitasnya, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, yang juga menjelaskan bahwa elemen dalam pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama: aktivitas pembelajaran, sumber belajar, dan pendukung pembelajaran. Aktivitas pembelajaran melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa dengan pengajar, serta antara siswa dengan sumber belajar yang ada di sekitarnya. Bahan ajar merujuk pada berbagai jenis bahan yang berisi materi pelajaran atau keterampilan yang sedang dipelajari dan perlu dikuasai oleh peserta didik. Sementara itu, pendukung pembelajaran mencakup segala hal yang dapat mempermudah atau memperlancar keseluruhan proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran bisa diterapkan pada semua komponen tersebut.

Inovasi pembelajaran merupakan langkah-langkah kegiatan belajar yang dirancang, diperbarui, dan diatur dengan kreatif melalui penerapan metode yang lebih efektif untuk menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan siswa secara maksimal. (Hapsari & Fatimah, 2021:188). Dengan demikian, inovasi diterapkan bukan hanya pada media pembelajaran, namun juga pada proses pembelajarannya. Misalnya, melalui penerapan teknik atau metode baru

hasil temuan sendiri atau memanfaatkan metode yang telah dirancang oleh para ahli, yang kemudian dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif.

Inovasi pembelajaran sejalan dengan konsep kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka dengan konsep “Merdeka Belajar”. keterkaitan dengan suatu pembaruan konsep merdeka belajar dalam penerapannya memberi kebebasan berinovasi kepada sekolah guru dan siswa, kebebasan dimulai dari guru sebagai penggerak dengan merancang suasana belajar yang menyenangkan. Inovasi pembelajaran memberikan peran guru sebagai inovator, yang artinya guru perlu menciptakan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam proses belajar untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Penerapan inovasi pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengetahuan yang memadai untuk menerapkan inovasi pembelajaran secara efektif. Hambatan lainnya meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah, serta resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran yang sudah lama diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang sistematis untuk mendorong guru mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh desain aktivitas belajar yang disusun oleh guru. Inovasi pembelajaran dimulai dari perencanaan yang melibatkan pengembangan ide-ide baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Tujuan utamanya adalah untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar, serta memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan, sehingga dapat tercapai

perubahan tingkah laku yang lebih baik. Kreativitas guru sangat diperlukan untuk bisa menuangkan ide-ide baru dalam pembelajaran. Inovasi yang diciptakan oleh guru tidak hanya terbatas pada penyesuaian perencanaan pembelajaran, tetapi juga mencakup elemen atau unsur yang mendukung proses pembelajaran.

Menurut Rahmadani & Suyatno (2024) bahwasanya inovasi pembelajaran merupakan upaya guru untuk melakukan kebaruan ide, metode, atau alat dalam proses menyampaikan materi dengan tujuan pembelajaran yang lebih baik yang mencakup upaya pembaharuan strategi pembelajaran, metode, model dan media pembelajaran. Dalam hal ini inovasi pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis untuk menghasilkan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 198/I Pasar Baru salah satu tantangan yang dihadapi guru kelas IV yaitu sebagian siswa masih cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru merancang pembaharuan dalam pembelajaran untuk merubah suasana belajar yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan bersemangat. Guru kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru telah menunjukkan upaya dalam menerapkan pembaharuan dengan menyusun kegiatan strategi pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), pelaksanaan strategi tersebut didukung dengan pelaksanaan model, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Termasuk penggunaan media interaktif berbasis digital pada platform online yaitu (*Worldwall*). Penerapan model pembelajaran berdiferensiasi melalui 3 kelompok belajar (Auditori, kinestetik dan visual) dengan tugas yang berbeda disetiap

kelompoknya, tugas yang berbeda merupakan upaya untuk menumbuhkan sikap aktif dan kreatifitas siswa dalam menuangkan ide-idenya saat mengerjakan tugas dikelompoknya, serta inovasi penggunaan metode permainan (*gamifikasi*) berbasis kuis melalui aplikasi online yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran menumbuhkan ketrtarikan siswa dalam belajar.

Upaya penerapan inovasi yang dilaksanakan guru kelas IV melalui kegiatan belajar diatas bertujuan agar dapat memenuhi keberagaman karakteristik siswa meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru berinovasi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi worldwall dan video pembelajaran, menjadi salah satu upaya penting untuk menarik minat siswa kelas IV dengan terlibat langsung mencoba hal-hal baru. Selain itu, metode permainan berbasis kuis pada akhir pembelajaran juga diterapkan untuk menilai pemahaman siswa secara langsung, sekaligus memotivasi siswa kelas IV untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Dalam mendukung adanya penerapan inovasi guru dalam kolaborasi sesama guru dan pelatihan yang diikuti untuk memberikan ruang bagi guru untuk menyalurkan ide-ide atau gagasan kreatif sehingga bisa menerapkan sebuah kebaruan atau inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru menerapkan inovasi pembelajaran dari aspek strategi, model, metode, dan media pembelajaran. penelitian ini juga berupaya untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi tersebut. Inovasi memberikan kesempatan kepada guru untuk berperan sebagai inovator, dengan menerapkan pembaruan dalam pembelajaran yang

menciptakan suasana belajar dengan memberikan kebebasan atau kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan cara belajarnya. Artinya, memberi kebebasan kepada siswa untuk melaksanakan perubahan melalui ide-ide kreatif yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif. Diharapkan melalui penerapan pembaruan atau inovasi oleh guru, siswa mampu meraih hasil yang lebih baik dalam proses belajar, dan sebuah inovasi diharapkan bisa menjadi solusi dari tantangan yang di hadapi guru dikelas sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik bagi siswa.

Penjelasan di atas mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai inovasi yang diterapkan oleh guru dalam pembelajarankelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah lain terutama bagi para guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Kelas IV di SD Negeri 198/ I Pasar Baru.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru.
2. Apa faktor pendukung inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri/I Pasar Baru.

