

MENINGKATKAN KREATIFITAS PESERTA DIDIK DENGAN INOVASI PEMBELAJARAN DALAM BIDANG EKONOMI

Dian Eka Prasastianta

MAN Wlingi, email: ekaprasastiantadian@gmail.com

Abstrak

Pengertian inovasi pembelajaran adalah penemuan yang bisa berupa sesuatu ide, barang, kejadian, dan metode sebagai hal yang baru bagi dunia pendidikan. Dalam rangka membuat inovasi pembelajaran diperlukan adanya peran dari berbagai sektor diantaranya pendidik, peserta didik, fasilitas dan lingkup sosial masyarakat. Tahap-tahap proses inovasi menjadi inspirasi bagi pendidik ekonomi dalam menciptakan classroom management dalam pembelajaran ekonomi. Untuk ini maka dua hal yang harus diperhatikan untuk berhasilnya penerapan inovasi adalah peserta didik harus berperan secara aktif dalam pembelajaran dan perbedaan individual peserta didik harus diakomodasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam rangka membuat inovasi pembelajaran diperlukan adanya peran dari berbagai sektor diantaranya pendidik, peserta didik, kurikulum, fasilitas dan lingkungan sosial masyarakat. Untuk melakukan inovasi pembelajaran langkah yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengidentifikasi peserta didik antara yang aktif, biasa dan kurang aktif dan mengidentifikasi peserta didik dari kemampuan akademik pintar, biasa dan kurang pintar.

Kata Kunci: *Inovasi pembelajaran, pendidik, peserta didik*

Tidak bisa diragukan lagi bahwasanya manusia tak akan terlepas dengan mengeksplorasi segala sumber daya yang dimilikinya. Dengan cara mencurahkan segala daya dan kemampuannya untuk selalu berinovasi menemukan sesuatu yang baru yang dapat membantu hidupnya menjadi lebih baik. Jika manusia tidak menggali segala kemampuannya maka ia akan tertinggal bahkan tergerus oleh zaman yang selalu berkembang.

Dalam proses pendidikan persekolahan, kegiatan pembelajaran memiliki peran yang amat penting. Jika proses pembelajaran berlangsung tidak baik, dapat dipastikan hasil pendidikan juga tidak baik, tidak berkualitas, dan juga tidak relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi di dunia nyata. Karena proses pembelajaran memegang peran yang amat penting dalam pendidikan, implikasinya guru dan peserta didik merupakan fihak-fihak yang amat penting dalam

menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Mengapa penentu keberhasilan proses pembelajaran itu terletak di tangan guru dan peserta didik? Karena proses pembelajaran yang baik merupakan proses yang interaktif dan dialogis. Jika pihak-pihak yang terlibat di dalamnya tidak siap untuk itu dan juga tidak memiliki partisipasi secara aktif, maka proses itu akan “kontraproduktif” – tidak membuahkan hasil yang maksimal atau bahkan dapat membuahkan hasil yang sifatnya justru tidak mendidik. Dalam proses seperti itu, dengan tidak disadari dapat terjadi transfer nilai-nilai negatif dalam proses pembelajaran. Agar dapat mencegah terjadinya *transfer of negative value* dalam proses pembelajaran, guru perlu melakukan inovasi dalam proses itu secara sistemik dan berkelanjutan. Untuk dapat melakukannya guru perlu memahami:

1. Hakikat pembelajaran untuk bidang studi masing-masing;
2. Berbagai teknik dan metode pembelajaran;
3. Prinsip-prinsip pembelajaran;
4. Cara-cara menerapkan manajemen kelas secara efektif;
5. Penerapan prinsip-prinsip teori belajar seperti kapan harus melakukan *reinforcement*, *punishment*, pemberian motivasi secara kolektif, melakukan *cognitive dissonance*, teknik untuk menguasai siswa di kelas ketika berlangsung proses pembelajaran, dan sebagainya.
6. Makna profesionalisme dan juga kepemimpinan (*leadership*) yang baik dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI

Penulisan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, menurut Bogdan dan Biklen (dalam Akbar, 2007) “penelitian kualitatif acap kali disebut *naturalistic* sebab peneliti tertarik menyelidiki peristiwa-peristiwa sebagaimana terjadi secara *natural*”. Pendekatan kualitatif ini dipilih dengan alasan berikut: (1) realitas yang ada pada dasarnya bersifat ganda, terkonstruksi dan holistik; (2) antara orang yang mengetahui (*knower*) dan apa yang

diketahui (*known*) bersifat interaktif dan tak terpisahkan; (3) hanya waktu dan konteks yang memungkinkan berkaitan dengan hipotesis kerja; (4) semua entitas yang ada dalam kondisi saling simultan sehingga hampir-hampir tidak mungkin membedakan antara sebab dengan akibat; dan (5) penelitian pada dasarnya tidak bebas nilai. (Lincoln dan Guba, dalam Akbar, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Inovasi Pendidikan.

Banyak para ahli yang merumuskan pengertian tentang inovasi. Everett M. Rogers (2013) menyebut “*Innovation as an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or another unit of adoption*”. Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.

Ibrahim (2013) mengatakan bahwa inovasi adalah penemuan

yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Abdulhak (2006) menyatakan bahwa inovasi pendidikan sebagai “suatu perubahan yang baru dan secara kualitatif berbeda dari hal (yang ada) sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan”.

Pemberian pengalaman kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah memang harus direncanakan secara sadar. Mengapa begitu? Agar pengalaman itu dapat direncanakan, diimplementasikan, dan dievaluasi dilihat dari aspek kekiniannya, ketepatannya, dan keefektifannya bagi upaya pembentukan hasil belajar yang berkualitas. Tanpa ada upaya yang sadar dengan disertai komitmen yang tinggi, kita sebagai guru, mustahil akan mampu memberikan pengalaman yang berharga bagi para siswa kita. Jika para siswa tidak memiliki pengalaman yang



berharga bagi kehidupannya dapat dipastikan bahwa mereka itu tidak akan mampu mandiri, tidak berani mengambil resiko dalam hidupnya.

Manusia (termasuk juga para siswa kita tentunya) adalah makhluk Tuhan yang amat unik. Hal ini terjadi karena manusia dilengkapi dengan daya pikir, perasaan, dan emosi. Unsur-unsur psikologis itu yang membedakan antara manusia dan makhluk Tuhan yang lainnya. Akibatnya, dalam memahami proses belajar, tak satupun teori yang secara komprehensif dapat menjelaskan bagaimana terjadinya proses belajar secara tuntas. Agar kita dapat mendorong proses pembelajaran yang mampu melahirkan lulusan yang memiliki kompetensi tinggi, kita perlu mengenal bagaimana sebenarnya terjadinya proses belajar pada siswa. Proses belajar yang baik, menurut Gagne (2005) diawali dari fase motivasi. Jika motivasi tidak ada pada siswa, sulit akan diharapkan terjadi proses belajar dalam diri mereka. Dari motivasi ini akan lahir harapan-harapan terhadap apa yang dipelajarinya. Jika siswa memiliki

harapan yang tinggi, menurut teori dan berbagai penelitian, ada kemungkinan untuk berhasil dalam belajarnya. Oleh sebab itu, tugas utama guru dalam melakukan inovasi pembelajaran untuk menjamin terjadinya hasil belajar yang optimal pada siswa ialah menghidupkan motivasi belajar pada siswa.

Sebaliknya, jika kinerja itu jelek berarti seorang siswa kurang berhasil dalam mengikuti proses belajar di sekolah. Kalau hal ini terjadi, ia akan memperoleh umpan balik (feedback). Jika seseorang dapat memanfaatkan dan mampu belajar dari umpan balik, berarti dia dapat melakukan proses belajar secara mandiri. Dalam keadaan seperti ini ia mampu belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*).

Proses pembelajaran di sekolah yang memiliki tujuan untuk membentuk lulusannya agar memiliki kompetensi dapat memanfaatkan teori Gagne tersebut di atas. Untuk kepentingan pembelajaran, yang dapat memungkinkan siswa menjadi mandiri setelah lulus dari sekolah, guru perlu memperkuat masing-masing tahap

proses pembelajaran. Di sinilah perlunya diadakan inovasi pembelajaran.

