

STUDI INOVASI DAN GLOBALISASI PENDIDIKAN (Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset)



Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan merupakan Studi yang mempelajari segala sesuatu berkaitan dengan temuan-temuan baru untuk mengatasi permasalahan pendidikan di era globalisasi. Fenomena dalam pendidikan memberi gambaran bahwa setiap hubungan dan interaksi manusia memiliki permasalahan dan tantangan tersendiri, sehingga perkembangan fisik, mental, emosional dan keterampilan individu harus dapat selaras dengan kepentingan orang banyak. Oleh karena itu, pendidikan harus dapat bermanfaat nyata bagi masyarakat untuk menghadapi persaingan di dunia global.

Salah satu inovasi dalam pendidikan adalah pengembangan bahan ajar. Buku ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan mata kuliah Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

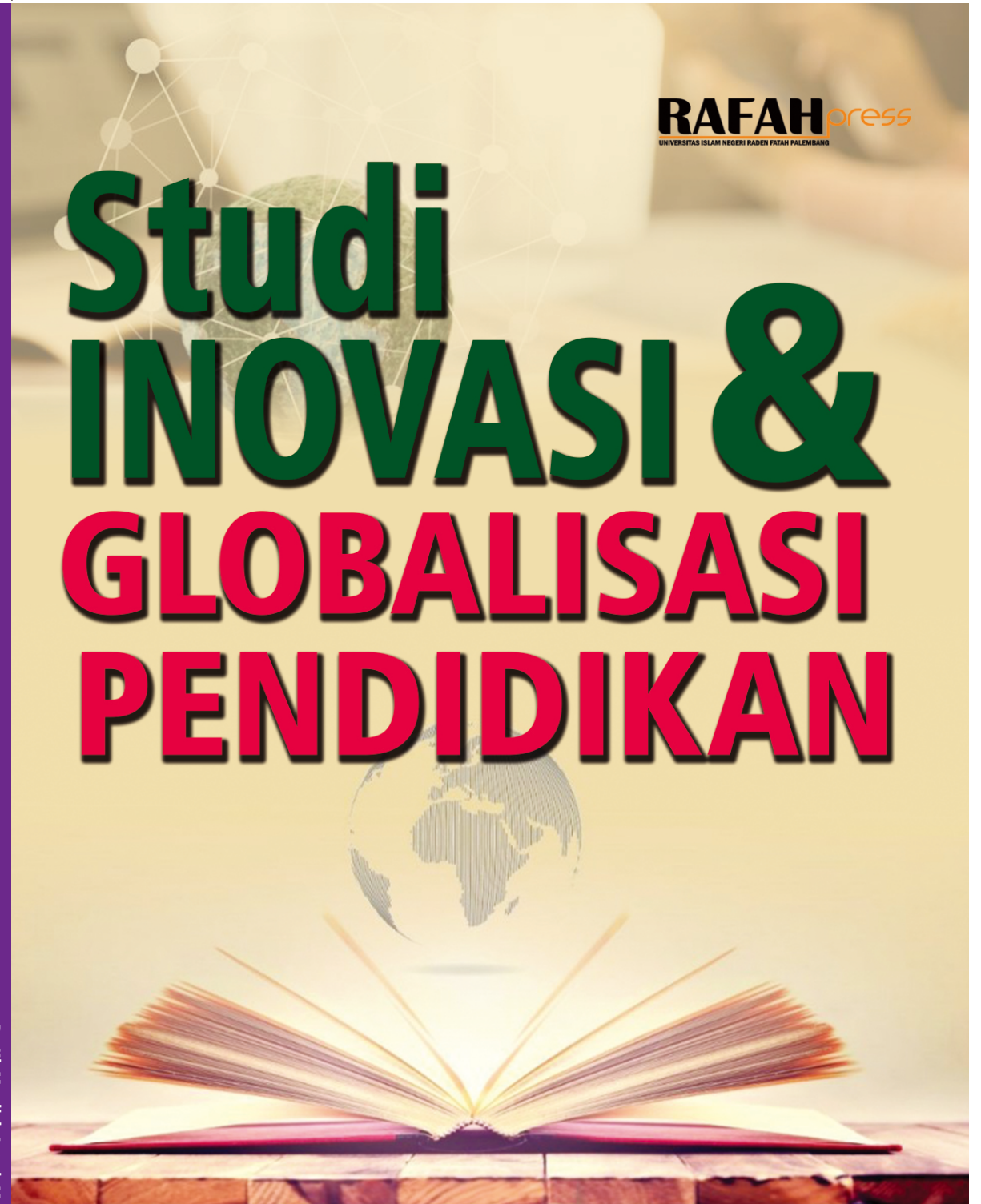
Objek kajian dalam buku ini adalah bahan ajar. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif. Pengembangan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata.

Bagaimana mengembangkan bahan ajar yang valid, praktis dan memiliki efektif potensial bagi mahasiswa dalam proses belajar mengajar? Semua pertanyaan ini akan ditemukan dalam bahasan pada buku ini.

Penelitian Oleh Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I. dan Dr. Fajri Ismail, M.Pd.I. Dengan Dukungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2021 berjudul, Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.



Studi INOVASI & GLOBALISASI PENDIDIKAN



Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
Dr. H. Fajri Ismail, M.Pd.I.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
INOVASI DAN GLOBALISASI
PENDIDIKAN**

Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I

Dr. H. Fajri Ismail, M.Pd.I.

**Dilarang memperbanyak, mencetak atau menerbitkan
Sebagian maupun seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit**

Ketentuan Pidana

**Kutipan Pasal 72 Undang-undang Republik Indonesia
Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000,00 (lima juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INOVASI DAN GLOBALISASI PENDIDIKAN

Penulis : Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
Dr. H. Fajri Ismail, M.Pd.I.
Layout : Tri Septiana Kebela
Desain Cover : Ismoko

Diterbitkan Oleh:

Rafah Press bekerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian
Kepada Masyarakat UIN RF Palembang
Anggota IKAPI (No. Anggota 004/SMS/2003)

Dicetak oleh:

CV. Amanah
Jl. Mayor Mahidin No. 142
Telp/Fax : 366 625
Palembang – Indonesia 30126
E-mail :noerfikri@gmail.com

Cetakan I: Oktober 2021

15,5 x 23 cm

xii, 167 hlm

Hak Cipta dilindungi undang-undang pada penulis
All right reserved

ISBN : 978-623-250-302-1

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan melalui penelitian dan pengembangan. Pengembangan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata melalui tiga langkah, yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan perancangan produk, dan pengujian. Penelitian dilakukan pada 25 orang mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan Bahan ajar yang valid diperoleh melalui uji validitas, mulai dari studi pendahuluan, analisis kebutuhan, penyusunan produk awal, validasi pada tenaga ahli sampai kepada uji perorangan lima sampel, dan dilakukan revisi sesuai hasil konsultasi dengan tenaga ahli dan hasil uji perorangan, hingga dinyatakan layak oleh tenaga ahli. Bahan ajar yang praktis diperoleh melalui uji kelompok kecil 10 orang sampel dan diketahui layak digunakan untuk diterapkan pada proses pembelajaran dan diujikan pada kelompok besar. Efek potensial bahan ajar diperoleh dari hasil uji kelompok besar 25 orang menunjukkan bahan ajar sangat efektif pada aspek kognitif dan efektif pada aspek afektif dan psikomotorik. Faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan uji efek potensial produk adalah sikap dan kerjasama yang baik dari sampel penelitian sedangkan faktor penghambatnya adalah suasana covid-19 yang membatasi ruang gerak dalam melakukan pembelajaran secara luring.

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar, inovasi pendidikan.

دراسة ابتكار التعليم والعولمة

(منهج نظري وبحثي)

دراسة الإبداع التربوي والعولمة هي دراسة تدرس كل ما يتعلق بالنتائج الجديدة للتغلب على المشاكل التربوية في عصر العولمة. توضح الظاهرة في التعليم أن لكل علاقة وتفاعل إنساني مشاكله وتحدياته الخاصة ، لذا يجب أن يكون تطوير المهارات الجسدية والعقلية والعاطفية والفردية متناغماً مع مصالح العديد من الأشخاص. لذلك ، يجب أن يكون التعليم ذا فائدة حقيقية للمجتمع لمواجهة المنافسة في العالم العالمي.

أحد الابتكارات في التعليم هو تطوير مواد التدريس. هذا الكتاب هو نتيجة بحث وتطوير دورة دراسات الابتكار والعولمة في التعليم.

الهدف من الدراسة في هذا الكتاب هو تدريس المواد. تم إجراء البحث بمنهج وصفي. التطوير باستخدام نماذج بورغ وجال وسوكماديناتا.

كيف يمكن تطوير مواد تعليمية صالحة وعملية وذات فعالية محتملة للطلاب في عملية التدريس والتعلم؟ سيتم العثور على كل هذه الأسئلة في مناقشة هذا الكتاب.

ABSTRACT

The Study of Educational Innovation and Globalization is a study that studies everything related to new findings to overcome educational problems in the era of globalization. The phenomenon in education illustrates that every human relationship and interaction has its own problems and challenges, so that the physical, mental, emotional and individual skills development must be in harmony with the interests of many people. Therefore, education must be of real benefit to the community to face competition in the global world.

One of the innovations in education is the development of teaching materials. This book is the result of research and development of the Education Innovation and Globalization Studies course.

The object of study in this book is teaching materials. The research was conducted with a descriptive approach. Development using the Borg, Gall, and Sukmadinata models.

How to develop teaching materials that are valid, practical and have potential effectiveness for students in the teaching and learning process? All of these questions will be found in the discussion of this book.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah, swt buku yang berjudul, **Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan** ini telah berhasil ditulis tepat waktu sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Penulisan buku ini dilatarbelakangi karena masalah pemenuhan buku referensi dan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan berbasis Riset masih kurang. Memenuhi kebutuhan tersebut maka penulis merasa perlu untuk menulis buku ini, terutama untuk menambah referensi dan wawasan keilmuan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

Perbedaan buku Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan yang ditulis ini dengan buku-buku yang telah ada adalah, buku yang berada di tangan anda ini ditulis dengan materinya sesuai dengan silbus KKNi mata kuliah **Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan**. Buku ditulis berbasis riset dilengkapi contoh pengembangan bahan ajar dengan mengambil salah satu materi dari mata kuliah yang pernah peneliti ampu, dan sesuai dengan pengalaman penulis sebagai pengampu mata kuliah ini.

Disamping kelebihan, penulis mengakui masih ada barangkali kelemahan dari buku ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk peningkatan kualitas literasi sangat penulis harapkan, dan mengucapkan terima kasih.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi secara langsung ataupun tidak langsung terhadap penulisan buku ini, baik sebagai tenaga ahli (validator), reviewer, informan penelitian, dan lain-lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Akhir kata, semoga Allah swt membalasnya dan buku ini Insyallah

bermanfaat bagi kita semua dan bagi pengembangan keilmuan, khususnya mata kuliah **Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.**

Palembang, Oktober 2021
Penulis I

Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KAJIAN TERDAHUU	9
A. Inovasi Pendidikan.....	9
1. Inovasi	9
2. Pendidikan.....	11
3. Inovasi Pendidikan.....	13
4. Jenis-jenis Inovasi Pendidikan	14
5. Karakteristik Inovasi Pendidikan	15
B. Strategi Inovasi Pendidikan	17
1. Pendidikan Strategi Inovasi Pendidikan	17
2. Tujuan Strategi Inovasi Pendidikan	20
3. Manfaat Strategi Inovasi Pendidikan	22
4. Jenis-jenis Strategi Inovasi Pendidikan.....	23

5. Factor-faktor Strategi Inovasi Pendidikan	27
C. Bahan Ajar	29
1. Pengertian Bahan Ajar	29
2. Jenis-jenis Bahan Ajar	30
3. Kriteria Pengembangan Bahan Ajar	32
4. Inovasi Bahan Ajar.....	34
D. Kajian Terdahulu	36
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	53
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
C. Metode Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	44
E. Desain Penelitian dan Prosedur Pengembangan Produk	44
1. Studi Pendahuluan.....	45
2. Pengembangan dan Perancangan Produk	46
3. Validasi Produk (Pengujian).....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Observasi.....	48
2. Wawancara.....	49
3. Tes.....	49
4. Dokumentasi	50
G. Uji Validasi Produk	50
1. Validasi Isi	50
2. Validasi Ketepatan Cakupan.....	51
3. Validasi Ketercernaan Bahan Ajar.....	52
4. Validasi Bahasa.....	53
5. Validasi Desain	54
6. Validasi Ilustrasi	54
7. Validasi Kelengkapan Komponen	55
H. Teknik Analisis Data	56

1. Analisis Data Lembar Validasi	56
2. Analisis Data Uji Keefektifan Bahan Ajar.....	57
BAB IV. PENGEMBANGAN PRODUK DAN PEMBAHASAN	59
A. Pengembangan Produk dan Hasil	59
1. Studi Pendahuluan.....	59
2. Pengembangan dan Perencanaan Produk.....	61
3. Pengujian Produk	75
B. Pembahasan	78
1. Pengembangan Bahan Ajar yang Valid	78
2. Pengembangan Bahan Ajar yang Praktis	79
3. Efek Potensial Bahan Ajar, Faktor Pendukung dan Penghambatnya	82
BAB V. PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran-saran	86
BAB VI. OUTPUT PENELITIAN	87
BAHAN AJAR STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN .	87
DAFTAR PUSTAKA	116
INDEKS	122
GLOSARIUM.....	124
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Penelitian Terdahulu	38
Tabel 3.1	Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Menggunakan Bahasa Ajar yang dikembangkan	48
Tabel 3.2	Pedoman Instrumen Wawancara	49
Tabel 3.3	Instrumen Validasi Isi Bahan Ajar	51
Tabel 3.4	Instrumen Validasi Ketepatan Cakupan	51
Tabel 3.5	Instrumen Ketercernaan Bahan Ajar	52
Tabel 3.6	Instrumen Validasi Bahan Bahan Ajar	53
Tabel 3.7	Instrumen Validasi Desain Bahan Ajar	54
Tabel 3.8	Instrumen Validasi Ilustrasi	55
Tabel 3.9	Instrumen Validasi Kelengkapan Komponen....	55
Tabel 3.10	Hasil Uji Kelompok Kecil 10 Orang Sampel ...	57
Tabel 3.11	Isi Bahan Ajar Strategi Inovasi Pendidikan	58
Tabel 4.1	Hasil Uji Kelompok Kecil 10 Orang sampel....	63
Tabel 4.2	Isis Bahan Ajar	67
Tabel 4.3	Ketepatan Cakupan Bahan Ajar	68
Tabel 4.4	Kecernaan Bahan Ajar.....	69
Tabel 4.5	Bahasa Bahan Ajar	71
Tabel 4.6	Desain Bahan Ajar.....	72
Tabel 4.7	Ilustrasi Bahan Ajar.....	73
Tabel 4.8	Kelengkapan Komponen Bahan Ajar.....	74
Tabel 4.9	Hasil Uji Kelompok Besar	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata	47
Gambar 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Pada Studi Pendahuluan, Palembang 25 Agustus 2021.....	60
Gambar 4.2	Hasil Kognitif Mahasiswa.....	64
Gambar 4.3	Hasil Afektif Mahasiswa.....	64
Gambar 4.4	Hasil Psikomotorik Mahasiswa.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi dan perkembangan pembangunan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan yang sangat cepat sehingga perubahan itu mempengaruhi peranan sosial dalam kehidupan manusia di masyarakat. Penggunaan teknologi modern dalam aktivitas manusia adalah contoh kecil dari perubahan yang terjadi dalam tatanan kehidupan individu dalam masyarakat. Dilihat dari teknologi itu sendiri juga mengalami perubahan yang pesat sehingga menuntut seseorang dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan zaman. Individu yang dapat menggunakan teknologi menunjukkan kemampuannya beradaptasi dengan perubahan zaman sangat tinggi sehingga mampu bersaing dengan individu lainnya, sedangkan individu yang tidak dapat menggunakan teknologi maka akan tertinggal. Oleh karena itu, globalisasi menjadi tantangan dan sekaligus peluang bagi individu untuk senantiasa berinovasi guna mengikuti perubahan sehingga mampu beradaptasi secara cepat. Salah satu cara menghadapi perubahan adalah melalui pendidikan (Saputra 2021, hlm. 22).

Pendidikan menjadi sarana meningkatkan kualitas diri individu di era globalisasi. Supaya semua sumber daya pendidikan dapat memenuhi semua tantangan global maka sistem pendidikan haruslah dapat berubah sesuai dengan perubahan itu. Perubahan dalam pendidikan tinggi tidak hanya menjadi tantangan organisasi/lembaga saja, tetapi lebih dari itu juga menjadi tantangan bagi setiap tenaga pendidik. Ketidakmampuan menghadapi tantangan menyebabkan individu pendidik menjadi tertinggal dan sulit untuk

berkembang (Amir 2017, hlm. 179). Kemampuan beradaptasi dengan perubahan menjadikan individu siap untuk bersaing bahkan dalam menghadapi kondisi terburuk sekalipun. Fenomena yang terjadi saat ini, khususnya sejak ada wabah corona virus di akhir tahun 2019 yang lalu (Covid-19), telah terjadi perubahan dalam sistem belajar di seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia. Proses pembelajaran telah berubah dari tatap muka menjadi online, terjadi transformasi media digital mulai dari *WhatsApp group*, *zoom*, *google meet*, *classroom*, *e-learning*, *youtube* dan saluran TV (Mansyur 2020, hlm. 113; Aji 2020, hlm. 395). Apabila individu pendidik dan peserta didik tidak mampu beradaptasi dengan pembelajaran online maka akan mengalami kesulitan dan bahkan tertinggal.

Secara teoritis, fenomena dalam pendidikan memberi gambaran bahwa setiap hubungan dan interaksi manusia memiliki permasalahan dan tantangan tersendiri, sehingga perkembangan fisik, mental, emosional dan keterampilan individu harus dapat selaras dengan kepentingan orang banyak. Pendidikan yang diselenggarakan dapat dikatakan telah mencapai tujuan apabila manfaatnya dapat dirasakan oleh masyarakat. Pendidikan yang baik haruslah mampu mengembangkan kemampuan fisik, mental, emosional dan keterampilan individu peserta didik. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah memperbaiki dan meningkatkan peradaban manusia yang lebih baik, maju, dan dapat meningkatkan mutu hidupnya (Saputra 2021, hlm. 21).

Pembelajaran online merupakan kebijakan dalam bidang pendidikan yang harus ada dan dilakukan di lembaga pendidikan pada masa covid-19. Keberhasilan pembelajaran online ditentukan oleh aspek efikasi diri dari lima aspek yaitu menyelesaikan tugas, berinteraksi dengan teman sekelas

dalam hubungan sosial, menggunakan peralatan dalam sistem manajemen kursus, berinteraksi dengan pendidik, dan berinteraksi dengan teman sekelas mengenai tugas belajar (Shen 2013, hlm. 1). Konsep inovasi pendidikan di Kuba, Newyork sebagai bentuk partisipasi pemuda dalam membangun ekonomi dan sosial, bidang pendidikan dan pertanian menggabungkan antara belajar dan bekerja dalam sekolah asrama sepanjang tahun ajaran, tata kelola internal dan eksternal, kurikulum, jadwal, dan evaluasi, sebagai pengungkit kemajuan sosial, ekonomi, teknologi, dan pendidikan.

Inovasi pendidikan yang tren tahun 2018 di antaranya gamifikasi yakni penggunaan game, permainan pendidikan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, mengintegrasikan kemampuan kognitif, afektif, dan juga sosial ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan permainan ini telah mampu menjadikan siswa bertahan lama mengikuti pembelajaran daripada tanpa game (Rincon-Flores, E. G., Gallardo, K., & de la Fuente 2018, hlm. 2). Inovasi merupakan sebuah langkah menuju perubahan yang pada kondisi tertentu dapat menimbulkan stres inovasi. Perubahan yang dinilai tiba-tiba tanpa kesiapan guru dan siswa menimbulkan tekanan inovasi, baik dalam memperkenalkan sebuah inovasi, interaksi didaktis, maupun masalah penolakan perubahan sehingga dalam inovasi perlu bantuan yang sistematis melalui pelatihan dan metode-metode yang tepat (Buronova 2020, hlm. 1).

Keberhasilan dalam inovasi pendidikan dapat dicapai maksimal dengan melibatkan guru dalam proses inovasi terutama sebagai sumber inovasi dalam praktik pendidikan sehari-hari karena inovasi yang tidak melibatkan guru banyak mengalami kegagalan dalam implementasinya (Handelzalts

2019, hlm. 159). Hal terpenting yang perlu dilakukan dalam berinovasi adalah melakukan analisis kebutuhan dan melibatkan calon pengguna produk sebagai objek sasaran agar melibatkan peserta didik, orangtua, dan diri sendiri agar terlibat langsung dalam proses perencanaan inovasi. Sebagai produk inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran online yang dikembangkan di Indonesia yaitu *e-sabak*, yakni sistem aplikasi belajar aktif dan kreatif elektronik menggunakan tablet elektronik, dianggap cocok untuk proses pembelajaran abad 21, namun membutuhkan biaya yang mahal (1, 2 milyar) bagi sekolah untuk menggunakannya (Suswandari 2019, hlm. 16).

Permasalahan lain pendidikan dalam dunia global bagi negara berkembang adalah keterbatasan dalam bersaing dengan negara maju yang telah mengupayakan untuk memasarkan pendidikan jarak jauh ke berbagai negara, di tengah kemajuan informasi, komunikasi, dan teknologi, sedangkan negara dunia ketiga memiliki keterbatasan fasilitas infrastruktur, pendanaan, pelatihan personal, listrik, komputer, dan koneksi internet yang juga menjadi kendala bagi implementasi pemasaran pendidikan antar negara. Keberhasilan pemasaran pendidikan jarak jauh (online) dapat terealisasi dengan modal utama adalah koneksi internet di setiap universitas (Osuji 2020, hlm. 24).

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan baru yang menjembatani perkembangan pendidikan jarak jauh di dunia global. Kebijakan belajar dan bekerja di rumah telah menjadikan perubahan pada pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi dan jaringan internet, sehingga menuntut agar proses pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran online. Oleh karena itu, dalam inovasi pendidikan online, kurikulum juga harus dirubah berbasis online. Perubahan ini

menjadi permasalahan baru yang menggeser kurikulum tradisional, menjadikan hubungan guru dan siswa seperti asing, guru menjadi tergantung pada fasilitas internet, dan membuyarkan perhatian siswa (Al-Fatih 2020).

Selain itu, mengingat pendidikan merupakan salah satu cara mengatasi keterpurukan ekonomi pasca pandemi Covid-19, maka produktivitas belajar mengajar di tengah pandemi harus tetap unggul walaupun suasana belajar bagi peserta didik di Indonesia tergolong baru. Mengatasi permasalahan ini maka pendidikan perlu berinovasi secara berkala dan terus menerus, misalnya inovasi dalam bahan ajar yang sesuai dengan tipe pembelajaran online. Berdasarkan tinjauan kepustakaan diketahui, model-model pengembangan bahan ajar telah dilakukan oleh sejumlah peneliti namun masih sedikit yang mengembangkan untuk pembelajaran online di era pandemi ini.

Sejumlah peneliti telah menemukan kesimpulan yaitu etika dan nilai-nilai tidak dapat dibentuk melalui pembelajaran online. Hanya melalui tatap muka semua aspek kemampuan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dapat dipenuhi (Prawiradilaga 2016, hlm. 6). Proses pembelajaran menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran tidak dapat mencapai hasil belajar sesuai harapan pada ketiga ranah, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui online karena secara psikologi, pada pembelajaran online tidak ada kontak sosial yang terjadi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Sementara itu, kegiatan tatap muka tidak dapat dilaksanakan dengan alasan menjaga kesehatan dan menghindari tertularnya penyakit di tengah pandemi Covid 19. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud mengembangkan produk berupa bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran secara online

(daring) dan tatap muka (luring) pada mata kuliah, Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Covid-19 yang melanda dunia lebih dari dua tahun memaksa dunia pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar online (*daring*)
2. Pandemi Covid-19 menjadikan dunia krisis ekonomi
3. Prediksi Krisis Pasca Pandemi covid-19 dapat diatasi melalui pendidikan, oleh karenanya pendidikan harus tetap berjalan dan bertahan walaupun pandemi
4. Perlu ada inovasi pendidikan yang sesuai dengan suasana pandemi, khususnya pada pembelajaran online.
5. Produktivitas belajar mengajar harus tetap unggul walaupun suasana belajar baru, karenanya perlu bahan ajar yang sesuai dengan tipe pembelajaran online.
6. Model-model pengembangan bahan ajar telah dilakukan oleh sejumlah peneliti namun masih sedikit yang mengembangkan untuk pembelajaran online.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Jenis model pengembangan yang digunakan adalah model Model Borg, Gall, dan Sukmadinata
2. Materi ajar yang dibahas adalah Strategi Inovasi Pendidikan, mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.
3. Informan penelitian adalah Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang tahun 2020/2021.