3. Apa faktor penghambat inovasi guru dalam pembelajaran kelas IV di SD Negeri/I Pasar Baru.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana inovasi guru dalam pembelajaran pada kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru.
2. Mendeskripsikan apa faktor pendukung inovasi guru dalam pembelajaran pada kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru.
3. Mendeskripsikan apa faktor penghambat inovasi guru dalam pembelajaran pada kelas IV di SD Negeri 198/I Pasar Baru.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih mendalam terkait inovasi di dalam pembelajaran, beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang inovasi yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran pada kelas IV di SD 198/I Pasar Baru.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi sekolah dan mendukung adanya bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru melalui penelitian ini dapat memotivasi guru untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam mengajar melalui sebuah inovasi pembelajaran

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat lebih menambah wawasan dalam penerapan inovasi pada konteks pembelajaran di kelas. Serta dapat mengembangkan keterampilan praktik pembelajaran melalui pembaharuan atau ide-ide kreatif

BAB II

KAJIAN TEORITIK

3.1 Kajian Teori

2.1.1 Inovasi

2.1.1.1 Pengertian Inovasi

Nasucha (2021) menyatakan bahwa kata "inovasi" yang mengacu pada hal-hal baru atau proses pembaharuan. Sedangkan menurut Sutikno (2021) menjelaskan bahwa berdasarkan etimologi berasal dari kata "*Innovation*," yang biasanya dimaknai sebagai gagasan mengenai sesuatu yang baru atau sebuah pembaharuan. Dalam konteksnya, inovasi menggambarkan upaya seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Termasuk dalam hal ini, teori diseminasi memiliki peran penting dalam konteks inovasi, berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan ide atau inovasi baru kepada kelompok sasaran tertentu. Diseminasi, atau dikenal dengan istilah "*dissemination*", merupakan sebuah upaya dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok tertentu, agar mereka memahami, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Proses diseminasi merupakan suatu penyebaran inovasi yang terencana, terarah, dan dikelola secara sistematis. Diseminasi sendiri merupakan bentuk inovasi yang dipersiapkan secara teliti, dirancang melalui dialog atau platform lain yang sengaja dibuat, dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan dalam penerapan inovasi tersebut.

Inovasi mengacu pada gagasan, produk, kejadian, atau teknik yang dianggap sebagai hal baru oleh seseorang, baik sebagai hasil dari temuan maupun kreasi baru. Sementara invensi merupakan proses menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, hasil dari imajinasi manusia. Hal ini merujuk pada sesuatu yang sebelumnya tidak pernah ada dan dihasilkan dengan pendekatan yang inovatif. Sebagai contoh temuan teori belajar, metode pembelajaran dan sebagainya. (Agusta et al., 2021).

Kreativitas dan ide muncul melalui inspirasi yang diperoleh dari pengamatan dan pengalaman terhadap sesuatu yang sudah ada sebelumnya, kemudian menghasilkan sesuatu yang berbeda dan lebih inovatif. Selain daripada itu pendapat dari ahli Huberman, inovasi merupakan cara kreatif dalam menentukan, merencanakan, dan menggunakan sumber daya manusia dan materi dengan metode yang modern dan khas, dengan maksud untuk mencapai hasil yang memadai dan sesuai dengan sasaran yang sudah ditentukan. (Agusta et al., 2021:3).

Berdasarkan makna dari inovasi (pembaruan) dan invensi (penemuan) diatas, maka disimpulkan bahwa memiliki perbedaan antara keduanya tetapi juga saling keterhubungan. Invensi dapat menjadi dasar atau langkah awal untuk sebuah inovasi. Ketika sesuatu yang baru dibuat atau diciptakan, lalu ditingkatkan lebih lanjut atau dilaksanakan dengan pendekatan baru. kesimpulanya yaitu invensi adalah temuan hal yang benar-benar baru, sementara inovasi lebih berfokus pada pelaksanaan dari gagasan atau ide baru yang telah diperbarui, diterapkan, dan dimanfaatkan dengan cara yang lebih efisien dalam penerapan langsung.

2.1.1.2 Karakteristik & Tujuan Inovasi

Pembaruan dalam aktivitas pembelajaran memiliki peran untuk memperkenalkan cara belajar yang lebih menarik dalam memberikan materi, sehingga siswa merasa termotivasi untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, mendukung dalam perkembangan teknologi, pendekatan pembelajaran baru, serta meningkatkan pemahaman dan alternatif kreatif dalam menghadapi tantangan yang kompleks.

Keuntungan relatif, kompatibilitas (*compatibility*), kompleksitas (*complexity*), *trialability*, dan *observability* adalah beberapa karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi seberapa cepat atau lambat inovasi diterima ungkapan tersebut berdasarkan pendapat dari Everett M Rogers (dalam Sapparuddin, 2022:21) yang akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Keuntungan relatif adalah ukuran sejauh mana inovasi memberikan manfaat bagi penerimanya yang dapat dinilai melalui sudut pandang kedudukan sosial, nilai ekonomi, kepuasan, atau keutamaan elemen-elemen tersebut. Semakin meningkat manfaat atau hasil yang diperoleh, dengan demikian inovasi akan cepat meluas.
2. Kompatibilitas (*Compatibility*) mengacu pada seberapa inovasi sesuai dengan prinsip, pencapaian sebelumnya, serta keperluan pihak penerima. Inovasi yang bertentangan dengan prinsip dan standar penerima akan lebih lambat diterima daripada inovasi yang sesuai dengan standar yang berlaku.
3. Kompleksitas (*complexity*) mengacu pada seberapa sulit inovasi dipahami dan digunakan oleh penerima. Inovasi yang sederhana dan mudah digunakan akan

menyebarkan dengan cepat, sementara inovasi yang sulit dipahami atau digunakan akan lebih lambat menyebarkan.

4. Trialabilitas (*trialability*) mengacu pada kemudahan suatu inovasi diterima oleh masyarakat ketika dapat diuji coba terlebih dahulu, dibandingkan dengan inovasi yang tidak dapat diuji coba. Sebagai contoh, masyarakat akan lebih cepat menerima inovasi jika mereka dapat mencobanya terlebih dahulu dan melihat hasilnya.
5. Dapat diamati atau dengan kata lain *observability* berarti seberapa mudah hasil inovasi diamati. Inovasi yang hasilnya mudah diamati akan diterima oleh masyarakat lebih cepat, sedangkan inovasi yang hasilnya sulit diamati akan diterima oleh masyarakat lebih lama.

