

MODUL AJAR INOVASI PENDIDIKAN

Fokus Bahasan:

*Konsep Dasar, Difusi Inovasi, Model Pembelajaran Inovatif,
serta Asesmen dan Evaluasi Sistem Kependidikan pada Anak Usia Dini*

Disusun Oleh:

Humaidah Br. Hasibuan

NIP. 197411112007102002

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
2026**

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL (COVER)	i
DAFTAR ISI	ii
I. INFORMASI UMUM MODUL	1
• Kompetensi Awal	1
• Profil Pelajar Pancasila / Karakter Mahasiswa	1
II. KOMPONEN INTI PENDIDIKAN	2
• A. Tujuan Pembelajaran (TP)	2
• B. Pemahaman Bermakna	2
• C. Pertanyaan Pemantik	2
BAB III: IMPLEMENTASI DAN DIFUSI INOVASI PENDIDIKAN	3
• A. Teori Difusi Inovasi dalam Pendidikan	3
• B. Strategi Implementasi Inovasi Pendidikan	4
• C. Hambatan Inovasi Pendidikan dan Solusinya	5
• D. Rangkuman Bab	5
BAB IV: METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF	6
• A. Pergeseran Paradigma Pembelajaran Abad ke-21	6
• B. Model-Model Pembelajaran Inovatif Pilihan	6
• C. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif (<i>TPACK</i>)	7
• D. Rangkuman.....	7
BAB V: EVALUASI DAN ASESMEN INOVASI PEMBELAJARAN	8
• A. Pentingnya Evaluasi dalam Inovasi Pembelajaran	8
• B. Jenis-Jenis Asesmen dalam Pembelajaran Inovatif	8
• C. Model Evaluasi Implementasi Inovasi di Sekolah	9
• D. Rangkuman Bab	9
DAFTAR PUSTAKA (REFERENSI AKADEMIK)	10

BAB I

KONSEP DASAR INOVASI PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang yang terus mengalami perkembangan seiring perubahan ilmu pengetahuan, teknologi, kebutuhan masyarakat, dan karakteristik peserta didik. Perubahan tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan pembaruan secara berkelanjutan agar mampu meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Inovasi pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam menghadapi perubahan tersebut melalui pengembangan ide, metode, strategi, dan sistem pembelajaran yang lebih efektif (Ibrahim, 1988; Rusdiana, 2014). Dalam konteks Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), inovasi tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan akademik anak, tetapi juga harus memperhatikan perkembangan nilai agama, moral, karakter, sosial, dan emosional sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Suyadi, 2021). Guru PIAUD memiliki peran sebagai perancang pengalaman belajar yang kreatif, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan anak (Mulyasa, 2012).

Secara etimologis, inovasi berasal dari bahasa Latin *innovare* yang berarti memperbarui atau melakukan perubahan. Inovasi merupakan suatu gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau kelompok tertentu dan diterapkan untuk mencapai tujuan tertentu (Rogers, 2003). Dalam bidang pendidikan, inovasi dipahami sebagai proses pembaruan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa penerapan kembali suatu ide atau metode yang sudah ada dalam konteks berbeda sehingga memberikan manfaat yang lebih baik (Ibrahim, 1988). Sedangkan Inovasi pendidikan adalah usaha terencana untuk memperkenalkan dan menerapkan gagasan, metode, media, strategi, maupun sistem baru yang bertujuan meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan (Danim, 2010). Menurut Rusdiana (2014), inovasi pendidikan mencakup berbagai aspek pendidikan, mulai dari kurikulum, pembelajaran, media, manajemen lembaga, hingga pengembangan profesionalisme pendidik. Dalam konteks PIAUD, inovasi pendidikan dapat diwujudkan melalui:

1. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Penggunaan metode bermain kreatif dan menyenangkan.
3. Pemanfaatan teknologi digital secara tepat.
4. Penguatan kerja sama antara lembaga pendidikan dan keluarga.
5. Integrasi nilai-nilai Islam dalam proses bermain dan belajar.

