

# PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARANDI SDIT MUHAMMADIYAH KOTA CIREBON

Anita Putri Hamzah <sup>1</sup>, Niyang Ayu Firdiana<sup>2</sup>

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: [anitahamzah25@gmail.com](mailto:anitahamzah25@gmail.com)

---

## *Abstrak*

This research is a literature study with a descriptive qualitative research type with a literature review that seeks to describe the role of educational innovation in digital technology-based learning. In this study, the authors used various written sources such as articles, journals, and documents that were relevant to the study in this study. This literature study focuses on the role of educational innovation, digital technology in education, and the use of technology in education. The results of the study show that innovation is a process of renewal and change. The world of education requires innovation to continue to grow and be able to keep up with developments in other fields. The use of technology has both positive and negative impacts. The resulting impacts can be focused on positive things and minimize negative impacts if there is good cooperation from various parties so that the use of technology is according to its purpose. The role of educational innovation in digital technology-based learning is very important. Innovation is needed so that the use of digital technology can be carried out optimally and comprehensively. It is hoped that all elements of society can support and collaborate to optimize various educational innovations based on digital technology. The presence of technology at this time, it is hoped, can be put to good use by all parties such as teachers and students Other educators.

*Keywords: Education, Technology, Impact.*

## *Abstrak*

Penelitian ini merupakan studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan kajian kepustakaan yang berusaha menggambarkan peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Pada penelitian ini, penulis menggunakan berbagai sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen yang relevan dengan kajian pada penelitian ini. Studi literatur ini fokus pada peran inovasi pendidikan, teknologi digital pada pendidikan, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hasil studi menunjukkan bahwa inovasi merupakan proses pembaruan dan perubahan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif. Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya. Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital sangatlah penting. Inovasidibutuhkan agar pemanfaatan teknologi digital bisa dilakukan secara optimal dan menyeluruh. Diharapkan kepada seluruh elemen masyarakat dapat mendukung dan melakukan kerjasama untuk mengoptimalkan berbagai inovasi pendidikan yang berbasis teknologi digital. Kehadiran teknologi saat ini, harapannya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak seperti guru dan pelaku pendidikan lainnya.

*Kata Kunci: Pendidikan, Teknologi, Dampak.*

---

## **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin tidak terbayangkan oleh kemampuan akal manusia biasa, oleh karena itu diperlukan suatu

pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sebagai cara untuk mengimbangi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Lembaga pendidikan formal, nonformal dan informal sebagai wahana penghasil sumber daya manusia dengan semua unsur penyelenggaraannya merupakan salah satu kunci dalam menghadapi era teknologi dan informasi.

Selanjutnya tenaga pendidik wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mentransfer materi pelajaran kepada para peserta didik, sehingga para peserta didik belajar dalam proses pembelajaran akan lebih bermakna atau dengan kata lain paradigma mengajar akan lebih cenderung kepada “student center” bukan sebaliknya cenderung kepada “teacher center”, karena jaman yang mempengaruhi keadaan.

Harus ada perubahan atau inovasi dalam pembelajaran sosiologi, supaya bagi para calon pendidik atau yang telah menjadi pendidik bahwa pekerjaan sebagai pengajar, pendidik, dan pembimbing harus menjadi sebuah profesi, mau melakukan inovasi-inovasi agar nantinya dalam proses pembelajaran sosiologi tidak terasa tabu atau membosankan, melainkan menjadi kesenangan tersendiri bagi peserta didik.