Berdasarkan klasifikasi karakteristik inovasi maka dapat disimpulkan bahwa, inovasi memiliki peran penting dalam meningkatkan keefektifitasan dan keefisienan kegiatan pembelajaran. Inovasi dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, dengan memberikan cara yang menarik untuk menyampaikan materi, memudahkan adaptasi terhadap kemajuan teknologi dan pendekatan pengajaran baru, dan menawarkan solusi kreatif untuk masalah-masalah kompleks. Keuntungan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, trialabilitas, dan observabilitas adalah beberapa karakteristik inovasi yang mempengaruhi tingkat penerimaan inovasi keberhasilan inovasi untuk dapat diterima oleh seseorang tergantung pada sejauh mana inovasi memenuhi karakteristik yang sudah dijelaskan.

Menurut Sapparudin (2022) menyatakan bahwa tujuan inovasi adalah untuk menghasilkan perubahan yang menguntungkan. Transformasi, pembaruan, dan peningkatan kualitas pembelajaran akan terjadi ketika inovasi diterapkan dengan baik. Keberhasilan inovasi dinilai berdasarkan dampak positifnya terhadap proses belajar mengajar para siswa.

Setiap inovasi atau penemuan bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya, baik dalam hal kualitas maupun kuantitas. Meski demikian, seseorang terus berinovasi dengan memperkaya pengetahuan, mencari inspirasi, dan memanfaatkan pengalaman untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam mengerjakan sesuatu. Oleh karena itu, inovasi sering kali dikaitkan dengan pengembangan berbagai jenis teknologi yang semakin canggih, yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan seseorang. Sutikno (2021:7) mengungkapkan bahwa inovasi diartikan sebagai pengaplikasian konsep atau ide baru serta memanfaatkan teknologi terkini yang bertujuan menghasilkan keunggulan yang lebih dengan strategi yang berbeda dari sebelumnya.

“Beragam tujuan utama dari inovasi dapat dijabarkan berikut ini: 1) Menghemat waktu yang digunakan; 2) Memperbaiki performa atau output; 3) Meningkatkan efisiensi; 4) Menaikkan kualitas serta kuantitas produk ataupun layanan; 5) Menciptakan kenyamanan yang lebih optimal; 6) Memenuhi keperluan pengguna; 7) Memajukan kualitas hidup dan lain sebagainya”. (Sutikno, 2021).

Beberapa sasaran inovasi yang telah disebutkan diatas, maka disimpulkan bahwa segala usaha untuk meperbarui bukan hanya berfokus untuk menghasilkan sesuatu yang modern, namun juga pada peningkatan hal-hal yang sudah ada. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan kegunaan, dengan hasil akhir berupa pemberian nilai tambah yang berarti bagi pengguna. Inovasi bertujuan

untuk menghadirkan perubahan yang positif, khususnya dibidang pembelajaran, di mana keberhasilnya diukur melalui peralihan, perubahan, dan perbaikan kualitas dalam aktivitas mengajar dan belajar. Setiap inovasi atau penemuan memiliki tujuan utama dalam menciptakan sesuatu yang baru, dalam hal kualitas ataupun kuantitas. Upaya untuk berinovasi tersebut dilandasi pada dorongan seseorang bertujuan menambah wawasan, mendapatkan inspirasi, dan memanfaatkan pengalaman untuk memperbaiki kualitas. Kabarun juga dipandang sebagai penerapan praktis dari gagasan atau teknologi baru yang bertujuan menghasilkan nilai tambah dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dari yang telah ada.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Djamaludin & Wardana (2019), pembelajaran seringkali diartikan sebagai "mengajar", berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti memberikan petunjuk kepada seseorang agar mereka mengerti atau mengikuti. Dengan penambahan awalan "pe" dan akhiran "an", kata "ajar" berubah menjadi "pembelajaran", yang mengacu pada proses, tindakan, atau metode mengajar atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Sehingga Pembelajaran merupakan interaksi guru, siswa dan berbagai sumber belajar di lingkungan pembelajaran. Proses tersebut mencakup arahan yang diberikan guru untuk membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dengan demikian, pembelajaran berupa suatu aktivitas yang dirancang untuk mendukung siswa agar dapat belajar dengan cara yang efektif dan efisien.

Berdasarkan Peraturan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu situasi belajar. Sedangkan menurut Ubabuddin (2019:21), pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa, guru, dengan sumber atau bahan ajar melalui suatu konteks lingkungan pembelajaran. Ini meliputi arahan melalui guru guna mendukung kegiatan perolehan pengetahuan, pengembangan keahlian serta pembentukan karakter keyakinan. Presepsi tentang konsep pembelajaran dari berbagai pandangan ahli dapat dilihat dari bermacam pendapat berikut terkait pengertian pembelajaran. (Yusuf & Syurgawi, 2020:2).

1. Menurut Aqib, proses pembelajaran merupakan usaha guru dalam manage pembelajaran dengan cara yang efisien dan efektif, yang meliputi langkah penyusunan rencana, implementasi, dan penilaian.
2. Menurut Prof. Surya, kegiatan pembelajaran adalah suatu proses seorang individu merasakan perubahan tingkah laku dengan keseluruhan akibat interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.
3. Menurut Trianto, proses belajar adalah hasil dari hubungan yang terjadi secara berkelanjutan antara perkembangan diri dan pengalaman hidup. Secara lebih luas, kegiatan belajar adalah upaya yang dirancang oleh pengajar untuk mendidik peserta didik dengan membimbing interaksi mereka dengan berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan makna penjelasan dari pembelajaran yang disampaikan oleh para ahli maka disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki arti yang luas. Secara umum,

pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, pendidik, dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Proses tersebut mencakup peran guru dalam memberikan bimbingan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan, memperoleh pengetahuan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Para ahli memiliki beragam pandangan terkait pengertian pembelajaran, yang mencakup efektivitas dan efisiensi dalam prosesnya, peran pengalaman, serta perubahan perilaku menyeluruh sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya.

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang secara terencana dan dievaluasi guna memberi dorongan keterlibatan siswa secara aktif, efektif, dan kreatif dalam mencapai arah pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran yang berkualitas memerlukan integrasi semua elemen pembelajaran yang bermutu dalam satu sistem yang terpadu

Pembelajaran bukan sekedar kegiatan pengajaran didalam kelas, melainkan sebuah sistem yang kompleks dengan melibatkan interaksi antara berbagai elemen atau komponen. Tujuan pembelajaran menjadi salah satu komponen utama dalam pembelajaran, yang berfungsi sebagai penentu arah dan fokus dari seluruh proses belajar. Komponen kedua adalah siswa, yaitu individu yang terlibat dalam proses belajar disekolah dan berperan sebagai penerima pengetahuan, maka proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan yang dimiliki siswa. Komponen ketiga adalah guru, yang memegang peran utama sebagai fasilitator pembelajaran, guru bertanggung jawab dalam merencanakan, mengatur, dan

melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu, penting untuk menggunakan berbagai sumber belajar seperti media pembelajaran serta melakukan evaluasi untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan optimal. Evaluasi mencakup penilaian atas pencapaian tujuan pembelajaran, pengukuran kinerja peserta didik, serta refleksi terhadap seluruh proses pembelajaran sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Naway, 2016).