4. Lokasi penelitian UIN Raden Fatah Palembang.
5. Waktu penelitian berlangsung Juni- September 2021.
6. Buku berbasis penelitian dan *E-book* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku laporan penelitian yang diterbitkan ber-ISBN, dan Bahan Ajar (buku ajar) yang diterbitkan dalam dua versi, cetak dan *e-book*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana mengembangkan bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan yang valid?
- b) Bagaimana mengembangkan bahan ajar inovasi pendidikan yang praktis, dan faktor pendukung dan penghambatnya?
- c) Bagaimana efek potensial bahan ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan pada mahasiswa, serta apa faktor pendukung dan penghambatnya?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan menghasilkan buku berbasis riset dan *e-book* bidang Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Pencapaian tujuan umum dapat terlaksana dengan mencapai tujuan-tujuan khusus yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan proses mengembangkan bahan ajar inovasi pendidikan yang valid
- b. Mendeskripsikan proses mengembangkan bahan ajar inovasi pendidikan yang praktis, serta faktor pendukung dan penghambatnya

- c. Menganalisis efek potensial bahan ajar inovasi pendidikan pada mahasiswa, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

2. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai bahan ajar yang berguna pada pembelajaran mata kuliah inovasi pendidikan pada masa pandemik
- b. Sebagai pengalaman belajar bagi mahasiswa.
- c. Menjadi referensi dan kajian terdahulu bagi mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KAJIAN TERDAHULU

A. Inovasi Pendidikan

1. Inovasi

Inovasi merupakan suatu kata yang berkaitan dengan temuan-temuan baru sebagai hasil dari proses berpikir seseorang terhadap masalah-masalah sosial yang ada. Kata inovasi berasal dari kata Latin, yaitu *innovation*, artinya pembaruan atau perubahan (Kusnandi 2017, hlm. 134). Kata ini menunjukkan pada suatu hasil yang menimbulkan perubahan sesuatu dari sebelumnya ada sehingga ada, atau terlahir dari sesuatu yang sebelumnya telah ada namun berubah menjadi sesuatu yang baru berbeda dari hal yang telah ada itu.

Inovasi sebagai sebuah proses perubahan yang menghasilkan perubahan karena seseorang atau sekelompok orang memiliki ide-ide, gagasan, benda, barang, kejadian sebagai sesuatu yang baru yang dihasilkan dan dapat diterima oleh oranglain (Sofanudin 2016, hlm. 302). Pada pengertian ini, inovasi adalah suatu proses menemukan sesuatu yang baru, berbeda dari sesuatu sebelumnya dengan cara mengembangkan ide-ide atau gagasan yang menghasilkan perubahan.

Inovasi terjadi karena sebuah proses yang berlangsung dalam waktu tertentu. Proses tersebut meliputi penemuan (*invention*), pengembangan (*development*), penyebaran (*disfusion*), dan penyerapan (*adoption*) (Kristiawan 2018, hlm. 14). Pendapat ini menunjukkan ada serangkaian proses

yang harus dilalui untuk mendapatkan produk, metode, ataupun strategi untuk menyelesaikan masalah. Proses tersebut meliputi penemuan berupa masalah-masalah yang didengar, dilihat, ataupun dirasakan oleh seseorang. Masalah yang ada kemudian dilakukan pengembangan lebih lanjut melalui proses penelitian ilmiah. Setelah selesai mengembangkan masalah maka dilakukan tahapan penyebaran. Penyebaran dilakukan sebagai sosialisasi untuk memperkenalkan diri dan karya kepada khalayak ramai. Sebagai langkah terakhir maka dilakukan penyerapan terhadap temuan atau produk baru yang dihasilkan.

Inovasi terjadi karena adanya masalah-masalah yang dipandang sebagai sesuatu yang baru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sofanudin 2016, hlm. 302). Hal ini berarti, inovasi dilakukan dengan tujuan tertentu sehingga seseorang menggunakan ide, gagasan, atau metode tertentu pula untuk menghasilkan sesuatu yang baru, lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diketahui inovasi adalah suatu kata yang menunjukkan adanya proses menemukan sesuatu yang baru melalui langkah-langkah ilmiah, baik sesuatu yang berkaitan dengan metode, media, ide-ide, benda, maupun sumberdaya manusia. Kebaruan terjadi terhadap sesuatu yang telah ada sebelumnya dan sesuatu yang belum pernah ada sehingga menimbulkan perubahan.

2. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup individu secara holistic, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan optimal (Andri 2019, hlm. 144). Proses pendidikan berlangsung secara sadar dan terencana untuk membentuk generasi muda yang unggul, berkualitas dan dapat bersaing dengan dunia luar. Zaman mengungkapkan, pendidikan merupakan suatu proses bangsa mempersiapkan generasi muda yang berkualitas untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidupnya baik secara efektif dan efisien. Generasi muda apabila diberikan pendidikan, perkembangan pemikiran dan wawasannya akan luas, dia bisa mempersiapkan dirinya dikemudian hari. Seseorang yang mendapatkan pendidikan akan berusaha memenuhi kebutuhan dirinya, keluarga dan masyarakat (Zaman 2019, hlm. 4).

Sejalan dengan pendapat di atas, pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses pengembangan sikap dan perilaku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran, pelatihan, proses, perbuatan dan cara-cara yang mendidik terhadap orang (Muzaki 2018, hlm. 12). Pendapat ini menjelaskan pendidikan dapat membentuk generasi muda lebih dewasa baik dalam berpikir, maupun dalam bertindak, karena untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik dibutuhkan proses.

Pendidikan dapat terpenuhi dengan baik, tidak terlepas dari wadah yang menampung generasi muda

untuk mendapatkan pendidikan tersebut. Pendidikan merupakan salah satu andalan pemerintah untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan baik itu perusahaan, pemerintah, maupun keluarga dan masyarakat untuk menghadapi tantangan zaman (Kartika, Sinta; Husni; Millah 2019, hlm. 2). Pendapat ini menjelaskan pentingnya suatu wadah, seperti sekolah, ataupun suatu organisasi yang menampung peserta didik untuk mendapatkan atau menjembatani pendidikan.

Pendidikan merupakan kunci revolusi pendidikan (Umam 2020, hlm. 4). Menurut Umam, Baik atau buruknya kualitas peserta didik, merupakan hasil dari pembawaan pendidik. Peserta didik akan semangat jika pendidik semangat dan peserta didik akan malas jika pendidik malas. Disamping itu menciptakan cara belajar baru yang membuat peserta didik tidak sadar sedang mengalami proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan akan lebih memberikan manfaat bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dalam pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diperoleh melalui inovasi pendidikan yang dilakukan secara berkala. Oleh karena itu, pendidikan dapat pula diartikan sebagai upaya untuk memanusiakan manusia. Melalui pendidikan, dapat memajukan generasi muda untuk mensejahterahkan kehidupannya (Rosyad. dkk. 2020, hlm. 2).

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membentuk generasi muda (peserta didik) agar berkualitas, dan mandiri dalam menyelesaikan masalahnya sendiri sehingga dapat diandalkan dalam

kehidupan di keluarga, di sekolah, masyarakat, dan negara. Pendidikan dapat mencapai tujuan dengan baik pada pelaksanaannya melalui suasana kegiatan belajar yang menyenangkan sebagai produk dari inovasi pendidikan.

3. Inovasi Pendidikan

Inovasi dapat dilakukan pada semua bidang termasuk juga pendidikan. Inovasi yang dilakukan pada bidang pendidikan ini disebut sebagai inovasi pendidikan, yakni suatu proses pembaruan yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam bidang pendidikan (Kusnadi 2017, hlm. 135). Inovasi merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan secara terus menerus dalam aspek kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Melalui inovasi pendidikan dapat berkembang sesuai dengan kemajuan zaman, dengan demikian inovasi dalam pendidikan harus dilakukan untuk mengembangkan ilmu pendidikan itu sendiri. Inovasi pendidikan berguna bagi peserta didik dalam mengatasi masalah-masalah belajar, terutama terkait produk baru bidang pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Prasetiawati 2018).

Inovasi pendidikan penting dilaksanakan untuk membantu memecahkan masalah dalam bidang pendidikan (Kristiawan 2018, hlm. 3). Melalui penemuan baru, masalah yang dihadapi oleh objek sasaran (inovasi) dapat diatasi. Sebagai sasaran dari inovasi itu sendiri adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pendidikan seperti

peserta didik, pendidik, kurikulum, fasilitas, dan masyarakat (Sofanudin 2016, hlm. 309).

Inovasi pendidikan penting dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan pendidikan melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Produk yang dihasilkan dari upaya tersebut misalnya fasilitas belajar yang unggul untuk memfasilitasi semua peserta didik dapat belajar dengan lancar dan nyaman. Inovasi dalam pembelajaran menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang baik. Oleh karenanya jenis lingkungan belajar dapat mempengaruhi praktik (aktivitas) belajar mengajar dan mempengaruhi pula hasil belajar bagi peserta didik (Bakkenes and Instruction 2010).

Dari uraian tersebut diketahui inovasi pendidikan adalah suatu proses pengembangan ide-ide, gagasan, ataupun metode-metode tertentu untuk menghasilkan temuan baru bidang pendidikan yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Inovasi pendidikan bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan melalui ide, gagasan dan cara-cara baru. Melalui ide, gagasan dan metode tertentu maka temuan baru dapat diterapkan guna memudahkan dalam pelaksanaan pendidikan.

4. Jenis-jenis Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan terdiri dari beberapa jenis. Inovasi berkaitan dengan temuan baru yang diperoleh melalui dua cara, yaitu *pertama*, temuan baru yang dihasilkan dari pengembangan sesuatu yang telah ada sebelumnya yang disebut *discovery*, dan *kedua*, temuan baru yang diperoleh dari sesuatu yang belum pernah ada disebut *invensi* (Kristiawan 2018, hlm. 3).

Menurut Ancok inovasi dapat dibedakan menjadi delapan jenis yaitu (a) inovasi proses, (b) inovasi metode, (c) inovasi struktur organisasi, (d) inovasi dalam hubungan, (e) inovasi strategi, (f) inovasi pola pikir, (g) inovasi produk, dan (h) inovasi pelayanan (Sofanudin 2016, hlm. 303). Selain delapan aspek tersebut, inovasi dalam pendidikan dapat pula dilakukan pada materi pelajaran. Kebaruan materi harus senantiasa diupayakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan agar selalu sesuai dengan perkembangan zaman (Firmansyah 2019, hlm. 658).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diketahui jenis-jenis inovasi pendidikan dapat dibedakan dari cara, proses dan objek yang ditemukan. Inovasi dapat diperoleh dengan melihat objek yang telah ada untuk mengatasi masalah dengan cara baru yang berbeda. Selain itu, dapat pula dilakukan dengan menemukan ide-ide, gagasan, dan cara-cara baru yang belum pernah ada sebelumnya. Inovasi terjadi berawal karena adanya masalah yang membutuhkan pemecahan atau solusi. Masalah diperoleh dengan melihat delapan objek yaitu proses, metode, struktur organisasi, hubungan, strategi, pola pikir, produk, materi (bahan) dan pelayanan.

5. Karakteristik Inovasi Pendidikan

Inovasi menghasilkan sebuah temuan baru sebagai produknya. Temuan-temuan tersebut dapat dikenal melalui karakteristiknya yang khas. Karakteristik inovasi adalah suatu karakter atau bentuk inovasi yang menjadi ciri-ciri khasnya sehingga dapat didengar, dilihat, ataupun dirasakan

manfaatnya oleh seseorang atau sekelompok orang (Kristiawan 2018, hlm. 26).

Selain itu, inovasi memiliki karakteristik yaitu (a) adanya keunggulan yang relatif; (b) adanya kesesuaian yang meliputi konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman yang lalu, dan diperlukan untuk mengatasi kebutuhan; (c) kompleksitas dilihat dari tingkat kesulitan digunakan, sulit atau mudah dipahami, dan tingkat kesulitan seimbang dengan kegunaannya; (d) trialabilitas, mudah diujicobakan; dan observabilitas, manfaat inovasi dapat dilihat oleh masyarakat sasaran dan umum (Syafaruddin, Asrul 2012, hlm. 59; Atnawi 2017, hlm. 203).

Inovasi pendidikan dapat diketahui dengan melihat karakteristiknya dari aspek-aspek sebagai berikut: (a) inovasi yang dihasilkan harus khusus dan jelas ketercapaiannya secara kuantitas, (b) dapat diukur ketercapaiannya, (c) ada peluang besar untuk tercapai, (d) masuk akan, dan (e) jelas waktunya (Kusnadi 2017, hlm. 137).

Inovasi pendidikan berhasil atau tidak dalam penerapannya tergantung pada karakteristik subjek (inovatornya), karakteristik orang yang menerapkan produk inovasi, dan karakteristik dari inovasi itu sendiri (Firmansyah 2019, hlm. 658). Semua aspek inovasi diupayakan memenuhi syarat-syarat tertentu sehingga berhasil dalam penemuan dan penerapannya.

Karakteristik lain dalam inovasi adalah sebagai berikut: (a) meliputi segala sesuatu yang bersifat baru; (b) inovasi memungkinkan ada reorganisasi secara kualitatif; (c) meliputi semua komponen dalam aspek pendidikan; (d) terjadi karena unsur kesengajaan; (e)

tujuan utama inovasi meningkatkan kemampuan sumber-sumber tenaga, uang, sarana, struktur, dan prosedur organisasi; dan (f) ada rincian tujuan yang jelas hasil yang dicapai jelas dan dapat diukur (Sofanudin 2016, hlm. 310).

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa karakteristik inovasi pendidikan dapat dilihat melalui karakter produknya. Karakteristik tersebut adalah unggul, konsisten, kompleks, dan dapat diujicobakan. Unggul menunjukkan produk baru lebih baik dari produk sebelumnya. Konsisten menunjukkan ada kesesuaian tujuan-tujuan inovasi. Kompleks menunjukkan kelengkapan produk mengatasi masalah, dan dapat diujicobakan menunjukkan produk baru jelas, berkualitas, dan dapat diukur melalui periode waktu tertentu.

B. Strategi Inovasi Pendidikan

1. Pengertian Strategi Inovasi Pendidikan

Strategi berasal dari kata bahasa Yunani *strategos*, yang artinya *generalship*, yaitu sesuatu yang dilakukan oleh para jenderal untuk memenangkan pertarungan. Strategi dilakukan di awal, ketika akan ada pertarungan maka dipersiapkan terlebih dahulu strateginya yang tepat untuk melawan musuh sehingga dapat unggul dalam pertarungan itu. Strategi meliputi semua kegiatan mempersiapkan tindakan-tindakan agar memperoleh kemenangan, dan tindakan itu berisi serangkaian taktik-taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Taktik yang dipilih merupakan upaya-upaya dengan menggunakan pertimbangan yang matang, sebelumnya dari dua

objek *pertama*, kekuatan diri yang telah dimiliki sebagai modal bertarung dan *kedua*, kekuatan serta kelemahan yang dimiliki oleh lawan sebagai pedoman dalam mengukur kemungkinan atau peluang untuk menang (Fatimah 2021, hlm. 22).

Dari pengertian strategi tersebut di atas, dapat didefinisikan secara singkat yaitu suatu tindakan membandingkan kelebihan dan kekurangan lawan untuk memperoleh tindakan yang tepat dalam memenangkan pertandingan, dan tindakan tersebut meliputi berbagai taktik untuk melawan musuh, agar dapat menang. Strategi merupakan sebuah usaha untuk mencapai tujuan.

Secara umum dapat dikatakan bahwa strategi merupakan suatu cara atau usaha yang dilakukan untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan (Badeni 2014, hlm. 168). Strategi adalah serangkaian cara yang dipersiapkan untuk digunakan dalam mencapai sasaran tertentu. Pada persiapan dilakukan analisis perbandingan antara kekuatan yang dimiliki dengan kelemahan subjek sasaran agar usaha yang dilakukan dapat mencapai sasaran yang diinginkan.

Strategi dapat digunakan pada berbagai macam bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Penggunaan strategi pada proses pendidikan bertujuan agar semua sasaran pendidikan yang telah ditetapkan dapat berhasil sesuai dengan harapan. Strategi yang baik dapat dilihat dari aspek-aspek yakni ada koordinasi tim kerja, memiliki tema, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan yang

rasional, efisien dalam pendanaan, memiliki taktik untuk mencapai tujuan (Fatimah 2021, hlm. 23).

Seseorang tidak dapat bekerja sendiri untuk mencapai tujuan organisasi tanpa dibantu oleh tim kerja yang handal, yakni tim yang dapat bekerja sama dengan baik, selalu ada koordinasi, komunikasi dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Strategi yang baik memiliki tema sehingga jelas sasaran apa yang akan dicapai. Pekerjaan tanpa ada arah dan tujuan yang jelas maka sulit berhasil. Adanya tim kerja yang dapat diandalkan dan sasaran yang jelas dan terukur tidak cukup untuk mencapai keberhasilan organisasi tanpa diawali dengan mengidentifikasi faktor-faktor pendukung sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan yang rasional. Mengidentifikasi faktor pendukung sebelum melakukan tindakan merupakan taktik yang unggul dalam bersaing. Tindakan ini sebagai upaya untuk mengetahui kekuatan yang dimiliki sehingga mampu memprediksi peluang dalam memenangkan pertandingan. Kekuatan juga meliputi aspek pendanaan. Setelah mengetahui kekuatan yang dimiliki maka strategi yang baik memerlukan taktik yang baik pula untuk mencapai tujuan.

Strategi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Apabila strategi lama yang telah digunakan tidak mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien maka itu berarti strategi tersebut perlu dirubah dengan penggunaan strategi baru yang lebih tepat untuk memperoleh keberhasilan. Strategi dalam hal ini juga mengalami perubahan atau inovasi.

Inovasi dalam bidang pendidikan merupakan suatu hal yang harus ada, dan tidak dapat dihindari. Inovasi adalah suatu perubahan yang dapat dilihat dari adanya suatu proses penemuan, pengembangan dan penyebaran ide-ide baru, cara baru, produk baru, sistem baru, dan lain-lain (Syafaruddin, Asrul 2012, hlm. 13; Kusnandi 2017, hlm. 134). Dari pengertian ini, hakikat dari inovasi adalah sebuah perubahan baik dalam hal proses, pengembangan dan penyebaran ide baru, cara baru yang dapat dipilih, produk baru, dan sistem baru yang lebih tepat.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa strategi inovasi adalah suatu cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan dari perubahan yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut dapat berupa proses, ide-ide, cara atau metode, produk, dan sistem yang akan digunakan selanjutnya, baik sebagai pengembangan yang telah ada sebelumnya maupun sebuah penemuan yang sebelumnya tidak ada. Strategi inovasi pendidikan merupakan serangkaian cara yang digunakan dalam melakukan perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

2. Tujuan Strategi Inovasi Pendidikan

Perubahan dalam bidang pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari. Perubahan akan selalu ada dalam proses pendidikan bagi individu, keluarga, lembaga, masyarakat, dan bangsa. Oleh karena itu, inovasi pendidikan dibutuhkan untuk menjawab dan menyelaraskan dengan perubahan itu. Pelaksanaan inovasi tidak dapat berjalan sesuai harapan tanpa menggunakan strategi inovasi yang

tepat untuk memudahkan tercapainya tujuan dari perubahan baru.

Strategi inovasi dalam pendidikan digunakan untuk memudahkan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan yang selalu terjadi di sepanjang masa. Sebut saja pembelajaran daring, sebagai wujud dari perubahan yang terjadi di luar kendali manusia. Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring akibat muncul wabah COVID-19 di dunia adalah contoh nyata strategi dalam inovasi pendidikan yang diambil untuk kegiatan pembelajaran, khususnya agar kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik tetap terus berlangsung di masa-masa covid-19. Pembelajaran online menjadi peluang bagi seluruh praktisi pendidikan, civitas akademik dan masyarakat untuk berinovasi untuk memenuhi kebutuhan (Mishra, Lokanath; Tushar Gupta 2020).

Berbagai strategi yang digunakan dalam inovasi pendidikan bertujuan untuk menghasilkan produk-produk baru sebagai upaya yang dilakukan dalam menghadapi masalah-masalah pendidikan. Usaha tersebut dapat berhasil apabila didukung oleh proses kebijakan yang berlangsung terus-menerus dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama (Suswandari 2019, hlm. 23). Strategi yang digunakan dalam inovasi yang didukung oleh pimpinan lembaga dengan sejumlah fasilitas dan sumber daya manusia menjadi satu kesatuan untuk mempercepat tercapainya tujuan inovasi pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui strategi inovasi pendidikan bertujuan untuk memudahkan bagi pembuat kebijakan (seorang

innovator) untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan memberi kemudahan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara khusus sehingga masalah yang dihadapi dalam pembelajaran segera dapat diatasi.

3. Manfaat Strategi Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan merupakan sebuah usaha melakukan perubahan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Proses, ide-ide, cara, produk dan sistem yang ditemukan berbeda dari sebelumnya dikatakan sebagai produk dari inovasi. Begitu pula jika proses, ide-ide, cara, produk, dan sistem tersebut belum ada sebelumnya maka ini juga disebut inovasi. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu proses pembelajaran yang diperoleh dari hasil inovasi bidang pendidikan yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah memberi peluang bagi peserta didik yang berada di tempat yang jauh dari pusat kota, provinsi, pulau, negara atau benua dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa harus datang ke tempat tujuan (Danim 2017, hlm. 31).

Manfaat inovasi pendidikan dilihat dari karakteristiknya adalah sebagai berikut: (a) manfaat dari keunggulan relatif, yaitu menguntungkan pengguna, ekonomis, dan memberikan kepuasan bagi pengguna; (b) Manfaat dari kompleksitas yaitu mengatasi dari pekerjaan yang rumit dan sulit; (c) manfaat dari kompatibilitas yaitu kesesuaian dengan nilai, kesesuaian dengan pengalaman, dan kesesuaian dengan kebutuhan; (d) manfaat dari trialabilitas, yaitu dapat diuji coba, bergerak dan fakta; dan (e)

observability, manfaatnya dapat diamati (Atnawi 2017, hlm. 203).

Inovasi dalam pendidikan bertujuan untuk memudahkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selain itu, inovasi dalam pendidikan dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan profil kerja guru yang professional mengajar (2014 2014)

Dari uraian tersebut diketahui inovasi dalam pendidikan merupakan suatu keharusan agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman, terutama dalam era sekarang ini. Inovasi menjadi alasan seseorang untuk bergerak lebih maju lagi dan mampu bersaing dengan orang lain secara sehat. Karakter inovasi adalah ada perubahan, keunggulan yang relatif, konsisten dengan nilai-nilai, pengalaman yang lalu, kompleksitas, trialabilitas, dan observabilitas. Adanya inovasi pendidikan dapat memberikan sejumlah manfaat bagi pendidikan dan masyarakat yaitu menguntungkan, ekonomis, memudahkan pekerjaan, kesesuaian dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan; dapat diuji coba, bergerak dan fakta, dan dapat diamati.

4. Jenis-jenis Strategi Inovasi Pendidikan

Strategi inovasi pendidikan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran ada berbagai macam jenis, tergantung pada kebutuhan inovasi untuk meningkatkan komponen pendidikan seperti apa yang diinginkan. Strategi inovasi dapat terlahir karena keterpaksaan, rasional dan bahkan karena sikap-sikap positif membangun pendidikan. Meminjam istilah dalam strategi pemasaran, semua

strategi yang dapat digunakan dalam inovasi pendidikan adalah baik, namun strategi yang paling tepat digunakan adalah strategi yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan organisasi pendidikan itu sendiri (Ariwibowo 2019, hlm. 182).