Guru harus selalu mengadakan inovasi-inovasi dalam memberikan materi pelajaran sosiologi, pada tahun 90-an di era teknologi sebelum berkembang dengan pesat seperti sekarang ini guru dalam memberikan materi pembelajaran sosiologi kepada peserta didik di jenjang SMA dengan metode yang itu-itu saja tentu saja itu dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran sosiologi, tanpa ada perubahan. Untungnya di tahun 2019 ini teknologi yang semakin hari semakin pesat, peserta didik dapat memanfaatkan pesatnya laju teknologi untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran sosiologi, seperti menggunakan media video atau gambar yang nantinya siswa dituntut untuk menganalisis isi video atau gambar tersebut sehingga jalannya proses pembelajaran akan semakin hidup dan tidak terpangku kepada guru saja. Lembaga pendidikan formal, nonformal dan informal sebagai wahana penghasil sumber daya manusia dengan semua unsur penyelenggaraannya merupakan salah satu kunci dalam menghadapi era teknologi dan informasi. Selanjutnya tenaga pendidik wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mentransfer materi pelajaran kepada para peserta didik, sehingga para peserta didik belajar dalam proses pembelajaran akan lebih bermakna.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah, metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh karenanya, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensi. Sumber data menggunakan kajian kepustakaan dan observasi secara langsung ke tempat untuk melihat fenomena kondisi di lapangan yang ada. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL:**

Hasil penelitian ini berasal dari guru di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon. Guru kelas dipilih untuk diwawancarai data tentang penggunaan teknologi dalam inovasi

pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara digunakan untuk pelaksanaan, kendala dan solusi dalam melakukan layanan bimbingan konseling di sekolah. Teknik observasi digunakan untuk mengamati proses pelaksanaan penggunaan teknologi yang dilakukan oleh guru. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data berupa profil sekolah, dokumen. Berdasarkan hasil instrument yang peneliti lakukan, maka dapat di deskripsikan hasil temuan tersebut sebagai berikut.

- a. Guru sudah memberikan inovasi pendidikan dalam penggunaan teknologi di pembelajaran seperti guru di kelas 4 SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon sudah berinovasi membuat web yang berisi materi bahan ajar kepada siswa
- b. Sekolah sudah memberikan fasilitas sarana prasarana mendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer, headseat, dan tablet di sekolah tersebut.
- c. Guru sudah cukup baik mengoptimalkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknolog seperti media power point, video pembelajaran, quiziz.

## **PEMBAHASAN**

### **Inovasi Pendidikan**

Inovasi adalah proses kebaruan dalam segala bidang pembangunan suatu bangsa. Inovasi merupakan pengembangan pengetahuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem yang baru secara signifikan (Chehade et al., 2020, p. 2). Inovasi juga berkaitan dengan modernisasi, dimana modernisasi dapat terwujud dari kemunculan inovasi pada masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan serta teknologi (Rusdiana, 2014, p. 26). Inovasi adalah suatu ide, kejadian, barang, atau metode yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Proses inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan adanya inovasi dan menerapkan inovasi pendidikan tersebut (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 16-24).

Inovasi merupakan suatu proses yang akan terus terjadi karena melibatkan beberapa faktor yang berasal dari dalam diri manusia atau dari luar diri manusia. Faktor dari dalam diri manusia berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Faktor dari luar diri manusia berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada lingkungan manusia. Interaksi kedua faktor tersebut menyebabkan adanya inovasi yang terus berlangsung. Pendidikan menjadi sarana untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang siap dengan tantangan zaman, sehingga pendidikan harus dapat mengakomodir perubahan zaman (Kadi & Awwaliyah, 2017, p. 153). Sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Untuk mencapai hal itu diperlukan. Strategi inovasi pendidikan terdiri dari empat macam, yaitu strategi fasilitas, strategi pendidikan, strategi bujukan, dan strategi paksaan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 31). Penentuan suatu strategi harus berdasarkan kebutuhan yang ada karena strategi memegang peran penting untuk menentukan efektivitas inovasi yang ada. Strategi inovasi

dalam pendidikan harus dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi yang cerdas dan pemanfaatan potensi yang ada untuk mewujudkan proses pembelajaran dan praktik pembelajaran yang lebih baik. Strategi inovasi yang kuat harus didukung dengan model prioritas pemerintah yang berkaitan dengan mengidentifikasi agen utama perubahan dan pendukungnya, memahami kebijakan stakeholder, meminimalisir masalah yang ada, dan menyusun serta menggunakan pendekatan yang efektif agar dapat mengukur dan pengembangan inovasi dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan mampu mewadahi banyak potensi yang ada, karena kebijakan pendidikan menjadi salah satu strategi inovasi pendidikan. Keberhasilan inovasi pendidikan membutuhkan dukungan dan bantuan pemangku kepentingan, seperti masyarakat, swasta, dan pemerintah. fondasi berupa sistem yang kuat dan efisien. Inovasi pendidikan berkaitan dengan teknologi digital. Inovasi pendidikan memerlukan pemikiran kritis, kreatif, dan imajinatif.

Sistem pendidikan abad 21 berfokus pada inovasi yang dapat mengubah sistem pendidikan dengan kualitas lebih baik (Litster et al., 2020, p. 149). Kualitas pendidikan perlu ditingkatkan dalam kurikulum sehingga dapat menghasilkan siswa dengan keterampilan kompetensi abad 21, sehingga inovasi pendidikan menjadi hal yang ditekankan dan diutamakan dalam bidang pendidikan. Inovasi pendidikan dapat didukung dengan adanya inovasi pada budaya sekolah, namun kajian mengenai budaya sekolah dalam bidang pendidikan masih jarang karena banyak pihak yang masih mempertanyakan budaya sebagai inovasi dalam pengaturan pendidikan.

Ciri-ciri inovasi sosiokultural dalam pendidikan mengacu pada himpunan nilai, kepercayaan, adat istiadat dan norma perilaku yang terdapat dalam suatu kelompok sosial dalam lingkungan sekitarnya dimana populasinya dapat diringkas menjadi lima kategori. Kategori ini melibatkan kepribadian individu, interaksi, kolaborasi dan kerja tim, dukungan dan kepemimpinan seorang guru. Kerjasama dan kolaborasi menjadi kunci keberhasilan untuk proses perubahan yang ada Pengaruh budaya banyak terlihat dalam pengembangan kurikulum. Kolaborasi, kerjasama, dan interaksi antara guru, masyarakat, dan pemangku kepentingan terbukti meningkatkan kepercayaan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Hal ini juga akan berdampak pada pemahaman siswa yang semakin berkembang dan kreatif. Dukungan dari teman sebaya, kepala sekolah, masyarakat, manajemen pendidikan kabupaten dan kota, pemerintah, organisasi lain dan lingkungan sekolah dipandang sebagai faktor penting untuk menumbuhkan budaya inovasi dalam pendidikan (Fuad et al., 2020, p. 11).

Pendidikan dasar yang berkualitas tinggi memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan dan mendorong sebuah inovasi baik dalam sektor pengetahuan maupun industri kreatif. Nilai- nilai budaya suatu bangsa akan memodernisasi hubungan antara pendidikan dan kreativitas (Bendapudi et al., 2018, p. 217). Berdasarkan penjelasan mengenai inovasi pendidikan dapat disimpulkan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu keharusan. Inovasi dan pendidikan adalah dua hal yang saling berkesinambungan satu sama lain. Untuk dapat memaksimalkan inovasi yang ada diperlukan strategi yang tepat dan kerjasama berbagai pihak, salah satunya guru. Guru harus memiliki kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan segala keadaan, tak terkecuali adanya perubahan yang

disebabkan oleh inovasi. Inovasi berkaitan erat dengan modernisasi, dimana ada kebaruan dan kemajuan dalam suatu bidang. Oleh karena itu, agar dapat terus menciptakan kebaruan khususnya dalam bidang pendidikan diperlukan kerjasama dan kolaborasi berbagai elemen, yaitu guru, masyarakat, dan pemerintah selaku pemangku kepentingan.

Dalam melakukan observasi dan wawancara di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon sudah cukup baik menjalankan sebuah pembelajaran berbasis inovasi teknologi di proses pembelajaran. Dalam inovasi teknologi tersebut didukung oleh sarana dan prasarana di sekolah tersebut seperti laboratorium bahasa



Gambar 1. (Siswa sedang menggunakan Lab Bahasa Di SDIT Muhammadiyah)

Laboratorium komputer. Lab komputer terdiri dari komputer serta headset untuk menunjang pembelajaran.