Secara umum, komponen-komponen dalam pembelajaran adalah elemen-elemen dari sistem yang memiliki peran krusial dalam proses belajar. Komponen ini berpengaruh pada keberhasilan dalam kegiatan pengajaran di kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa keberadaan komponen-komponen pembelajaran sangat berarti bagi kelancaran proses pembelajaran. (Adisel dkk 2022:299).

Pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kriteria utama, yaitu guru, materi pelajaran, dan siswa. Keterkaitan dalam ruang lingkup tersebut mencakup penerapan metode pembelajaran, penggunaan media, serta penyusunan tempat belajar. Dengan tujuan untuk menghasilkan suasana pembelajaran untuk mendorong tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan. (Ubabuddin, 2019).

Menurut Adisel dkk (2022:300), pendidik dalam menyusun strategi pengajaran perlu mempertimbangkan berbagai unsur ataupun elemen, seperti tujuan pembelajaran, materi, media dan teknik yang digunakan, serta hasil penilaian belajar. pengertian yang dijelaskan sejalan dengan pendapat dari (Ubabuddin, 2019) yang mengatakan bahwa elemen kegiatan belajar mencakup sasaran pembelajaran, media, metode, konten, guru serta siswa. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing komponen tersebut:

1. Pendidik

Guru sebagai individu yang melaksanakan pembelajaran, memiliki peran sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menghasilkan suasana yang mendukung berlangsungnya proses belajar. Kemudian, guru juga diharapkan dapat merancang aktivitas belajar yang dapat menunjang siswa dalam mencapai arah pembelajaran dengan optimal. Sebagai pihak dalam mengelola kelas, guru memiliki tugas untuk menghasilkan situasi yang bisa membantu terjadinya pembelajaran yang tepat sasaran di dalam kelas.

2. Peserta didik

Siswa merupakan elemen krusial dalam aktivitas belajar, karena inti dari proses pembelajaran terletak pada capaian tujuan yang telah ditentukan dengan interaksi belajar antara siswa.

3. Tujuan Pembelajaran

Sasaran belajar menggambarkan hasil yang diharapkan dari siswa. Keberhasilan pencapaian penetapan tujuan bisa dilihat melalui kemampuan siswa dalam pengaplikasian keterampilan dan pemahaman yang telah didapat, serta ditunjukkan dengan perilaku positif selama kegiatan berlangsung, misalnya kemandirian dalam belajar, minat, motivasi yang tinggi, itulah yang menunjukkan bahwa proses belajar berhasil membentuk sikap yang diharapkan. Selain itu, hasil dari penilaian kegiatan belajar dapat diukur melalui potensi siswa dalam menyerap materi yang disampaikan, seperti ketika siswa dapat menuntaskan proyek atau tugas dengan maksimal dan memenuhi kriteria yang ditentukan, ini membuktikan bahwa siswa berhasil memenuhi target pembelajaran. Maka disimpulkan bahwa, tujuan

pembelajaran merupakan gambaran rinci tentang hal-hal yang diharapkan siswa dapat menguasai kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

4. Metode

Metode pembelajaran merupakan strategi yang diterapkan untuk berkomunikasi dan mengajarkan materi pelajaran kepada siswa dalam upaya mencapai hasil. Oleh karena itu, tujuan utama metode pembelajaran guna memenuhi sasaran yang telah di rancang, dengan mengutamakan pembelajaran yang berorientasi pada langkah-langkahnya. Dari penjelasan ini, bisa disimpulkan bahwa ketika guru memilih metode yang tepat, maka akan memungkinkan siswa dalam meraih semua tujuan pembelajaran, termasuk aspek pengetahuan, afektif, dan keterampilan siswa.

5. Media

Menurut Adisel dkk. (2022), media berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan hubungan antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan lingkungannya. Media pembelajaran biasanya terdiri dari dua komponen utama: isi atau pesan yang disampaikan, yang biasa disebut perangkat lunak, dan perangkat fisik atau perangkat keras. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dapat membantu guru menerapkan strategi pengajaran dalam proses belajar. Perangkat lunak ini mencakup informasi atau materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

6. Bahan Ajar

Semua jenis materi yang digunakan oleh guru untuk mendukung aktivitas belajar termasuk informasi tentang materi, alat pengajaran, dan tulisan atau teks yang diperlukan oleh guru untuk merencanakan dan menerapkan pembelajaran di kelas disebut juga dengan sumber belajar. Menurut Dolong (2016) Bahan ajar paling sedikit meliputi: a) Petunjuk bagi siswa dan guru, b) Kemampuan yang akan dicapai, c) konten atau materi pendukung, d) Panduan aktivitas berbentuk lembar kerja (LK), dan e) Penilaian.

7. Evaluasi

Penilaian dilakukan secara sistematis, terencana, dan berfokus pada tujuan pembelajaran. Ini juga berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi secara menyeluruh pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian tujuan.

2.1.3 Pengertian Inovasi Pembelajaran

Inovasi adalah suatu “proses” atau “hasil” dari pengembangan, pemanfaatan, atau penerapan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman, termasuk keterampilan teknologi, dan merupakan istilah yang berasal dari kata bahasa Inggris “innovation” yang berarti “perubahan”, ini dilaksanakan guna meningkatkan produk dan proses bertujuan untuk menghasilkan peningkatan nilai dan mutu. Menurut pendapat ini, inovasi pembelajaran mempunyai tujuan dalam meningkatkan proses belajar sehingga dapat memperbarui kualitas siswa dan hasil belajarnya. Dengan kata lain, inovasi merupakan segala bentuk perbaikan atau kebaruann. (Sauqy, 2019:141).