Chin dan Benne dalam Syafaruddin menjelaskan ada tiga jenis strategi inovasi yaitu *power coercive* (strategi pemaksaan), *rational empirical* (empiric rasional), dan *normative re educative* (pendidikan yang berulang secara normatif (Syafaruddin, Asrul 2012, hlm. 65). Tiga jenis strategi tersebut berkaitan dengan proses pelaksanaan taktik-taktik untuk mencapai tujuan, mulai dari proses pengarahan, pedoman, kegiatan dan waktu yang dibutuhkan dalam proses tersebut. Strategi merupakan sebuah petunjuk proses melaksanakan kegiatan yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu kegiatan pengarahan (arah atau apa yang menjadi tujuan), pedoman (langkah untuk mencapai tujuan), kegiatan (kita melakukan apa), dan alokasi sumber (bidang atau sumber daya yang diusahakan) (Badeni 2014, hlm. 212).

Dari beberapa pendapat di atas diketahui strategi yang dapat digunakan dalam inovasi pendidikan ada tiga, yaitu strategi pemaksaan, empirik rasional, dan pendidikan yang berulang secara normatif. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. *Power coercive* (strategi pemaksaan), yaitu pola inovasi yang bertentangan dengan implementasi inovasi, baik kehendak, maupun ide, tanpa memikirkan keadaan yang sebenarnya. Pelaksana

hanya sebagai objek utama, tanpa dilibatkan dalam proses perencanaan dan pelaksanaannya

- b. *Rasional empirical* (empirik rasional), yaitu manusia dapat menggunakan akalinya untuk berpikir rasional. Inovator berperan mendemonstrasikan hasil inovasinya kepada pengguna agar dapat bermanfaat menggunakan metode yang terbaik sehingga hasil inovasi sesuai dengan keadaan penggunaanya
- c. *Normative re educative* (pendidikan yang berulang secara normatif), yaitu strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna (Kennedy dalam Srilaksmi 2020, hlm. 29).

Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam inovasi pendidikan adalah inovasi kurikulum. Oleh karena itu, strategi inovasi pendidikan, berkaitan pula dengan strategi inovasi kurikulum yang meliputi empat jenis strategi yaitu (a) strategi fasilitatif yang digunakan untuk inovasi fasilitas kurikulum; (b) strategi edukatif yang digunakan untuk inovasi pendidikan dan pelatihan guru; (c) strategi persuasif yang menggunakan pendekatan persuasif atau bujukan; dan (d) strategi paksaan yang digunakan agar semua komponen pendidikan melaksanakan pembaruan untuk mencapai tujuan pendidikan (Fatimah 2021, hlm. 16).

Jenis-jenis strategi inovasi pendidikan yang dapat digunakan ada empat yaitu (a) strategi

fasilitatif, yakni strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas, (b) strategi pendidikan yakni perubahan sosial dalam pendidikan dilakukan untuk mencapai perubahan sosial, (c) strategi bujukan yakni perubahan yang dilakukan dengan cara membujuk objek sasaran agar dapat mengikuti dan melakukan perubahan, dan (d) strategi paksaan yakni strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan (Kristiawan 2018, hlm. 32).

Pendapat-pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Firmansyah yang mengatakan strategi dalam melakukan kebaruan dalam pendidikan ada empat yaitu (a) strategi fasilitatif, yakni memberikan fasilitas dengan tujuan mencapai keberhasilan dari program inovasi yang dihasilkan. Misalnya menyediakan fasilitas belajar mengajar dalam pembaruan kebijakan belajar daring; (b) strategi pendidikan, yakni melakukan inovasi dengan cara menyampaikan informasi tentang fakta-fakta berkaitan dengan masalah pendidikan pada objek sasaran; (c) strategi bujukan, yakni melakukan inovasi dengan cara membujuk agar sasaran dapat berubah mengikuti perubahan yang direncanakan; dan (d) strategi paksaan, yakni melakukan inovasi dengan cara memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan yang diharapkan (Firmansyah 2019, hlm. 664).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, diketahui strategi yang dapat digunakan dalam inovasi pendidikan ada empat, meliputi strategi

fasilitatif, pendidikan, bujukan, dan strategi paksaan. Keempat strategi tersebut memiliki sasarannya masing-masing, sehingga cara yang digunakan juga sesuai dengan sasaran yang dituju.

5. Faktor-faktor Strategi Inovasi Pendidikan

Pengembangan inovasi pendidikan baik atau tidak, tergantung pada faktor kualitas komponen-komponen inovasi yang mendukungnya di dalamnya. Faktor-faktor strategi inovasi ada tiga hal yaitu: (a) keterbukaan; (b) pemutakhiran; dan (c) peningkatan kualitas. Keterbukaan itu sendiri meliputi kemampuan untuk beradaptasi, peningkatan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya. Pemutakhiran meliputi pengetahuan mengenai kemajuan terbaru tentang inovasi yang diterapkan, dan peningkatan kualitas meliputi peningkatan proses dari inovasi, ketercapaian tujuan dasar dari inovasi, dan penggunaan teknologi baru (Rincon-Flores, E. G., Gallardo, K., & de la Fuente 2018, hlm. 2).

Selain faktor keterbukaan, pemutakhiran dan peningkatan kualitas inovasi, pengembangan inovasi pendidikan dipengaruhi oleh penggunaan strategi yang tepat dalam mengembangkan sesuatu yang bermanfaat bagi pendidikan. Strategi yang digunakan dalam pengembangan inovasi dapat berhasil dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu (a) sarana dan sumber daya manusia; (b) budaya; (c) sikap; (d) perilaku; dan (e) kemampuan yang sesuai atau memadai (Badeni 2014, hlm. 211).

Pengembangan inovasi pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor inovasi itu sendiri. Secara terperinci terdapat delapan faktor yang mempengaruhi

inovasi, yaitu (a) peluang berbasis informasi (yang dianalisis); (b) pengarahan dan pemberdayaan; (c) *friendly facts*, melakukan pembaruan berdasarkan prosedur dan mekanisme tertentu; (d) berbagai perspektif mengantisipasi krisis dari berbagai sumber; (e) tim kerja dan saling percaya; (f) *stability in motion*, adanya keseimbangan yang sedang berjalan dan yang akan terjadi; (g) sikap dan perhatian; dan (h) tujuan dan komitmen (Amir 2017, hlm. 180).

Inovasi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan apabila diterapkan pada objek sasaran secara nyata. Akan tetapi, dalam penerapan produk inovasi terkadang ditemukan kendala-kendala yang dipengaruhi oleh faktor yaitu (a) karakteristik pembaruan, meliputi kebutuhan, kejelasan, kompleksitas, kualitas dan kepratisannya; (b) karakteristik lokal, meliputi kabupaten, masyarakat, kepala sekolah, dan guru; serta (c) faktor eksternal, meliputi pemerintah dan agensi pembaruan lainnya (Zakso 2010, hlm. 13).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, diketahui pengembangan inovasi pendidikan dipengaruhi oleh faktor kualitas komponen inovasi, penggunaan strategi yang tepat, dan faktor-faktor inovasi itu sendiri. Semua faktor dapat mempengaruhi pengembangan inovasi pendidikan baik atau tidak, secara khusus diupayakan untuk memperoleh hasil suatu produk inovasi yang baik sesuai dengan harapan.

C. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar dalam proses belajar mengajar merupakan komponen utama agar peserta didik dapat belajar. Bahan ajar adalah materi yang akan dipelajari pada proses belajar mengajar, dengan bahan ajar kegiatan belajar dapat berlangsung. Pada paradigma belajar yang berpusat pada pendidik, bahan ajar disiapkan oleh pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik, akan tetapi seiring dengan waktu, perubahan paradigmat belajar berubah dari berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Bahan ajar tetap harus disiapkan oleh pendidik, akan tetapi peserta didik dapat memperoleh bahan ajar dari sumber yang lainnya, tidak hanya terfokus pada satu sumber belajar yaitu pendidik. Bahan ajar menjadi penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang unggul, dan proses belajar mengajar yang unggul penting agar materi yang dipelajari peserta didik dapat diterima dengan baik.

Bahan ajar merupakan bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti berupa diktat, modul, dan buku ajar (Danim 2017, hlm. 33). Apa pun bentuknya, bahan ajar yang memiliki tampilan menarik dan menyediakan informasi yang lengkap sangat membantu bagi peserta didik untuk memperoleh wawasan keilmuan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajarinya.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, ia

tersusun secara sistematis baik cetak maupun non cetak. Bahan ajar meliputi semua bahan yang menjadi landasan dalam proses belajar mengajar peserta didik (Mascita 2021, hlm. 48; Kelana 2019, hlm. 4).

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahan ajar adalah segala sesuatu yang menjadi bahan untuk berlangsungnya proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat berupa informasi, wawasan keilmuan, materi pelajaran dan berbagai macam kegiatan praktik yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Bahan ajar dapat disediakan oleh pendidik maupun disediakan oleh pihak kedua untuk serangkaian kegiatan praktik bagi peserta didik.

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan beranekaragam jenisnya. Sebagai tenaga pendidik dapat memilih dan mengembangkan bahan ajar secara kreatif dan inovasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Bagaimanapun cara memperoleh dan menggunakan bahan ajar tersebut, hendak memilih bahan ajar yang telah ada ataupun hendak mengembangkan sendiri, bahan ajar tersebut haruslah mempertimbangkan kemampuan baik pendidik maupun peserta didik.

Jenis-jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dibedakan menjadi empat yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan ajar cetak, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk cetak (*printout*). Jenis bahan ajar ini meliputi modul, buku, brosur, *handout*,

selebaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), foto atau gambar, dan model atau *mockup*)

- b. Bahan ajar dengar, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk dengar (audio). Jenis bahan ajar ini meliputi kaset, radio, dan CD audio
- c. Bahan ajar audio visual, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk suara dan gambar. Jenis bahan ajar ini meliputi CD video dan film
- d. Bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk interaktif seperti CD interaktif (Nana 2019, hlm.1; Mascita 2021, hlm. 49).

Empat jenis bahan ajar tersebut dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendapat lain membedakan jenis bahan ajar menjadi lima, yaitu sebagai berikut:

- a. Fakta contohnya nama orang dan nama benda
- b. Konsep contohnya hakikat, definisi, rangkuman isi, dan lain-lain
- c. Prosedur contohnya langkah-langkah menulis proposal
- d. Motorik contohnya keterampilan berpidato, keterampilan berbahasa
- e. Afektif contohnya pemberian penilaian, penghargaan, pemberian respon (Nana 2019, hlm. 3).

Dari pendapat tersebut di atas, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong pada jenis bahan ajar berupa, Konsep. Dilihat dari bentuknya maka bahan ajar yang dikembangkan ini adalah bahan ajar dalam bentuk cetak. Kelebihan

bahan ajar dalam bentuk cetak adalah sebagai berikut: (a) Menunjukkan kepada peserta didik bagian yang sedang dipelajari melalui daftar isi; (b) Mengeluarka biaya yang relative sedikit; (c) Mudah dan cepat digunakan, serta dapat dibaca oleh banyak orang; (d) Menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi peserta didik; (e) Relatif ringan dan mudah dibawa kemana-mana; dan (f) Memotivasi peserta didik mempelajarinya, mudah menandai, mencatat dan membuat sketsa (Mascita 2021, hlm. 50). Keenam kelebihan tersebut menjadi alasan dalam memilih mengembangkan bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan dalam bentuk cetak.

3. Kriteria Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan harus memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) relevansi secara psikologis dan sosiologis, yakni bahan ajar yang dikembangkan haruslah sesuai dengan kebutuhan psikologis objek sasaran dan keadaan sosial yang ada di masyarakat; (b) kompleksitas, yaitu bahan ajar yang dikembangkan haruslah lengkap sehingga memberikan informasi yang utuh; (c) rasional, yaitu bahan ajar yang dikembangkan harus masuk akal dan dilakukan sesuai prosedur ilmiah; (d) fungsional, yaitu bahan ajar haruslah dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan; (e) komprehensif, yaitu bahan ajar harus memenuhi prinsip keseimbangan; dan (f) keabtudatean, yaitu bahan ajar harus mampu mengikuti perkembangan (Arsanti 2018, hlm. 75).

Pengembangan bahan ajar dilakukan untuk memperoleh bahan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga dapat menciptakan proses

pembelajaran yang unggul, materi mudah dipahami, dan hasil belajar peserta didik sesuai harapan. Oleh karena itu, bahan ajar mesti dikembangkan dengan optimal sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Memenuhi maksud tersebut maka, dalam pengembangan bahan ajar haruslah mempertimbangkan prinsip-prinsip, yaitu:

- a. Relevansi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- b. Konsistensi dengan pemenuhan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik
- c. Kecukupan dari materi yang diajarkan tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nana 2019, hlm. 1).

Berkaitan dengan kondisi pandemi Covid-19, pengembangan bahan ajar perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran jarak-jauh yang dilakukan melalui jaringan (daring). Hal ini karena adanya kebijakan pembelajaran saat ini yang dilakukan dalam jaringan (daring), maka bahan ajarnya pun juga harus disesuaikan dengan kebutuhan perubahan sistem belajar Daring. Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar jarak jauh ada tujuh, yaitu (a) prinsip kebebasan; (b) prinsip kemandirian; (c) keluwesan; (d) kekinian; (e) kesesuaian; (f) mobilitas; dan (g) efisiensi (Arif 2020, hlm. 18).

Selain mempertimbangkan tujuh prinsip tersebut, dalam mengembangkan bahan ajar harus pula memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi, mempertimbangkan kekuatan bagi proses pembelajaran; dan materinya akurat, mutakhir, dan dapat dipertanggungjawabkan
- b. Karakter sasaran, mempertimbangkan kesesuaian dengan lingkungan, budaya, geografis, perkembangan peserta didik, minat, latar belakang keluarga dan lain-lain
- c. Memecahkan masalah dalam belajar, mempertimbangkan tingkat kerumitan, mudah dipahami peserta didik (Kelana 2019, hlm. 11).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka diketahui dalam mengembangkan bahan ajar harus mempertimbangkan tujuh prinsip pembelajaran jarak jauh, yaitu kebebasan, kemandirian, keluwesan, kekinian, kesesuaian, mobilitas dan efisiensi. Selain itu, perlu mempertimbangkan tiga aspek yaitu materi, sasaran, dan masalah belajar bagi peserta didik. Pengembangan bahan ajar yang mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran jarak jauh dan tiga aspek dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar yang tepat guna.

4. Inovasi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar peserta didik. Bahan ajar disajikan sebagai bahan agar peserta didik dapat belajar. Penggunaan bahan ajar perlu dikembangkan secara berkala sehingga dapat menambah wawasan peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi bahan ajar. Selama ini, bahan ajar yang dikembangkan telah banyak namun aspek kebaruannya masih kurang. Hal ini sebagaimana hasil penelitian yang mengatakan bahwa bahan ajar yang

dikembangkan selama ini masih rendah dari unsur kebaruan karena lebih menekankan pada dimensi konten, daripada dimensi proses dan konteks yang lebih penting sehingga menyebabkan rendahnya tingkat literasi sains peserta didik di Indonesia (Rostikawati 2016, hlm. 2).

Ketersediaan bahan ajar seyogyanya merupakan tanggungjawab dari setiap pendidik untuk menyediakan bahan ajar yang berkualitas. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar dengan bantuan multimedia yang diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat (Supardi 2014, hlm. 2).

Inovasi bahan ajar pada masa pandemic COVID-19 belum sepenuhnya memenuhi aspek kebaruan. Survei oleh Kemendikbud dan UNIESCEP melalui SMS gratis menemukan bahan ajar yang digunakan pada masa ini belum inovatif ditunjukkan hanya menggunakan metode penugasan tanpa berinteraksi dengan peserta didik, baik langsung ataupun tidak langsung sehingga menimbulkan kebosanan bagi peserta didik untuk mengerjakan tugas yang banyak tanpa ada penjelasan sebelumnya dari guru, indikasinya peserta didik menyelesaikan tugas tanpa memahami materinya (Ambarita, Jenry; Hendra Helwaun 2021, hlm. 3).

Dari uraian tersebut diketahui, inovasi bahan ajar merupakan suatu hal yang penting diupayakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi bahan ajar yang berkualitas membantu meningkatkan proses pembelajaran yang berkualitas pula. Selama

ini, inovasi bahan ajar yang dikembangkan masih berfokus pada kontens dan kurang memperhatikan aspek proses dan konteks.

D. Kajian Terdahulu

Strategi inovasi pendidikan telah diteliti sebelumnya oleh peneliti terdahulu. Di antaranya adalah sebagai berikut:

Yulaika, Nina Fitriya. Dkk, *Mengembangkan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Pengembangan dilakukan menggunakan rancangan 4D Model Thiagarajan. Yulaika menghasilkan kesimpulan penggunaan bahan ajar elektronik berbasis flip book pada pembelajaran ekonomi berdampak positiff meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik meningkat (Yulaika 2020, hlm. 1).

Minarni. *Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik dengan Adobe Photoshop CS6 pada Materi Laju Reaksi*. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE dengan sampel siswa di SMA Negeri 7 Sarolangun. Kesimpulan yang dihasilkan oleh Minarni bahwa produk media komik layak dan menarik digunakan pada pembelajaran laju reaksi (Minarni 2020, hlm. 1).

Yunarto, Ori. dkk. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya pada Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air Berbentuk Cerita Bergambar di Kelas VI SD*. Yunarto mengembangkan bahan ajar menggunakan model 3D. Setelah divalidasi materi dan tampilan gambar, kemudian diujikan maka diperoleh kesimpulan bahan ajar yang dikembangkannya valid dan layak digunakan (Yunarto 2021, hlm. 1).

Suyraningsih, Cornelia dan Nuriana Rachmani Dewi. *Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Saintifik*

untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Preprospec Berbantuan TIK pada Materi Barisan dan Deret. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi tersebut (Suryaningsih 2021, hlm. 119).

Winarsih. dkk. *Efektitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19.* Pengembangan dilakukan menggunakan metode campuran pada sampel siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Ponjong. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar kinemaster efektif digunakan pada masa pandemi, tanpa tatap muka langsung guru dapat menjelaskan materi secara teori dan praktik melalui aplikasi kinemaster (Winarsih n.d., hlm. 29).

Kusnandi. Model inovasi pendidikan dengan strategi implementasi inovasi menggunakan konsep *Dare to be Different*, yakni mengimplementasikan inovasi dengan cara yang berbeda, mulai dari *dream* (impian, ide, atau sasaran), *attitude* (sikap atau cara pandang terhadap sesuatu), *relationship* (koneksitas, relasi, atau pertemanan), dan *excellence* (kesempurnaan, tidak perlu menunggu lengkap, siap atau sempurna yang penting luruskan niat), *different* (buat sesuatu yang lebih baik jika tidak bisa buatlah yang berbeda (Kusnandi 2017, hlm. 132).

Suswandari. *Cooperative Learning: Strategi Pengembangan Inovasi Pendidikan di Indonesia.* Hasil penelitian adalah usaha inovasi pendidikan dan proses kebijakan pendidikan berkelanjutan merupakan suatu kesatuan yang saling mendukung. Pengembangan inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilaksanakan menggunakan 24

strategi di antaranya adalah personalisasi, kelas multi usia, belajar masyarakat kecil, pembelajaran kooperatif, dan lain-lain (Suswandari 2019, hlm. 23).

Lepiyanto dan Pratiwi. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Matakuliah Biologi Umum*. Penelitian ini menghasilkan pengembangan bahan ajar yang telah sesuai dengan pembelajaran kontekstual dari hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan penilaian mahasiswa. Pengembangan dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah biologi umum, dengan sumber informasi dari dosen pengampu mata kuliah (Lepiyanto 2015, hlm. 1).

Beberapa penelitian tersebut dapat diketahui perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan saat ini, seperti diuraikan pada Tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Perbedaan	
		Terdahulu	Sekarang
1	Yulaika, Nina Fitriya. Dkk, <i>Mengembangkan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik</i>	Persamaan penelitian ini sama-sama mengembangkan bahan ajar. Produk yang dihasilkan berbentuk elektronik berbasis flip book	Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbentuk cetak, untuk pembelajaran daring dan luring

2	<p>Minarni. <i>Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik dengan Adobe Photoshop CS6 pada Materi Laju Reaksi</i></p>	<p>Persamaan penelitian sama-sama mengembangkan bahan ajar cetak. Produk yang dihasilkan komik dan model pengembangan Addie</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan produk cetak berupa buku ajar. Model pengembangan digunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata</p>
3	<p>Yunarto, Ori. dkk. <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya pada Subtema Globalisasi dan Cinta Tanah Air Berbentuk Cerita Bergambar di Kelas VI SD</i></p>	<p>Mengembangkan bahan ajar berbentuk cerita bergambar</p>	<p>Peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajarnya berbentuk buku ajar cetak</p>
4	<p>Suyraningsih, Cornelia dan Nuriana Rachmani Dewi. Kajian Teori: <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sainifik untuk</i></p>	<p>Sama-sama mengembangkan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran. Bedanya, tujuan pengembangan untuk meningkatkan</p>	<p>Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk untuk bahan mahasiswa belajar mengajar pada mata kuliah inovasi dan</p>

	<p><i>Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Preprospec Berbantuan TIK pada Materi Barisan dan Deret</i></p>	<p>kemampuan berpikir kritis</p>	<p>globalisasi pendidikan</p>
5	<p>Winarsih. dkk. <i>Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19</i></p>	<p>Penelitian ini sama-sama mengembangkan bahan ajar pada masa pandemic covid-19. Bahan yang dikembangkan melalui sebuah aplikasi Kinemaster</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan bahan ajar secara manual dan langsung pada objek sasaran</p>
6	<p>Kusnandi. <i>Model inovasi pendidikan dengan strategi implementasi inovasi menggunakan konsep Dare to be Different</i></p>	<p>Persamaannya sama-sama meneliti strategi inovasi. Konsep inovasi digunakan <i>dare to be different</i></p>	<p>Penelitian ini mengembangkan bahan ajar cetak untuk kegiatan belajar daring dan luring</p>

7	<p>Suswandari. <i>Cooperative Learning: Strategi Pengembangan Inovasi Pendidikan di Indonesia.</i></p>	<p>Sama-sama meneliti strategi inovasi dalam pendidikan. Penelitian bertujuan menemukan strategi yang dapat digunakan dalam pengembangan inovasi pendidikan</p>	<p>Peneliti mengembangkan bahan ajar dengan strategi inovasi sebagai materi kegiatan belajar bagi mahasiswa</p>
8	<p>Lepiyanto dan Pratiwi. <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Matakuliah Biologi Umum.</i></p>	<p>Sama-sama meneliti pengembangan bahan ajar. Penelitian ini menilai penggunaan bahan ajar yang dikembangkan dan digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah biologi umum, mengadopsi model penelitian dan</p>	<p>Penelitian ini meneliti pengembangan bahan ajar pada mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan. Model penelitian dan pengembangan digunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata</p>

		pengembangan Sugiyono	
--	--	--------------------------	--

Dari beberapa penelitian terdahulu diketahui umumnya belum diteliti pengembangan bahan ajar strategi inovasi pendidikan menggunakan model Model Borg, Gall, dan Sukmadinata. Sebagian perhatian peneliti yang hampir serupa menggunakan model 4D dalam pengembangan produk bahan ajar, sedangkan penelitian ini menggunakan model Borg, Gall, dan Sukmadinata.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan tempat dilakukannya penelitian maka penelitian ini termasuk pada penelitian lapangan, yaitu meneliti masalah secara langsung pada objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam pengumpulan dan menguji dan menganalisis data sehingga diperoleh produk yang valid dan efektif digunakan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Penelitian dilaksanakan mulai 19 Juli 2021 sampai dengan 19 September 2021, mulai dari analisis masalah, analisis kebutuhan, pengujian produk sampai menghasilkan produk berupa buku ajar. Waktu penelitian dapat dilihat di bahwa ini:

1. Studi pendahuluan:
 - a. Studi kepustakaan dilaksanakan mulai 19 Juli 2021 sampai dengan 19 Agustus 2021.
 - b. Analisis kebutuhan, mulai 20 Agustus 2021-25 Agustus 2021
 - c. Penyusunan desain awal 26 Agustus 2021-31 Agustus 2021
2. Pengembangan:
 - a. Revisi produk mulai 1-2 September 2021
 - b. Uji kelompok kecil, kelompok besar, dan uji lapangan, 3-12 September 2021.
3. Pengujian
 - a. Pelaksanaan produk, 13 -16 September 2021

- b. Validasi dan revisi akhir 17 September 2021
- c. Produk valid dan efektif, 18-19 September 2021
- d. FGD, 12-15 Oktober 2021

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development/ R & D*). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifannya. Pada proses penelitian ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pengembangan dan kebutuhan masyarakat sampai menghasilkan produk yang diharapkan (Sugiyono 2018, hlm. 297). Produk yang akan dihasilkan adalah bahan ajar pada mata kuliah, Inovasi dan Globalisasi Pendidikan, khusus materi Strategi Inovasi pendidikan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pascasarjana UIN Raden Fatah Palembang tahun ajaran 2020/2021 yang mengambil mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Guna keperluan penelitian dan pengembangan, sampel diambil satu kelas berjumlah 25 orang. Sampel dibagi dua, yaitu sampel untuk kelompok kecil dan sampel untuk kelompok besar.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *quota sampling* dengan pertimbangan kebutuhan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengambil 5 orang sampel untuk menguji produk awal (uji kelompok kecil/ *small group*)
2. Mengambil 20 orang sampel untuk menguji keefektifan bahan ajar pada kelompok besar (uji prototype).

