

**PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TERHADAP INOVASI PEMBELAJARAN  
BERBASIS INFORMASI TEKNOLOGI SEBAGAI ALAT BANTU  
PENCAPAIAN PEMBELAJARAN**

**Nishrina Syifa**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung, Indonesia  
[rinanish@upi.edu](mailto:rinanish@upi.edu)

**J. Julia**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung, Indonesia  
[juli@upi.edu](mailto:juli@upi.edu)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru mengenai inovasi pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian pembelajaran yang bisa membuat siswa tidak mudah jenuh dan bosan. Studi ini secara khusus berfokus pada mengidentifikasi perspektif guru baru untuk melakukan inovasi pembelajaran, baik secara konvensional maupun berbasis IT, sehingga tidak terjadi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran dan diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan melakukan survei. Data dikumpulkan dari guru sarjana dan guru pascasarjana yang bekerja sebagai guru. Penelitian ini menggunakan kuisioner survei sebagai instrumen utama pengumpulan data. Analisis menggunakan data yang disajikan dengan tabel, diagram, serta dari observasi. Hasil dari survey yang telah dilakukan ternyata sebagian besar guru telah melakukan inovasi dalam pembelajaran, baik berupa konvensional maupun berbasis Informasi Teknologi(IT). Sebagian guru juga sudah melakukan inovasi pembelajaran berbasis Internet. Menurut pendapat para guru, pimpinan di sekolah tersebut menganjurkan adanya inovasi dalam pembelajaran dan selalu memberikan dukungan penuh dalam melaksanakan program belajar mengajar berbasis IT. Pembelajaran yang diberikan oleh guru selama studi berlangsung di sekolah mereka sudah cukup baik dan menjadi dasar bagi guru dalam berinovasi kreatif mungkin agar membantu pencapaian pembelajaran tercapai dengan baik. Dengan adanya, inovasi pembelajaran ini akan menciptakan guru yang terampil dan berwawasan. Desain penelitian ini adalah survei yang dilakukan melalui beberapa tahap penting. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru selalu mencari dan membaca tentang inovasi media pembelajaran karena telah mengetahui betapa pentingnya inovasi pembelajaran. Akan tetapi tidak semua dalam kesehariannya selalu memakai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti quiz, komik, ataupun media-media lainnya dan ada sebagian yang belum mengetahui media pembelajaran menarik seperti quiziz, wordwall, kahoot. Ada pula kendala yang menurut sebagian besar guru kurang memadai, yaitu pada fasilitas sarana dan prasarana. Tetapi dengan inovasi pembelajaran pada media pembelajaran ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik, daya serap yang lebih baik, dan menyeimbangkan tipe-tipe belajar anak. Diharapkan dengan adanya artikel ini dapat menjadikan acuan agar para pimpinan serta para guru untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh siswa. Para pimpinan juga harus selalu mendukung adanya inovasi pembelajaran di zaman yang mana teknologi semakin pesat perkembangannya. Serta fasilitas yang ada harus diperhatikan agar memudahkan proses pembelajaran. Begitu juga halnya dengan para guru yang harus berinovasi agar mampu mengarahkan siswa berpikir kritis dan mencintai pembelajaran.*

*Kata kunci : Inovasi, persepsi guru, pembelajaran, IT*

### Abstract

*This study aims to determine teachers' perceptions of learning innovations as learning achievement aids that can make students not easily bored and bored. This study specifically focuses on identifying new teacher perspectives to carry out learning innovations, both conventional and IT-based, so that there is no boredom and boredom in learning and it is hoped that learning can take place in a fun way and get optimal results. This study uses a quantitative research design by conducting a survey. Data were collected from undergraduate teachers and postgraduate teachers working as teachers. This study uses a survey questionnaire as the main instrument for data collection. Analysis uses data presented in tables, diagrams, and observations. The results of the survey that has been conducted show that most teachers have made innovations in learning, both conventional and Information Technology (IT) based. Some teachers have also implemented Internet-based learning innovations. In the opinion of the teachers, the leadership at the school advocated for innovation in learning and always provided full support in implementing IT-based teaching and learning programs. The learning provided by the teacher during the study took place in their school was quite good and became the basis for teachers to innovate as creatively as possible so that learning achievement was achieved properly. With this, this learning innovation will create skilled and insightful teachers. The research design is a survey conducted through several important stages. The results of this study indicate that most teachers are always looking for and reading about innovative learning media because they already know how important learning innovation is. However, not all of them always use technology-based learning media in their daily lives, such as quizzes, comics, or other media and there are some who do not yet know interesting learning media such as quiziz, wordwall, kahoot. There are also obstacles which according to most teachers are inadequate, namely in terms of facilities and infrastructure. But with learning innovations in this learning media it can help the learning process properly, better absorption, and balance the types of children's learning. It is hoped that this article can serve as a reference so that leaders and teachers continue to innovate in developing learning media that are interesting and liked by students. Leaders must also always support learning innovations in an era where technology is developing rapidly. As well as the existing facilities must be considered in order to facilitate the learning process. Likewise with teachers who must innovate in order to be able to direct students to think critically and love learning.*