Pengembangan pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan prinsip belajar melalui bermain, pengalaman langsung, serta pembentukan karakter anak secara menyeluruh (Suyadi & Ulfah, 2013).

B. Perbedaan Discovery, Invention, Innovation, dan Change

Menurut Rogers (2003), inovasi berkaitan dengan penerimaan dan penerapan suatu ide yang dianggap baru oleh pengguna. Namun, inovasi memiliki hubungan dengan konsep lain seperti penemuan dan perubahan.

Konsep	Penjelasan	Referensi
Discovery	Menemukan sesuatu yang sebenarnya sudah ada tetapi belum diketahui sebelumnya	Ibrahim (1988)
Invention	Proses menciptakan sesuatu yang benar-benar baru melalui kreativitas manusia	Rusdiana (2014)
Innovation	Penerapan ide atau temuan baru untuk memberikan manfaat dan meningkatkan kualitas	Rogers (2003)
Change	Perubahan yang terjadi pada sistem, proses, atau praktik pendidikan	Danim (2010)

Contoh dalam PIAUD:

1. Discovery: menemukan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran.
2. Invention: menciptakan alat permainan edukatif baru.
3. Innovation: menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak.
4. Change: mengubah pola pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan berpusat pada anak.

Sebuah inovasi pendidikan yang baik memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Memberikan keuntungan atau manfaat yang jelas.
2. Sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Mudah diterapkan dalam kondisi tertentu.
4. Tidak membutuhkan sumber daya yang berlebihan.
5. Dapat diamati hasil dan manfaatnya.
6. Dapat dikembangkan secara berkelanjutan.

Karakteristik tersebut sejalan dengan teori difusi inovasi Rogers (2003) yang menjelaskan bahwa penerimaan inovasi dipengaruhi oleh keunggulan relatif, kesesuaian, tingkat kerumitan, kemampuan diuji coba, dan hasil yang dapat diamati.

C. Urgensi Inovasi dalam PIAUD

Inovasi dalam PIAUD menjadi kebutuhan karena anak usia dini hidup dalam lingkungan yang terus berubah. Perkembangan teknologi, perubahan sosial, serta kebutuhan keluarga terhadap layanan pendidikan berkualitas mendorong lembaga PAUD untuk melakukan pembaruan (OECD, 2023). Beberapa alasan pentingnya inovasi dalam PIAUD antara lain:

1. Anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda.
2. Pembelajaran perlu disesuaikan dengan dunia anak.
3. Guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.
4. Lembaga PAUD perlu meningkatkan mutu layanan.
5. Pendidikan perlu memperkuat keterlibatan keluarga.

Inovasi dalam PIAUD tetap harus berlandaskan nilai-nilai Islam sehingga perkembangan intelektual anak berjalan seimbang dengan pembentukan akhlak dan karakter (Kementerian Agama RI, 2019). Ada Contoh Inovasi di Lembaga PIAU. Beberapa contoh inovasi yang dapat diterapkan pada lembaga PIAUD antara lain:

1. Pemanfaatan bahan alam sebagai media pembelajaran.
2. Busy book bertema kisah nabi untuk mengenalkan nilai agama.
3. Permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan motorik dan sosial anak.
4. Video pembelajaran sederhana untuk mendukung keterlibatan orang tua.
5. Program parenting yang sesuai kebutuhan keluarga.

Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman nyata dan kontekstual (Suyadi, 2021).

H. Rangkuman

Inovasi pendidikan merupakan proses pembaruan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan ide, metode, media, maupun sistem baru. Dalam PIAUD, inovasi harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak, nilai-nilai Islam, budaya lokal, serta perkembangan zaman. Guru PIAUD memiliki posisi penting sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan pembelajaran kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini (Mulyasa, 2012; Rogers, 2003).

Daftar Referensi

Danim, S. (2010). *Inovasi Pendidikan: Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 792 Tahun 2018 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal*. Jakarta: Kementerian Agama RI.

Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

OECD. (2023). *Innovative Learning Environments*. Paris: OECD Publishing.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.

Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Suyadi. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyadi & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

BAB II

TEORI DIFUSI INOVASI DAN ADOPSI INOVASI DALAM PIAUD

A. Teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers

Difusi inovasi merupakan proses sosial yang mengomunikasikan suatu gagasan, praktik, atau objek baru melalui saluran tertentu dalam suatu jangka waktu di antara anggota suatu sistem sosial (Rogers, 2003). Dalam konteks Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), difusi inovasi terjadi ketika metode pembelajaran baru, media kreatif, atau nilai-nilai integratif mulai disebarluaskan dan diterapkan oleh para pendidik di lingkungan madrasah atau lembaga PAUD. Menurut Rogers (2003), proses difusi inovasi melibatkan empat elemen utama:

1. Inovasi (*Innovation*): Gagasan atau objek yang dianggap baru oleh unit adopsi (misalnya: penggunaan *busy book* berbasis kisah nabi).
2. Saluran Komunikasi (*Communication Channels*): Media yang digunakan untuk mentransfer pesan inovasi, baik melalui komunikasi interpersonal antar-guru maupun media digital.
3. Waktu (*Time*): Kecepatan relatif suatu inovasi diadopsi oleh anggota sistem sosial.
4. Sistem Sosial (*Social System*): Kumpulan unit fungsional seperti ikatan guru PIAUD, yayasan, atau Kementerian Agama yang bekerja sama memecahkan masalah untuk mencapai tujuan bersama.

B. Atribut Inovasi Pendidikan

Kecepatan adopsi suatu inovasi di lembaga PIAUD sangat dipengaruhi oleh persepsi para guru dan kepala sekolah terhadap karakteristik inovasi itu sendiri. Rogers (2003) merumuskan lima atribut inovasi yang menentukan tingkat penerimaannya:

1. Keunggulan Relatif (*Relative Advantage*): Sejauh mana inovasi dinilai lebih baik dari metode sebelumnya. Contohnya, menggunakan bahan alam sebagai media terbukti lebih hemat dan efektif meningkatkan sensorik anak dibanding alat permainan pabrikan.
2. Kesesuaian (*Compatibility*): Tingkat keselarasan inovasi dengan nilai-nilai Islam, budaya lokal, dan kebutuhan nyata perkembangan anak (Suyadi, 2021).

3. Tingkat Kerumitan (*Complexity*): Derajat kesulitan untuk memahami dan menggunakan inovasi tersebut. Semakin mudah sebuah aplikasi pembelajaran atau metode bermain diterapkan oleh guru, semakin cepat diadopsi.
4. Kemampuan Diuji Coba (*Trialability*): Kemampuan suatu inovasi untuk dieksperimentasikan dalam skala kecil. Guru dapat mencoba metode bermain tradisional pada satu kelas terlebih dahulu sebelum diterapkan secara massal.
5. Kemampuan Diamati (*Observability*): Sejauh mana hasil dari inovasi dapat dilihat langsung oleh orang lain. Perubahan positif pada motorik dan akhlak anak setelah inovasi diterapkan akan mendorong guru lain untuk ikut mengadopsinya.

C. Proses Keputusan Inovasi dan Tahapan Adopsi

Proses keputusan inovasi adalah tahapan psikologis dan perilaku yang dilalui oleh pendidik PIAUD, mulai dari pertama kali mengetahui inovasi hingga mengimplementasikannya secara konsisten. Proses ini terdiri dari lima tahap (Rogers, 2003; Danim, 2010): [1. Pengetahuan] → [2. Persuasi] → [3. Keputusan] → [4. Implementasi] → [5. Konfirmasi]

1. Tahap Pengetahuan (*Knowledge*): Guru PIAUD menyadari adanya inovasi baru, misalnya pemanfaatan video pembelajaran untuk melibatkan orang tua.
2. Tahap Persuasi (*Persuasion*): Guru mulai membentuk sikap menyukai atau tidak menyukai inovasi tersebut berdasarkan informasi keuntungan yang diperoleh.
3. Tahap Keputusan (*Decision*): Pendidik melakukan aktivitas yang mengarah pada pilihan untuk menerima atau menolak inovasi.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*): Inovasi mulai dipraktikkan dalam kegiatan bermain dan belajar anak di kelas.
5. Tahap Konfirmasi (*Confirmation*): Guru mencari pembenaran atas keputusan yang telah diambil. Jika hasilnya memuaskan bagi tumbuh kembang anak, inovasi akan dilembagakan secara permanen.