Menurut Hapsari dan Fatimah (2021:188) menyatakan perubahan dari keadaan tidak baik menjadi lebih baik disebut inovasi. Pembelajaran, di sisi lain, adalah kumpulan aktivitas yang dirancang untuk mengajarkan siswa sesuai dengan

tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai aktivitas belajar yang disusun, ditingkatkan ataupun dikelola dengan kreatif menggunakan berbagai strategi untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang mengoptimalkan perkembangan siswa.

Input, proses, dan output adalah tiga komponen utama proses inovasi, menurut pengertian di atas. Dalam konteks inovasi, input dapat didefinisikan sebagai gagasan atau ide manusia yang membantu menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam hal ini, inovasi berawal dari ide kreatif menjadi landasan guna menghasilkan sesuatu yang baru. Tahap selanjutnya dari proses melibatkan analisis permasalahan yang muncul, diikuti dengan penciptaan ataupun penerapan ide-ide untuk menyelesaikan masalah tersebut. Output dari tahap ini adalah produk atau hasil dari gagasan yang telah diciptakan, dengan cara yang telah dirancang untuk peningkatan kearah yang lebih baik.

Inovasi pembelajaran, menurut Syaiful (dalam Sapparudin 2022:16), adalah pendekatan baru untuk menciptakan situasi belajar yang memanfaatkan berbagai metode, sumber daya, strategi serta lingkungan yang mendukung dalam memenuhi sasaran pembelajaran. Menurut sumber kedua, inovasi adalah upaya untuk meningkatkan berbagai elemen atau komponen yang mendukung transfer ilmu dari guru ke siswa dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Upaya untuk memperbarui sebagian atau semua elemen yang digunakan dalam proses belajar, guna peningkatan kualitas komponen supaya lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dimaknai sebagai inovasi pembelajaran. Secara umum, pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama yaitu aktivitas belajar, bahan ajar, dan

pendukung lainnya. Hubungan antara siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan sekitar merupakan cakupan dari aktivitas belajar. Sedangkan bahan ajar meliputi berbagai jenis bahan atau materi untuk mendukung kegiatan belajar, atau istilah lain, segala hal yang dapat digunakan sebagai referensi dalam menunjang proses pembelajaran. Sementara itu, pendukung pembelajaran termasuk semua komponen yang berfungsi dalam mempermudah dan membantu siswa dalam belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses atau sistem yang dirancang, diterapkan, dan dievaluasi secara terstruktur untuk memastikan siswa dapat berperan aktif, efektif, dan juga kreatif untuk mencapai tujuan dari aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran harus menjadi prioritas utama. Pembelajaran yang berkualitas memerlukan semua elemen pendukung yang terintegrasi secara baik dalam sebuah sistem yang terpadu.

Penjelasan di atas dapat diberi kesimpulan bahwasanya inovasi pembelajaran merupakan usaha untuk menghadirkan ide, metode, atau pendekatan modern kearah yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas belajar, sekaligus mendukung pengembangan kemampuan siswa. Dalam hal ini, guru berperan tidak hanya terbatas pada menyampaikan isi atau konten pembelajaran, namun juga berfungsi sebagai rekan belajar bagi siswanya, dengan artian, guru harus mampu berperan sebagai penggerak, pembimbing, motivator, serta pengelola kelas yang efektif. Guru juga perlu membentuk suasana belajar aman, nyaman, menggembirakan, seta kondusif, dan juga mengelola waktu dan ruang kelas dengan efisien. Melalui pelaksanaan inovasi pembelajaran oleh guru, beberapa manfaat dapat diperoleh, antara lain

peningkatan kualitas dan motivasi belajar, memberi dorongan terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, dan perbaikan proses pembelajaran menuju arah yang lebih baik.

2.1.4 Ciri-Ciri Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran mencakup interaksi dua arah antara pengajar yang menyampaikan informasi dan siswa yang menerima materi. Proses pembelajaran melibatkan perencanaan yang sistematis dari guru dalam mentransfer ilmu dari berbagai sumber atau referensi belajar yang bertujuan untuk mengasah keterampilan berpikir siswa. Dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas siswa serta memperdalam penguasaan terhadap pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran. Pengertian ini sejalan dengan peraturan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pemahaman tersebut memberikan pengertian bahwa guru sebagai acuan bagi siswa dalam menguasai isi materi yang diterima dan untuk meningkatkan hasil belajar dikelas. Oleh karena itu, perlu seorang guru melaksanakan metode pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat menarik perhatian siswa. Supaya menghasilkan kegiatan belajar yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran. Perlu adanya pemikiran yang kreatif dari guru dalam menerapkan inovasi untuk menciptakan hal-hal baru.

Pembelajaran yang inovatif menuntut seorang pengajar untuk senantiasa berkreas dalam menyampaikan konten pembelajaran, sehingga perlu menghadirkan gagasan-gagasan segar agar proses pembelajaran tetap dinamis dan tidak

membosankan bagi siswa. Kreativitas guru menjadi kunci utama dalam menjaga daya tarik pembelajaran yang inovatif.

Pemikiran kreatif berperan dalam mendorong terjadinya inovasi dalam pembelajaran, yang dapat diterapkan guna menciptakan metode belajar yang lebih segar dan efektif. Inovasi pembelajaran mencakup ide atau konsep baru dalam pembelajaran, sementara pembelajaran inovatif terpaku pada implementasi praktis dari ide-ide dalam situasi belajar yang nyata. Dengan kata lain, inovasi pembelajaran melibatkan penemuan gagasan baru, cara, atau inovasi teknologi, sedangkan pembelajaran inovatif berfokus pada penerapan cara-cara baru dalam proses pengajaran.

Istilah "*Inovatif*" menurut Darmadi (2017) meliputi eksplorasi terhadap pemikiran atau hal baru dan penciptaan ide-ide yang modern. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pembelajaran inovatif menjadi cara pengajaran yang disusun oleh guru melalui strategi yang lebih baik, berbeda dari yang biasa. Tujuan utamanya yaitu menyediakan sarana bagi siswa untuk membangun pengetahuan. Pembelajaran ini bermaksud untuk mendorong peralihan kearah yang lebih unggul, sesuai dengan potensinya. (Sauqy, 2019:142).

Pembelajaran inovatif didefinisikan sebagai pendekatan belajar oleh guru yang melibatkan konsep atau teknik baru untuk membentuk siswa maju dalam hasil dan proses belajarnya. Menurut Purwadhi (2019), guru dapat membuat pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan dengan sasaran untuk mendongkrak antusias para siswa dan keberhasilan belajar siswa.

Beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berinovasi sangat penting dalam memperkenalkan ide-ide baru, sedangkan pembelajaran inovatif memberi kesempatan untuk bisa menerapkan ide-ide tersebut dalam praktik nyata. Pembelajaran yang inovatif muncul ketika guru mengemas proses pembelajaran dengan metode atau gagasan yang dianggap baru, dengan tujuan memfasilitasi siswa untuk mencapai kemajuan hasil belajar yang lebih baik. Fokus utamanya yaitu adanya perubahan dalam perancangan proses belajar agar dapat memenuhi capaian yang lebih unggul dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era yang terus maju. Selanjutnya, akan diuraikan ciri-ciri pembelajaran inovatif:

1. Melaksanakan langkah-langkah yang terstruktur dengan baik dan sistematis.
2. Menentukan arah pembelajaran yang jelas adalah tercapainya peralihan positif dalam sikap dan perilaku siswa.
3. Menciptakan kondisi dan suasana belajar yang mendukung.
4. Mengevaluasi hasil belajar siswa setelah pembelajaran untuk menetapkan standar keberhasilan dalam proses pengajaran.
5. Terlibat dengan lingkungan untuk merangsang partisipasi aktif siswa dalam aktivitas belajar. (Purwadhi, 2019:23).

Pemahaman diatas dapat dibuat kesimpulan bahwa supaya dapat mengasah kemampuan siswa dalam proses belajar, diperlukan adanya bentuk inovasi atau penerapan ide-ide baru. Maka dengan hal tersebut, tujuan pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran dapat memenuhi sasaran belajar dan kualitas kegiatan di dalam kelas dapat ditingkatkan.

2.1.5 Guru

2.1.6.1 Pengertian Guru

Menurut Indrawati, dkk (2022:227) guru adalah profesi yang berfokus pada bidang pendidikan melalui interaksi yang dirancang, formal, dan sistematis di dalam lingkungan pendidikan. Menurut sanjaya (dalam sanjani, 2020:36) menyatakan bahwa guru adalah penggerak utama di sekolah, dengan tujuan untuk menggali, mengembangkan, dan mengoptimalkan potensi siswa, agar mereka dapat menjadi anggota masyarakat yang berbudaya. Sementara itu, Utami (2015:84) mengatakan guru berperan bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga mentor yang dapat menciptakan tempat belajar yang mendukung proses penerimaan ilmu oleh siswa, di mana suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, aman, dan memberi kesempatan siswa dalam berpikir secara kreatif untuk menumbuhkan dan menggali potensi yang dimiliki siswa.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa seorang guru merupakan individu yang bekerja atau memiliki profesinya sebagai pengajar atau pendidik. Berdasarkan peraturan Undang-Undang No 14 Tahun 2005 pasal 1 yang menyatakan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan menyebarkan peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Mengacu pada penjelasan di atas, bahwa seorang guru adalah individu yang berperan sentral dalam aktivitas pembelajaran. Tanggung jawabnya meliputi mengajar, membimbing dan mengasah potensi siswa dengan cara yang terstruktur dan

terorganisir. Selain itu, guru juga memegang peranan menjadi pendorong utama pada lingkungan belajar yang bertujuan untuk bisa memaksimalkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

2.1.6.2 Peran Guru Dalam Pembelajaran

Guru termasuk faktor utama dalam mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada peran dan kontribusi guru. Dengan demikian, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pengambilan langkah pertama yaitu dengan meningkatkan kompetensi pendidik. Guru memiliki berbagai peran, mulai dari menjadi panutan bagi siswa, hingga bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator, mentor, demonstrator, inovator, dan sebagainya. Agar dapat melaksanakan peran-peran tersebut dengan baik, guru perlu memiliki kualitas yang tinggi memaksimalkan dalam meraih tujuan pembelajaran. (Hapsari & Fatimah, 2021).

Peran guru sangat penting dalam menyediakan situasi belajar yang produktif, yang dimulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Untuk mencapai pendidikan yang unggul, wawasan yang kuat terkait kompetensi guru, karena hal tersebut menjadi dasar utama untuk menyusun dan menjalankan aktivitas belajar yang lebih efektif.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam mengelola pembelajaran yaitu kompetensi pedagogik sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 ayat (1) yang menyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi

profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kemampuan pedagogik merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatur proses pembelajaran. Kompetensi ini mencakup keahlian guru dalam menangani berbagai aspek pembelajaran, termasuk memahami siswa secara menyeluruh, merancang kegiatan, mengevaluasi hasil belajar, serta mengembangkan potensi siswa. Kemampuan guru untuk membuat rencana pembelajaran mencerminkan kompetensi pedagogik mereka

Febriana (2019:9) mengatakan bahwa kompetensi pedagogik seorang guru terlihat dari kemampuannya dalam merancang rencana pembelajaran. Hal ini tercermin pada kecakapan guru dalam menyusun, melaksanakan, dan mengelola, serta melaksanakan penilaian terhadap proses belajar-mengajar. Disamping itu, kemahiran tersebut meliputi pemahaman terhadap karakteristik siswa dan penerapan aktivitas belajar yang mendukung perkembangan. Proses Pembelajaran yang mendukung pertumbuhan siswa mencakup keahlian dalam merancang, pelaksanaan, mengevaluasi, serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Kreativitas adalah suatu proses dalam memberi kesempatan kepada individu untuk memunculkan gagasan baru, solusi kreatif, dan cara-cara dalam menciptakan sesuatu yang unik serta dapat menyelesaikan masalah yang ditemui. Proses ini memerlukan eksplorasi imajinasi, wawasan, dan cara berpikir yang mudah untuk disesuaikan dalam menemukan ide-ide terbaru. Pendapat lain oleh Megawati dkk (2021) yang mengatakan, kegiatan yang memungkinkan seseorang menghasilkan pemikiran, tindakan atau konsep baru disebut juga dengan kreativitas. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk memperluas pemahaman mereka untuk

menemukan solusi atau cara yang berguna dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran.