*Keywords: Innovation, teacher's perception, learning, IT*

### PENDAHULUAN

Jenuh dan Bosan adalah sesuatu yang tentu terjadi kepada setiap manusia, baik itu guru, siswa, mahasiswa, maupun dosen dalam kmenjalankan kegiatan/aktivitas sehari-hari. Untuk siswa sendiri, ada alasan yang menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan bahkan jenuh. Salah satu faktornya yaitu kemonotonan guru dalam memberikan materi pelajaran, apalagi jika ditambah dengan sifat guru yang dianggap kejam atau menakutkan. Maka dari itu, harus adanya perubahan dalam pembelajaran, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran, baik secara konvensional atau dengan berbasis IT, agar meminimalkan terjadinya kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya inovasi pembelajaran ini, mutu pembelajaran meningkat serta hasil belajar optimal. Selanjutnya, yang menjadi pernyataan adalah apakah yang menjadi penyebab rasa jenuh dan bosan di dalam kehidupan manusia?

Nursito, A. (2001) mengemukakan penyebab dari bosannya siswa belajar bervariasi, namun ada beberapa faktor yang menjadi penyebab utama matinya semangat belajar tersebut;

1. Adanya sebuah pemikiran dari siswa bahwa mata pelajaran tertentu tidak penting bagi siswa. Dengan adanya anggapan seperti itu membuat siswa merasa bahwa pelajaran tersebut tidak perlu, sehingga mereka tidak mendengarkan apa yang sedang dan telah dijelaskan guru.

2. Siswa merasa jenuh akan model pembelajaran yang diterapkan. Diperlukan staf pengajar yang kreatif dan bisa membangun suasana pembelajaran menjadi hidup. Jika ada staf pengajar menerapkan sistem mengajar yang monoton, dapat dipastikan siswa akan merasa mudah bosan dan jenuh dengan kegiatan belajar mengajar, karena siswa beranggapan tidak ada hal menarik yang bisa membangun suasana pembelajaran tersebut. Inilah awal mula terjadinya konsentrasi siswa menjadi buyar.
3. Sifat dari para pengajar yang terkesan sangat kejam dan sangat baik tentunya juga tidak bagus untuk siswa. Guru yang mengajar terlalu "galak" akan membuat siswa menjadi tegang dalam belajar dan kemungkinan justru siswa malah stress duluan. Efeknya ialah siswa tidak bisa mencerna pelajaran dengan baik. Sedangkan untuk guru yang "terlalu baik" akan membuat siswa berani dan tidak punya sopan santun. Alih-alih memperhatikan pembelajaran, mereka justru malah bercanda.
4. Fasilitas dari sekolah kurang memadai
5. Rasa lelah yang terlalu dominan akan membuat semangat belajar menghilang. Kemungkinan siswa merasa mengantuk dan ingin segera pembelajaran tersebut berakhir, karena siswa merasakan sudah mencapai rasa lelah tersebut.

Persepsi merupakan tanggapan dari apa yang telah mereka lihat dan setelah seseorang melihat akan mempengaruhi cara berpikir orang tersebut. Persepsi pendidik pada pemanfaatan inovasi pembelajaran merupakan tanggapan tentang bagaimana cara guru memanfaatkan media yang diinovasikan semenarik mungkin dalam proses mengajar. Persepsi yang ditonjolkan dapat persepsi yang positif dan dapat juga persepsi yang negatif. Jika guru memperlihatkan persepsi yang positif terhadap inovasi tersebut maka akan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan hal tersebut siswa akan terpacu untuk giat dalam belajar yang akan berdampak pada hasil belajar yang optimal. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif dalam merangsang serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan, pengembangan, dan penggunaan dari media pembelajaran dalam inovasi pembelajaran memiliki urgensi yang cukup penting. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran sesuai dengan konteksnya.