E. Desain Penelitian dan Prosedur Pengembangan Produk

Guna mengembangkan bahan ajar dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Kemp. Melalui model tersebut, bahan ajar akan dikembangkan dengan menjawab tiga pertanyaan, yaitu (1) apa yang harus dipelajari mahasiswa (yaitu tujuan pembelajaran yang dikembangkan); (2) apa atau bagaimana prosedur dan sumber-sumber apa yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kebutuhan saat ini (kegiatan, media, dan sumber belajar yang digunakan); (3) bagaimana bisa tahu bahwa hasil yang diharapkan telah tercapai (hasil uji kelompok besar) (Rusman 2011, hlm. 167).

Secara teori, prosedur dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan dapat dilakukan sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran; (2) menentukan dan menganalisis karakteristik siswa; (3) mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran; (4) menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa; (5) membuat sistematika penyampaian materi pelajaran secara sistematis dan logis; (6) merancang strategi pembelajaran; (7) menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran; (8) mengembangkan instrumen evaluasi dan (9) memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran (Pribadi 2010, hlm. 117). Setelah desain bahan ajar dibuat, dilakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar menggunakan prosedur Borg, Gall dan Sumadinata (Saputro 2021, hlm. 10), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Kegiatan pada tahap ini meliputi menelusuri kajian pustaka untuk mengetahui temuan penelitian yang telah

ada berkaitan dengan produk yang dikembangkan, dan dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan produk. Keluaran yang diperoleh adalah desain awal model dan produk sampingan. Pada studi pendahuluan ini, peneliti membaca dan menganalisis jurnal, kemudian merangkum temuan-temuan hasil penelitian terdahulu.

Guna memperoleh kebutuhan akan produk yang dikembangkan, dilakukan wawancara pada lima orang sampel dan membandingkannya dengan kelebihan dan kekurangan dari temuan penelitian. Hasil yang diperoleh dari tahap studi pendahuluan adalah draf awal produk.

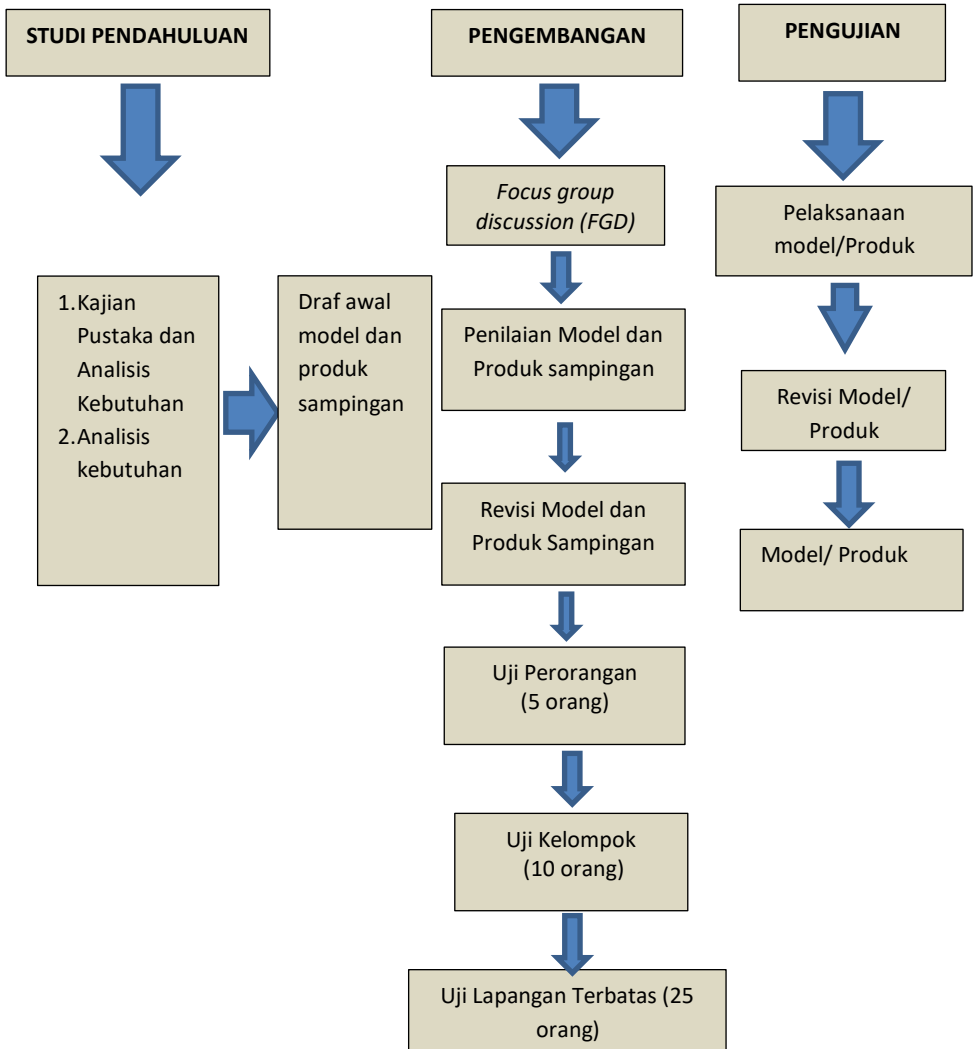
2. Pengembangan dan Perancangan Produk

Kegiatan pada tahap ini meliputi *Focus Group Discussion* (FGD), penilaian model dan produk sampingan, revisi model dan produk sampingan, uji perorangan (pada 5 orang sampel, uji kelompok (pada 10 orang sampel), dan uji lapangan terbatas (pada 25 orang). Pada tahap ini, produk awal yang telah direvisi melalui hasil koordinasi dan diskusi, serta masukan dari FGD dilakukan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

3. Validasi Produk (Pengujian)

Kegiatan pada tahap ini meliputi penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran online, revisi bahan ajar, dan model/ produk. Pelaksanaan pengujian produk dilakukan setelah sampel kelompok besar menggunakan produk, dan produk telah dilakukan revisi.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1
Prosedur Pengembangan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata
(Saputro 2021, hlm. 10)

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan gejala-gejala yang nampak, seperti keaktifan dan aktivitas mahasiswa pada proses pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer utama dan dibantu oleh observer pendamping. Pedoman dalam melakukan observasi berupa lembar observasi yang disiapkan oleh peneliti.

Tabel 3.1

Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar yang Dikembangkan

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Keaktifan bertanya		
2	Keaktifan mengemukakan pendapat		
3	Mendengarkan dengan baik		
4	Bersehat mengikuti pembelajaran		

Sumber: (Nana 2019, hlm. 17)

Melalui lembar observasi di atas, dapat diperoleh data aktivitas belajar mahasiswa mengikuti pembelajaran

online selama dijelaskan materi menggunakan triangulasi sumber sekunder. Hasil observasi kemudian menjadi bahan untuk memperbaiki produk selanjutnya.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan mahasiswa tentang produk yang dikembangkan, pendapat reviewer, dan tenaga ahli dalam memvalidasi produk. Wawancara dilakukan sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan. Pada pengumpulan data wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara.

Tabel 3.2
Pedoman Instrumen Wawancara

No	Aspek yang Diwawancarakan	Hasil Wawancara	Keterangan
1	Analisis kebutuhan bahan abajar (Studi Pendahuluan)		
2	Pendapat mahasiswa tentang produk hasil penelitian		
3	Pendapat mahasiswa tentang proses pembelajaran sebelum dan setelah produk hasil penelitian dicetak		

Sumber: (Nana 2019, hlm. 17)

3. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang efektivitas produk yang dikembangkan. Indikator tujuan pengembangan produk dinyatakan tercapai apabila produk dapat memberikan manfaat dan dapat

meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan. Tes diberikan setelah implementasi produk pada kelompok kecil, kelompok besar, dan uji lapangan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis berkaitan dengan catatan penelitian dan pengembangan produk, foto-foto kegiatan, dan dokumen lain yang dianggap relevan dengan bahan ajar inovasi pendidikan yang dikembangkan.

G. Uji Validasi Produk

1. Validasi Isi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar untuk pembelajaran berbasis online dan tatap muka. Bahan ajar yang dihasilkan setelah dikembangkan adalah buku ajar mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Materi Strategi Inovasi Pendidikan. Uji validasi yang dilakukan pertama kali adalah uji validasi isi mengadopsi kriteria bahan ajar yang dikemukakan oleh Nana, tahun 2019. Instrumen validasi isi adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Instrumen Validasi Isi Bahan Ajar

No	Analisis Isi	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Isi sesuai dengan karakteristik peserta didik				
2	Isi bermanfaat bagi peserta didik				
3	Keserasian isi bahan ajar dengan nilai budaya dan falsafah hidup masyarakat dan negara				
4	Kebenaran secara keilmuan/konsep				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 17)

2. Validasi Ketepatan Cakupan

Selain dilihat dari aspek isi, bahan ajar yang baik juga dikembangkan dengan mempertimbangkan ketepatan cakupan. Instrumen untuk menilai ketepatan cakupan bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.4
Instrumen Validasi Ketepatan Cakupan

No	Ketepatan Cakupan Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Keluasan isi				
2	Kedalaman materi: Tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik (mahasiswa)				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan				
4	Keutuhan konsep berdasarkan bidang ilmu Inovasi dan Globalisasi Pendidikan				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 19)

3. Validasi Ketercernaan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar perlu mempertimbangkan ketercernaannya agar dapat dimengerti dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan haruslah dapat memenuhi kebutuhan ketercernaan bahan ajar. Guna mencapai maksud tersebut maka instrument yang dibuat dalam pengembangan inovasi ini divalidasi terlebih dahulu. Aspek-aspek instrumen yang divalidasi dapat dilihat pada Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.5
Instrumen Ketercernaan Bahan Ajar

No	Ketercernaan Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pemaparan dilakukan secara logis, baik dengan logika deduktif atau induktif sehingga mampu mengembangkan pola pikir mahasiswa				
2	Penyajian materinya runtut dengan strategi penyajian uraian, latihan dan contoh (PCL-CLP-PLC)				
3	Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman peserta didik				
4	Alat bantu yang digunakan memudahkan peserta didik memahami materi				
5	Format penulisan tertib dan konsisten: Misal penggunaan warna biru untuk lembar latihan				
	Relevansi atau keterkaitan materi				

6	dengan materi lain dan memuat penjelasan manfaat dan kegunaan bahan ajar				
---	--	--	--	--	--

Sumber: (Nana 2019, hlm. 19)

4. Validasi Bahasa

Bahasa dalam pengembangan bahan ajar perlu diperhatikan agar materi mudah dipahami oleh peserta didik. Kriteria bahasa bahan ajar yang baik dapat dilihat dari komponen-komponen bahasa yang digunakan dalam penulisan bahan ajar. Komponen-komponen bahasa buku ajar yang baik dilihat dari lima komponen ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, penyusunan paragraph, dan kesederhanaan bahasa yang digunakan sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Instrumen validasi bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.6 di bawah ini.

Tabel 3.6
Instrumen Validasi Bahasa Bahan Ajar

No	Komponen Bahasa dalam Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Menggunakan ragam bahasa non formal, lugas dan luwes untuk memotivasi peserta didik berpikir				
2	Pemilihan kata sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Penggunaan kalimat efektif				
4	Penyusunan paragraf bermakna				
5	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 22)

5. Validasi Desain

Bahan ajar yang baik harus dikemas dengan menarik dan tidak membosankan peserta didik. Kategori desain yang baik dapat dilihat dari instrument validasi pada Tabel 3.7 di bawah ini.

Tabel 3.7
Instrumen Validasi Desain Bahan Ajar

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Narasi dan teks tidak terlalu padat				
2	Penyajian halaman kosong secara konsisten untuk catatan peserta didik				
3	Ada keterpaduan antara grafik, point dan kalimat pendek				
4	Tampilan system paragraph mudah dibaca				
5	Penggunaan grafik dan gambar sesuai dengan manfaat pembelajaran				
6	Sistem penomoran benar dan konsisten				
7	Variasi huruf dan ukuran menarik				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 23)

6. Validasi Ilustrasi

Bahan ajar yang dikembangkan perlu memperhatikan adanya ilustrasi guna memperjelas informasi dan menarik perhatian peserta didik untuk membacanya. Instrumen validasi ilustrasi dalam bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3.8
Instrumen Validasi Ilustrasi

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan tabel				
2	Tampilan Grafik				
3	Tampilan Skema				
4	Tampilan Gambar				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 23)

7. Validasi Kelengkapan Komponen

Bahan ajar yang baik memenuhi kelengkapan komponennya yang meliputi tujuh komponen, yaitu ada tujuan belajar, strategi belajar, contoh, penyediaan contoh soal, latihan, pemberian saran, memuat informasi tambahan dan pengayaan. Oleh karena itu, dalam validasi instrumen bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini kelengkapan komponen itu perlu dinilai. Instrumen untuk validasi kelengkapan komponen bahan ajar dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 3.9
Instrumen Validasi Kelengkapan Komponen

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Penyampaian tujuan belajar				
2	Pemberian strategi belajar				
3	Penyediaan contoh soal				
4	Latihan				
5	Pemberian saran kepada peserta				

	didik				
6	Informasi tambahan yang terintegrasi dengan bahan ajar utama				
7	Pengayaan wawasan peserta didik				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 24)

H. Teknik Analisis Data

Guna menganalisis data dalam penelitian dan pengembangan digunakan analisis deskriptif. Lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Analisis Data Lembar Validasi

Analisis terhadap lembar validasi pengembangan bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran dan menguji tingkat validitas dan kelayakan bahan ajar dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh yakni hasil validasi kemudian dianalisis dengan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

Skor 1 = sangat tidak setuju

Skor 2 = tidak setuju

Skor 3 = setuju

Skor 4 = sangat setuju (Sugiyono 2018).

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tertentu tentang fenomena sosial. Penilaian skala likert dimulai dari satu sampai empat dengan analisis kuantitatif yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Tingkat pengukuran skala menggunakan interval dan interval dapat dianalisis dengan cara menghitung presentase jawaban pada instrumen setiap item dengan menggunakan rumus persentasi.

$$PS = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Presentase

S : Jumlah jawaban reponden dalam 1 item

N : Jumlah nilai ideal dalam item

Selanjutnya data dintervalkan maka selanjutnya data diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan. Pengembangan bahan ajar ini akan dinyatakan layak secara teoritis apabila presentase kelayakan adalah 61 % - 80%.

Tabel 3.10
Kriteria Kelayakan

Skor Persentase (%)	Kategori
80% - 100%	Sangat Layak
61 % - 80%	Layak
41 % - 60%	Cukup Layak
20% - 40%	Kurang layak
≤ 20%	Sangat Kurang Layak

2. Analisis Data Uji Kefektifan Bahan Ajar

Data yang telah terkumpul dari penerapan bahan ajar yang dihasilkan pada penelitian ini dianalisis menggunakan rumus persentase.

$$PS = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Presentase

S : Jumlah jawaban benar

N : Jumlah nilai maksimum

Hasil analisis persentase diinterpretasikan ke dalam kategori keberhasilan. Apabila melebihi 61 % - 80% maka dikatakan bahan ajar yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

Tabel 3.11
Kategori Hasil Belajar

Nilai (%)	Kategori
86 - 100	Sangat Tinggi
71 - 84	Tinggi
56 - 70	Sedang
≤ 55	Rendah

BAB IV

PENGEMBANGAN PRODUK DAN PEMBAHASAN

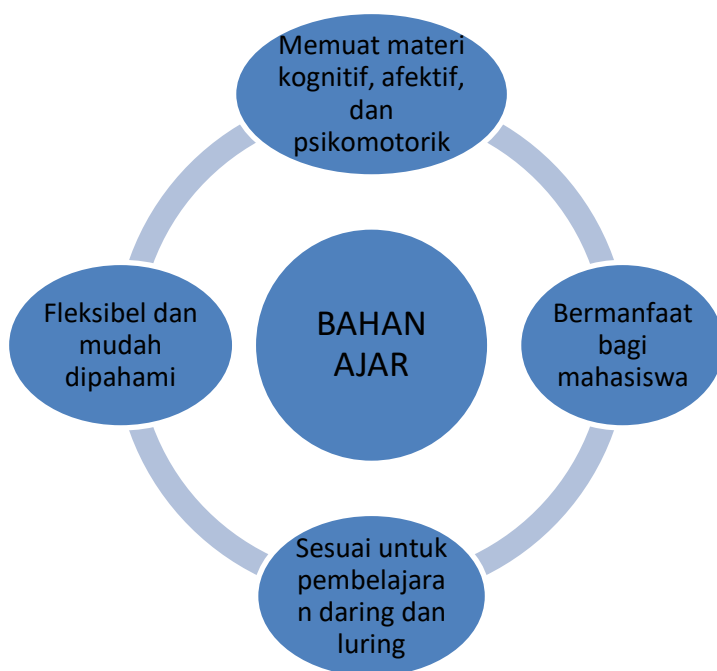
A. Pengembangan Produk dan Hasil

Bahan ajar dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata dengan tiga langkah, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan dan perancangan produk, dan (3) pengujian. Ketiga rangkaian pengembangan penelitian ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan data lapangan pada saat penelitian dan pengembangan berlangsung, yaitu kebutuhan waktu dan situasi pendukung penelitian sehingga tidak dilakukan menurut prosedural, sampai diperoleh sebuah produk penelitian yaitu Bahan Ajar Mata Kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

1. Studi Pendahuluan

Temuan penelitian berkaitan dengan pengembangan bahan ajar Inovasi dan Globalisasi Penelitian yang telah ada memberikan kesimpulan masih berfokus pada kemampuan kognitif, sedangkan penekanan materi dan isu bahan ajar untuk memenuhi kompetensi psikomotorik dan afektif belum ditekankan. Kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang telah ada menjadi gambaran dan bahan pertimbangan bagi penulis dalam mengembangkan bahan ajar ini dengan tampilan dan materi yang berbeda. Supaya produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini bermanfaat bagi pembaca, terutama mahasiswa maka bahan ajar ini dikemas sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Oleh karena itu, penulis menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan yang akan dikembangkan ini.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai lima orang mahasiswa pada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, mulai tanggal 20 Agustus 2021 sampai dengan 25 Agustus 2021. Hasil wawancara menghasilkan beberapa catatan penting sebagai pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Hasil wawancara dapat diilustrasikan seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1
Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar pada Studi
Pendahuluan, Palembang, 25 Agustus 2021

Dari analisis kebutuhan di atas, diperoleh tiga kesimpulan tentang kebutuhan bahan ajar mahasiswa di era pandemi covid-19 ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kebutuhan bahan ajar yang fleksibel, menarik, dan mudah dipahami
2. Kebutuhan bahan ajar yang memenuhi tiga kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik
3. Kebutuhan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran luring dan daring.

Ketiga catatan tersebut menguatkan alasan dalam pengembangan bahan ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan ini. Hasil analisis jurnal dan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan, menghasilkan desain awal bahan ajar (draf produk) sebagaimana terlampir dengan tujuan secara umum untuk menjawab kebutuhan produk, kemudian dirumuskan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan bahan ajar yang fleksibel, menarik dan mudah dipahami
- b. Menghasilkan bahan ajar yang memuat kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik
- c. Menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara luring dan daring.

2. Pengembangan dan Perancangan Produk

a. Uji Validitas pada Tenaga Ahli I

Draf awal produk (bahan ajar) yang telah dihasilkan dalam studi pendahuluan menjadi langkah awal dalam pengembangan ini. Sebelum diujikan pada lima orang sampel, maka draf awal produk diuji validitas terlebih dahulu pada dua orang tenaga ahli yang kemudian disebut sebagai Tenaga Ahli I (TA.1). Prosedur dalam uji validitas ini dilakukan dengan cara berkonsultasi, dimana peneliti meminta arahan dan pendapat, serta masukan dari TA.I terhadap Produk Awal yang telah dibuat.

Setelah melakukan konsultasi terhadap produk awal yang telah dihasilkan diperoleh masukan dari TA.1 untuk mempertimbangkan materi dan mengoptimalkan aspek waktu dalam pengembangan produk sehingga bahan ajar yang dihasilkan lebih fokus. Peneliti melakukan revisi dengan membatasi materi hanya pada strategi inovasi agar lebih optimal dalam menghasilkan produk.

b. Uji Perorangan

Setelah dilakukan uji validitas pada TA.1 maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menguji desain awal produk yang telah direvisi kepada subjek sasaran perorangan. Peserta dalam uji produk awal ini adalah lima orang mahasiswa yang sebelumnya telah memberi masukan terhadap kebutuhan bahan ajar dalam penelitian ini. Uji perorangan dilakukan pada tanggal 1-2 September 2021. Hasil uji perorangan yang diperoleh menunjukkan kemampuan kognitif mahasiswa yang diperoleh melalui tes, yaitu rata-rata 78, kemampuan psikomotorik rata-rata 78, dan kemampuan afektif rata-rata 75. Hasil uji perorangan ini belum optimal dan peneliti menyimpulkan kemampuan mahasiswa memahami materi pada bahan ajar masih kurang sehingga peneliti merasa perlu melakukan revisi bahan ajar, sesuai dengan hasil uji perorangan ini.

c. Uji Kelompok

Setelah dilakukan uji perorangan pada lima orang subjek sasaran maka peneliti melakukan revisi produk. Hasil revisi kemudian divalidasi lagi oleh dua orang tenaga ahli, yaitu Tenaga Ahli I (TA.1) dan Tenaga Ahli II (TA.II). Masukan dari TA.I dan TA.II

menjadi bahan revisi kembali setelah dinyatakan valid oleh TA.I dan TA.II maka sebagai langkah ketiga adalah melakukan uji produk bahan ajar pada kelompok kecil berjumlah 10 orang sampel.

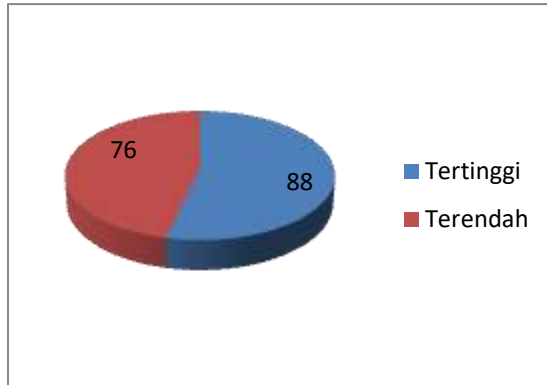
Hasil uji kelompok kecil 10 orang sampel dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Hasil Uji Kelompok Kecil 10 Orang Sampel

No	Kode Nama Sampel	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	TA	78	74	75
2	TI	84	75	74
3	YMW	79	74	75
4	YOR	85	74	75
5	YA	88	75	74
6	AH	85	77	75
7	AT	78	76	76
8	ARG	88	75	76
9	AGS	84	78	76
10	AR	76	77	75
Jumlah		825	755	751
Rata-rata		83	76	75

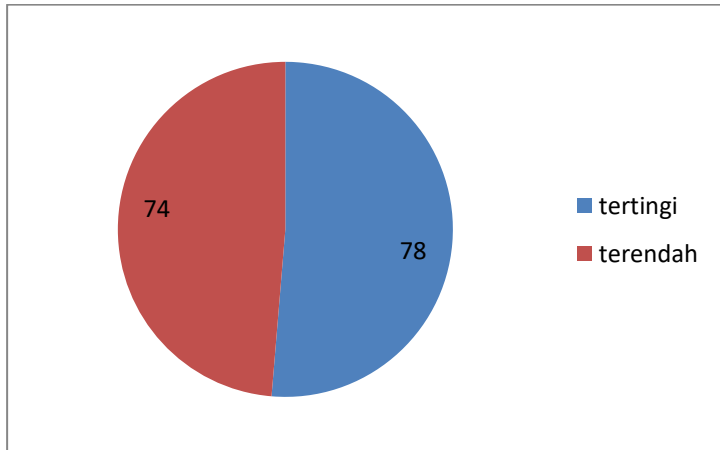
Sumber: Hasil Uji Kelompok Kecil, September 2021

Dari tabel di atas diketahui nilai rata-rata pada uji kelompok kecil diketahui nilai tertinggi aspek kognitif 88 dan terendah 76. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



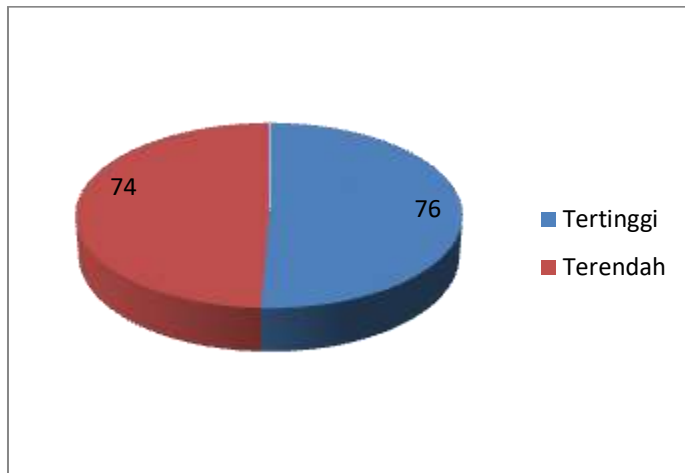
Gambar 4.2 Hasil Kognitif Mahasiswa

Gambar 4.2 di atas menunjukkan nilai tertinggi aspek kognitif mahasiswa sebesar 88 berada pada kategori sangat tinggi dan nilai terendah 76 kategori tinggi. Sedangkan nilai rata-rata 83 kategori tinggi. Pada aspek kemampuan afektif diketahui nilai tertinggi 78 dan terendah 74. Nilai rata-rata 76.



Gambar 4.3 Hasil Afektif Mahasiswa

Dari gambar tersebut diketahui nilai pada aspek kognitif 78 kategori tinggi dan nilai terendah 74 kategori tinggi. Kemampuan mahasiswa rata-rata 75 kategori tinggi. Akan tetapi, belum ada mahasiswa memperoleh nilai afektif dengan kategori sangat tinggi. Tidak jauh berbeda dengan kemampuan afektif, pada aspek psikomotorik nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa 76 dan terendah 74. Nilai rata-rata 75. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4
Hasil Psikomotorik Mahasiswa

Dari gambar tersebut diketahui nilai yang diperoleh mahasiswa pada uji kelompok kecil yang tertinggi 76 kategori tinggi dan nilai terendah 74 kategori tinggi, dengan nilai rata-rata 75 kategori tinggi. Nilai psikomotorik ini tidak jauh berbeda dengan nilai afektif.

Berdasarkan pemaparan tersebut diketahui kemampuan mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar inovasi pendidikan yang telah peneliti revisi pada uji kelompok kecil, kemampuan tertinggi ada pada aspek kognitif, kemudian psikomotorik dan terendah aspek afektif. Akan tetapi, hasil belajar tersebut telah baik dibandingkan dengan hasil uji perorangan, namun demikian perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai hasil yang optimal.

d. *Focus Group Discussion* (FGD)

Sesuai langkah pengembangan yang ditawarkan oleh Borg, Gall, dan Sukmadinata, setelah uji kelompok kecil maka kegiatan pengembangan dilanjutkan pada *Focus Group Discussion* (FGD). Tujuannya adalah untuk melakukan penilaian terhadap desain awal bahan ajar. Masukan dari reviewer dilakukan revisi untuk menyempurnakan draf awal. Mengingat waktu untuk pelaksanaan FGD mengikuti prosedur yang berlaku di lembaga tempat penelitian maka, FGD dilakukan pada tahap pengujian produk dan pelaksanaannya setelah bahan ajar ini dipersentasikan, diagendakan pada pekan kedua bulan Oktober 2021.

e. Penilaian Desain Produk

Produk awal yang telah direvisi melalui hasil koordinasi dan diskusi, serta masukan dari FGD yang telah dilakukan menghasilkan produk akhir bahan ajar yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan produk bahan ajar yang telah

disiapkan. Hasil penialan terhadap desain produk adalah sebagai berikut.

(a) Isi Bahan Ajar

Kesimpulan dari TA.1 bahwa isi telah sesuai dengan karakteristik peserta didik, bermanfaat bagi peserta didik, keserasian isi bahan ajar dengan nilai budaya dan falsafah hidup masyarakat dan negara telah baik dan kebenaran keilmuan sudah baik.

Tabel 4.2
Isi Bahan Ajar

No	Analisis Isi	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Isi sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5
2	Isi bermanfaat bagi peserta didik	4	4
3	Keserasian isi bahan ajar dengan nilai budaya dan falsafah hidup masyarakat dan negara	5	4
4	Kebenaran secara keilmuan/konsep	4	4
Persentase (%)		90%	85%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Keterangan: TA = Tenaga Ahli

Dari Tabel 4.2 di atas, diketahui tingkat kelayakan bahan ajar dari aspek isi. Setelah dilakukan uji validitas terhadap aspek isi bahan ajar yang dikembangkan diperoleh nilai akhir TA1

sebesar 90% kategori sangat layak dan TA2 sebesar 85% kategori sangat layak.

(b) Ketepatan Cakupan

Setelah dilakukan penilaian oleh TA.I dan TA.II diketahui ketepatan cakupan bahan ajar yang dikembangkan semua indikator telah baik dan disetujui oleh tenaga ahli, baik dari keluasan ini, kedalaman materi, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, maupun keutuhan konsep inovasi dan globalisasi pendidikan. Hasil penilaian dari dua tenaga ahli terhadap ketepatan cakupan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Ketepatan Cakupan Bahan Ajar

No	Ketepatan Cakupan Bahan Ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Keluasan isi	5	4
2	Kedalaman materi: Tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik (mahasiswa)	4	4
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan	5	5
4	Keutuhan konsep berdasarkan bidang ilmu Inovasi dan Globalisasi Pendidikan	4	5
Persentase (%)		90%	90%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Dari hasil uji validitas oleh TA.1 dan TA.2 diketahui ketepatan cakupan bahan ajar dari empat komponen penilaian sebesar 90% baik oleh tenaga ahli 1 dan tenaga ahli 2, dengan kesimpulan sangat layak. Hasil akhir analisis data kelengkapan bahan ajar menunjukkan kategori sangat layak.

(c) **Ketercernaan Bahan Ajar**

Ketercernaan bahan ajar yang telah dibuat setelah melakukan revisi sesuai saran, TA.I dan TA.II telah menyetujui baik dari aspek pemaparan, penyajian materi, pemberian ilustrasi, penggunaan alat bantu, format penulisan telah tertib dan konsisten dan relevansi materi telah dinyatakan baik. Hasil validasi terhadap aspek ketercernaan bahan ajar dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.4

Kecernaan Bahan Ajar

No	Ketercernaan bahan ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Pemaparan dilakukan secara logis, baik dengan logika deduktif atau induktif sehingga mampu mengembangkan pola pikir mahasiswa	5	5
2	Penyajian materinya runtut dengan strategi penyajian uraian, latihan dan contoh (PCL-CLP-PLC)	4	5
3	Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman peserta didik	5	4

No	Ketercernaan bahan ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
4	Alat bantu yang digunakan memudahkan peserta didik memahami materi	4	5
5	Format penulisan tertib dan konsisten: Misal penggunaan warna biru untuk lembar latihan	5	5
6	Relevansi atau keterkaitan materi dengan materi lain dan memuat penjelasan manfaat dan kegunaan bahan ajar	5	5
Persentase (%)		93%	96%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Dari tabel di atas diketahui hasil penilaian oleh tenaga ahli I dan tenaga ahli II menunjukkan kecernaan bahan ajar sebesar 93% dari TA.I dan 96% dari TA.II. Kesimpulan dari dua tenaga ahli adalah kecernaan bahan ajar ada pada kategori sangat layak.

(d) Bahasa

Bahan ajar yang menarik dan mudah dimengerti dapat dilihat dari aspek bahasa yang digunakan. Dari aspek bahasa kedua tenaga ahli menyimpulkan bahwa penggunaan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf telah baik sehingga menghasilkan bahasa yang mudah dimengerti.

Hasil uji validitas dalam aspek bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Bahasa Bahan Ajar

No	Bahasa Bahan Ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Menggunakan ragam bahasa non formal, lugas dan luwes untuk memotivasi peserta didik berpikir	5	5
2	Pemilihan kata sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
3	Penggunaan kalimat efektif	4	5
4	Penyusunan paragraf bermakna	5	4
5	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	5
Persentase (%)		88%	96%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui penilaian oleh tenaga ahli I dan II pada aspek bahasa bahan ajar masing-masing sebesar 88% TA.I dan 96% dari TA.II dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, kelayakan bahan ajar dapat dikatakan valid.

(e) Validasi Desain

Desain adalah komponen pertama yang dilihat dari bahan ajar. Validasi desain yang dikembangkan dalam penelitian ini telah baik. Tenaga Ahli I dan Tenaga Ahli II menyetujui

desain bahan ajar inovasi pendidikan yang dikembangkan ini telah memenuhi kriteria desain yang fleksibel, dan menarik bagi mahasiswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi aspek desain bahan ajar dapat dilihat pada Tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6
Desain Bahan Ajar

No	Desain Bahan Ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Narasi dan teks tidak terlalu padat	5	5
2	Penyajian halaman kosong secara konsisten untuk catatan peserta didik	5	5
3	Ada keterpaduan antara grafik, point dan kalimat pendek	4	5
4	Tampilan sistem paragraph mudah dibaca	5	5
5	Penggunaan grafik dan gambar sesuai dengan manfaat pembelajaran	5	5
6	Sistem penomoran benar dan konsisten	5	5
7	Variasi huruf dan ukuran menarik	5	4
Persentase (%)		97%	97%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui penilaian oleh tenaga ahli I dan II pada aspek desain bahan ajar 97% baik dari TA.I maupun TA.II dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, kelayakan bahan ajar aspek desain dapat dikatakan valid.

(f) Ilustrasi

Ilustrasi dan contoh pada bahan ajar harus ada agar memudahkan mahasiswa dalam memahami materinya. Selain itu, agar bahan ajar yang dibuat dapat menarik untuk dibaca. Ilustrasi yang ada pada bahan ajar yang dikembangkan ini telah baik dan tepat untuk digunakan dalam bahan ajar. Lebih jelasnya hasil uji validitas aspek ilustrasi dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.7
Ilustrasi Bahan Ajar

No	Ilustrasi Bahan Ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Tampilan Tabel	5	5
2	Tampilan Grafik	4	5
3	Tampilan Skema	5	4
4	Tampilan Gambar	5	4
Persentase (%)		95%	90%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, diketahui kelayakan ilustrasi bahan ajar oleh TA.I sebesar 95% dan TA.II sebesar 90%. Kesimpulan uji validitas aspek ilustrasi dari dua tenaga ahli

adalah sangat layak. Oleh karena itu dapat dikatakan valid.

(g) Validasi Kelengkapan Komponen

Kelengkapan komponen bahan ajar menjadikan bahan yang diajarkan menyajikan informasi yang lengkap. Setelah dilakukan validasi terhadap komponen bahan ajar disetujui oleh TA.I dan TA.II telah lengkap. Hasil uji validitas komponen bahan ajar dapat dilihat pada Tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8
Kelengkapan Komponen Bahan Ajar

No	Kelengkapan Komponen Bahan Ajar	Penilaian TA.I	Penilaian TA.II
1	Penyampaian tujuan belajar	5	5
2	Pemberian strategi belajar	4	4
3	Penyediaan contoh soal	5	5
4	Latihan	5	5
5	Pemberian saran kepada peserta didik	5	5
6	Informasi tambahan yang terintegrasi dengan bahan ajar utama	4	4
7	Pengayaan wawasan peserta didik	4	4
Jumlah		32	32
Persentase (%)		91,4%	91,4%
Kesimpulan		Sangat Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Uji validitas ahli, September 2021

Dari Tabel di atas diketahui bahwa hasil uji validitas oleh tenaga ahli I dan tenaga ahli II menunjukkan hasil yang sama, yaitu 91,4% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan ini menunjukkan bahan ajar aspek kelengkapan komponen telah valid dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh kedua ahli, mulai pada aspek isi sampai kepada aspek kelengkapan komponen disimpulkan sangat layak. Dari hasil tersebut diketahui bahwa secara keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan pada uji kelompok besar.

(h) Revisi Desain Produk

Revisi desain produk dilakukan setelah memperoleh masukan dari tenaga ahli dan hasil dari uji kelompok kecil 10 orang sampel. Setelah dilakukan revisi seperlunya maka desain produk bahan ajar inovasi pendidikan siap digunakan untuk tahap pengujian. Sebelumnya, maka peneliti berkonsultasi kembali pada T.A.I untuk memastikan desain yang dikembangkan benar-benar siap diujikan.

3. Pengujian Produk

a. Penerapan Bahan Ajar pada Proses Pembelajaran Inovasi dan Globalisasi Pendidikan

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan untuk menjadikan mahasiswa belajar. Bahan ajar berisi materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Bahan ajar yang dihasilkan dan telah melewati berbagai langkah dalam pengembangannya telah dinyatakan layak untuk digunakan. Pada proses pembelajaran

Inovasi dan Globalisasi pendidikan bahan ajar yang digunakan telah mampu menjadikan mahasiswa belajar. Kegiatan pada tahap ini meliputi penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran online, revisi bahan ajar, dan model atau produk.

Penerapan bahan ajar dilakukan oleh peneliti selaku Dosen yang mengampu mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Dari penerapan bahan ajar tersebut Nampak mahasiswa belajar dengan aktif dan mampu memahami materi dengan cepat.

b. Revisi Bahan Ajar

Pelaksanaan pengujian produk dilakukan setelah sampel kelompok besar menggunakan produk secara langsung dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Peneliti dan mahasiswanya menggunakan bahan ajar dengan penuh antusias. Mahasiswa terlihat aktif dan bersemangat. Setelah bahan ajar digunakan maka, peneliti memberikan tes formatif pada mahasiswa dengan materi yang sesuai dengan yang dipelajari dalam silabus KKNI.

Kegiatan setelah itu adalah merevisi produk yang telah digunakan pada proses pembelajaran namun peneliti menemukan masih ada kelemahan untuk direvisi. Hasil revisi bahan ajar kemudian dilakukan revisi seperlunya. Setelah direvisi, langkah terakhir peneliti berkoordinasi, berkomunikasi dan berkonsultasi lagi dengan tenaga ahli, sampai dinyatakan bahan ajar layak digunakan.

c. Hasil Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan untuk menguji produk memiliki efek potensial atau tidak. Uji

kelompok besar dilakukan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang telah divalidasi. Hasil uji lapangan terbatas (pada 25 orang) sampel, yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Hasil uji kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9
Hasil Uji Kelompok Besar

No	Kode Nama Sampel	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	TA	88	80	82
2	TI	85	78	81
3	YMW	85	80	82
4	YOR	88	78	80
5	YA	90	80	80
6	AH	85	80	78
7	AT	85	80	75
8	ARG	88	80	80
9	AGS	90	78	80
10	AR	80	78	74
11	AT	90	80	78
12	AIS	80	78	75
13	AMK	88	80	78
14	DA	90	78	80
15	DRS	90	78	80
16	DNS	80	78	75
17	DY	90	80	75
18	ET	88	78	78
19	ES	90	80	75
20	FP	88	78	75

21	FAS	85	78	76
22	HT	88	75	76
23	HS	90	80	80
24	DA	90	78	80
25	HAS	88	80	75
Jumlah		2179	1971	1948
Rata-rata		87,16	78,84	77,92
Persentase (%)		87,16%	78,84%	77,92%

Sumber: Hasil Uji Kelompok Kecil, September 2021

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas diketahui hasil uji kelompok besar rata-rata pada aspek kognitif 87,16, (87,16%) pada aspek afektif 78,84 (78,84%) dan aspek psikomotorik 77,92 (79,92%). Hasil tersebut memenuhi kriteria efek potensial sangat efektif pada kemampuan kognitif, efektif pada kemampuan afektif dan psikomotorik.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar yang Valid

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata. Setelah melalui tahapan-tahapan, mulai dari studi pendahuluan sampai kepada uji validitas oleh tenaga ahli. Masukan dan saran-saran dari Tenaga Ahli terhadap produk yang dikembangkan menjadi catatan bagi peneliti untuk merevisi produk sehingga layak diujikan pada uji kelompok kecil, lima orang sampel. Hasil uji perorangan terhadap lima orang sampel kemudian dilakukan revisi kembali dan dikonsultasikan kembali pada tenaga ahli sehingga diperoleh bahan ajar pada mata kuliah inovasi pendidikan yang valid.

2. Pengembangan Bahan Ajar yang Praktis

Setelah diperoleh bahan ajar yang valid maka tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah proses mengembangkan bahan ajar inovasi pendidikan yang praktis. Guna mencapai maksud tersebut, peneliti melakukan tahapan merevisi produk sesuai dengan kelemahan yang ditemukan, yaitu pada uji perorangan lima sampel diketahui hasil belajar yang diperoleh mahasiswa masih rendah pada aspek afektif dan psikomotorik sehingga perlu merevisi tampilan bahan ajar dengan menambahkan grafik dan gambar. Tujuannya adalah untuk mendapatkan bahan ajar yang menarik bagi mahasiswa untuk membacanya lebih lanjut.

Produk yang telah direvisi dari aspek desainnya maka dilakukan konsultasi kembali pada tenaga ahli sehingga diperoleh masukan yang sifatnya membangun untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih baik lagi. Hasil yang diperoleh adalah produk berupa bahan ajar yang praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan ini menjadi alasan peneliti melanjutkan kegiatan pengembangan produk pada tahapan uji kelompok kecil 10 orang sampel. Hasil uji kelompok kecil 10 orang menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi pada produk ini untuk digunakan pada tahapan penelitian dan pengembangan selanjutnya.

Pada tahapan ini, peneliti menemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan produk. Faktor yang mendukung keberhasilan bahan ajar ini adalah

- a. Keterbukaan
Pada pengembangan produk bahan ajar ini, keterbukaan antar peneliti, tenaga ahli dan mahasiswa sebagai sampel penelitian menjadi faktor pendukung keberhasilan produk yang dikembangkan. Keterbukaan ini sebagai wujud kerjasama yang baik yang berfokus pada ketercapaian tujuan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan.
- b. Sarana dan sumber daya manusia
Sarana yang digunakan untuk mengembangkan produk bahan ajar inovasi pendidikan yang tersedia, dan didukung oleh adanya sumber daya manusia sebagai pelaksana dalam penelitian ini yang meliputi peneliti, tenaga ahli, dan mahasiswa sebagai sampel, serta reviewer memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengembangan produk yang dihasilkan.
- c. Budaya
Budaya lembaga, FITK UIN Raden Fatah Palembang sebagai tempat melakukan penelitian ini yang mengedepankan etika saling mendukung menjadi faktor dalam menghasilkan produk.
- d. Sikap
Adanya sikap positif semua sumber daya manusia untuk menghasilkan produk bahan ajar Inovasi Pendidikan yang berkualitas memberi semangat dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk dalam penelitian ini.
- e. Perilaku

Selain sikap, faktor perilaku yang baik antar semua unsur dan perilaku dalam memandang inovasi dalam pendidikan sebagai sebuah keharusan menjadikan semangat dan menumbuhkan ketekunan untuk mengembangkan bahan ajar di tengah pandemi covid-19 yang melanda dunia dan Indonesia pada khususnya. Permasalahan wabah tersebut menumbuhkan semangat baru dalam berkreasi dan berinovasi dalam pendidikan melalui pengembangan produk bahan ajar.

f. Kemampuan yang sesuai atau memadai

Selain itu, peneliti selaku dosen pengampu mata kuliah inovasi Pendidikan telah memiliki pengalaman berkaitan dengan masalah kebutuhan bahan ajar bagi mahasiswa yang saat ini masih sedikit jumlahnya sehingga pengalaman itu menjadi faktor yang menguatkan peneliti melakukan pengembangan bahan ajar untuk memenuhi kebutuhan mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

Keenam faktor tersebut menjadi pendukung dalam memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan produk bahan ajar ini. Akan tetapi, peneliti juga menemukan kendala dalam hal ini yaitu faktor keterbatasan waktu untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi sesuai dengan prosedur model pengembangan yang digunakan. Seperti pada tahapan FGD, seharusnya dalam pengembangan secara teoritis dilakukan pada tahapan uji kelompok kecil, namun peneliti melaksanakan langkah itu pada

tahap akhir setelah persentasi dilakukan mengingat keterbatasan waktunya. Akan tetapi, kendala ini tidak menjadi penghambat yang kuat, dalam arti tidak mengurangi tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

3. Efek Potensial Bahan Ajar, Faktor Pendukung dan Penghambatnya

Efek potensial bahan ajar menunjukkan tingkat efektifnya produk tersebut digunakan dalam proses belajar mengajar mata kuliah Inovasi dan Globalisasi Pendidikan. Pada tahapan ini, peneliti menganalisis efek potensial bahan ajar inovasi pendidikan pada mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata di lapangan. Efek potensial produk diketahui setelah dilakukan tes hasil belajar pada mahasiswa yang telah menggunakan bahan ajar dalam penelitian ini. Uji kelompok besar dilakukan pada 25 orang sampel yaitu mahasiswa FITK UIN Raden Fatah Palembang.

Uji kelompok besar yang telah dilakukan menghasilkan tingkat keefektifan pada tiga komponen, yaitu sangat efektif pada komponen kognitif, dan efektif pada komponen afektif dan psikomotorik. Dari ketiga komponen tersebut ditemukan hasil efek potensial produk tertinggi pada komponen kognitif dan efek potensial terendah pada komponen psikomotorik. Secara umum setelah dianalisis hasil belajar mahasiswa diperoleh efek potensial produk bahan ajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran inovasi dan globalisasi pendidikan.

Pada pengembangan bahan ajar untuk memperoleh efek potensial pada mata kuliah Inovasi

dan Globalisasi Pendidikan terdapat faktor yang mendukung dan juga menghambat pelaksanaannya. Faktor yang mendukung adalah adanya sikap menerima dan kerjasama yang baik dari mahasiswa sebagai subjek penelitian, sehingga memudahkan dalam pengambilan data yang dibutuhkan. Selain itu, terdapat pula faktor penghambat yaitu situasi pandemi covid-19 yang menjadikan ruang gerak peneliti dalam melakukan penelitian sedikit terbatas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan yang valid dikembangkan melalui tahapan-tahapan uji validitas, mulai dari studi pendahuluan, analisis kebutuhan, penyusunan produk awal, validasi pada tenaga ahli sampai kepada uji perorangan lima sampel, dan dilakukan revisi sesuai hasil konsultasi dengan tenaga ahli dan hasil uji perorangan, hingga dinyatakan layak oleh tenaga ahli.
2. Bahan ajar yang praktis dikembangkan melalui tahapan pengembangan produk sesuai arahan tenaga ahli dan uji kelompok kecil 10 orang sampel dan menghasilkan kesimpulan bahan ajar layak digunakan untuk diterapkan pada proses pembelajaran dan diujikan pada kelompok besar oleh tenaga ahli. Keberhasilan pengembangan di antaranya didukung oleh faktor keterbukaan, ketersediaan sarana dan sumber daya manusia, sikap yang baik dan menerima perubahan, perilaku yang optimis, dan pengalaman. Faktor penghambat pengembangan produk adalah waktu yang terbatas.
3. Efek potensial bahan ajar yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji kelompok besar 25 orang sampel. Kesimpulan menghasilkan efek potensial bahan ajar sangat efektif pada aspek kognitif dan efektif pada aspek afektif dan psikomotorik. Faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan uji efek potensial produk adalah sikap dan kerjasama yang baik dari sampel penelitian sedangkan faktor penghambatnya adalah suasana covid-

19 yang membatasi ruang gerak dalam melakukan pembelajaran secara luring. Kesimpulan akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan.

B. Saran-saran

Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk kegiatan pembelajaran mata kuliah Inovasi Pendidikan
2. Peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan bahan ajar ini sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan bahan ajar untuk materi yang berbeda.

BAB VI

OUTPUT PENELITIAN

BAHAN AJAR STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

Bahan ajar Strategi Inovasi Pendidikan ini dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata. Pengembangan khusus pada materi Strategi Inovasi Pendidikan, Mata Kuliah Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Strata Dua (S2). Bahan ajar terdiri dari lima bab, yaitu Pendahuluan, Strategi Fasilitatif, Strategi Pemaksaan, Strategi Pendidikan Normatif, Strategi Bujukan, dan Penutup. Bahan ajar ini dilengkapi dengan referensi.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Inovasi dan globalisasi pendidikan merupakan satu mata kuliah yang ada di Perguruan Tinggi. Mata kuliah ini tergolong baru, berkembang karena sesuai kebutuhan pada bidang pendidikan saat ini, di saat pendidikan semakin berkembang pesat. Buku ajar untuk mata kuliah ini belum ditemukan, terutama pada materi Strategi Inovasi Pendidikan. Hasil penelusuran *e-book*, penulis tidak menemukan buku ajar ini. Begitu pula dalam bentuk *hard copy* (cetak) belum ditemukan. Ada buku referensi namun masih terbatas pada pemenuhan kemampuan kognitif mahasiswa. Oleh karena itu, kelangkaan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan, menarik untuk dikaji terutama dalam memenuhi kebutuhan buku ajar di Perguruan Tinggi.

Hasil penelitian sebelumnya tentang bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan jika dicermati, buku ajar yang ada belum mampu menjawab tujuan pembelajaran. Dilihat dari aspek evaluasi, buku ajar yang ada baru fokus untuk memenuhi kompetensi kognitif saja, belum menekankan pada kompetensi afektif dan psikomotorik, sehingga tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

Melalui penelitian pengembangan R & D, penulis bermaksud mengembangkan bahan ajar, berupa Buku Ajar Materi Strategi Inovasi Pendidikan untuk pembelajaran di luar jaringan dan di dalam jaringan. Penulis menawarkan metode hybrid sebagai pendekatan dalam pembelajaran luring dan daring untuk menyelesaikan masalah ini. Inovasi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari mengingat bahwa peradaban manusia selalu berubah dan semakin maju mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan harus mampu menjawab perubahan itu sehingga kalangan akademis, peneliti dan peminat pendidikan perlu untuk berinovasi. Penggunaan metode hybrid merupakan salah satu jawaban dari inovasi pendidikan. Pada pembelajaran menggunakan metode hybrid keberadaan teknologi sebagai sarana akses internet dalam proses pembelajaran daring, baik pada masa pandemi covid-19 hingga menuju normal baru menjadi kebutuhan utama agar pembelajaran dapat berlangsung. Bentuk pembelajaran yang disajikan secara virtual, dengan pembelajaran terpadu dan pembelajaran jarak jauh (Hatib, 2020).

2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diketahui terdapat masalah-masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

- a) Kelangkaan buku ajar untuk kegiatan pembelajaran baik dalam bentuk *ebook* (digital) maupun dalam bentuk *hard copy* (cetak)
- b) Buku ajar yang ada masih terbatas pada pemenuhan aspek kemampuan kognitif mahasiswa, belum menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik
- c) Perlu adanya keseimbangan kemampuan mahasiswa antara teori dan praktik, sehingga melalui buku ajar ini, penulis menawarkan solusi dalam bentuk latihan dan tugas
- d) Virus Covid-19 telah berdampak pada perubahan proses pembelajaran, dari luring menjadi daring, sedangkan buku ajar masih langka
- e) Adanya kebijakan untuk pembelajaran tatap muka (luring) mulai dibuka kembali dalam kapasitas dan kuantitas terbatas sehingga untuk menyeimbangkan kebutuhan luring dan daring, penulis menawarkan metode hybrid sebagai pendekatan dalam pengembangan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk mengembangkan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan materi Strategi Inovasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- d) Apa yang dimaksud dengan Strategi Inovasi Pendidikan?
- e) Bagaimana strategi inovasi fasilitator pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?

- f) Bagaimana strategi inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- g) Bagaimana strategi inovasi pemaksaan pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- h) Bagaimana strategi inovasi pendidikan normatif dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- i) Bagaimana strategi inovasi bujukan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?

4. Tujuan dan Manfaat

a) Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan bahan ajar ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- a. Strategi Inovasi Pendidikan
- b. Strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- c. Strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- d. Strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- e. Strategi bujukan dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya.

b) Manfaat Penelitian

- a. Mahasiswa dapat memahami definisi strategi inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa dapat memahami strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya
- c. Mahasiswa dapat memahami strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya

- d. Mahasiswa dapat memahami strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya
- e. Mahasiswa dapat memahami strategi bujukan dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya

5. Definisi Operasional Istilah

Definisi operasional istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Strategi inovasi pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu
- b. Strategi fasilitatif adalah strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas pendidikan
- c. Strategi pemaksaan adalah strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan
- d. Strategi pendidikan normatif adalah strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna.
- e. Strategi bujukan adalah strategi inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan menggunakan bujukan atau rayuan kepada peserta didik.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

B. STRATEGI FASILITATIF

1. PENGANTAR

Mempelajari materi Strategi fasilitatif ini tentu anda sudah maklum bahwa itu, tidak dapat terpisahkan dari materi sebelumnya yang telah kita pelajari. Mencapai maksud tersebut maka, perlu diingatkan kembali definisi dari dua kata yaitu inovasi dan strategi.

Strategi berasal dari kata Yunani *strategos*, yang artinya *generalship*, yaitu sesuatu yang dilakukan oleh para jenderal untuk memenangkan pertarungan. Strategi berisi serangkaian taktik-taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Taktik tersebut sebagai upaya-upaya yang menggunakan pertimbangan sebelumnya dan berfokus pada dua objek yaitu kekuatan diri yang telah dimiliki; dan kekuatan serta kelemahan yang dimiliki oleh lawan (Fatimah 2021, hlm. 22). Inovasi itu sendiri berasal dari kata Latin, yaitu *innovation*, yang berarti pembaruan atau perubahan (Kusnandi 2017, hlm. 134).



Gambar 7.1 Strategi Belajar Daring

(Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)

Dari definisi tersebut, mari kita generalisasikan definisi Strategi Inovasi Pendidikan bersama-sama?

Jadai, Strategi inovasi pendidikan adalah serangkaian cara yang digunakan dalam melakukan perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Oke, terima kasih untuk kontribusi anda. Sebelum kita lanjutkan, tidak ada salahnya kita memberikan sedikit tepuk tangan untuk semangat kita pada bahasan Materi Strategi Fasilitatif.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa dapat memahami definisi strategi secara umum dan strategi fasilitatif secara khusus
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi fasilitatif
- c. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan.
- d. Mahasiswa mampu mengemukakan alasan penggunaan strategi fasilitatif dalam inovasi pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media audio visual dan cetak untuk mempelajari strategi fasilitatif
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan hybrid
- d. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh fasilitas pendidikan dalam proses pembelajaran
 - Merumuskan faktor-faktor strategi fasilitatif

- Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

a. Pengertian

- Strategi berkaitan dengan pengarahan (arah atau apa yang menjadi tujuan), pedoman (langkah untuk mencapai tujuan), kegiatan (kita melakukan apa), dan alokasi sumber (bidang atau sumber daya yang diusahakan) (Badeni 2014, hlm. 212).
- Strategi fasilitatif, yakni strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas (Kristiawan 2018, hlm. 32). Strategi ini dapat digunakan untuk inovasi fasilitas kurikulum (Fatimah 2021, hlm. 16).

b. Faktor-faktor keberhasilan strategi fasilitatif

- Strategi dapat berhasil dipengaruhi oleh faktor sarana dan sumber daya manusia, budaya, sikap, perilaku, dan kemampuan yang sesuai atau memadai (Badeni 2014, hlm. 211).
- Faktor-faktor dalam pembaruan (inovasi) ada delapan yaitu (1) peluang berbasis informasi (yang dianalisis), (2) pengarahan dan pemberdayaan, (3) *friendly facts*, melakukan pembaruan berdasarkan prosedur dan mekanisme tertentu, (4) berbagai perspektif mengantisipasi krisis dari berbagai sumber, (5) tim kerja dan saling percaya, (6) *stability in motion*, adanya keseimbangan yang sedang berjalan dan yang akan terjadi, (7) sikap dan perhatian, dan (8) tujuan dan komitmen (Amir 2017, hlm. 180).

D. Contoh

Dalam proses pembelajaran daring yang membutuhkan fasilitas belajar yang dapat menghubungkan antara dosen dan mahasiswa. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung maka dibutuhkan fasilitas berupa *el-learning*, aplikasi zoom, dan fasilitas internet. Oleh karena itu, perlu disediakan pembuatan *e-learning* bagi kegiatan belajar mengajar secara daring, aplikasi zoom, dan penyediaan koata internet serta jaringan yang kuat.



Gambar 7.2 Strategi Belajar Daring

(Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)

E. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Telah diketahui strategi dalam inovasi pendidikan penting digunakan. Di antara jenis strategi yang dapat dipilih dalam inovasi adalah strategi fasilitatif. Jelaskan dengan bahasa sendiri, apa yang dimaksud dengan strategi fasilitatif dan berikan contohnya!
2. Mengapa strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan penting?
3. Masalah apa sajakah yang anda temukan dalam pendidikan saat ini?
4. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi fasilitatif?
5. Mengapa diterapkan strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan pembelajaran?
6. Coba anda jelaskan, apakah yang anda lakukan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan di era pandemi di daerahmu?

G. Saran

Dari materi yang telah dipelajari tentang strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan disarankan agar mampu memahami beberapa hal yaitu:

1. Definisi strategi fasilitatif
2. Tujuan menggunakan strategi fasilitatif,
3. Anda mampu merumuskan masalah fasilitas pendidikan yang dibutuhkan untuk menemukan inovasi fasilitas yang bermanfaat dalam menjawab masalah yang ada, pada akhirnya inovasi yang dihasilkan dapat terlaksana dengan optimal karena ketersediaan fasilitas.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

C. STRATEGI PEMAKSAAN (*POWER COERCIVE*)

1. Pengantar

Mempelajari materi Strategi Pemaksaan (*power coercive*) ini tentu anda sudah maklum bahwa itu, tidak dapat terpisahkan dari materi sebelumnya yang telah kita pelajari. Strategi digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki diri sendiri dan kelemahan yang dimiliki oleh lawan (Fatimah 2021, hlm. 22).

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media visual dan cetak untuk mempelajari strategi pemaksaan
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan konstruktivisme
- d. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi pemaksaan
 - Merumuskan faktor-faktor strategi pemaksaan

- Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. *Power coercive* (strategi pemaksaan), yaitu pola inovasi yang bertentangan dengan implementasi inovasi, baik kehendak, maupun ide, tanpa memikirkan keadaan yang sebenarnya. Pelaksana hanya sebagai objek utama, tanpa dilibatkan dalam proses perencanaan dan pelaksanaannya (Kennedy dalam Srilaksmi 2020, hlm. 29).
- b. Strategi paksaan yakni strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan (Kristiawan 2018, hlm. 32).
- c. Strategi paksaan yang digunakan agar semua komponen pendidikan melaksanakan pembaruan untuk mencapai tujuan pendidikan (Fatimah 2021, hlm. 16).
- d. Strategi paksaan, yakni melakukan inovasi dengan cara memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan yang diharapkan (Firmansyah 2019, hlm. 664).

5. Contoh

Adanya pandemi COVID-19 memaksa pemerintah mengambil kebijakan untuk mengubah sistem pelaksanaan pembelajaran dari tatap muka menjadi belajar dalam jaringan internet (daring). Secara historis, pembelajaran daring bukanlah suatu hal yang baru bagi semua orang. Pembelajaran dengan konsep belajar jarak jauh ini sudah pernah diterapkan sebelumnya oleh lembaga pendidikan di Indonesia, seperti Universitas Terbuka.

Kebijakan ini menjadi hal yang baru karena memang baru pertama kali ini dilakukan daring secara total pada satuan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi karena pandemi. Hal ini membutuhkan kesiapan sumber daya manusia, dan fasilitas belajar serta dukung semua pihak, mau atau tidak dan siap atau tidak, semua pihak, pendidik, peserta didik dan orangtua di sekolah harus melaksanakan kegiatan belajar daring sehingga kebijakan baru ini dapat terlaksana. Strategi yang digunakan untuk kegiatan daring dapat berbagai macam, misalnya menggunakan *e-learning*, *zoom*, dan *google class room*, dan lain-lain. Strategi ini memaksa pendidik dan peserta didik melaksanakannya dengan optimal walaupun belum siap dari aspek teknologi.



Gambar 7.3 Strategi Belajar Daring
(Sumber: pjj.uii.ac.id, 14 Oktober 2021)

6. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi pemaksanaan dan berikan contohnya!
2. Mengapa strategi pemaksaan diterapkan dalam inovasi pendidikan? Dan kapan dilaksanakan?
3. Masalah apa sajakah yang anda temukan berkaitan dengan strategi pemaksanaan?
4. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi pemaksaan?

7. Saran

Dari materi yang telah dipelajari dapat disarankan agar anda dapat memahami maksud dari strategi pemaksaan, dan mengetahui kapan waktu yang tepat untuk menerapkan strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan. Sangat diharapkan anda dapat memberikan contoh lain berkaitan dengan strategi pemaksaan dan mengemukakan alasan-alasan penggunaannya.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

D. STRATEGI PENDIDIKAN NORMATIF *(NORMATIVE RE EDUCATIVE)*

1. Pengantar

Pendidikan merupakan sebuah proses mendidik, membimbing, dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada individu atau sekelompok individu melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara terencana, terprogram dan sistematis agar mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui proses mendidik, individu atau sekelompok individu dapat mandiri dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan sebuah strategi dalam inovasi yang dapat digunakan.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi pendidikan normative dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media film dokumenter untuk mempelajari strategi inovasi pendidikan normatif
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa

- c. Menggunakan pendekatan konstruktivisme
- d. Menggunakan model pembelajaran kooperatif
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi pendidikan normatif
 - Merumuskan faktor-faktor strategi pendidikan normatif
 - Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. *Normative re educative* (pendidikan yang berulang secara normatif), yaitu strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna (Kennedy dalam Srilaksmi 2020, hlm. 29).
- b. Strategi merupakan sebuah petunjuk proses melaksanakan kegiatan yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu kegiatan pengarah (arah atau apa yang menjadi tujuan), pedoman (langkah untuk mencapai tujuan), kegiatan (kita melakukan apa), dan alokasi sumber (bidang atau sumber daya yang diusahakan) (Badeni 2014, hlm. 212).
- c. Strategi edukatif merupakan strategi yang digunakan untuk inovasi pendidikan dan pelatihan guru (Fatimah 2021, hlm. 16).
- d. Strategi pendidikan yakni perubahan sosial dalam pendidikan dilakukan untuk mencapai perubahan sosial (Kristiawan 2018, hlm. 32).

- e. Strategi pendidikan, maksudnya kita melakukan inovasi dengan cara menyampaikan informasi tentang fakta-fakta berkaitan dengan masalah pendidikan pada objek sasaran (Firmansyah 2019, hlm. 664).

5. Contoh

Dunia mengalami masalah wabah covid-19 yang berdampak pula pada pelaksanaan pendidikan. Dampak terbesar pada pendidikan adalah terhambatnya proses belajar mengajar pada kelas-kelas klasikal secara umum, karena kebijakan untuk tidak berkerumun dalam mencegah penyebaran virus.

Melalui strategi pendidikan, inovasi pembelajaran daring diberlakukan menggunakan berbagai aplikasi yang menarik. Pengajaran, penjelasan terhadap fakta ini kepada peserta didik dan masyarakat merupakan strategi yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan inovasi pembelajaran daring di era pandemic covid-19. Pendekatan pemahaman dan pembiasaan adalah salah satu solusi yang diambil untuk meningkatkan pemahaman peserta didik demi terlaksananya kegiatan belajar mengajar.

6. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi pendidikan normatif dan berikan contohnya!
2. Mengapa strategi strategi pendidikan normatif diterapkan dalam inovasi pendidikan?

3. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi pendidikan normatif?
4. Apa hubungannya konsep pendidikan dengan strategi inovasi dalam pendidikan?

7. Saran

Setelah mempelajari materi strategi pendidikan normatif diharapkan anda dapat menghubungkan konsep pendidikan untuk mengembangkan inovasi pendidikan guna mengatasi masalah pendidikan.



Gambar 7.4 Strategi Inovasi Belajar Daring
(Sumber: Artikula.id, 14 Oktober 2021)

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

E. STRATEGI BUJUKAN (PERSUASIF)

1. Pengantar

Strategi bujukan merupakan salah satu jenis strategi inovasi pendidikan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi bujukan merupakan serangkaian taktik yang digunakan dengan membujuk objek sasaran agar mau melaksanakan perubahan bidang pendidikan yang dilakukan. Strategi bujukan berkaitan dengan cara mengajak oranglain untuk mengikuti perubahan dan melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan perubahan itu dengan optimal. Akan tetapi, mengajak oranglain untuk melakukan sesuatu yang baru tidaklah mudah, dibutuhkan berbagai alasan yang rasional dan pendekatan-pendekatan yang tepat sesuai dengan karakteristik individu atau kelompok.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi bujukan dalam inovasi pendidikan.
- e. Mahasiswa mampu menggunakan strategi bujukan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan contoh kasus untuk mempelajari strategi bujukan

- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan personal
- d. Menggunakan model pembelajaran langsung
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi bimbingan
 - Merumuskan faktor-faktor strategi bimbingan
 - Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. Strategi bimbingan yakni perubahan yang dilakukan dengan cara membujuk objek sasaran agar dapat mengikuti dan melakukan perubahan (Kristiawan 2018, hlm. 32).
- b. Strategi persuasif yang menggunakan pendekatan persuasif atau bimbingan (Fatimah 2021, hlm. 16).
- c. Strategi bimbingan, yakni melakukan inovasi dengan cara membujuk agar sasaran dapat berubah mengikuti perubahan yang direncanakan (Firmansyah 2019, hlm. 664).
- d. Faktor-faktor strategi inovasi ada tiga yaitu: (a) keterbukaan; (b) pemutakhiran; dan (c) peningkatan kualitas. Keterbukaan itu sendiri meliputi kemampuan untuk beradaptasi, peningkatan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya. Pemutakhiran meliputi pengetahuan mengenai kemajuan terbaru tentang inovasi yang diterapkan, dan peningkatan kualitas meliputi peningkatan proses dari inovasi, ketercapaian tujuan dasar dari inovasi, dan

penggunaan teknologi baru (Rincon-Flores, E. G., Gallardo, K., & de la Fuente 2018, hlm. 2).

- e. Strategi yang digunakan dalam pengembangan inovasi dapat berhasil dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu (a) sarana dan sumber daya manusia; (b) budaya; (c) sikap; (d) perilaku; dan (e) kemampuan yang sesuai atau memadai (Badeni 2014, hlm. 211).

5. Contoh

Pada masa pandemi Covid-19 terdapat perubahan secara global dalam pendidikan di dunia. Kebijakan untuk melaksanakan proses pendidikan jarak jauh menggunakan media digital, seperti *e-learning* dan *google classroom* agar siswa tetap belajar. Namun, ada satu sekolah yang letaknya di daerah kecamatan yang tidak mau menggunakan media digital untuk melaksanakan proses belajar mengajar karena alasan belum terbiasa dan masih bertahan pada sistem pembelajaran tatap muka. Mengatasi hal tersebut maka dilakukan pendekatan personal dengan menanamkan pemahaman untuk membujuk pihak sekolah agar mau merubah sistem pembelajaran.

6. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

- a. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi bujukan dan berikan contohnya!
- b. Mengapa strategi bujukan diterapkan dalam inovasi pendidikan?
- c. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi bujukan?

- d. Coba anda jelaskan, apa yang anda lakukan untuk membujuk masyarakat yang tidak mau melakukan perubahan?

7. Saran

Setelah mempelajari materi strategi bujukan diharapkan anda dapat menggunakan berbagai pendekatan yang dapat digunakan untuk membujuk oranglain melakukan sesuatu yang baru.



Gambar 7.5 Strategi Inovasi Belajar Daring
(Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Telah kita pelajari empat materi Strategi Inovasi Pendidikan melalui bahan ajar ini. Materi yang telah diuraikan diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang unggul, mudah dipahami, dan mudah dipraktikkan sehingga hasil belajar anda pada mata kuliah Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan tinggi dan secara praktis dapat dipraktikkan.

2. Saran

Bahan ajar yang dikembangkan ini masih terbatas pada materi Strategi Inovasi Pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar anda dapat menggunakan bahan ajar ini dengan baik dan mencari referensi lebih banyak lagi untuk menambah wawasan pada materi yang lainnya.

REFERENSI

- Amir, M. Taufik. 2017. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Badeni. 2014. *Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fatimah, Ima Frima. dkk. 2021. "Strategi Inovasi Kurikulum; Suatu Tinjauan Teoretis." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 2 No.
- Hatip, Ahmad. 2020. "The Transformation of Learning During Covid-19 Pandemic Towards The New Normal Era." In Indonesia: Journal UMSURABAYA.
- Kristiawan, Muhammad. dkk. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Jawa Timur: Wade Group.
- Kusnandi. 2017. "Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep Dare to Be Diffrent." *Jurnal*

Wahana Pendidikan Volume 4.

Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id. 14 Contoh Poster Ide Kreatif dan Inovatif untuk Pendidikan Lebih Baikdi Era Baru.

Srilaksmi, Ni Ketut Tri dan Kadek Bayu Indrayasa. 2020. “Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Strategi Mutu Pendidikan.” *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu* Vol.1 No.

DAFTAR PUSTAKA

2014. "Book Chapter Pendidikan Tinggi Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi." In *Widyani, Retno.*
- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan Dan Proses Pembelajaran." *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* Vol.7 No.5.
- Al-Fatih, Mohammad dan Alzain Alsheikhidris. 2020. "Challenges for Moving Chinese Language Courses Online." *Ecuation and Quarterly Reviews* Vol.3 No.3.
- Ambarita, Jenry; Hendra Helwaun, dan Lauraincia Vanhouten. 2021. "Workshop Pembuatan E-Book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online Di Tengah COVID-19." *Commonity Engagement dan Emergence Journal* Vol.2 No.1.
- Amir, M. Taufik. 2017. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Andri, Suswati Hendriani dan Fadriati. 2019. "Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dengan Pendekatan Project Based Learning Bagi Siswa SDN 22 Baringin Kecamatan Lima Kaum." *Jurnal Studi Keislaman* Vol. 4 No.
- Arif, Syaiful. 2020. "Metamorfosis Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19." In *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi, Transpormasi, Adabtasi, Dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*, ed. M. Ilham Tanzilullah. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Ariwibowo, Muhammad Eko. 2019. "Strategi Pemasaran Lembaga Pendidikan Tinggi Swasta." *Scientific Journal*

- of Reflection: Economic, Accounting, Management dan Business* Vol.2 No.2.
- Arsanti, Meilan. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP UNISSULA.” *Kredo* Vol.1 No.2.
- Atnawi. 2017. “Inovasi Dan Urgensinya Dalam Dunia Pendidikan Islam.” *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman* Vol 4 No.2.
- Badeni. 2014. *Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Bakkenes, Inge; Jan Ve, and Learning and Instruction. 2010. “Teacher Learning in the Context of Educational Innovation: Learning Activities and Learning Outcomes of Experienced Teachers.”
- Buronova, Sevara dan Iroda Abdunazarova. 2020. “Methodological Basis Of Introducing Innovative Technologies to The Process of Literary Education.” *Mental Enlightenment Scientific Methodological Journal* Vol. 2.
- Danim, Sudarwan. 2017. *Profesionalisasi Dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Fatimah, Ima Frima. dkk. 2021. “Strategi Inovasi Kurikulum; Suatu Tinjauan Teoretis.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 2 No.
- Firmansyah, Eki. 2019. “Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan.” In *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Indonesia: Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Handelzalts, Adam. 2019. “Collaborative Curriculum Development in Teacher Design Teams.” *Collaborative Curriculum Design for Sustainable Innovation and Teacher Learning*.

- Kartika, Sinta; Husni; Millah, Saepul. 2019. "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 7, No.
- Kelana, Jajang Bayu dan Fadly Pratama. 2019. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: Lekkass.
- Kristiawan, Muhammad. dkk. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Jawa Timur: Wade Group.
- Kusnadi. 2017. "Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep Baru Dare To Be Different." *Wahana Pendidikan* Vol.4 No.1.
- Kusnandi. 2017. "Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep Dare to Be Diffrent." *Jurnal Wahana Pendidikan* Volume 4.
- Lepiyanto, Agil dan Dasriyeny Pratiwi. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Matakuliah Biologi Umum." *Bio Edukasi* Vo. 6 No.1.
- Mansyur, Abd Rahim. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia." *Education and Learning Journal* Vol.1 No.
- Mascita, Dede Endang. 2021. *Mendesain Bahan Ajar Cetak Dan Digital*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Minarni. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan Adobe Photoshop CS6 Pada Materi Laju Reaksi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* Vol. 14 No.
- Mishra, Lokanath; Tushar Gupta, dan Abha Shree. 2020. "Online Teaching Learning in Higher Education During Lockdown Period of COVID-19 Pandemic." *International Journal of Educational Research Open* Vol.1.
- Muzaki, Iqbal Amar. 2018. "Pendidikan Multikultural Dalam

- Perspektif Islamic Worldview.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol.6 No.1.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Osuji, Catherine U dan Johnson C Amadi. 2020. “Global Education Marketing Using Distance Learning to Export Knowledge Implications on Globalization.” *Journal of Education and Entrepreneurship* Vol. 7 No.
- Prasetiawati, Eka; Wiwied Pratiwi dan Mispani. 2018. “Innovation Learning of Tahfid Al-Quran Through Classical Method.” *Jurnal Iqra: Kajian Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Group.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rincon-Flores, E. G., Gallardo, K., & de la Fuente, J. M. 2018. “Strengthening an Educational Innovation Strategy: Processes to Improve Gamification in Calculus Course through Performance Assessment and Meta-Evaluation.” *International Electronic Journal of Mathematics Education* 13(1): 1–11.
- Rostikawati, Diana Ayu dan Anna Permanasari. 2016. “Rekonstruksi Bahan Ajar Dengan Konteks (Socio-Scientific Issues) Pada Materi Zat Adiktif Makanan Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* Vol.2 No.2.
- Rosyad. dkk. 2020. “Paradikma Pendidikan Demokrasi.” *Najharuna* Vol.3 No.1.
- Rusman. 2011. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Saputra, Nanda. ed. 2021. *Teori Dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*. Tanpa Tempat Terbit: Yayasan penerbit Muhammad Zaini.
- Saputro, Budiono. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research Development)*. Cet. Ke 2. Lamongan: Academia Publication.
- Shen, Demei. et. al. 2013. “Unpacking Online Learning Experiences: Online Learning Self-Efficacy and Learning Satisfaction.” *The Internet and Higher Education* Vol. 19.
- Sofanudin, Aji. 2016. “Manajemen Inovasi Pendidikan Berorientasi Mutu Pada MI Wahid Hasym Yogyakarta.” *Cendekia* Vol. 14 No.
- Srilaksmi, Ni Ketut Tri dan Kadek Bayu Indrayasa. 2020. “Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Strategi Mutu Pendidikan.” *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu* Vol.1 No.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. ed. Cetakan ke 27. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Agus. 2014. “Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Meningkatkan Minat Belajar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.1 No.2.
- Suryaningsih, Cornelia dan Nuriana Rachmani Dewi. 2021. “Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Preprospec Berbantuan TIK Pada Materi Barisan Dan Deret.” In *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*.,
- Suswandari, Meidawati. 2019. “Cooperative Learning: Strategi Pengembangan Inovasi Pendidikan Di Indonesia.” *Scaffolding, Jurnal Pendidikan Islam dan*

Multikulturalisme Vol 1 No.

- Syafaruddin, Asrul, dan Mesiono. 2012. *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*. Medan, Indonesia: Perdana Publishing.
- Umam, Muhammad Khoirul. 2020. "Dinamisasi Manajemen Mutu Perspektif Pendidikan Islam." *Jurnal Al-Hikmah* Vol.8.
- Winarsih, dkk. "Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster Di Masa Pandemi Covid-19." *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2021.
- Yulaika, Nina Fitriya. dkk. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* Vol. 4 No.
- Yunarto, Ori. dkk. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Pada Subtema Globalisasi Dan Cinta Tanah Air Berbentuk Cerita Bergambar Di Kelas VI SD." *Junral Inovasi Sekolah Dasar* Vol. 8 No.
- Zakso, Amrazi. 2010. "Inovasi Pendidikan Di Indonesia Antara Harapan Dan Kenyataan." *Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* Vol.1 No.1.
- Zaman, Badrus. 2019. "Urgensi Pendidikan Karakter Yang Sesuai Dengan Falsafah Bangsa Indonesia." *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam* Vol. 2 No.

INDEKS

A

A, 128, 147
Afektif, 31, 63, 64, 77, 135
Analisis, 43, 49, 50, 55, 57, 60, 67,
130, 138
Aplikasi, 37, 40, 129, 130

B

B, 144, 147
Bahan ajar, 29, 30, 31, 32, 34, 50,
53, 54, 59, 70, 75, 83, 84, 85,
123, 134
Berbasis, 36, 38, 39, 41, 127, 130,
146

C

C, 128
Cooperative Learning, 37, 41, 130
Covid-19, 2, 4, 5, 6, 33, 37, 40, 87,
121, 124, 125, 126, 127, 130

D

D, 1, 31, 44, 77, 86, 106, 129
Different, 37, 40, 127

E

E, 3, 7, 27, 107, 121, 125, 128, 134
E-Learning, 128
Etika, 126

F

Fasilitatif, 85, 92
Fenomena, 2

G

G, 3, 27, 107, 121, 128

Global, 128
Globalisasi, 1, 6, 7, 30, 36, 39, 44,
50, 51, 59, 60, 61, 68, 75, 76, 81,
82, 85, 86, 87, 123, 130, 139

I

I, 1, 61, 63, 67, 68, 69, 70, 71, 72,
73, 74, 75, 138, 143, 144, 147
Identifikasi, 6, 87
Implementasi, 124, 127, 146

INDEKS, 131

Individu, 1

Informasi, 55, 74, 143

Inovasi, 3, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15,
16, 17, 20, 22, 23, 27, 28, 30, 34,
35, 37, 41, 44, 50, 51, 59, 60, 61,
68, 75, 76, 80, 81, 82, 84, 85, 86,
87, 88, 91, 92, 123, 124, 125,
126, 127, 128, 129, 130, 135,
136, 139

K

K, 3, 27, 33, 121, 128, 148
Karakteristik, 136
Kebijakan, 4, 111, 121, 130
Kemampuan, 2, 37, 39, 65, 81, 130,
146, 147
Kognitif, 63, 64, 77
Kompleks, 17, 136
Konsep, 3, 31, 40, 124, 127, 135
Konteks, 129
Kreatif, 124, 126
Kualitas, 127
Kurikulum, 124, 126, 146, 148

M

M, 124, 125, 126, 127, 128, 129,
130, 138, 144, 147
Manajemen, 129, 130
Mendeskripsikan, 7, 8

N

N, 56, 57

O

Online, 125, 128, 129
Organisasi, 124, 125, 126

P

P, 36, 39, 85, 128, 145, 146
Pandemi, 4, 6, 37, 40, 126, 130
Pembelajaran, 2, 3, 12, 21, 22, 48,
75, 92, 109, 110, 114, 119, 120,
124, 125, 126, 127, 128, 129,
146
Pendidikan, 1, 2, 6, 7, 9, 11, 12, 13,
14, 15, 17, 20, 22, 23, 27, 30, 37,
41, 44, 50, 51, 59, 60, 61, 68, 75,
76, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88,
92, 114, 123, 124, 125, 126, 127,
128, 129, 130, 131, 137, 139,
145, 146, 147
Pengembangan, 27, 32, 34, 36, 37,
38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 51,

56, 59, 61, 78, 85, 125, 126, 127,
128, 129, 130, 146

Potensial, 81
Power, 24, 110
Praktis, 78
Produk, 14, 38, 39, 44, 45, 46, 50,
59, 61, 62, 66, 75, 79
Produktivitas, 6
Psikomotorik, 63, 65, 77

R

R, 44, 86, 129
Rasional, 25
Revolusi, 148

S

S, 42, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57,
138, 139, 140, 141, 142, 143
Sistem, 54, 72, 128, 142
Strategi, 6, 17, 18, 19, 20, 21, 22,
23, 24, 27, 36, 37, 41, 44, 50, 85,
86, 87, 88, 89, 91, 92, 105, 106,
109, 110, 111, 114, 115, 116,
119, 120, 121, 123, 124, 126,
127, 129, 130, 137, 138
Sumber Daya Manusia, 12

T

T, 21, 128
Teknologi, 124, 127, 128

GLOSORIUM

Bahan ajar adalah segala sesuatu yang menjadi bahan untuk berlangsungnya proses belajar mengajar, baik berupa informasi, wawasan keilmuan, materi pelajaran dan berbagai macam kegiatan praktik yang dapat dipelajari oleh peserta didik.

E-sabak, adalah sistem aplikasi belajar aktif dan kreatif elektronik menggunakan tablet elektronik, dianggap cocok untuk proses pembelajaran abad 21, namun membutuhkan biaya yang mahal bagi sekolah untuk menggunakannya

Faktor-faktor penunjang globalisasi adalah (1) industri atau dunia bisnis; (2) pemerintah di tingkat lokal; (3) negara bagian; (4) federal; (5) hukum negara; (6) kapasitas TIK; (7) difusi teknologi internet; (8) pendapatan; dan (9) kesenjangan digital.

Faktor-faktor penghambat globalisasi pendidikan adalah (1) gangguan teknis seperti peralatan yang rusak sehingga informasi terputus; (2) kesalahan pada penggunaan bahasa, baik kata-kata, ragam bahasa, struktur dan latar belakang budaya yang menimbulkan kesalahpahaman antar individu; (3) kondisi fisik, seperti keadaan geografis dan pancaindra yang tidak berfungsi; (4) jarak sosial antar individu; (5) perbedaan persepsi antar pendidik dan peserta didik; dan (6) perbedaan budaya seperti norma, nilai-nilai budaya, dan kebiasaan

Faktor-faktor strategi inovasi adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan strategi inovasi dalam

pendidikan, meliputi faktor (a) keterbukaan; (b) pemutakhiran; dan (c) peningkatan kualitas.

Inovasi adalah suatu kata yang berkaitan dengan temuan-temuan baru sebagai hasil dari proses berpikir seseorang terhadap masalah-masalah sosial yang ada. Inovasi berasal dari kata Latin, yaitu *innovation*, artinya pembaruan atau perubahan

Inovasi adalah suatu proses menemukan sesuatu yang baru, berbeda dari sesuatu sebelumnya dengan cara mengembangkan ide-ide atau gagasan yang menghasilkan perubahan.

Inovasi pendidikan adalah suatu proses pengembangan ide-ide, gagasan, ataupun metode-metode tertentu untuk menghasilkan temuan baru bidang pendidikan yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya untuk mengatasi masalah pendidikan

Jenis bahan ajar yaitu Fakta contohnya nama orang dan nama benda; Konsep contohnya hakikat, definisi, rangkuman isi, dan lain-lain; Prosedur contohnya langkah-langkah menulis proposal; Motorik contohnya keterampilan berpidato, keterampilan berbahasa; dan Afektif contohnya pemberian penilaian, penghargaan, pemberian respon

Jenis-jenis strategi inovasi pendidikan adalah strategi yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah pendidikan, meliputi (a) strategi fasilitatif, yakni strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas, (b) strategi pendidikan yakni perubahan sosial dalam pendidikan

dilakukan untuk mencapai perubahan sosial, (c) strategi bujukan yakni perubahan yang dilakukan dengan cara membujuk objek sasaran agar dapat mengikuti dan melakukan perubahan, dan (d) strategi paksaan yakni strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan.

Karakteristik globalisasi pendidikan adalah berkembangnya teknologi digital, pertukaran informasi dan komunikasi sangat cepat, terciptanya ruang gerak digital bagi sekelompok orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi melalui media digital, berkembangnya dunia *cyberspace*, beralihnya pelayanan kampus melalui digital, dan pola perilaku manusia yang bergerak cepat dalam setiap aspek kehidupan.

Karakteristik Inovasi yaitu (a) adanya keunggulan yang relatif; (b) adanya kesesuaian yang meliputi konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman yang lalu, dan diperlukan untuk mengatasi kebutuhan; (c) kompleksitas dilihat dari tingkat kesulitan digunakan, sulit atau mudah dipahami, dan tingkat kesulitan seimbang dengan kegunaannya; (d) trialabilitas, mudah diujicobakan; dan observabilitas, manfaat inovasi dapat dilihat oleh masyarakat sasaran dan umum.

Karakteristik inovasi adalah unggul, konsisten, kompleks, dan dapat diujicobakan. Unggul yakni produk baru lebih baik dari produk sebelumnya. Konsisten yakni ada kesesuaian tujuan-tujuan inovasi. Kompleks yakni kelengkapan produk mengatasi masalah, dan dapat diujicobakan yakni produk baru jelas, berkualitas, dan dapat diukur

Pendidikan adalah suatu proses sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup individu secara holistic, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan optimal

Pendidikan adalah sebagai suatu proses pengembangan sikap dan perilaku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran, pelatihan, proses, perbuatan dan cara-cara yang mendidik terhadap orang

Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar jarak jauh adalah (a) prinsip kebebasan; (b) prinsip kemandirian; (c) keluwesan; (d) kekinian; (e) kesesuaian; (f) mobilitas; dan (g) efisiensi

Proses inovasi adalah serangkaian proses dalam memperoleh temuan-temuan baru, meliputi penemuan (*invention*), pengembangan (*development*), penyebaran (*disfusion*), dan penyerapan (*adoption*)

Strategi berasal dari kata bahasa Yunani *strategos*, yang artinya *generalship*, yaitu sesuatu yang dilakukan oleh para jenderal untuk memenangkan pertarungan

Strategi adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan

Strategi inovasi pendidikan adalah serangkaian cara yang digunakan dalam melakukan perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan

Strategi fasilitatif adalah strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas pendidikan

Strategi pemaksaan adalah strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan

Strategi pendidikan normatif adalah strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna.

Strategi bujukan adalah strategi inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan menggunakan bujukan atau rayuan kepada peserta didik.

Lampiran 1:

LEMBAR VALIDASI PRODUK

Validator 1: Dr. Febrianti, M.Pd.I.

Validator 2: Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I.

1. Isi Bahan Ajar

Tabel 1
Instrumen Validasi Isi Bahan Ajar

No	Analisis Isi	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Isi sesuai dengan karakteristik peserta didik				
2	Isi bermanfaat bagi peserta didik				
3	Keserasian isi bahan ajar dengan nilai budaya dan falsafah hidup masyarakat dan negara				
4	Kebenaran secara keilmuan/konsep				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 17)

2. Ketepatan Cakupan

Tabel 2
Cakupan Bahan Ajar

No	Ketepatan Cakupan Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Keluasan isi				
2	Kedalaman materi: Tujuan				

	pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik (mahasiswa)				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mata kuliah inovasi dan globalisasi pendidikan				
4	Keutuhan konsep berdasarkan bidang ilmu Inovasi dan Globalisasi Pendidikan				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 19)

3. Kecernaan Bahan Ajar

Tabel 3
Kecernaan Bahan Ajar

No	Ketercernaan Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pemaparan dilakukan secara logis, baik dengan logika deduktif atau induktif sehingga mampu mengembangkan pola pikir mahasiswa				
2	Penyajian materinya runtut dengan strategi penyajian uraian, latihan dan contoh (PCL-CLP-PLC)				
3	Contoh dan ilustrasi memudahkan pemahaman peserta didik				
4	Alat bantu yang digunakan memudahkan peserta didik memahami materi				
5	Format penulisan tertib dan				

	konsisten: Misal penggunaan warna biru untuk lembar latihan				
6	Relevansi atau keterkaitan materi dengan materi lain dan memuat penjelasan manfaat dan kegunaan bahan ajar				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 19)

3. Validasi Bahasa

Tabel 4
Instrumen Validasi Bahasa Bahan Ajar

No	Komponen Bahasa dalam Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Menggunakan ragam bahasa non formal, lugas dan luwes untuk memotivasi peserta didik berpikir				
2	Pemilihan kata sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Penggunaan kalimat efektif				
4	Penyusunan paragraf bermakna				
5	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 22)

4. Validasi Desain

Tabel 5
Instrumen Validasi Desain Bahan Ajar

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Narasi dan teks tidak terlalu padat				
2	Penyajian halaman kosong secara konsisten untuk catatan peserta				

	didik				
3	Ada keterpaduan antara grafik, point dan kalimat pendek				
4	Tampilan sistem paragraph mudah dibaca				
5	Penggunaan grafik dan gambar sesuai dengan manfaat pembelajaran				
6	Sistem penomoran benar dan konsisten				
7	Variasi huruf dan ukuran menarik				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 23)

5. Validasi Ilustrasi

Tabel 6
Instrumen Validasi Ilustrasi

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan tabel				
2	Tampilan Grafik				
3	Tampilan Skema				
4	Tampilan Gambar				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 23)

6. Validasi Kelengkapan Komponen

Tabel 7
Instrumen Validasi Kelengkapan Komponen

No	Komponen Desain Bahan Ajar	Kategori Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Penyampaian tujuan belajar				
2	Pemberian strategi belajar				

3	Penyediaan contoh soal				
4	Latihan				
5	Pemberian saran kepada peserta didik				
6	Informasi tambahan yang terintegrasi dengan bahan ajar utama				
7	Pengayaan wawasan peserta didik				

Sumber: (Nana 2019, hlm. 24)

Catatan Tenaga Ahli I:

.....

.....

.....

.....

.....

Catatan Tenaga Ahli II:

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 2:

BAHAN AJAR

BAHAN AJAR STRATEGI INOVASI PENDIDIKAN

Bahan ajar Strategi Inovasi Pendidikan ini dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan menggunakan Model Borg, Gall, dan Sukmadinata. Pengembangan khusus pada materi Strategi Inovasi Pendidikan, Mata Kuliah Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Strata Dua (S2). Bahan ajar terdiri dari lima bab, yaitu Pendahuluan, Strategi Fasilitatif, Strategi Pemaksaan, Strategi Pendidikan Normatif, Strategi Bujukan, dan Penutup. Bahan ajar ini dilengkapi dengan referensi.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Inovasi dan globalisasi pendidikan merupakan satu mata kuliah yang ada di Perguruan Tinggi. Mata kuliah ini tergolong baru, berkembang karena sesuai kebutuhan pada bidang pendidikan saat ini, di saat pendidikan semakin berkembang pesat. Buku ajar untuk mata kuliah ini belum ditemukan, terutama pada materi Strategi Inovasi Pendidikan. Hasil penelusuran *e-book*, penulis tidak menemukan buku ajar ini. Begitu pula dalam bentuk *hard copy* (cetak) belum ditemukan. Ada buku referensi namun masih terbatas pada pemenuhan kemampuan kognitif mahasiswa. Oleh karena itu, kelangkaan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan, menarik untuk dikaji terutama

dalam memenuhi kebutuhan buku ajar di Perguruan Tinggi.

Hasil penelitian sebelumnya tentang bahan ajar inovasi dan globalisasi pendidikan jika dicermati, buku ajar yang ada belum mampu menjawab tujuan pembelajaran. Dilihat dari aspek evaluasi, buku ajar yang ada baru fokus untuk memenuhi kompetensi kognitif saja, belum menekankan pada kompetensi afektif dan psikomotorik, sehingga tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

Melalui penelitian pengembangan R & D, penulis bermaksud mengembangkan bahan ajar, berupa Buku Ajar Materi Strategi Inovasi Pendidikan untuk pembelajaran di luar jaringan dan di dalam jaringan. Penulis menawarkan metode hybrid sebagai pendekatan dalam pembelajaran luring dan daring untuk menyelesaikan masalah ini. Inovasi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari mengingat bahwa peradaban manusia selalu berubah dan semakin maju mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan harus mampu menjawab perubahan itu sehingga kalangan akademis, peneliti dan peminat pendidikan perlu untuk berinovasi. Penggunaan metode hybrid merupakan salah satu jawaban dari inovasi pendidikan. Pada pembelajaran menggunakan metode hybrid keberadaan teknologi sebagai sarana akses internet dalam proses pembelajaran daring, baik pada masa pandemi covid-19 hingga menuju normal baru menjadi kebutuhan utama agar pembelajaran dapat berlangsung. Bentuk pembelajaran yang disajikan secara virtual, dengan pembelajaran terpadu dan pembelajaran jarak jauh (Hatib, 2020).

2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diketahui terdapat masalah-masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

- f) Kelangkaan buku ajar untuk kegiatan pembelajaran baik dalam bentuk *ebook* (digital) maupun dalam bentuk *hard copy* (cetak)
- g) Buku ajar yang ada masih terbatas pada pemenuhan aspek kemampuan kognitif mahasiswa, belum menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik
- h) Perlu adanya keseimbangan kemampuan mahasiswa antara teori dan praktik, sehingga melalui buku ajar ini, penulis menawarkan solusi dalam bentuk latihan dan tugas
- i) Virus Covid-19 telah berdampak pada perubahan proses pembelajaran, dari luring menjadi daring, sedangkan buku ajar masih langka
- j) Adanya kebijakan untuk pembelajaran tatap muka (luring) mulai dibuka kembali dalam kapasitas dan kuantitas terbatas sehingga untuk menyeimbangkan kebutuhan luring dan daring, penulis menawarkan metode hybrid sebagai pendekatan dalam pengembangan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk mengembangkan buku ajar Inovasi dan Globalisasi Pendidikan materi Strategi Inovasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- j) Apa yang dimaksud dengan Strategi Inovasi Pendidikan?
- k) Bagaimana strategi inovasi fasilitator pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?

- l) Bagaimana strategi inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- m) Bagaimana strategi inovasi pemaksaan pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- n) Bagaimana strategi inovasi pendidikan normatif dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?
- o) Bagaimana strategi inovasi bujukan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya?

4. Tujuan dan Manfaat

c) Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan bahan ajar ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- f. Strategi Inovasi Pendidikan
- g. Strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- h. Strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- i. Strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya
- j. Strategi bujukan dalam inovasi pendidikan dan apa faktor pendukung dan penghambatnya.

d) Manfaat Penelitian

- f. Mahasiswa dapat memahami definisi strategi inovasi pendidikan
- g. Mahasiswa dapat memahami strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya
- h. Mahasiswa dapat memahami strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya

- i. Mahasiswa dapat memahami strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya
- j. Mahasiswa dapat memahami strategi bujukan dalam inovasi pendidikan dan faktor pendukung serta penghambatnya

5. Definisi Operasional Istilah

Definisi operasional istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- f. Strategi inovasi pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu
- g. Strategi fasilitatif adalah strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas pendidikan
- h. Strategi pemaksaan adalah strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan
- i. Strategi pendidikan normatif adalah strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna.
- j. Strategi bujukan adalah strategi inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan menggunakan bujukan atau rayuan kepada peserta didik.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes or recording important events for the day.