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, disimpulkan siswa akan lebih suka belajar dengan guru yang memiliki kreativitas tinggi, karena dengan penerapan ide kreatif, proses belajar lebih bervariasi, yang menghindari kebosanan siswa dan memberikan tantangan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan berbagai metode. Berikut adalah ciri-ciri guru yang kreatif:

1. Seorang guru kreatif dapat menciptakan pemikiran atau gagasan yang sesuai dan relevan dengan tantangan yang dihadapi selama proses belajar dan mengajar. Menyelesaikan persoalan seperti kesulitan dalam memahami materi dan terjadinya kebosanan yang dirasakan siswa menjadi tanggung jawab guru, yang perlu menghasilkan alternatif yang mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.
2. Guru kreatif memiliki kemampuan untuk menganalisis dengan cermat sebelum merencanakan tindakan, khususnya yang berhubungan dengan strategi dan tahapan pembelajaran.
3. Harus terbuka terhadap gagasan atau penemuan baru dan siap beradaptasi dengan perubahan zaman. Keterampilan dalam berkomunikasi secara efektif dan menjalin hubungan yang baik dengan siswa dari berbagai generasi menjadi penting.

4. Dapat memahami isu secara mendalam, mampu peka terhadap penyesuaian tingkah laku siswa, serta memberi pertolongan yang dibutuhkan, seperti dalam menangani perubahan negatif pada seorang siswa.
5. Tingkat kreativitas seorang guru dapat diukur dari kemampuannya dalam menemukan ide-ide dan cara baru yang memungkinkan dalam mengoptimalkan pengalaman belajar, menarik ketertarikan siswa, dan dapat diterapkan dengan sukses. Keberhasilan dalam pelaksanaan gagasan baru ini menjadi ukuran dari tingkat kreativitas yang dimiliki guru. (Ikhsan, 2005).

Seorang pendidik harus meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pengajaran. Pengalaman belajar akan menjadi lebih berarti dengan menerapkan inovasi dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki motivasi dan kemampuan untuk menerapkan konsep baru dalam pembelajaran, dengan itu guru akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pendekatan pembelajaran terbaru dan teknik mengajar yang efektif, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjadi guru yang berkualitas. Ini tidak hanya menguntungkan siswa tetapi juga guru itu sendiri.

Uraian di atas menekankan bahwa guru perlu mengembangkan kemampuan dan tanggung jawabnya dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah tugas utama guru yang dikemukakan oleh Sanjani (2020):

1. Guru perlu mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang mendalam dalam membimbing aktivitas belajar siswa untuk memberikan materi yang diajarkan.

Ini penting karena penguasaan materi yang baik akan langsung memengaruhi hasil belajar siswa.

2. **Pengelola Kelas**, guru memiliki tanggung jawab dalam menciptakan lingkungan kelas yang teratur dan kondusif untuk pembelajaran. Pengaturan kelas bertujuan untuk bisa membuktikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan penetapan tujuan, serta menciptakan suasana yang memotivasi dan memberi rasa aman bagi siswa.
3. **Fasilitator dan mediator**, guru berfungsi sebagai penyelesai saat ada masalah dalam pembelajaran, seperti hambatan dalam kegiatan kelompok. Sedangkan sebagai fasilitator, guru dapat memfasilitasi berbagai alat dan sumber daya yang mendukung pembelajaran serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan siswa, dengan demikian interaksi proses belajar bisa berjalan dengan maksimal. Selain itu guru juga bertanggung jawab untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru juga perlu menciptakan fasilitas yang mendukung serta mempermudah jalannya aktivitas pembelajaran, seperti mampu membuat situasi belajar yang nyaman dan disesuaikan dengan pertumbuhan siswa, sehingga terbentuknya komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara optimal.
4. **Evaluator**, memiliki peran dalam menilai dan meninjau perkembangan belajar siswa. Walaupun memiliki wewenang dalam melakukan penilaian namun tetap harus dilaksanakan secara objektif dan sesuai dengan metode serta prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya.

5. Administrator, selain sebagai pengajar, guru juga diharapkan mampu menjalankan tugas administratif dalam pendidikan. Ini meliputi perencanaan pembelajaran, pencatatan hasil belajar, dan pengelolaan dokumen yang menunjukkan kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya.
6. Mampu menginspirasi siswanya supaya tetap semangat dan aktif dalam belajar. Untuk itu, guru perlu mengidentifikasi hambatan yang mengurangi semangat siswa dan memberikan dorongan yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Sejalan dengan penjelasan di atas, maka diberi kesimpulan bahwa pendidik perlu mempunyai pemahaman terlebih dahulu takan ugas dan komampuan yang harus dimiliki untuk dapat mengajar secara efektif, sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Tidak hanya terbatas dalam menyampaikan materi, tetapi juga mencakup peran untuk membimbing, fasilitator, memfasilitasi media pembelajaran, motivator yang dapat meningkatkan ketertarikan dan kesemangatan belajar siswa, pelaksana penilaian, serta pengelola kelas yang mampu menghadirkan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan dan kondusif.

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan literatur yang ditemukan, berikut adalah beberapa temuan dari penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Muh Awaluddin pada tahun 2016 berjudul “Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Siswa di SDN 9 Mamboro” bertujuan untuk menganalisis hasil penerapan inovasi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, terutama

dalam hal tujuan, yaitu mengkaji inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas IV. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif, di mana peneliti turut terlibat langsung di lapangan untuk mengumpulkan data. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada konteks waktu, tempat, lokasi, dan status sekolah. Pada penelitian Muh Awaluddin, sekolah yang menjadi objek penelitian belum memiliki status sebagai sekolah penggerak, sedangkan pada penelitian penulis, objek kajian adalah sekolah yang sudah ditetapkan sebagai sekolah penggerak. Hal ini memberikan nilai tambah bagi penelitian penulis dalam memahami implementasi inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Yantoro dan tim pada tahun 2021 berjudul "Inovasi Guru dalam Pembelajaran di Era Pandemi COVID-19" bertujuan untuk mengkaji penerapan inovasi oleh guru selama masa pandemi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 55/I Sridadi. Data penelitian mencakup strategi inovatif yang diterapkan guru saat mengajar selama pandemi, yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pendukung. Subjek penelitian melibatkan guru dan kepala sekolah. Data kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif untuk memberikan gambaran yang mendalam. Berbeda dengan penelitian penulis, yang berfokus pada inovasi guru dalam pembelajaran secara tatap muka di sekolah penggerak, penelitian Yantoro lebih menyoroti inovasi dalam pembelajaran daring selama pandemi. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai inovasi, seperti susunan pembelajaran berbasis skenario, persiapan materi ajar, dan pemanfaatan media pembelajaran baik secara daring maupun luring. Inovasi