Selain dari hal tersebut ada faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar dari siswa yakni metode / inovasi guru dalam mengajar. Metode mengajar merupakan alat seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran serta mencapai tujuan dari pengajaran. Semakin baik metode maka akan berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya ketika seorang guru dapat menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka akan berimplikasi terhadap pencapaian tujuan yang optimal.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain survei yang menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui sudut pandang tentang inovasi pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019:17) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti dalam penelitian ini tidak melakukan manipulasi, semua berjalan seadanya. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa kata-kata tertulis dan pemilihan hasil dari kuisisioner yang telah dibagikan, yang kemudian akan dianalisis menjadi penelitian kuantitatif. Studi ini dilakukan pada guru Sekolah Dasar Negeri di kota Bogor, tepatnya di SD Negeri Bubulak 2 dan SDN Situgede. Dipastikan bahwa setiap responden memiliki kesempatan untuk dipilih. Kuesioner survei digunakan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini untuk menganalisis persepsi sasaran populasi tentang inovasi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dalam waktu satu minggu dan didistribusikan secara acak dan dikirim melalui WhatsApp responden. Responden diberi 2-4 hari untuk mengisi kuesioner dan mengirimkannya kembali ke peneliti untuk analisis data. Setelah satu minggu, semua file kuesioner yang telah diisi lengkap dikumpulkan dan dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis data oleh peneliti. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru yang berada di SD Negeri Bubulak 2 dan SDN Situgede. Data yang diperoleh oleh peneliti yaitu dengan penggunaan angket/kuisisioner, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan sejak peneliti mengumpulkan tahap pengumpulan data hingga setelah selesai pengumpulan data. Kemudian melakukan tahap analisis dari tahap pengumpulan data. Peneliti melakukan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Persepsi Guru**

#### **1. Definisi Persepsi Guru**

Persepsi merupakan segala proses dalam pemilihan, pengorganisasian dan penginterpretasian masukan informasi, apa yang dilihat, apa yang dirasakan, didengarkan, dihirup, serta sentuhan untuk menciptakan makna. Persepsi guru merupakan analisis dalam mengintegrasikan pengimplementasian kita terhadap hal – hal yang ada di sekeliling dengan kesan atau konsep yang sudah ada.. Contohnya seperti : Seseorang yang baru pertama kali menemukan buah apel lalu ada orang yang mengatakan bahwa buah itu adalah apel. Kemudian kita mengamati, menelaah bentuknya, rasanya, dan yang lainnya dari buah tersebut. Kemudian muncul dalam memori bahwa kita memiliki konsep dan kesan bahwa apa yang dilihat adalah apel. Persepsi

seorang guru adalah bagaimana seorang guru menyeleksi, menginterpretasikan dan mengatur informasi yang masuk dan pengalaman – pengalaman yang ada untuk menafsirkannya kemudian menciptakan keseluruhan gambar yang bermakna.

## 2. Jenis Persepsi Guru

- a) Persepsi yang didapat dari penglihatan, persepsi yang didapat dari indra mata ialah topik pertama dari persepsi secara umum.
- b) Persepsi yang didapat melalui pendengaran (auditori)
- c) Persepsi yang didapat dari indera peraba.
- d) Persepsi yang didapat melalui indera pengecap.
- e) Persepsi yang didapat dari indera penciuman

## 3. Faktor yang mempengaruhi persepsi guru

Fadil (2012) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi terbagi kedalam 2 faktor yakni eksternal dan internal. Faktor internal persepsi berada dalam diri seseorang, artinya faktor ini muncul pada dalam diri. Yakni, suasana hati, fisiologis, minat, ingatan, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar yakni gerakan – gerakan (motion), keunikan, ukuran, dan sebagainya.<sup>123</sup>

## B. Inovasi Pembelajaran

### 1. Definisi Inovasi

Inovasi (pembaruan) sangat erat kaitannya dengan istilah invention dan discovery. Invention merupakan karya yang dihasilkan oleh orang maupun sekelompok orang yang benar – benar baru. Sedangkan discovery ialah penemuan karya yang sebelumnya telah ada. Wina Sanjaya mendefinisikan Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Artinya dalam ranah pendidikan inovasi merupakan hal baru yang ditemukan seseorang berupa hal hal yang berkaitan dengan kurikulum, pembelajaran, dan hal hal lainnya yang berkaitan dengan pendidikan.