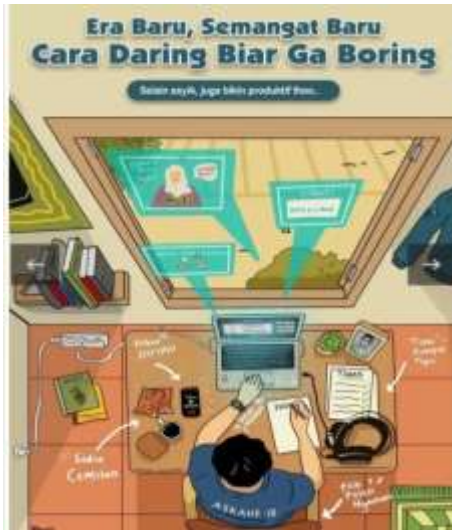
B. STRATEGI FASILITATIF

1. PENGANTAR

Mempelajari materi Strategi fasilitatif ini tentu anda sudah maklum bahwa itu, tidak dapat terpisahkan dari materi sebelumnya yang telah kita pelajari. Mencapai maksud tersebut maka, perlu diingatkan kembali definisi dari dua kata yaitu inovasi dan strategi.

Strategi berasal dari kata Yunani *strategos*, yang artinya *generalship*, yaitu sesuatu yang dilakukan oleh para jenderal untuk memenangkan pertarungan. Strategi berisi serangkaian taktik-taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Taktik tersebut sebagai upaya-upaya yang menggunakan pertimbangan sebelumnya dan berfokus pada dua objek yaitu kekuatan diri yang telah dimiliki; dan kekuatan serta kelemahan yang dimiliki oleh lawan (Fatimah 2021, hlm. 22).

Inovasi itu sendiri berasal dari kata Latin, yaitu *innovation*, yang berarti pembaruan atau perubahan (Kusnandi 2017, hlm. 134).



Gambar 7.1 Strategi Belajar Daring

(Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)

Dari definisi tersebut, mari kita generalisasikan definisi Strategi Inovasi Pendidikan bersama-sama?

Jadai, Strategi inovasi pendidikan adalah serangkaian cara yang digunakan dalam melakukan perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Oke, terima kasih untuk kontribusi anda. Sebelum kita lanjutkan, tidak ada salahnya kita memberikan sedikit tepuk tangan untuk semangat kita pada bahasan Materi Strategi Fasilitatif.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa dapat memahami definisi strategi secara umum dan strategi fasilitatif secara khusus

- b. Mahasiswa mampu menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi fasilitatif
- c. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan.
- d. Mahasiswa mampu mengemukakan alasan penggunaan strategi fasilitatif dalam inovasi pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media audio visual dan cetak untuk mempelajari strategi fasilitatif
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan hybrid
- d. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh fasilitas pendidikan dalam proses pembelajaran
 - Merumuskan faktor-faktor strategi fasilitatif
 - Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. Pengertian
 - Strategi berkaitan dengan pengarahannya (arah atau apa yang menjadi tujuan), pedoman (langkah untuk mencapai tujuan), kegiatan (kita melakukan apa), dan alokasi sumber (bidang atau sumber daya yang diusahakan) (Badeni 2014, hlm. 212).
 - Strategi fasilitatif, yakni strategi yang digunakan dalam inovasi dengan menyediakan fasilitas (Kristiawan 2018, hlm. 32). Strategi ini dapat

digunakan untuk inovasi fasilitas kurikulum (Fatimah 2021, hlm. 16).

b. Faktor-faktor keberhasilan strategi fasilitatif

- Strategi dapat berhasil dipengaruhi oleh faktor sarana dan sumber daya manusia, budaya, sikap, perilaku, dan kemampuan yang sesuai atau memadai (Badeni 2014, hlm. 211).
- Faktor-faktor dalam pembaruan (inovasi) ada delapan yaitu (1) peluang berbasis informasi (yang dianalisis), (2) pengarahan dan pemberdayaan, (3) *friendly facts*, melakukan pembaruan berdasarkan prosedur dan mekanisme tertentu, (4) berbagai perspektif mengantisipasi krisis dari berbagai sumber, (5) tim kerja dan saling percaya, (6) *stability in motion*, adanya keseimbangan yang sedang berjalan dan yang akan terjadi, (7) sikap dan perhatian, dan (8) tujuan dan komitmen (Amir 2017, hlm. 180).

D. Contoh

Dalam proses pembelajaran daring yang membutuhkan fasilitas belajar yang dapat menghubungkan antara dosen dan mahasiswa. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung maka dibutuhkan fasilitas berupa *el-learning*, aplikasi zoom, dan fasilitas internet. Oleh karena itu, perlu disediakan pembuatan *e-learning* bagi kegiatan belajar mengajar secara daring, aplikasi zoom, dan penyediaan koata internet serta jaringan yang kuat.



Gambar 7.2 Strategi Belajar Daring
 (Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)

E. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Telah diketahui strategi dalam inovasi pendidikan penting digunakan. Di antara jenis strategi yang dapat dipilih dalam inovasi adalah strategi fasilitatif. Jelaskan dengan bahasa sendiri, apa yang dimaksud dengan strategi fasilitatif dan berikan contohnya!
2. Mengapa strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan penting?
3. Masalah apa sajakah yang anda temukan dalam pendidikan saat ini?

4. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi fasilitatif?
5. Mengapa diterapkan strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan dan pembelajaran?
6. Coba anda jelaskan, apakah yang anda lakukan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan di era pandemi di daerahmu?

G. Saran

Dari materi yang telah dipelajari tentang strategi fasilitatif dalam inovasi pendidikan disarankan agar mampu memahami beberapa hal yaitu:

1. Definisi strategi fasilitatif
2. Tujuan menggunakan strategi fasilitatif,
3. Anda mampu merumuskan masalah fasilitas pendidikan yang dibutuhkan untuk menemukan inovasi fasilitas yang bermanfaat dalam menjawab masalah yang ada, pada akhirnya inovasi yang dihasilkan dapat terlaksana dengan optimal karena ketersediaan fasilitas.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes or recording important events for the day.

C. STRATEGI PEMAKSAAN (*POWER COERCIVE*)

1. Pengantar

Mempelajari materi Strategi Pemaksaan (*power coercive*) ini tentu anda sudah maklum bahwa itu, tidak dapat terpisahkan dari materi sebelumnya yang telah kita pelajari. Strategi digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki diri sendiri dan kelemahan yang dimiliki oleh lawan (Fatimah 2021, hlm. 22).

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media visual dan cetak untuk mempelajari strategi pemaksaan
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan konstruktivisme
- d. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi pemaksaan
 - Merumuskan faktor-faktor strategi pemaksaan

- Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. *Power coercive* (strategi pemaksaan), yaitu pola inovasi yang bertentangan dengan implementasi inovasi, baik kehendak, maupun ide, tanpa memikirkan keadaan yang sebenarnya. Pelaksana hanya sebagai objek utama, tanpa dilibatkan dalam proses perencanaan dan pelaksanaannya (Kennedy dalam Srilaksmi 2020, hlm. 29).
- b. Strategi paksaan yakni strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan (Kristiawan 2018, hlm. 32).
- c. Strategi paksaan yang digunakan agar semua komponen pendidikan melaksanakan pembaruan untuk mencapai tujuan pendidikan (Fatimah 2021, hlm. 16).
- d. Strategi paksaan, yakni melakukan inovasi dengan cara memaksa objek sasaran agar mau melakukan perubahan yang diharapkan (Firmansyah 2019, hlm. 664).

5. Contoh

Adanya pandemi COVID-19 memaksa pemerintah mengambil kebijakan untuk mengubah sistem pelaksanaan pembelajaran dari tatap muka menjadi belajar dalam jaringan internet (daring). Secara historis, pembelajaran daring bukanlah suatu hal yang baru bagi semua orang. Pembelajaran dengan konsep belajar jarak jauh ini sudah

pernah diterapkan sebelumnya oleh lembaga pendidikan di Indonesia, seperti Universitas Terbuka.

Kebijakan ini menjadi hal yang baru karena memang baru pertama kali ini dilakukan daring secara total pada satuan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi karena pandemi. Hal ini membutuhkan kesiapan sumber daya manusia, dan fasilitas belajar serta dukung semua pihak, mau atau tidak dan siap atau tidak, semua pihak, pendidik, peserta didik dan orangtua di sekolah harus melaksanakan kegiatan belajar daring sehingga kebijakan baru ini dapat terlaksana. Strategi yang digunakan untuk kegiatan daring dapat berbagai macam, misalnya menggunakan *e-learning*, *zoom*, dan *google class room*, dan lain-lain. Strategi ini memaksa pendidik dan peserta didik melaksanakannya dengan optimal walaupun belum siap dari aspek teknologi.



Gambar 7.3 Strategi Belajar Daring
(Sumber: pjj.uii.ac.id, 14 Oktober 2021)

6. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi pemaksanaan dan berikan contohnya!
2. Mengapa strategi pemaksaan diterapkan dalam inovasi pendidikan? Dan kapan dilaksanakan?
3. Masalah apa sajakah yang anda temukan berkaitan dengan strategi pemaksanaan?
4. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi pemaksaan?

7. Saran

Dari materi yang telah dipelajari dapat disarankan agar anda dapat memahami maksud dari strategi pemaksaan, dan mengetahui kapan waktu yang tepat untuk menerapkan strategi pemaksaan dalam inovasi pendidikan. Sangat diharapkan anda dapat memberikan contoh lain berkaitan dengan strategi pemaksaan dan mengemukakan alasan-alasan penggunaannya.

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

D. STRATEGI PENDIDIKAN NORMATIF *(NORMATIVE RE EDUCATIVE)*

1. Pengantar

Pendidikan merupakan sebuah proses mendidik, membimbing, dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada individu atau sekelompok individu melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara terencana, terprogram dan sistematis agar mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui proses mendidik, individu atau sekelompok individu dapat mandiri dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan sebuah strategi dalam inovasi yang dapat digunakan.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi pendidikan normative dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi pendidikan normatif dalam inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan media film dokumenter untuk mempelajari strategi inovasi pendidikan normatif

- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan konstruktivisme
- d. Menggunakan model pembelajaran kooperatif
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi pendidikan normatif
 - Merumuskan faktor-faktor strategi pendidikan normatif
 - Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. *Normative re educative* (pendidikan yang berulang secara normatif), yaitu strategi inovasi yang menekankan pada proses mendidik daripada hasil inovasi yang dikembangkan kepada pengguna agar ia mampu memahami setiap permasalahan perubahan baik sikap, keterampilan maupun nilai-nilai yang berguna (Kennedy dalam Srilaksmi 2020, hlm. 29).
- b. Strategi merupakan sebuah petunjuk proses melaksanakan kegiatan yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu kegiatan pengarahan (arah atau apa yang menjadi tujuan), pedoman (langkah untuk mencapai tujuan), kegiatan (kita melakukan apa), dan alokasi sumber (bidang atau sumber daya yang diusahakan) (Badeni 2014, hlm. 212).
- c. Strategi edukatif merupakan strategi yang digunakan untuk inovasi pendidikan dan pelatihan guru (Fatimah 2021, hlm. 16).

- d. Strategi pendidikan yakni perubahan sosial dalam pendidikan dilakukan untuk mencapai perubahan sosial (Kristiawan 2018, hlm. 32).
- e. Strategi pendidikan, maksudnya kita melakukan inovasi dengan cara menyampaikan informasi tentang fakta-fakta berkaitan dengan masalah pendidikan pada objek sasaran (Firmansyah 2019, hlm. 664).

5. Contoh

Dunia mengalami masalah wabah covid-19 yang berdampak pula pada pelaksanaan pendidikan. Dampak terbesar pada pendidikan adalah terhambatnya proses belajar mengajar pada kelas-kelas klasikal secara umum, karena kebijakan untuk tidak berkerumun dalam mencegah penyebaran virus.

Melalui strategi pendidikan, inovasi pembelajaran daring diberlakukan menggunakan berbagai aplikasi yang menarik. Pengajaran, penjelasan terhadap fakta ini kepada peserta didik dan masyarakat merupakan strategi yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan inovasi pembelajaran daring di era pandemic covid-19. Pendekatan pemahaman dan pembiasaan adalah salah satu solusi yang diambil untuk meningkatkan pemahaman peserta didik demi terlaksananya kegiatan belajar mengajar.

6. Latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi pendidikan normatif dan berikan contohnya!

2. Mengapa strategi strategi pendidikan normatif diterapkan dalam inovasi pendidikan?
3. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi pendidikan normatif?
4. Apa hubungannya konsep pendidikan dengan strategi inovasi dalam pendidikan?

7. Saran

Setelah mempelajari materi strategi pendidikan normatif diharapkan anda dapat menghubungkan konsep pendidikan untuk mengembangkan inovasi pendidikan guna mengatasi masalah pendidikan.



Gambar 7.4 Strategi Inovasi Belajar Daring
(Sumber: Artikula.id, 14 Oktober 2021)

CATATAN-CATATAN PENTING HARI INI

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes. It occupies most of the page below the header.

E. STRATEGI BUJUKAN (PERSUASIF)

1. Pengantar

Strategi bujukan merupakan salah satu jenis strategi inovasi pendidikan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi bujukan merupakan serangkaian taktik yang digunakan dengan membujuk objek sasaran agar mau melaksanakan perubahan bidang pendidikan yang dilakukan. Strategi bujukan berkaitan dengan cara mengajak oranglain untuk mengikuti perubahan dan melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan perubahan itu dengan optimal. Akan tetapi, mengajak oranglain untuk melakukan sesuatu yang baru tidaklah mudah, dibutuhkan berbagai alasan yang rasional dan pendekatan-pendekatan yang tepat sesuai dengan karakteristik individu atau kelompok.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami materi strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- b. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- c. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi bujukan dalam inovasi pendidikan
- d. Mahasiswa mampu mendeskripsikan kegunaan strategi bujukan dalam inovasi pendidikan.
- e. Mahasiswa mampu menggunakan strategi bujukan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan.

3. Strategi Pembelajaran

- a. Menggunakan contoh kasus untuk mempelajari strategi bujukan
- b. Menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi mahasiswa
- c. Menggunakan pendekatan personal
- d. Menggunakan model pembelajaran langsung
- e. Kegiatan belajar:
 - Penjelasan materi
 - Memperhatikan contoh pelaksanaan strategi bujukan
 - Merumuskan faktor-faktor strategi bujukan
 - Menjawab soal latihan.

4. Materi Pokok

- a. Strategi bujukan yakni perubahan yang dilakukan dengan cara membujuk objek sasaran agar dapat mengikuti dan melakukan perubahan (Kristiawan 2018, hlm. 32).
- b. Strategi persuasif yang menggunakan pendekatan persuasif atau bujukan (Fatimah 2021, hlm. 16).
- c. Strategi bujukan, yakni melakukan inovasi dengan cara membujuk agar sasaran dapat berubah mengikuti perubahan yang direncanakan (Firmansyah 2019, hlm. 664).
- d. Faktor-faktor strategi inovasi ada tiga yaitu: (a) keterbukaan; (b) pemutakhiran; dan (c) peningkatan kualitas. Keterbukaan itu sendiri meliputi kemampuan untuk beradaptasi, peningkatan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya. Pemutakhiran meliputi pengetahuan mengenai kemajuan terbaru tentang inovasi yang diterapkan, dan peningkatan

kualitas meliputi peningkatan proses dari inovasi, ketercapaian tujuan dasar dari inovasi, dan penggunaan teknologi baru (Rincon-Flores, E. G., Gallardo, K., & de la Fuente 2018, hlm. 2).

- e. Strategi yang digunakan dalam pengembangan inovasi dapat berhasil dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu (a) sarana dan sumber daya manusia; (b) budaya; (c) sikap; (d) perilaku; dan (e) kemampuan yang sesuai atau memadai (Badeni 2014, hlm. 211).

5. Contoh

Pada masa pandemi Covid-19 terdapat perubahan secara global dalam pendidikan di dunia. Kebijakan untuk melaksanakan proses pendidikan jarak jauh menggunakan media digital, seperti *e-learning* dan *google classroom* agar siswa tetap belajar. Namun, ada satu sekolah yang letaknya di daerah kecamatan yang tidak mau menggunakan media digital untuk melaksanakan proses belajar mengajar karena alasan belum terbiasa dan masih bertahan pada sistem pembelajaran tatap muka. Mengatasi hal tersebut maka dilakukan pendekatan personal dengan menanamkan pemahaman untuk membujuk pihak sekolah agar mau merubah sistem pembelajaran.

6. Latihan

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!
- a. Jelaskan yang dimaksud dengan strategi bujukan dan berikan contohnya!
 - b. Mengapa strategi bujukan diterapkan dalam inovasi pendidikan?

- c. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam inovasi pendidikan menggunakan strategi bujukan?
- d. Coba anda jelaskan, apa yang anda lakukan untuk membujuk masyarakat yang tidak mau melakukan perubahan?

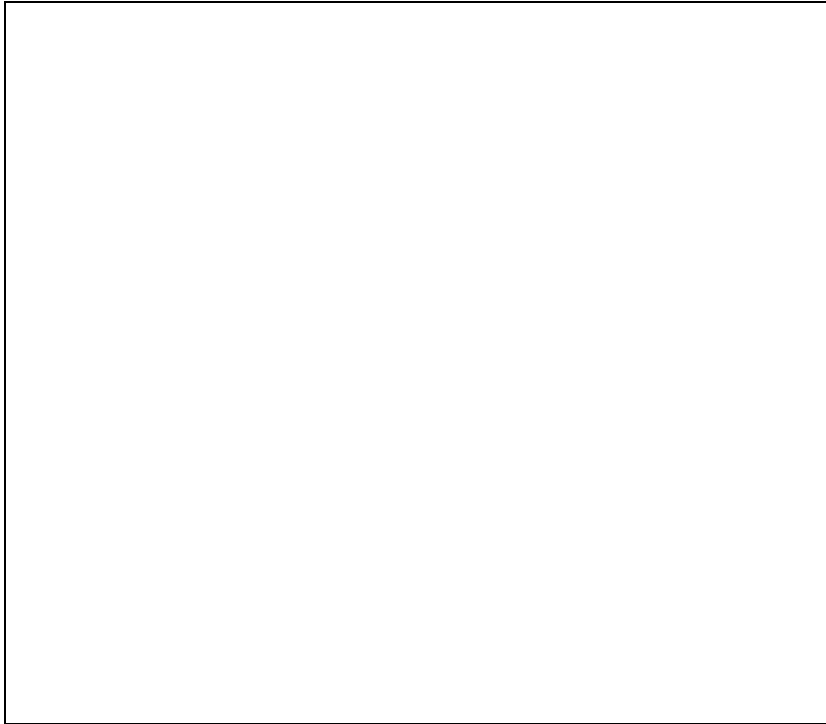
7. Saran

Setelah mempelajari materi strategi bujukan diharapkan anda dapat menggunakan berbagai pendekatan yang dapat digunakan untuk membujuk oranglain melakukan sesuatu yang baru.

CATATA



Gambar 7.5 Strategi Inovasi Belajar Daring
(Sumber: Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id)



F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Telah kita pelajari empat materi Strategi Inovasi Pendidikan melalui bahan ajar ini. Materi yang telah diuraikan diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang unggul, mudah dipahami, dan mudah dipraktikkan sehingga hasil belajar anda pada mata kuliah Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan tinggi dan secara praktis dapat dipraktikkan.

2. Saran

Bahan ajar yang dikembangkan ini masih terbatas pada materi Strategi Inovasi Pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar anda dapat menggunakan bahan ajar ini

dengan baik dan mencari referensi lebih banyak lagi untuk menambah wawasan pada materi yang lainnya.

REFERENSI

- Amir, M. Taufik. 2017. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Badeni. 2014. *Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fatimah, Ima Frima. dkk. 2021. “Strategi Inovasi Kurikulum; Suatu Tinjauan Teoretis.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 2 No.
- Hatip, Ahmad. 2020. “The Transformation of Learning During Covid-19 Pandemic Towards The New Normal Era.” In Indonesia: Journal UMSURABAYA.
- Kristiawan, Muhammad. dkk. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Jawa Timur: Wade Group.
- Kusnandi. 2017. “Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep Dare to Be Diffrent.” *Jurnal Wahana Pendidikan* Volume 4.
- Nafiriz, 24 Agustus 2021, www.nafiriz.co.id. 14 Contoh Poster Ide Kreatif dan Inovatif untuk Pendidikan Lebih Baikdi Era Baru.
- Srilaksmi, Ni Ketut Tri dan Kadek Bayu Indrayasa. 2020. “Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Strategi Mutu Pendidikan.” *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu* Vol.1 No.

BIODATA PENULIS

1. BIODATA PENELITI PERTAMA

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
2	Pangkat/Jabatan	Penata Madya/ III.d/Lektor
3	NIP	197611052007102002
4	Jenis Kelamin	Perempuan
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kayu Agung (OKI), 05 November 1976
6	Alamat Rumah	Jalan Sei Selan Lorong Akbar No. 1495 RT. 2 RW. 01 Palembang
7	Nomor Telepon	08117813000
8	Alamat <i>e-mail</i>	mardiahastuti_uin@radenfatah.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PENELITI PERTAMA

Jenis Pendidikan	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IAIN Raden Fatah Palembang	IAIN Raden Fatah Palembang	UIN Raden Fatah Palembang
Bidang Ilmu	Tafsir Hadits	Pendidikan Agama	Pendidikan Agama

		Islam (PAI)	Islam (PAI)
Tahun Lulus	2000	2014	2016

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian
1	2000	Perspektif Al-Quran dalam Fitrah Manusia
2	2004	Metodologi Pengajaran PAI di PRPCN Palembang
3	2011	Kepatuhan Mahasiswa Jurusan PGMI TA 2009-2010 Pada Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang dalam Penulisan Daftar Pustaka
4	2012	Pengembangan Model Pembelajaran Kemampuan Otak Bagi Manusia
5	2015	Bias Jender dalam Buku Teks Pelajaran PAI di MI Kurikulum 2013
6	2016	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
7	2017	-
8	2018	Implementasi Pendidikan Karakter di

		MIN Sekotamadya Palembang
9	2020	Implementasi Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK Muhammadiyah Pagaram
10	2021	Peran Pendidikan Islam dapat Mengatasi Sikap Agresi Pecandu Narkoba
11	2021	<i>Implementation and Reinforcement of Student Character Education in Palembang City</i>

2. BIODATA PENELITI KEDUA

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. H. Fajri Ismail, M.Pd.I
2	Pangkat/Jabatan	Lektor Kepala/IV.A
3	NIP	197602232005011008
4	Jenis Kelamin	Laki-laki
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sukamoro, 23 Maret 1976
6	Alamat Rumah	Jalan Sei Selan Lrg. Akbar No. 1495 RT. 2 RW. 01 Palembang
7	Nomor Telepon	0811718669
8	Alamat <i>e-mail</i>	fajriismail_uin@radenfatah.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PENELITI KEDUA

Jenis Pendidikan	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IAIN Raden Fatah Palembang	IAIN Raden Fatah Palembang	Universitas Negeri Jakarta (UNJ)
Bidang Ilmu	Dakwah	Pendidikan	Pendidikan
Tahun Lulus	1999	2005	2015

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian
1	2015	Penerapan Teknik Pemecahan Masalah Model Polya terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 46 Palembang
2	2017	<i>The Effect of Mind Mapping Learning Strategy to Students Learning Result on Excretory System Material at XI Class</i>
3	2018	Pelaksanaan Kurikulum JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) Al-Furqon Palembang
4	2019	Pengaruh Lingkungan Belajar di Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata

		Pelajaran Fiqih Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuasin
5	2020	Peran Guru di Era Revolusi 4.0 Dalam Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba di Madrasah Ibtidaiyah
6	2020	<i>The Characteristics the Reliagius Laboratory Tahfiz Program in Developing Students Potencial of Raden Fatah State Islamic University of Palembang</i>
7	2020	<i>Unsupervised Data Minim With K-Medoids Method in Mapping Areas of Student and Teacher Ratio in Indonesia</i>
8	2020	<i>Teaching Material Deelopment of Reseach Based Learning</i>
9	2021	Peran Pendidikan Islam dapat Mengatasi Sikap Agresi Pecandu Narkoba
10	2021	<i>Implementation and Reinforcement of Student Character Education in Palembang City</i>