

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK DILUAR JAM SEKOLAH PADA MASYARAKAT DESA POKA PEMDA 2 TELUK AMBON

Armendo J. Lakoruhut^{1*}

¹Universitas Pattimura

* Email Korespondensi: armendolakoruhut@gmail.com

Abstrak

Sistem pembelajaran bersifat konvensional memerlukan saran dan prasarana berbentuk media berbasis digital. Pembelajaran menggunakan media digital merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik perhatian bagi peserta didik dikarenakan pembelajaran menggunakan media digital dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan interaksi terhadap guru dan siswa. Tujuan program ini ialah mendeskripsikan media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk peserta didik. Metode yang digunakan ialah menggunakan studi kepustakaan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini, antara lain manfaat media pembelajaran digital, peran media pembelajaran digital dan implementasi media pembelajaran sebagai pembelajaran yang inovatif pada peserta didik.

Kata kunci: Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran digital, meningkatkan minat belajar peserta didik

Abstract

The conventional learning system requires advice and infrastructure in the form of digital-based media. Learning using digital media is one of the learning methods that attracts attention for students because learning using digital media can eliminate boredom in students and can create a fun learning atmosphere so that it can increase interaction with teachers and students. The purpose of this program is to describe digital learning media as an implementation of innovative learning for students. The method used is to use literature studies. The results obtained from this study include the benefits of digital learning media, the role of digital learning media and the implementation of teaching media as innovative learning for students.

Keywords: Innovative Learning, Digital learning, increasing students' interest in learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting sebagai pondasi kehidupan yang harus terbangun sebaik mungkin dalam pembangunan Negara (Ni Putu Suwardani, 2020). Selanjutnya UU No. 20/2003 tentang sisdiknas (Franklin et al., n.d.), yang dipertegas UU No. 2/1985 menyatakan bahwa pendidikan sebagai perilaku tindak terencana, upaya dengan kesadaran sebagai wujud ekosistem kegiatan belajar mengajar sebagai upaya pengembangan aktif-kreatif berkekuatan religius, mampu mengendalikan dirinya, pribadinya, cerdas berakhlak luhur, berketerampilan sebagai kecerdasan berkehidupan berbangsa, menjadi manusia-manusia yang bertaqwa kepada Tuhan YME, serta sehat jasmani, rohani, berkerpibadian mantab dan bertanggung jawab kepada negara (Wahyu & Sofyan, 2014). Pengembangan potensi pendidikan merupakan terdapatnya peluang bagi anak didik sebagai upaya pemberdayaan seluruh kompetensi dan performansinya (religious/agama/kepercayaan), akhlak pribadi luhur, kemampuan cerdas berpikir terwujudkan (Aman & Fitria, 2020). Tujuan pendidikan nasional yang menjadi tumpuan untuk mendorong berkesinambungan yang tertuang dalam UUD 1945 dan tertuang pada SDGs 2030, maka pembangunan manusia Indonesia secara umum belum seutuhnya terlaksana, diperlukan sebuah pengejawantahan pendidikan karakter yang tepat dalam aplikatif di segala bidang (Arianto & Wirasenjaya, 2019).

Pendidikan adalah faktor penting dalam membangun masa depan bangsa. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi membawa dampak besar pada cara siswa dalam belajar dan pembelajaran. Inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan

agar siswa bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi di era digital ini. Cara-cara belajar lama yang tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman memang sudah sepatutnya untuk dievaluasi dan diperbaiki agar siswa tidak tertinggal oleh zaman yang kian berkembang. Metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tugas rumah kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran melalui teknologi dan media digital menjadi hal yang sangat penting.

Perkembangan teknologi informasi secara radikal mengubah struktur kehidupan masyarakat secara sosiologis. Era ini melahirkan transformasi di seluruh aspek kehidupan. Pola Internet of Things, digital economy, big data sebagai era disrupsi melahirkan inovasi-inovasi teknologi yang merubah tatanan system lingkungan, sehingga peran pendidikan harus sejalan dengan kemajuan teknologi di era disrupsi yang mampu menghasilkan out put didik berkecerdasan intelektual, emosi, social-budaya yang religious berakhlak baik (Suwandi, 2020). strategi komunikasi yang baik (Ilmi, 2020). Platform Merdeka-Belajar yang berpendekatan heterogens membawa nuansa pada kegiatan belajar mengajar pada jiwa pengembangan pengetahuan dalam multisumber yang terus mengalami perubahan keilmuan secara global (Putra, 2022). Anak didik harus mampu berdiri pada sendi menjadi pembelajar bermakna dengan kesesuaian skill, kompetensi dan performansi yang termiliki dengan didorong multisumber dan teknologi, tanpa harus terabaikannya aspek aspek social (soft skillsnya) (Lestari, 2022). Konsep pembangunan berkelanjutan menjadi dasar pendidikan nasional di Indonesia (Suparmoko, 2020).

Di era digital yang terus berkembang pesat ini, perubahan dan kemajuan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang besar, termasuk dalam bidang pendidikan. Guru, sebagai agen utama dalam proses pembelajaran, perlu mengikuti perkembangan ini dan meningkatkan kompetensi profesional mereka untuk menghadapi tantangan di era digital ini. Implementasi model pembelajaran inovatif menjadi salah satu pendekatan yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi profesional mereka baik di sekolah maupun di masyarakat (Ariani et al., 2020). Model-model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik yang hidup di era digital. Dalam penulisan ilmiah ini, saya akan mengeksplorasi implementasi model pembelajaran inovatif dan dampaknya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital.

Namun, pembelajaran di era digital juga menimbulkan berbagai tantangan, seperti akses internet yang tidak merata, kemampuan teknologi yang tidak setara di kalangan siswa, serta kurangnya pemahaman tentang cara memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dapat mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan belajar siswa di era digital.

Untuk memperbaiki kualitas pendidikan sebaiknya dilaksanakan sebaik mungkin untuk mempersiapkan peserta didik dapat terjun langsung di dalam lingkungan masyarakat. Perkembangan zaman semakin menuntut adanya perubahan yang secara signifikan sehingga kita mampu bersaing dengan bangsa asing. Namun, Persaingan tersebut tidak dapat dipungkiri, sebab masyarakat indonesia masih mempertahankan pola fikirnya yaitu kerja keras tanpa adanya inovasi, tidak seperti bangsa asing mereka melakukan inovasi baik dalam dunia pendidikan maupun perekonomian mereka. Inovasi "Menurut Kotler dan Keller (2009) dalam (Sinurat, 2017) inovasi adalah produk, jasa, ide, dan persepsi yang baru dari seseorang. Maka dengan mengejarkan peserta didik dengan memanfaatkan kreatifitas dan inovasi untuk menjual produk yang berasal dari Indonesia dengan harga yang lebih tinggi. Bangsa asing sangat memperhatikan dunia pendidikan karena mereka percaya bahwa dengan kualitas pendidikan yang baik akan sangat memberikan pengaruh yang positif kepada generasi mudah, dengan berusaha mendidik generasi mereka lebih keras dan sangat disiplin.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap detik berputarnya waktu mengiringi perjuangan Indonesia untuk melakukan perubahan tidak dapat terlepas kolaborasi dari generasi muda dengan generasi dewasa. Generasi dewasa memiliki segudang pengalaman dan generasi muda memiliki segudang gagasan tentang masa depan. Era digital menjadi peluang dan musibah ketika tidak siap dengan perubahan. Perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat telah bergeser banyak fungsi media cetak menjadi media digital. Setiap perubahan yang berkembang akan melahirkan temuan baru yang mampu memberikan kemudahan dan akan menjadi masalah-masalah. Pertemuan dilakukan satu kali untuk pembelajaran namun dari hasil yg diperoleh sangat efektif bagi peserta didik dan juga sangat meningkatkan minat belajarnya peserta didik apabila di terapkan berbagai macam game edukasi dan aplikasi belajar yang berbasis digital.



Gambar 1. Penerapan pembelajaran berbasis digital

Untuk itu ada hal yang perlu diperhatikan dibalik kemudahan yang diperoleh hari ini, akan lahir pula permasalahan baru dengan penyelesaian dan pemikiran dengan cara baru. Permasalahan yang dihadapi adalah pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran era digital.

Tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih cenderung untuk melakukan hal-hal yang lebih menarik daripada belajar. Seperti main game atau berselancar di sosial media. Hal inilah yang perlu segera diatasi agar pembelajaran di kelas tetap menarik bagi siswa.

Hadirnya perangkat-perangkat digital ini bisa menjadi berkah bahkan musibah tergantung bagaimana cara guru mengelolanya. Jika dikelola dengan baik, maka perangkat digital ini bisa menjadi alat bantu yang sangat canggih dalam proses pembelajaran yang mengubah perilaku dan karakter mereka baik dalam pendidikan maupun perekonomian. Namun sebaliknya, jika tidak dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, adanya perangkat digital ini bisa menjadi musibah bagi dunia Pendidikan. Ingriansari dalam penelitiannya menyampaikan bahwa perilaku menyimpang

dapat terjadi pada peserta didik akibat efek negatif yang dapat mempengaruhi mereka secara langsung. Beberapa efek negatif tersebut meliputi tontonan konten negatif, peniruan perilaku negatif seperti gaya rambut dan berpakaian, kekurangan konsentrasi saat belajar, serta perilaku tidak sopan seperti menggunakan kata-kata kasar. Itu artinya tidak semata-merta inovasi dalam pembelajaran selalu berdampak positif pada siswa. Tidak semua inovasi pembelajaran bisa sesuai dengan konteks zaman. Namun berdasarkan temuan-temuan penulis dari berbagai macam literatur ilmiah, ada inovasi pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital.

Pemanfaat teknologi dan sumber daya digital yang baik sangat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan juga kreatif. Ada berbagai cara yang di terapkan sehingga peserta didik mampu menggunakan teknologi sebagai alat yang transformasional setidaknya ada tiga area sebagai berikut:

a. Teknologi sebagai sumber belajar

Sudah menjadi hal yang umum Sumber belajar dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru. Ini bisa berupa buku, artikel, video, kursus online, kuliah, seminar, dan banyak lagi. Tujuan dari sumber belajar adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Teknologi sebagai alat belajar

Mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan mengajarkan mereka cara mengakses informasi baru secara mandiri agar kemampuan literasi peserta didik sangat kreatif dalam keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Sehingga peserta didik dapat berinovasi dengan berbagai macam gagasan dan Ide-ide baru.

c. Teknologi sebagai alat belajar

Salah satu menggunakan teknologi sebagai alat belajar adalah gamefikasi merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen yang ada didalam game sehingga pembelajaran menjadi makin Interaktif dan menarik untuk peserta didik.

3. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran menjadi sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Pembelajaran Inovasi dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik. Penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam era digital, sehingga inovasi pembelajaran sangat penting dan membantu dalam mengasah kreativitas peserta didik sehingga peserta didik juga kreatif dalam belajar.

Implementasi pembelajaran berbasis digital bukan saja di lakukan pada saat KKN. Namun di harapkan kegiatan pembelajaran inovasi ini dapat di lakukan dan diterapkan secara terus menerus dan dapat diwujudkan secara merata di seluruh wilayah indonesia untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a) 31.
- Hidayah, A. (2017). Jurnal Penelitian dan Penalaran (THE INFORMATION LITERACY) TIPE THE BIG6. *Pena*, 4, 623–635.
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 137.

Siagian, A. O., Martiwi, R., & Indra, N. (2020). Kemajuan pemasaran produk dalam memanfaatkan media sosial di era digital. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 3(3), 44.