Sedangkan menurut Ansyar dan Nurtain, juga mengemukakan inovasi sebagai suatu gagasan, perbuatan, atau sesuatu yang baru dalam konteks sosial tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi. Keresahan pada suatu hal yang membentuk sebuah problematika perlu segera diselesaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut akan memacu munculnya gagasan maupun ide sebagai sebuah inovasi untuk memecahkan masalah. Dari uraian ini maka dapat disimpulkan

---

<sup>1</sup> Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian. *Jurnal Widyagogik*, 1–12.

<sup>2</sup> Sutirna (2012). *Perkembangan Dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta : Cv. Andi Press

<sup>3</sup> Tim Departemen Pendidikan Nasional. (1990). *Penelitian Tindakan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

bahwa inovasi akan muncul apabila ada permasalahan. Hampir mustahil sebuah inovasi muncul tanpa adanya permasalahan.

## 2. Inovasi Guru

Inovasi tidak selalu mengharuskan pembaharuan yang absolut. Pembaharuan dapat dipandang sebagai inovasi apabila perubahan tersebut bagi seseorang, kelompok atau organisasi kelembagaan yang memperkenalkannya. Kerja tim atau manajemen partisipatif yang diperkenalkan dalam suatu lembaga pendidikan juga dianggap sebagai inovasi jika baru dalam lembaga tersebut, terlepas dari metode kerja tim tersebut pernah disosialisasikan pada lembaga lain atau tidak. Dalam proses implementasi kreativitas di sekolah, inovasi bisa bervariasi dari inovasi yang relatif ringan hingga inovasi yang dapat merombak sistem kalangan sekolah yang dianggap sangat penting.

Inovasi tidak harus setara dengan proses penemuan modul pembelajaran Quantum Learning, misalnya beberapa inovasi bisa diperkenalkan dalam waktu yang singkat, sementara bentuk inovasi lainnya mungkin memerlukan waktu yang cukup lama, sebagaimana diterapkan dalam pendidikan saat ini dengan istilah Community Based Education

## 3. Bentuk-bentuk Inovasi Pembelajaran

Komponen yang memiliki urgensi cukup penting ialah metode pembelajaran. Karena untuk tersampainya pembelajaran, metode harus tepat. Maka, agar ada pemahaman akan diuraikan mengenai definisi dari metode, efektifitas penggunaan metode, tujuan serta proses pemilihan metode pembelajaran.

### a. Pengertian Metode

Metode merupakan sebuah cara yang runtut untuk menyampaikan ide, wawasan, pemikiran, atau ilmu kepada siswa agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran

### b. Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran

Agar tercapaian tujuan pembelajaran, maka sangat perlu diperhatikan kesesuaian antara metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah dirumuskan. Maka dari itu, efektifitas penggunaan metode pembelajaran dapat terjalin apabila adanya kesesuaian antara metode dengan tujuan pembelajaran.

### c. Tujuan Penggunaan Metode Pembelajaran

Dipilihnya metode pembelajaran bertujuan agar penyampaian materi ajar dapat disampaikan semaksimal mungkin. Metode Pembelajaran berfungsi agar lebih mempermudah proses penyampaian materi ajar. Sehingga dengan hal tersebut akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

### d. Pemilihan Metode Pembelajaran

Dalam pemilihan metode ajar tidak boleh asal, metode ajar harus disesuaikan dengan materi pembelajaran serta dengan karakteristik peserta didik sebagai penerima materi. Agar

pembelajaran lebih optimal guru harus dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan metode pembelajaran yang akan digunakan.<sup>456</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan pengumpulan informasi melalui kuesioner mengenai persepsi guru terhadap inovasi pembelajaran, peneliti sajikan sebagai berikut

1	Apakah bapak/ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran?	S.M = 8 jawaban	M = 24 jawaban	K.M = 7 jawaban	3 tahun = 1 jawaban
2	Apakah bapak/ibu sudah melakukan inovasi pembelajaran konvensional maupun berbasis Informasi Teknologi (IT)	S.M = 5 jawaban	M = 24 jawaban	K.M = 10 jawaban	T.M = 1 jawaban
3	Apakah bapak/ibu dalam	S.M = 3 jawaban	M = 20 jawaban	K.M = 15 jawaban	T.M = 2 jawaban

<sup>4</sup> Sutirna, S. (2019). *Inovasi Pembelajaran Media Untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh Dan Bosan ( Penelitian Survey Di Lingkungan Guru Se Komisariat Telukjambe Karawang )*. March. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.13059.14887>

<sup>5</sup> Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem (Semarang: Rasail, Media Group, 2008), 7

<sup>6</sup> Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.\

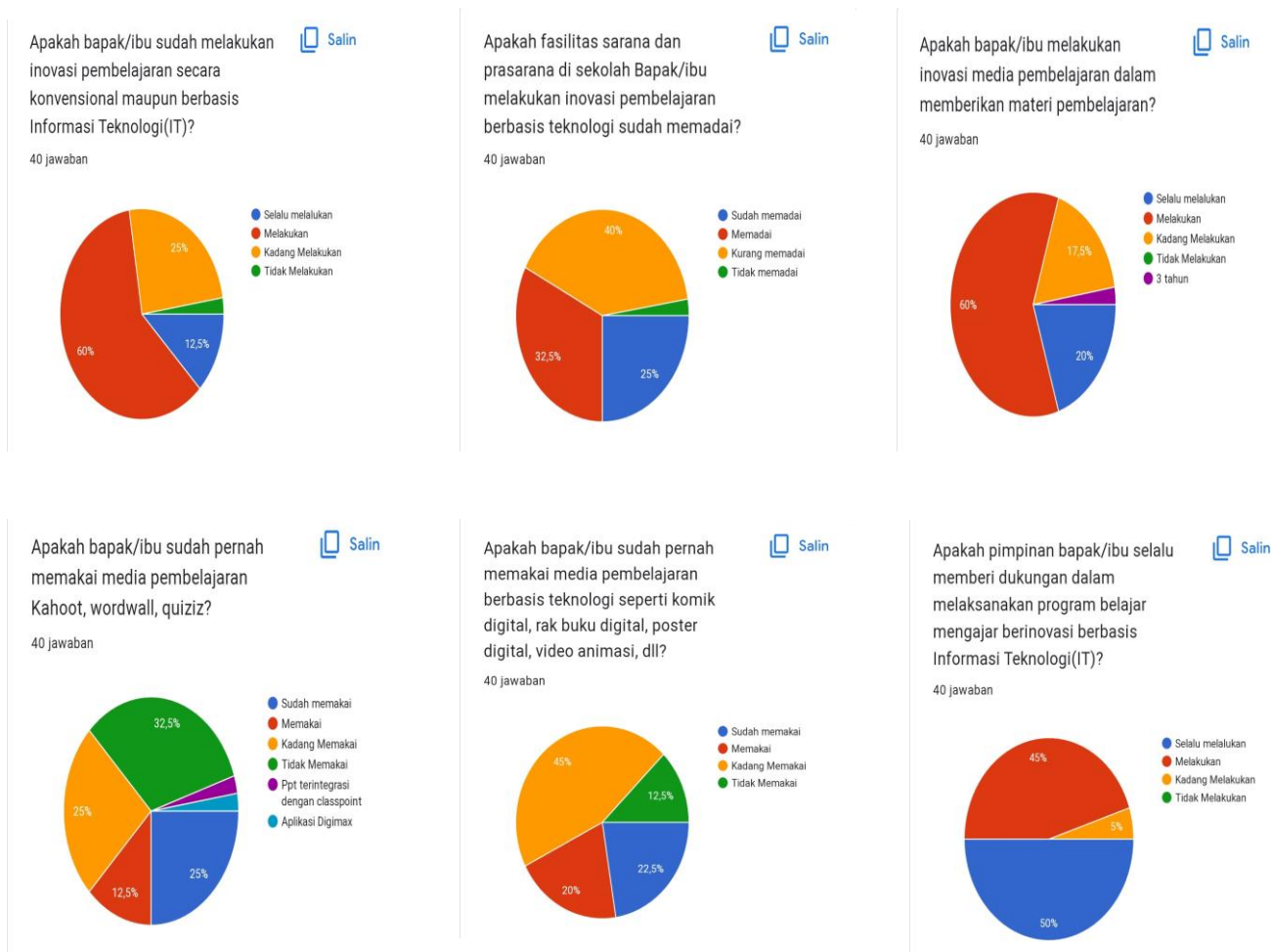
	melaksanakan program belajar mengajar selalu melakukan inovasi pembelajaran berbasis internet (IT)				
4	Apakah pimpinan bapak/ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi program belajar mengajar?	S.M = 17 jawaban	M = 22 jawaban	K.M = 1 jawaban	
5	Apakah pimpinan bapak/ibu selalu memberi dukungan dalam melaksanakan program belajar mengajar berinovasi berbasis informasi teknologi (IT)	S. M = 20 jawaban	M = 18 jawaban	K.M = 2 jawaban	