ini dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran di masa pandemi dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan kondisi belajar yang berbeda.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Afridha Lalili Alindra dan rekan-rekannya berjudul "Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tinjauan Observasional Terhadap Kreativitas dan Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Pupuk Kujang" bertujuan untuk menggambarkan bagaimana inovasi dalam proses pembelajaran, kreativitas dalam pendekatan belajar, serta dampaknya terhadap karakter siswa di SD Pupuk Kujang. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena tersebut secara lebih mendalam. Terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu penggunaan metode penelitian kualitatif dengan instrumen observasi dan wawancara. Namun, perbedaan penelitian tersebut terletak pada tingkat kelas yang diteliti; penelitian yang dilakukan oleh Afridha Lalili Alindra dan rekan-rekannya dilakukan pada kelas V, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan fokus pada kelas IV. Selain itu, juga terdapat perbedaan dalam lokasi dan waktu penelitian

Keempat, Penelitian yang disusun oleh Maria Krismonika Vita, mengenai "Inovasi Pembelajaran Guru Selama Pandemi COVID-19 di Kelas VI SDN 15 Kapuas Kiri Hulu, Kabupaten Sintang", bertujuan untuk mengkaji upaya inovatif guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran selama masa pandemi, khususnya pada kelas VI. Kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan metode penelitian kualitatif. Namun, perbedaannya terletak pada tingkat kelas yang berbeda, penelitian dilaksanakan saat masa pandemi, dan lokasi penelitian yang berbeda pula

2.3 Kerangka Berpikir

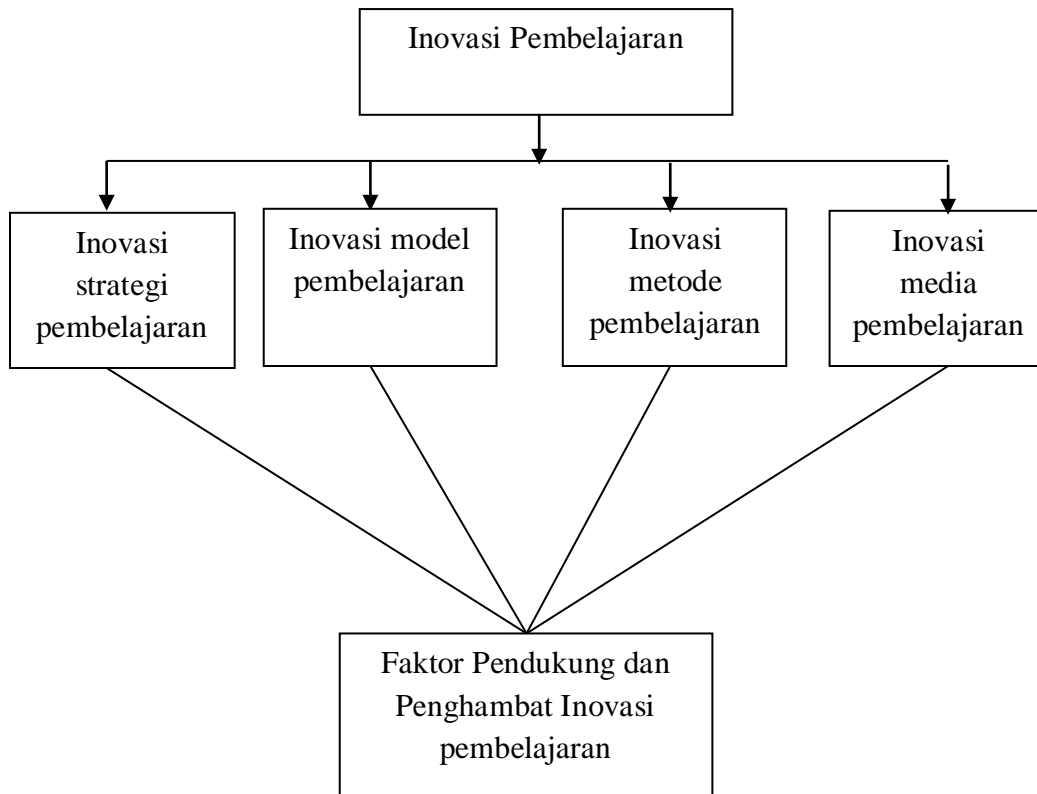
Inovasi adalah suatu upaya untuk memperbarui atau menciptakan hal yang terkini dapat berupa ide, cara, atau sarana yang beragam. Guru dapat menerapkan berbagai metode dengan tujuan untuk merangsang keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif, dan melibatkan aktivitas yang mampu memotivasi siswa dalam menyalurkan minat maupun bakat siswa. Kegiatan dalam memperbarui untuk menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran yaitu melalui elemen yang akan digunakan dalam proses belajar seperti kebaruan dalam menggunakan metode, media berbasis teknologi, strategi maupun model yang digunakan. (Rahmadani 2024)

Strategi mencakup berbagai langkah atau tahapan untuk memberikan tempat belajar yang mendukung keterlibatan siswa. Guru perlu memiliki kebaruan dalam menyusun strategi inovatif yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan kolaboratif bagi siswa. Metode pembelajaran merupakan cara yang diambil oleh guru untuk mengorganisasi dan memberikan materi kepada siswa. Inovasi metode bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep, ide baru, atau keterampilan yang memungkinkan siswa untuk mencoba hal-hal baru dalam kegiatan belajar. Selanjutnya inovasi model pembelajaran adalah kerangka ur dasar yang digunakan untuk menyusun dan menerapkan kegiatan belajar.

Inovasi dalam model pembelajaran memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa yang beragam. Dengan menggunakan model yang inovatif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan

berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Inovasi media pembelajaran memperluas cara siswa menerima dan memahami informasi. Media yang kreatif dan relevan mampu meningkatkan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Guru yang inovatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pelaksanaan inovasi pembelajaran meliputi semua kegiatan yang berlangsung selama pengajaran di kelas atau di lingkungannya. Ini melibatkan pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dan dapat memastikan bahwa siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga penerepan inovasi dapat ditungakan kedalam proses belajar secara maksimal. Dalam meningkatkan mutu pembelajarna dikelas guru berperan untuk terus memperbarui segala aspek yang menjadi kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir