

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Faktor kualitas pembelajaran ialah salah satu faktor yang sangat berperan dalam peningkatan mutu pendidikan jadi perbaikan secara terus menerus dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dapat merumuskan strategi belajar guru. Salah satu faktor yang berperan dalam peningkatan mutu pendidikan adalah kualitas pembelajaran. Langkah pertama yang di lakukan yaitu melakukan perbaikan mengenai cara mengajar tenaga pendidik dengan menggunakan metode atau tehnik baru dengan inovatif.<sup>1</sup>

Keterampilan komunikasi dan kolaborasi berhubungan dengan kemampuan berbasis informasi teknologi, sehingga para tenaga pendidik dapat menerapkan kolaborasi dalam proses belajar mengajar, kemampuan berfikir yang bersifat inovatif dan kreatif mampu menghadirkan ide-ide baru yang dapat diterapkan tenaga pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat berfikir secara kreatif dan inovatif. Salah satunya pada saat mengerjakan tugas. Pengajar banyak mendapatkan referensi-referensi baik dalam

---

<sup>1</sup> Nurdyansyah, Andiek widodo. *Inovasi Teknologi Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 30.

pemanfaatan teknologi dan informasi guna menunjang proses belajar mengajar dikelas.<sup>2</sup>

Sarana pembelajaran di kelas yang diperlukan oleh guru adalah materi konfrontatif, dimana mampu membangkitkan proses berfikir yang sangat dasar, lumayan kritis, berkreaitif, berfikir dengan tingkat tinggi, dan strategi penyelesaian pemecahan masalah tidak rutin, dan masalah-masalah tidak rutin yang menjadi tantangan bagi siswa untuk melakukan upaya *problem solving* dan *reasoning*.

Perkembangan yang cepat informasi dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan salah satunya yang memberikan inovasi pembaharuan masa depan efektif dan efisien.

Kebutuhan peserta didik dalam melayani, perbaikan dalam belajar menjadi kesempatan bagi mereka untuk menjadi kontribusi pertama timbulnya pembaharuan pendidikan, institusi pendidikan mengantisipasi pengembangan tersebut dengan cara terus berupaya menciptakan suatu kegiatan yang cocok dengan perkembangan peserta didik, era, situasi, keadaan, dan kebutuhan peserta didik pada saat ini..

Agar bisa memberikan pengertian dalam pembahasan perlu upaya inovasi pendidikan, faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi inovasi pada pengembangan bahan ajar. Serta dijelaskan pula tentang arti bahan ajar dan cara pengaplikasiannya dalam pembelajaran di kelas,

---

<sup>2</sup> <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel-pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah-covid-19>

karakteristik guru dalam penggunaan strategi pembelajaran, Karena pendidik menjadi seorang pelaksana dari semua program pembelajaran yang telah dirancang.

Suatu inovasi merupakan suatu barang, ide, kejadian, maupun strategi yang diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok masyarakat. baik itu bersifat *invention* maupun *diskoveri*, Inovasi juga berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau menyelesaikan masalah tertentu.<sup>3</sup>

Inovasi juga bisa diartikan membuat baru, memperbaharui, pembaruan, penemuan dan perubahan.<sup>4</sup>

Menurut UU No. 18 Tahun 2002 menyebutkan bahwa:

“inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan perekayasaan. yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi”.<sup>5</sup>

Sedangkan, pengertian inovasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai sesuatu yang baru itu berbeda dari sebelumnya (baik berupa metode, gagasan, atau alat).<sup>6</sup>

Terdapat banyak bentuk pengaruh inovasi untuk mengembangkan bahan ajar salah satunya tujuan yang dilakukan untuk program yang

---

<sup>3</sup> Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 3.

<sup>4</sup> Surawan Martinus, *Kamus Kata Serapan*, (Jakarta: Gramedia, 2008), hlm.255

<sup>5</sup> Undang-undang No. 18 Tahun 2002 dalam [www.drn.go.id/pustaka/uu-18-th2002.pdf](http://www.drn.go.id/pustaka/uu-18-th2002.pdf)

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 538.

bersifatnya pembaruan untuk dunia pendidikan, inovasi tersebut ialah hal manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media ajar, pelatihan tenaga pendidik, metode, sumber belajar, dan sebagainya.

SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan Sebagai salah satu SDN berinovasi yang terletak di desa Larangan Kabupaten pamekasan. Meski terletak di desa namun, sekolah ini tidak kalah dengan sekolah lainnya. Mulai menerapkan berbagai inovasi pendidikan dalam sistem pendidikannya.

Kepala sekolah SDN Larangan Dalam 2 ini menerapkan Kepemimpinan yang demokratis yang mana dalam setiap perubahan, kurikulum serta, penggunaan bahan ajar di musyawarahkan bersama dan luput pula selalu berkonsultasi dengan warga setempat agar mendapatkan masukan terlebih lagi kepercayaan kepada lembaga ini agar selalu berkembang menjadi lebih baik.

Dalam pengembangan inovasi yang dilakukan di lembaga ini salah satunya dengan penerapan uji kompetensi Al-Qur'an dengan pembiasaan membaca juz 30 setiap hari sebelum bel masuk. Bertujuan untuk meningkatkan kompetensi anak dalam menghafal dengan cara pembiasaan. Dan mewajibkan siswa untuk shalat dhuha bersama pada jam 9.00 wib dan dilanjutkan dengan shalat dzuhur bersama untuk kelas tinggi mulai kelas 4-6. Serta kegiatan ekstrakurikuler lainnya seperti: Catur, Rabbana, Pramuka, dan Bahasa Inggris. Semua kegiatan

tersebut sudah dijadikan kegiatan Proker sekolah untuk meningkatkan minat dan potensi siswa.<sup>7</sup>

Semua kegiatan diatas tak luput dari inovasi dan kreasi guru yang tidak berhenti untuk selalu belajar dan bermusyawarah untuk selalu menciptakan sistem belajar yang menarik dan menyenangkan serta sesuatu inovasi yang baru demi terwujudnya lembaga desa yang inovatif dan kreatif.

Kenyataan yang terjadi di kelas 1 di SDN Larangan Dalam 2 ini pada saat pandemi dilakukan dengan menggunakan proses belajar daring dan luring. Untuk mematuhi protokol kesehatan siswa tetap menggunakan masker dan handsanitizer jika berada di lingkungan sekolah. Pada saat penetapan Sift belajar ada dua gelombang. Pada gelombang pertama siswa belajar dirumah (daring) dan gelombang 2 dilakukan disekolah (luring).

Proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas dapat menggunakan media dan metode belajar yang beragam, aktivitas belajar mengajar yang dilakukan juga hanya berpusat pada buku paket saja. Strategi yang dilakukan hanya berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa cenderung diam dan aktif dengan dunia sendiri (bermain) dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya di dalam kelas dan meminta siswa untuk mengambil kesimpulan apa saja akhir dari materi yang dipelajari. Terkadang, siswa malah cenderung

---

<sup>7</sup> Hasil PraObservasi, pada tanggal 4 Desember 2020.

meminta tolong kepada guru untuk memecahkan masalah yang dihadapinya kepada guru. Kegiatan yang dilakukan hanya membaca dan menulis, hal ini mengakibatkan siswa bosan dalam belajar sehingga pada waktu praobservasi terlihat siswa bosan jika belajar yang mengakibatkan mereka selalu rebut dikelas karena tidak ada semangat belajar yang memotivasinya.

Sehingga penggunaan media ajar kurang di terapkan pada saat pandemic karena kondisi yang tidak menentu. Sebelumnya terdapat siswa yang mengalami permasalahan dalam belajar. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang peneliti amati pada prapenelitian, siswa belum mampu berbicara aktif dikelas serta mengulang kembali kesimpulan materi yang guru ajarkan, siswa masih bingung dengan apa yang guru terangkan, belum mengerti materi yang tadi dipelajari, belum mengerti apa saja cakupan poin-poin materi apa saja yang mereka pelajari sedari tadi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan Pada tanggal 7 desember 2020 jam 08.00 wib, menunjukkan bahwa metode pembelajaran serta penggunaan bahan ajar sangat penting untuk mendukung terealisasinya proses belajar mengajar , tidak adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan membangun yang mengakibatkan kreatifitas siswa kurang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran. Guru setiap harinya melakukan pembelajaran dengan metode dan bahan ajar yang unik dan kreatif

sehingga menjadikan siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Siswa hanya duduk dikursi mendengarkan guru bercerita dan mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dikelas dan perkembangan motivasi dan semangat belajarnya kurang optimal begitupun dengan perkembangan lainnya. Sehingga penting bagi guru/pengajar untuk mengembangkan media ajar yang akan dipakai.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan Konteks penelitian di atas ada beberapa faktor penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Langkah-langkah pengembangan bahan ajar pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan?
2. Apa saja faktor yang menghambat dalam pengembangan bahan ajar mata pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan?
3. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi faktor penghambat dalam pengembangan bahan ajar mata pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Segala sesuatu yang dilakukan seseorang tentu memiliki tujuan termasuk peneliti itu untuk:

1. Mendeskripsikan Langkah-langkah pengembangan bahan ajar pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

2. Untuk mengetahui apa saja faktor yang menghambat dalam pengembangan bahan ajar mata pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.
3. Untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi faktor penghambat dalam pengembangan bahan ajar mata pada pembelajaran Agama di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan Tujuan utama dan diharapkan memberikan nilai yang baik secara teori maupun secara praktik.

1. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN MADURA) Dapat dijadikan sebagai penambah tulisan ilmiah serta dapat dijadikan perbandingan bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.
2. Bagi masyarakat dapat dijadikan acuan dalam Pengaruh Inovasi Pendidikan dalam pengembangan bahan ajar.
3. Bagi lembaga sekolah SDN Larangan Dalam 2, hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengaruh Inovasi Pendidikan dalam pengembangan bahan ajar di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.
4. Bagi peneliti hasil penelitian ini akan selamanya menjadi pengalaman yang baik dan terindah yang tidak mungkin terlupakan, selain memberikan pengalaman juga memberikan pengetahuan tentang hal penelitian.

#### **E. Definisi Istilah**

Judul penelitian yang akan diteliti oleh peneliti ini adalah “Implementasi Inovasi Pendidikan dalam pengembangan bahan ajar di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan”. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata kunci yang ada atau konsep pokok yang secara operasional digunakan dalam judul ini, peneliti memberikan batas pengertian dan istilah yang harus diberikan, batas pengertian tersebut:

1. Pengertian implementasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan menurut pengertian lain implementasi adalah suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius juga mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.
2. Inovasi adalah menciptakan sesuatu yang baru, ide, alat dan metode sebagai pemanfaatan pengetahuan, keterampilan dan halaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, proses dan sistem yang baru.<sup>8</sup>
3. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain.

---

<sup>8</sup> Ibid, hlm 2

4. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.
5. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai tujuan yang di harapkan, yaitu mencapai kompetensi dan supkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Maksud dari keseluruhan dari judul ini adalah bagaimana Inovasi pendidikan menjadi faktor utama dalam mengembangkan media ajar yang dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik sendiri sehingga didalam dirinya tertanam sifat, sikap, karakter, perilaku, terhadap sesama baik manusia, hewan, tumbuhan, alam semesta sesuai dengan inovasi dalam metode, model, dan strategi mengajarnya melalui kegiatan belajar mengajarnya.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Hasil penelitian oleh Nurhaliza tahun 2018 dengan judul *pengembangan bahan ajar dengan model pembelajaran predict-observe-explain (POE) berbasis konsep gamifikasi pada materi Segitiga SMP Bandar Lampung*, Menghasilkan : Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar modul dengan model *predict-observe-explain* (POE) berbasis konsep

Gamifikasi pada materi Segitiga, serta mengetahui penilaian dari para ahli (materi dan media), serta mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar modul dengan model *predict-observe-explain* (POE) berbasis konsep Gamifikasi pada materi Segitiga.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*, model ini meliputi: 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*.

Dari skripsi yang ada sebagai kajian terdahulu terdapat perbedaan dan persamaan, yaitu: persamaannya, adalah penelitian yang sama tentang Pengembangan bahan ajar. Sedangkan, letak perbedaannya peneliti menggunakan metode kualitatif sedangkan kajian terdahulu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sebagai tujuan utamanya.<sup>9</sup>

2. Hasil Penelitian oleh Ade Irmasari tahun 2018 dengan judul *Inovasi Kurikulum Sekolah Dasar Alam Semarang*, Menghasilkan : Pengembangan pada Kurikulum yang diterapkan kemudian menghasilkan suatu inovasi pada konsep pendidikannya. Inovasi Kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar Alam Unggaran merupakan inovasi kurikulum pada program pembelajaran yang

---

<sup>9</sup> Nurhaliza, *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Berbasis Konsep Gamifikasi Pada Materi Segitiga SMP*. Skripsi (Lampung: UNRI Lampung, 2018), 56.

dikemas dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mencakup kelas *tahsin* dan *tahfidz*, *outing class*, *market day*, *outbond*, *gardening*, *swimming*, *cooking*.

Dari skripsi yang ada sebagai kajian terdahulu terdapat perbedaan dan persamaan, yaitu: persamaannya, adalah sama-sama meneliti tentang Inovasi Kurikulum pada program pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mencakup kelas-kelas dan ekstrakurikuler dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya peneliti menggunakan pendekatan penelitian studi kasus yang mana dilakukan guna menelaah sebuah kasus tertentu dalam konteks atau setting kehidupan nyata. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang mana penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Ade Irmasari, *Inovasi Kurikulum Sekolah Dasar Berbasis Alam*, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018), 78.