D. Kategori Adopter dalam Lingkungan PIAUD

Tidak semua guru atau lembaga PIAUD menerima inovasi pada waktu yang bersamaan. Berdasarkan kecepatan mengadopsi inovasi, para pendidik dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok (Rogers, 2003; Rusdiana, 2014):

1. Inovator (*Innovators*): Guru yang aktif mencari ide-ide baru, berani mengambil risiko, dan sering kali menjadi pencipta alat permainan edukatif (APE) baru.

2. Pengadopsi Awal (*Early Adopters*): Para pemimpin opini di sekolah (seperti kepala sekola atau guru senior) yang cepat menangkap tren inovasi dan menjadi teladan bagi rekan sejawatnya.
3. Mayoritas Awal (*Early Majority*): Kelompok guru yang berhati-hati namun bersedia mengadopsi inovasi tepat sebelum rata-rata anggota sistem sosial lainnya menerimanya.
4. Mayoritas Akhir (*Late Majority*): Kelompok yang cenderung skeptis dan baru mau menerapkan metode atau teknologi baru setelah sebagian besar rekan mereka sukses membuktikannya.
5. Kelompok Tertinggal (*Laggards*): Guru yang sangat tradisional, terikat pada masa lalu, dan resisten terhadap perubahan pola pembelajaran yang berpusat pada anak.

E. Rangkuman

Keberhasilan inovasi di lembaga PIAUD tidak hanya bergantung pada kecanggihan ide atau media yang diciptakan, melainkan pada bagaimana inovasi tersebut didifusikan secara efektif. Melalui pemahaman terhadap atribut inovasi, proses keputusan adopsi, dan karakteristik kategori adopter, kepala sekolah serta guru dapat merancang strategi pembaruan pembelajaran yang tepat sasaran, fleksibel, serta tetap berakar pada nilai-nilai keislaman demi mutu pelayanan tumbuh kembang anak yang optimal.

Daftar Referensi Tambahan (Integrasi Bab I & II)

- Danim, S. (2010). *Inovasi Pendidikan: Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Suyadi. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

BAB III

IMPLEMENTASI DAN DIFUSI INOVASI PENDIDIKAN

A. Teori Difusi Inovasi dalam Pendidikan

Difusi inovasi adalah proses ketika sebuah ide, praktik, atau objek baru dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara anggota suatu sistem sosial, dalam hal ini adalah warga sekolah atau lembaga pendidikan (Suciati dkk., 2015). Proses adopsi inovasi tersebut tidak terjadi secara instan. Cepat atau lambatnya suatu inovasi pendidikan diterima oleh guru, siswa, atau kepala sekolah sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap karakteristik inovasi itu sendiri. Secara khusus, terdapat lima atribut inovasi yang menentukan kecepatan adopsinya (Rogers, 2003):

1. Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*): Sejauh mana inovasi tersebut dirasakan memberikan nilai tambah, lebih baik, dan lebih menguntungkan secara praktis daripada metode atau sistem yang digunakan sebelumnya.
2. Kesesuaian (*Compatibility*): Sejauh mana inovasi tersebut sejalan dan konsisten dengan nilai-nilai yang dianut, pengalaman masa lalu, serta kebutuhan nyata pihak sekolah saat ini.
3. Kerumitan (*Complexity*): Tingkat kesulitan relatif untuk memahami, mengoperasikan, dan menggunakan inovasi tersebut. Semakin rumit sebuah metode atau aplikasi baru di mata guru, semakin lambat ia diadopsi.
4. Kemungkinan Dicoba (*Trialability*): Sejauh mana inovasi tersebut dapat diujicoba terlebih dahulu dalam skala kecil tanpa risiko finansial atau operasional yang besar bagi guru maupun sekolah.
5. Kemungkinan Diamati (*Observability*): Sejauh mana hasil nyata atau dampak positif dari penggunaan inovasi tersebut dapat dilihat langsung oleh guru lain atau masyarakat sekolah.