Dilihat dari model pembelajarannya, guru perlu melakukan kegiatan proses pembelajaran secara interaktif, dan dinamik. Artinya jangan sampai guru mengajar hanya mengandalkan sistem ceramah dari waktu ke waktu. Kalau hal ini terjadi, maka proses pembelajaran akan terjebak pada model *banking concept of education* (Freire, 2002). Dalam *banking concept of education* proses belajar-mengajar tidak akan mampu memberdayakan siswa, karena tugas penting guru adalah hanya membuat deposito informasi dan atau pengetahuan pada benak siswa tanpa harus mengetahui untuk apa semua informasi dan atau pengetahuan itu diberikan kepada mereka. Model pembelajaran yang demikian jelas tidak dapat digunakan untuk menanamkan kesadaran untuk belajar lebih jauh, sikap kreatif dan inovatif pada para siswa kita. Untuk menghindarkan diri dari proses pembelajaran model *banking concept of education*, seorang

guru perlu mengadopsi dan menjawab empat pertanyaan instruksional yang dikemukakan Tyler (2007) berikut ini:

1. What educational purposes should the school seek to attain ?
2. What educational experiences can be provided that are likely to attain the purposes ?
3. How can these educational experiences be effectively organized ?
4. How can we determine whether these purposes are being attained ?

Untuk menjawab pertanyaan yang pertama, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, antara lain:

1. Lakukan studi tentang siswa itu sendiri untuk mengetahui karakteristik mereka
2. Lakukan studi tentang kehidupan kontemporer di luar sekolah (masyarakat).
3. Gunakan bantuan filsafat tertentu dalam menentukan tujuan pembelajaran;

4. Gunakan bantuan teori psikologi dalam menentukan tujuan pembelajaran.

Kemudian dalam menjawab pertanyaan kedua, bagaimana pengalaman belajar harus dipilih dalam pembelajaran, kita perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu:

1. Pengalaman belajar yang diberikan harus membuka peluang bagi siswa untuk mempraktikannya;
2. Dengan mencapai tujuan belajar melalui pengalaman yang telah dipilih, siswa harus mendapatkan kepuasan;
3. Pengalaman belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus berada pada tingkat jangkauan daya pikir siswa;
4. Banyak pengalaman belajar yang berbeda yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama;
5. Pengalaman belajar yang sama akan membawa hasil belajar yang berbeda-beda bagi siswa.

Untuk menjawab pertanyaan yang ketiga, bagaimana pengalaman belajar harus diorganisasikan, ada paling tidak tiga persoalan yang harus diperhatikan: *continuity, sequence, dan integration*. Akhirnya untuk pertanyaan yang keempat, terkait dengan evaluasi pembelajaran. Hal yang penting dalam evaluasi pembelajaran ialah hindarilah *error of measurement* sampai sekecil mungkin. Untuk dapat demikian kita tidak dapat mengandalkan pada paper and pencil tests saja. Lebih jauh dari itu bentuk-bentuk evaluasi non-tes akan banyak membantu kita untuk melihat apakah para siswa kita telah memiliki jiwa dan sikap kreatif dan inovatif setelah mengikuti proses pembelajaran selama kurun waktu tertentu. Jika empat pertanyaan itu dapat diadopsi dan diadaptasikan dengan mengubah setting sekolah atau setting kelas di sekolah menjadi miniatur kehidupan di mana para siswa kelak akan berperan, kemungkinan besar guru terjebak pada proses pembelajaran model banking concept of education akan dapat dihindarkan. Dengan mencoba menjawab empat pertanyaan itu ke

dalam agenda aksi proses pembelajaran di setting kelas yang riil, seorang guru akan mampu menanamkan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada lulusan sekolah yang memiliki wawasan, jiwa dan sikap yang kreatif dan inovatif.

Begitu juga komponen siswa, perlu diberdayakan dan memberdayakan diri agar proses pembelajaran dapat berjalan secara dinamik, dan sinergis. Pemberdayaan siswa dapat dilakukan oleh siswa sendiri dan juga dapat dilakukan oleh guru dan atau sistem belajar yang ada. Jika sistem belajar dapat menciptakan kondisi agar siswa selalu berperilaku akademik secara kritis - analitik, sintetik, holistik, maka proses pembelajaran di sekolah akan mampu melahirkan para lulusan yang memiliki daya adaptasi yang tinggi dengan lingkungan barunya. Sebaliknya, jika di sekolah tidak tercipta sistem belajar yang kondusif dan inovatif, siswa akhirnya tidak akan tumbuh dan juga tidak akan berkembang menjadi insan yang kritis yang memiliki kemampuan belajar untuk belajar.

Akhirnya dari komponen materi atau kurikulum, pembelajaran di sekolah perlu melihatnya sebagai bahan ajar dalam arti yang luas dan dinamik. Hal ini berarti bahwa guru dan siswa secara sinergis perlu mengembangkan kurikulum yang ada majadi kegiatan belajar baik secara ideal, instruksional, maupun secara eksperiensial. Output pendidikan kita akan memiliki jiwa dan sikap kreatif-inovatif jika pada waktu mereka belajar di sekolah memiliki pengalaman kurikuler yang relevan dan aktual dengan tantangan nyata kehidupan. Hal ini baru dapat terjadi jika ada proses pengembangan bahan ajar secara profesional untuk kepentingan proses pembelajaran. Materi ajar atau kurikulum yang tidak pernah dikembangkan oleh guru secara sistematis akan mewariskan pengalaman belajar yang ketinggalan jaman. Kalau para siswa mewarisi informasi, pengetahuan, dan atau ilmu pengetahuan dalam format pengalaman belajar yang tidak relevan dengan tuntutan jaman, jangan berharap akan tumbuh sikap kreatif-inovatif di kalangan siswa. Apalagi mulai saat ini

semakin terasa bahwa perkembangan masa depan tidak pernah lagi berjalan linier sebagaimana pernah terjadi pada kurun waktu dua dekade terakhir.

Bagaimana Membuat Inovasi Pendidikan.

Dalam rangka membuat inovasi pendidikan diperlukan adanya peran dari berbagai sektor diantaranya:

1. Guru

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam suatu inovasi pendidikan, gurulah yang utama dan pertama terlibat karena guru mempunyai peran yang luas sebagai pendidik, sebagai orang tua, sebagai teman, sebagai dokter, sebagai motivator dan lain sebagainya.

2. Siswa

Sebagai obyek utama dalam pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar, siswa memegang peran yang sangat dominan. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan

inovasi pendidikan sampai dengan penerapannya, siswa perlu diajak atau dilibatkan.

3. Kurikulum

Perubahan itu hendaknya sesuai dengan perubahan kurikulum atau perubahan kurikulum diikuti dengan pembaharuan pendidikan dan tidak mustahil perubahan dari kedua-duanya akan berjalan searah.

4. Fasilitas

Fasilitas, termasuk sarana dan prasarana pendidikan, tidak bisa diabaikan dalam proses pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, jika dalam menerapkan suatu inovasi pendidikan, fasilitas perlu diperhatikan.

5. Lingkup Sosial Masyarakat.

Dalam menerapkan inovasi pendidikan, ada hal yang tidak secara langsung terlibat dalam perubahan tersebut tapi bisa membawa dampak, baik positif maupun negatif, dalam pelaksanaan pembaharuan pendidikan Masyarakat secara langsung atau tidak langsung,

sengaja maupun tidak, terlibat dalam pendidikan.

Contoh Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Ekonomi.

Tahap-tahap proses inovasi menjadi inspirasi bagi guru ekonomi dalam menciptakan *Classroom Management* dalam pembelajaran ekonomi. Untuk ini maka dua hal utama yang harus diperhatikan untuk berhasilnya penerapan inovasi adalah:

- 1) Siswa harus berperan secara aktif dalam pembelajaran.
- 2) Perbedaan individual siswa harus diakomodasi.

Untuk dapat memenuhi dua hal tersebut, maka langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah:

- a) Mengidentifikasi siswa antara yang aktif, biasa dan kurang aktif.
- b) Mengidentifikasi siswa dari kemampuan akademik: pintar, biasa dan kurang pintar.

Memperhatikan hal di atas, maka pembelajaran model ini tidak dapat dilakukan hanya dengan model

belajar klasikal yang menggunakan metoda ceramah (mono metoda), karena dengan model seperti itu siswa lebih banyak pasif yang sangat bertolak belakang dengan ciri dari model pembelajaran inovasi dengan kreatif dan produktif.

Metode pembelajaran dapat digunakan secara bervariasi, antara lain metoda diskusi, metoda role playing, metoda pemberian tugas, metoda kerja kelompok, metoda karyawisata, metoda demonstrasi dan metoda eksperimen. Sedangkan pada prakteknya, agar inovasi dengan daya kreatif dan produktif dimiliki oleh seluruh siswa, maka siswa dapat dibentuk kelompok belajar dengan alternatif berikut:

- 1) Kelompok belajar atau kelompok tugas siswa, yang terdiri dari satu kelompok beranggotakan siswa yang aktif, satu kelompok yang beranggotakan siswa yang biasa-biasa saja dan satu kelompok yang beranggotakan siswa yang kurang/tidak aktif atau dilihat dari kemampuan akademiknya yaitu antara siswa yang pintar, sedang dan kurang

pintar. Pembentukan kelompok model ini, adalah dimaksudkan untuk melihat perbedaan hasil model pembelajaran. Tentu saja pengelompokan model pertama ini tidak dapat dipertahankan selamanya, karena hal ini bisa menimbulkan rasa kurang percaya diri atau percaya diri yang berlebihan (*over confidence*) dari kelompok tertentu. Oleh karena itu guru harus dapat memvariasikan kegiatan belajar dengan kelompok model kedua.

2) Kelompok belajar atau kelompok tugas siswa, yang terdiri dari beberapa kelompok yang didalamnya beranggotakan percampuran dari ketiga karakteristik siswa di atas. Model pengelompokan ini dapat menghilangkan perasaan negatif seperti halnya pada pengelompokan model pertama, namun dengan syarat siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik dari siswa lainnya tidak boleh terlalu dominan atau menganggap remeh siswa lainnya. Disini siswa tersebut harus dapat menjadi pembimbing bagi siswa yang kurang. Untuk efektifnya model pengelompokan ini, maka guru harus

berperan aktif dengan cara melakukan monitoring terhadap kerja kelompok. Baik pada pengelompokan siswa model pertama maupun kedua, guru dapat memberikan materi kajian yang merangsang lahirnya ide dengan topik yang berbeda walaupun pokok bahasannya sama.

KESIMPULAN.

Dari uraian diatas bisa disimpulkan :

1. Pengertian inovasi pendidikan adalah penemuan yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi dunia pendidikan.
2. Dalam rangka membuat inovasi pendidikan diperlukan adanya peran dari berbagai sektor diantaranya : guru, siswa, kurikulum, fasilitas dan lingkungan sosial masyarakat
3. Contoh Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Ekonomi.

Untuk melakukan inovasi pendidikan langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah:

- a) Mengidentifikasi siswa antara yang aktif, biasa dan kurang aktif
- b) Mengidentifikasi siswa dari kemampuan akademik: pintar, biasa dan kurang pintar.

DAFTAR PUSTAKA

- _____.2012. *Behavioral economics and decision making: Applying insights from psychology to understand how people make economic decisions*. Journal Economic Psychology, (Online) Vol 29, 613-618, (www.elsevier.com/locate/joep, diakses 03 Mei 2016)
- Freire, P. 2002. *Pedagogy of the Oppressed*. Translated by Myra Bergman Ramos. New York: Herder and Herder.
- Gagne, R.M. 2005. *Essentials of learning for Instruction: Expanded Edition*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran. [Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur. Pend. Luar Biasa/19620906198601](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._luar_biasa/19620906198601)
- [Ahmad Mulyadiprana/Pdf/Inovasi Pendidikan Pembelajaran, 2 Juli 2016](#)
- Kaifa.Sudjana, nana dan Ahmad Rivai. 2008. *Upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan dan pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Unggul. Bandung: 2003
- Tyler, R.W. 2007. *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press