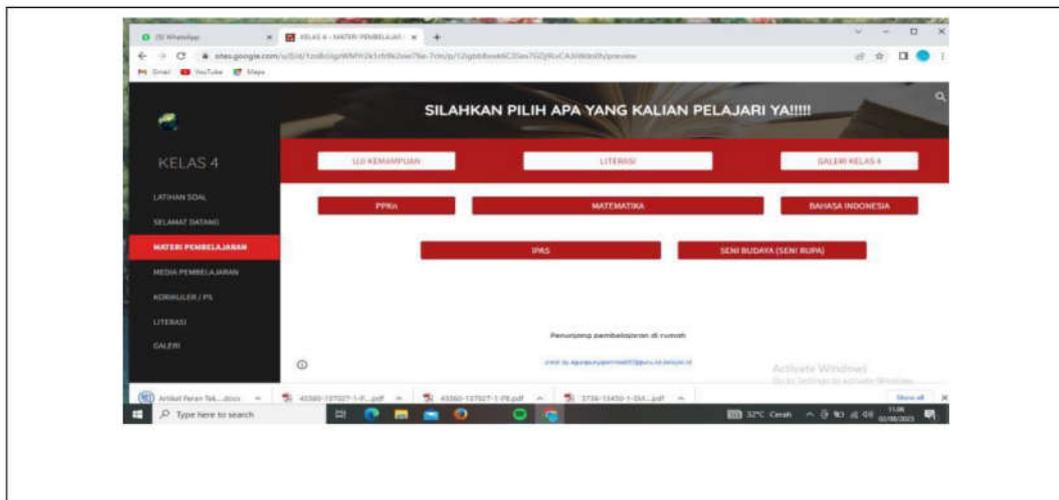
Gambar 2. (siswa sedang menggunakan Lab Komputer Di SDIT Muhammadiyah)

Adanya fasilitas sarana prasarana cukup memadai semua itu disesuaikan lagi kebutuhan dalam mengajar berdasarkan bahan ajar yang digunakan dan kreativitas guru. Dalam pembelajaran era digital berkembang pesat tentunya guru harus memiliki kemampuan inovasi terutama dalam penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan dengan adanya fasilitas sarana dan prasarana yang cukup mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Guru di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon sudah cukup baik dalam melakukan inovasi penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran. Seperti pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah sudah cukup baik.

Tetapi ada juga kendala yang dirasakan oleh guru misalnya, ada beberapa guru senior di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon masih belum terlalu mahir dalam penggunaan teknologi, tetapi dengan adanya guru muda di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon mereka bisa mengajarkan secara perlahan penguasaan teknologi kepada guru senior sehingga hambatan tersebut cukup teratasi sedikit demi sedikit.

Dalam melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon yaitu bapak Agung sudah membuat sebuah website yang

berisikan beberapa materi, media pembelajaran, literasi, p5, latihan soal yang bisa di akses di rumah oleh siswanya, sehingga guru bisa memberikan soal latihan maupun materi secara lengkap dengan website tersebut. Sudah lengkap, dan siswa bisa mereview materi sudah di ajarkan gurunya di sekolah.



Gambar 3. (Inovasi guru kelas 4 di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon)

### **Teknologi Digital pada Pendidikan**

Pendidikan dengan teknologi digital tidak dapat terpisahkan, karena pendidikan tanpa adanya teknologi digital maka pendidikan tersebut tidak mengalami kebaruan, dan pelaku pendidikan pun tidak mengalami perkembangan informasi maupun kebaruan dalam proses pendidikan. Dikutip dari pendapat Picatoste et al. (2018, p. 12) bahwa, pendidikan teknologi digital merupakan factor kunci membantu semua kalangan masyarakat termasuk pelaku pendidikan dalam menghadapi revolusi keempat. Dari pendapat tersebut betapa pentingnya pendidikan teknologi digital untuk semua kalangan masyarakat dalam menghadapi tantangan perubahan jaman yang semakin berkembang, yang mana mencakup teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya. Inovasi pendidikan berkembang tidak hanya terpaku pada teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi inovasi pendidikan digital dapat dimanfaatkan pula dengan adanya pembuatan konten digital. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa adanya integrasi budaya pada diri seseorang akan meningkatkan lemauan individu dan kelompok untuk menciptakan ide- ide baru dalam lingkungannya dan diterapkan untuk menumbuhkan pengetahuan kognitifnya, kesuksesan akademis, karier, dan kepedulian sosial (Sharif, 2019, p. 24).

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang besar bagi setiap sektor pembangun bangsa. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perkembangan informasi yang secara cepat didapatkan oleh masyarakat pada suatu bangsa. Perkembangan teknologi dapat mempercepat penyebaran informasi dikalangan masyarakat, perkembangan tersebut dapat memberikan dampak pada masyarakat akan pendidikan untuk anaknya. Hal itu sesuai dengan pendapat Burbules et al. (2020, p. 95), bahwa teknologi menjadi reformasi penggerak pendidikan, sebagai sarana dalam mengembangkan pendidikan diseluruh elemen masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak hanya diakses melalui komputer semata, melainkan dapat dipelajari

melalui smart phone saat ini. Teknologi digital semakin pesat

Perkembangannya karena adanya jaringan internet yang semakin memudahkan dalam mendapatkan informasi (Santos et al., 2019, p. 129). Teknologi digital saat ini sudah pesat perkembangannya, oleh karena itu dalam pembelajaran pun perlu adanya sumber daya yang harus sigap dalam menghadapi teknologi yang terus berkembang. Sumber daya yang dimaksud adalah guru. Era digital berpengaruh terhadap kebutuhan masyarakat terterkecuali kebutuhan akan pendidikan. Pada era digital masyarakat mulai meninggalkan batasan ruang dalam lingkup pendidikan. Masyarakat tidak lagi belajar secara konvensional tetapi mulai beralih melalui dunia cyber (Efendi, 2019, p. 173). Hal ini juga berdampak terhadap cara belajar siswa yang lebih mengoptimalkan penggunaan perpustakaan digital untuk memenuhi kebutuhan atau menjawab keingintahuan terhadap materi pembelajaran. Maka proses pembelajaran juga turut berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mulai bermunculan beragam media untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif (Efendi, 2019, p. 176). Salah satu konten digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu digital book. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa melalui produk digital book dapat menyajikan berbagai format media (multimedia) seperti teks, gambar, video, animasi, dan tutorial penggunaan yang hal ini akan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Konten materi yang disajikan juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mawarni & Muhtadi, 2017, p. 93-94). Selain media, mulai bermunculan berbagai platform pembelajaran berbasis online. Beberapa bentuk kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang berupa platform pembelajaran online (Efendi, 2019, p. 177-178)

1. Quipper Video, sebuah platform pendidikan berbasis online dan dapat digunakan siswa sebagai the second school.
2. Ruang Guru, sebuah platform pendidikan yang menggabungkan berbagai kegiatan pembelajaran seperti ruang les dan tanya jawab dengan guru secara online
3. Zenius, platform berbasis online yang berisi pembahasan soal untuk menghadapi suatu tingkatan ujian. Platform ini tidak memberikan sesi tanya jawab, pembahasan soal hanya melalui audio yang dapat didengarkan para penggunanya.
4. Kelase, menjadi platform yang dapat digunakan siswa, orangtua, guru, dan staff sekolah untuk belajar secara mandiri.
5. Quintal, sebuah platform yang menekankan konsep pengelolaan kegiatan belajar secara online. Guru dapat melakukan absensi dan share materi melalui platform ini. Platform ini menggabungkan Sistem Informasi Sekolah (SIS) dan Learning Management System (LMS).
6. HarukaEdu, platform yang berfokus untuk mahasiswa tingkat strata satu dan bekerjasama dengan beberapa lembaga pendidikan.

Di dalam proses pembelajaran Teknologi digital sangat berperan penting bagi proses pembelajaran di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon. Dalam hal tersebut guru selain memanfaatkan fasilitas ada. Guru bisa menggunakan inovasi dan kreativitas untuk mendukung pembelajaran teknologi di dalam proses pembelajaran. Seperti adanya guru membuat web atau situs dapat di akses oleh siswa saat di luar pembelajaran di kelas, atau saat berada di rumah. Dalam situs tersebut berisikan bahan ajar yang akan di pelajari oleh siswa yang di mana ini bisa memicu semangat belajar siswa. Di karenakan siswa dapat mengakses materi sudah di berikan oleh siswa tersebut. Terkadang penggunaan Quiziz online untuk siswa mengerjakan quiz saat pembelajaran online, maupun di sekolah dengan memanfaatkan fasilitas tablet yang di berikan oleh pihak sekolah. Dalam hal ini peran kreatif guru tidak dapat di elakan dalam pemanfaatan teknologi digital saat ini. Selain itu guru bisa memanfaatkan fasilitas infokus saat pembelajaran di kelas .



Gambar 4. (Guru sedang mengoperasikan infokus saat proses pembelajaran di kelas)

### **Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan**

Cara pengembangan teknologi digital yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan pembuatan konten digital pembelajaran. Pembuatan konten digital oleh guru sebagai kebutuhan dalam pengajarannya, yang mana guru telah mengetahui 10 karakteristik materi dan belajar siswa. Sebelum membuat konten pembelajaran, sebelumnya guru harus mencari referensi konten pembelajaran apa yang akan disampaikan sesuai dengan pembelajaran tersebut, sehingga pengajarannya pun tidak ketinggalan jaman. Berkaitan dengan pembuatan konten pembelajaran tersebut, dalam penelitian (Jurashek et al., 2020, p. 48), ada beberapa acara yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konten digital pembelajaran, diantaranya yaitu Gamejam dan Editathon, kedua acara tersebut bertujuan untuk membuat konten digital pembelajaran dan pengembangan game edukasi. Proses pembuatan konten pembelajaran digital harus sesuai dengan proses pengajaran yang dilakukan guru, sehingga guru dapat memperhatikan hal-hal berikut (OECD, 2016, pp.31-32).

1. Pengajaran berdasarkan game edukasi atau permainan pendidikan. Game edukasi harus bisa meningkatkan pemahaman konseptual serta meningkatkan daya imajinasi siswa, sehingga membuat proses berfikir siswa menjadi kreatif dalam memecahkan masalah.
2. Pendidikan yang didukung penggunaan teknologi dapat memperluas kesempatan mengajar bagi guru dan belajar bagi siswa. Misalnya laboratorium online yang melakukan kegiatan eksperimen, hal ini dapat dilakukan siswa dengan belajar sambil

bekerja yang lebih luas. Sehingga siswa pun tidak merasa bosan akan pembelajaran tersebut.

3. Pengembangan teknologi dapat meningkatkan kerjasama antar budaya baik lokal maupun interlokal, sehingga siswa dapat memperluas pengetahuannya akan budaya-budaya luar selain di Indonesia.
4. Pengembangan teknologi dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian pembelajaran kepada siswa pada saat ini dengan menyesuaikan pengajaran mereka dan sesuai kebutuhan serta mengidentifikasi keterampilan yang perlu diperoleh siswa dengan cara yang lebih komprehensif.

Dalam melakukan wawancara dengan guru di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon yaitu bapak agung guru yang mengajar di kelas 4 beliau mengungkapkan bahwasanya zaman sudah berbeda dari tahun ke tahun. Tentunya perkembangan zaman tersebut lebih menekankan aspek pembelajaran inovatif dengan penguasaan IPTEK ini sangat berguna di masa depan terutama di kalangan siswa. Guru harus senantiasa melakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang biasanya melakukan manual dengan papan tulis saja, sekarang sedikit demi sedikit berubah, adanya pemanfaatan teknologi: komputer, infokus, tablet sekolah, platform pembelajaran online seperti situs web pembelajaran di buat oleh guru, maupun penggunaan Quiziz, penayangan video pembelajaran, Tentunya guru sebelum melakukan proses pembelajaran sudah membuat rencana pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan teknologi apa yang akan di butuhkan. Misalnya proses pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai berita. Guru harus menyiapkan video pembelajaran mengenai berita dan menayangkan pada siswa dengan bantuan infokus. Dan guru juga bisa memberikan soal melalui Quiziz kepada siswa jika ingin memberikan soal secara online dengan fasilitas tablet atau lab komputer. Bisa juga memanfaatkan platform games online pada aplikasi pembelajaran secara online yang di buat oleh guru, maupun bisa menshare dari situs sudah di buat oleh orang lain, bisa di manfaatkan agar siswa tidak jenuh. Berbagai macam cara bisa di gunakan tergantung tingkat kebutuhan dan kreativitas guru saja. Peran guru sangat sangat penting, tentunya di imbangi oleh orang tua siswa yang mengawasi dan memberikan informasi kepada peserta didik. Guru bisa memberikan pemahaman kepada orang tua siswa terkait penggunaan teknologi kepada anak-anak nya di rumah seperti penggunaan handphone untuk mengakses materi di berikan guru, maupun penggunaan aplikasi pembelajaran seperti: zoom, google meet dsb .

Keberhasilan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana guna mendukung pembelajaran inovatif secara teknologi sangat baik, secara sarana prasarana sangat mendukung bagi guru untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran yang menggunakan teknologi. Terlihat dalam proses pembelajaran siswa yang menggunakan media konvensional dan teknologi sangat berbeda. Jika guru menggunakan media konvensional yang kurang begitu inovatif siswa akan tidak terlalu antusias dan kebanyakan mereka hanya mengobrol dengan teman sebaya. Guru menggunakan pemanfaatan teknologi dengan infokus untuk menayangkan video pembelajaran, power point di sertai gambar dan animasi, maupun siswa di ajak ke ruangan lab komputer untuk menggunakan media komputer sebagai sarana pembelajaran sangat terlihat di proses pembelajaran siswa

tersebut sangat aktif dan bisa mengikuti proses pembelajaran secara menyenangkan, banyak siswa fokus untuk memperhatikan gurunya. Itu sudah sangat menunjukkan alat ukur keberhasilan penggunaan teknologi di SDIT Muhammadiyah Kota Cirebon. Terlebih lagi pada guru kelas 4 yang sudah membuat web berisikan bahan ajar, quiz bisa di akses siswa di rumah tentunya hal ini memudahkan siswa untuk mereview materi di berikan guru saat di sekolah. Siswa bisa mengakses materi di rumah dan melatih daya kognitif dengan mengisi quiz yang sudah tersedia.

#### **D. SIMPULAN**

Secara keseluruhan dalam penerapan teknologi sebagai inovasi pembelajaran di sdit muhammadiyah kota cirebon sudah cukup baik dan mendukung secara aspek fasilitas sarana dan prasarana selain itu sumber daya manusia yang cukup mumpuni. Guru bisa menggunakan inovasi dan kreativitas untuk mendukung pembelajaran teknologi di dalam proses pembelajaran. Seperti adanya guru membuat web atau situs dapat di akses oleh siswa saat di luar pembelajaran di kelas, atau saat berada di rumah. Selain pembelajaran di dalam kelas siswa bisa mengakses materi di rumah tidak membosankan. Pembelajaran inovatif dengan penguasaan IPTEK ini sangat berguna di masa depan terutama di kalangan siswa. Guru harus senantiasa melakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang biasanya melakukan manual dengan papan tulis saja, sekarang sedikit demi sedikit berubah, adanya pemanfaatan: infokus, platform pembelajaran online seperti situs web sekolah ( LMS), menggunakan Quiziz. Penayangan video pembelajaran, bagaimana mengoperasikan komputer pada siswa. Tentunya guru sebelum melakukan proses pembelajaran sudah membuat rencana pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan teknologi apa yang akan di butuhkan.

#### **E. DAFTAR RUJUKAN**

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Firmansyah, E. (2019). Penerapan Teknologi sebagai Inovasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 657–666. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5736/4117>