B. Strategi Implementasi Inovasi Pendidikan

Agar sebuah gagasan pembaruan tidak sekadar menjadi wacana atau program yang mangkrak di tengah jalan, diperlukan strategi implementasi yang terencana dengan matang. Secara teoretis, terdapat tiga strategi utama yang dapat digunakan oleh agen perubahan di sekolah (Rusdiana, 2014):

1. Strategi Empiris-Rasional (*Empirical-Rational Strategy*): Strategi ini dijalankan atas asumsi dasar bahwa manusia bersifat rasional dan akan mengikuti kepentingan dirinya sendiri setelah hal itu ditunjukkan kepadanya. Sekolah meyakinkan guru atau staf menggunakan data empiris, bukti ilmiah, dan kajian logis bahwa inovasi baru ini akan membawa hasil belajar yang jauh lebih baik.
2. Strategi Normatif-Reedukatif (*Normative-Reeducative Strategy*): Strategi ini tidak hanya menasar aspek intelektual, tetapi berfokus pada perubahan budaya kerja, nilai, sikap, dan kebiasaan di sekolah. Implementasinya dilakukan melalui pelatihan berkelanjutan (*workshop*), pendampingan langsung (*coaching*), serta pembentukan komunitas belajar antar-guru.
3. Strategi Kebijakan-Persuasif/Paksaan (*Power-Coercive Strategy*): Strategi yang memanfaatkan jalur struktural, kekuasaan, atau regulasi resmi. Kepala sekolah atau dinas pendidikan menggunakan wewenangnya untuk mewajibkan jalannya inovasi (misalnya melalui instruksi wajib penggunaan Kurikulum Merdeka atau platform digital tertentu yang diperkuat dengan SK Resmi).

C. Hambatan Inovasi Pendidikan dan Solusinya

Proses pembaruan di institusi pendidikan sering kali menghadapi resistensi dari berbagai arah akibat benturan budaya kerja maupun keterbatasan teknis (Ambarwati dkk., 2021). Berikut adalah analisis hambatan beserta solusi konkretnya:

Jenis Hambatan	Bentuk Hambatan di Lapangan	Solusi Inovatif
Hambatan Psikologis	Penolakan dari guru senior (<i>mental block</i>) karena sudah merasa nyaman dengan metode lama (zona nyaman) atau takut gagal menggunakan hal baru (Rusdiana, 2014).	Memberikan pelatihan secara personal, pendekatan rekan sejawat (<i>peer-tutoring</i>) di mana guru muda mendampingi guru senior, serta memberikan apresiasi bagi yang mau mencoba.

Jenis Hambatan	Bentuk Hambatan di Lapangan	Solusi Inovatif
Hambatan Praktis	Kurangnya sarana penunjang (fasilitas laboratorium, laptop, jaringan internet) dan beban administrasi guru yang sudah terlalu padat (Cahya dkk., 2023).	Memilih inovasi berbasis <i>low-tech</i> atau non-digital yang kreatif (seperti modul ajar kontekstual berbasis lingkungan) serta menyederhanakan pelaporan administrasi.
Hambatan Nilai/Kultural	Inovasi dianggap asing dan bertentangan dengan adat, norma, atau kebiasaan lama yang sudah mengakar kuat di ekosistem sekolah tersebut (Rusdiana, 2014).	Melibatkan tokoh kunci sekolah (komite, kepala sekolah, guru senior berpengaruh) dalam merancang inovasi sejak awal agar selaras dengan kultur lokal.
Hambatan Ekonomi	Keterbatasan anggaran sekolah untuk membiayai pelatihan guru atau membeli media pembelajaran baru (Cahya dkk., 2023).	Mengoptimalkan pemanfaatan aset yang sudah ada, membuat media pembelajaran mandiri dari bahan daur ulang, atau memanfaatkan platform belajar gratis dari pemerintah.

D. Rangkuman

Keberhasilan inovasi pendidikan tidak ditentukan oleh seberapa canggih teknologi yang dibawa, melainkan oleh kejelasan strategi difusi kepada para pendidik, kesesuaian solusi dengan masalah riil di sekolah, serta kemampuan manajemen sekolah dalam mengelola hambatan psikologis maupun fasilitas di lapangan (Ambarwati dkk., 2021; Rogers, 2003).

Catatan Tambahan (Daftar Referensi yang Dirujuk di Atas):

1. Ambarwati dkk. (2021) merujuk pada artikel jurnal tentang peran teknologi digital dan hambatan penerapannya.
2. Cahya dkk. (2023) merujuk pada buku panduan inovasi pembelajaran abad 21.
3. Rogers (2003) merujuk pada buku babon teori difusi inovasi dunia.
4. Rusdiana (2014) merujuk pada buku konsep inovasi pendidikan lokal Indonesia.
5. Suciati dkk. (2015) merujuk pada modul difusi inovasi pendidikan.

BAB IV

METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

A. Pergeseran Paradigma Pembelajaran Abad ke-21

Memasuki era disrupsi teknologi dan informasi, paradigma pembelajaran mengalami pergeseran mendasar dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Inovasi dalam metode pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keharusan untuk mengakomodasi kebutuhan generasi digital yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Cahya dkk., 2023). Model pembelajaran inovatif dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, kemandirian, kemampuan kolaborasi, serta pemecahan masalah secara kreatif di dunia nyata. Terdapat beberapa model pembelajaran aktif yang diakui secara global sangat efektif dalam mendorong lahirnya inovasi dan kreativitas berpikir peserta didik:

1. *Problem-Based Learning* (PBL)

PBL adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (autentik) yang tidak terstruktur sebagai konteks bagi mereka untuk belajar berpikir kritis dan memecahkan masalah (Ambarwati dkk., 2021).

- Sintaks Utama: Orientasi masalah, Mengorganisasi siswa untuk belajar, Membimbing penyelidikan, Mengembangkan & menyajikan hasil karya, Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. *Project-Based Learning* (PjBL)

PjBL menekankan pada aktivitas pembelajaran jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menyelesaikan sebuah proyek atau produk nyata guna memecahkan isu-isu kontekstual (Rusdiana, 2014).

- Sintaks Utama: Menentukan pertanyaan mendasar $\rightarrow$ Mendesain perencanaan proyek $\rightarrow$ Menyusun jadwal $\rightarrow$ Memonitor kemajuan proyek $\rightarrow$ Menguji hasil (presentasi produk) $\rightarrow$ Evaluasi pengalaman.

3. *Flipped Classroom* (Kelas Terbalik)

Model inovatif ini membalik siklus belajar tradisional. Sebelum kelas dimulai, siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui video pembelajaran atau modul digital. Waktu tatap muka di kelas kemudian dioptimalkan sepenuhnya untuk diskusi kelompok, debat, proyek aktif, atau pemecahan kasus sulit (Suciati dkk., 2015).

C. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif (*TPACK*)

Keberhasilan penerapan metode inovatif saat ini sangat bergantung pada bagaimana guru mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Kerangka kerja *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi acuan utama di mana guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran (*Content*) dan cara mengajar (*Pedagogy*), tetapi juga mampu memilih perangkat teknologi (*Technology*) yang paling tepat untuk mendukung aktivitas belajar tersebut (Cahya dkk., 2023).

D. Rangkuman Bab

Model pembelajaran inovatif seperti PBL, PjBL, dan *Flipped Classroom* menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri (Rusdiana, 2014). Penggunaan teknologi melalui kerangka *TPACK* bukan berfungsi sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai akselerator untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan relevan dengan tantangan zaman (Ambarwati dkk., 2021).

DAFTAR PUSTAKA (REFERENSI UNTUK BAB III & IV)

1. Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). "Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
2. Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., dkk. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
3. Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
4. Rusdiana, H. A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

5. Suciati, Belawati, T., Padmo, D., & Dewanti Handayani, S. S. (2015). *MPDR5204 – Difusi Inovasi Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

BAB V

EVALUASI DAN ASESMEN INOVASI PEMBELAJARAN

A. Pentingnya Evaluasi dalam Inovasi Pembelajaran

Setiap implementasi metode, model, atau media pembelajaran baru di kelas memerlukan proses evaluasi yang terstruktur. Evaluasi inovasi bukan sekadar untuk menilai hasil belajar akhir peserta didik, melainkan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, serta dampak nyata dari inovasi tersebut terhadap perbaikan mutu pembelajaran secara berkelanjutan (Rusdiana, 2014). Tanpa adanya evaluasi yang objektif, agen perubahan di sekolah tidak akan mampu mengidentifikasi apakah suatu inovasi layak dipertahankan, direvisi, atau justru dihentikan. Dalam konteks pembelajaran inovatif abad ke-21 yang berpusat pada siswa, pendekatan asesmen mengalami pergeseran. Asesmen tidak lagi hanya berfokus pada penilaian di akhir pembelajaran (*assessment of learning*), melainkan lebih mengutamakan asesmen untuk proses belajar (*assessment for learning*) dan asesmen sebagai proses belajar (*assessment as learning*) (Cahya dkk., 2023).

1. Asesmen Diagnostik: Dilakukan sebelum inovasi/pembelajaran diterapkan untuk memetakan kemampuan awal, gaya belajar, dan karakteristik peserta didik. Data ini menjadi acuan guru dalam melakukan diferensiasi pembelajaran.
2. Asesmen Formatif (Proses): Dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung untuk memberikan umpan balik (*feedback*) langsung kepada siswa dan guru. Contohnya meliputi penilaian diri (*self-assessment*), penilaian antarteman (*peer-assessment*), dan observasi kinerja kelompok saat menyelesaikan proyek atau studi kasus (Ambarwati dkk., 2021).
3. Asesmen Sumatif (Hasil): Dilakukan di akhir periode pembelajaran untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan melalui produk nyata, presentasi proyek, atau tes komprehensif.

Untuk menilai keberhasilan adopsi sebuah inovasi (misalnya implementasi platform digital baru atau kurikulum baru) di tingkat sekolah, lembaga pendidikan dapat mengadaptasi kerangka kerja evaluasi sistemik. Salah satu model yang relevan adalah Model Evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) (Suciati dkk., 2015):

- Context (Konteks): Menilai apakah inovasi yang dipilih sudah sesuai dengan kebutuhan nyata dan masalah yang dihadapi sekolah.
- Input (Masukan): Menilai kesiapan sumber daya manusia (guru/staf), anggaran, serta sarana prasarana yang mendukung inovasi.
- Process (Proses): Menilai bagaimana jalannya implementasi inovasi di lapangan, termasuk hambatan praktis atau psikologis yang muncul selama proses difusi (Rogers, 2003).
- Product (Produk): Menilai hasil akhir dan dampak jangka panjang dari inovasi terhadap kualitas lulusan dan budaya sekolah.

D. Rangkuman

Evaluasi dan asesmen dalam inovasi pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari proses perancangan pembelajaran. Asesmen formatif dan sumatif yang bervariasi membantu mengukur kompetensi nyata siswa secara holistik (Cahya dkk., 2023). Sementara itu, model evaluasi seperti CIPP memastikan bahwa manajemen sekolah memiliki data yang valid untuk mengelola risiko resistensi serta menjamin keberlanjutan (*sustainability*) dari inovasi pendidikan yang diterapkan (Rusdiana, 2014; Suciati dkk., 2015).

DAFTAR PUSTAKA (REFERENSI UNTUK BAB V)

1. Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). "Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
2. Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., dkk. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
3. Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
4. Rusdiana, H. A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
5. Suciati, Belawati, T., Padmo, D., & Dewanti Handayani, S. S. (2015). *MPDR5204 – Difusi Inovasi Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.