6	Apakah fasilitas sarana dan prasarana di sekolah bapak/ibu melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sudah memadai?	S.M = 10 jawaban	M = 13 jawaban	K.M = 16 jawaban	T.M = 1 jawaban
7	Apakah bapak/ibu sudah pernah memakai media pembelajaran Kahoot, wordwall, quiziz?	S.M = 10 jawaban	M = 5 jawaban	K.M = 10 jawaban	T.M = 13 jawaban Lainnya = 2 jawaban
8	Apakah bapak/ibu sudah pernah memakai media pembelajaran berbasis teknologi seperti komik digital, rak buku digital, poster digital video animasi, dll	S.M = 9 jawaban	M = 8 jawaban	K.M = 18 jawaban	T.M = 5 jawaban

9	Apakah bapak/ibu selalu mencari dan membaca tentang media dan inovasi pembelajaran yang menarik setelah mengetahui pentingnya inovasi pembelajaran?	S.M = 10 jawaban	M = 18 jawaban	K.M = 11 jawaban	T.M = 1 jawaban
---	---	---------------------	-------------------	---------------------	--------------------

Gambar 1. Diagram Lingkaran Penelitian





Gambar 2. Hasil Kuesioner Penelitian

<p>Menurut bapak/ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pembelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam program belajar mengajar?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Pemahaman materi atau daya serap materi pembelajaran murid dengan inovasi pembelajaran sangat baik, terlebih inovasi pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan murid, sesuai kodrat alam dan kodrat zamannya tentunya murid akan lebih aktif dan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi murid.</p> <p>Materi atau daya serap adalah kemampuan atau kekuatan untuk melakukan sesuatu bertindak dalam menyerap pelajaran</p> <p>Agak mudah di pahami pada saat pembuatan inovasi</p> <p>Siswa jadi lebih antusias dalam belajar</p>	<p>Bagaimana dukungan dari pimpinan jika bapak/ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran berbasis Informasi Teknologi?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Sangat mendukung</p> <p>Sangat mendukung namun memerlukan fasilitas yang memadai</p> <p>Pimpinan sangat mendukung</p> <p>Mendukung</p> <p>Sangat menganjurkan</p> <p>Sangat menyarankan dan mendukung</p> <p>Sangat mendukung dan dianjurkan</p> <p>Dukungan dari Pimpinan secara moril sudah baik, hanya terbatas dengan sarana dan prasarana yang ada.</p>	<p>Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai inovasi pembelajaran yang baik?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Inovasi Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang adaptif sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa dan harus lebih baik dari sistem pembelajaran yang telah ada</p> <p>Inovasi tsb dpt membantu pelaksanaan pembelajaran agar lebih variatif dan menyenangkan</p> <p>Bisa memahami anak dengan Cara digital</p> <p>Menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sehingga bisa menyeimbangkan tipe tipe atau gaya belajar setiap anak, memeberikan ice breaking diselang selang pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika prosés KBM berlangsung.</p>
<p>Apakah bapak/ibu memiliki niat atau berkeinginan untuk melakukan inovasi lebih baik lagi terhadap media pembelajaran baik konvensional maupun berbasis IT?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Ya</p> <p>Iya</p> <p>Ada</p> <p>Tentu</p> <p>Iya bersedia</p> <p>Iya sangat berminat</p> <p>Ya sangat berniat tpi kadang kala terhambat tidak memiliki laptop</p> <p>Ya, tentu harus. Karena sudah menjadi tanggung jawab dan kewajiban seorang guru untuk meningkatkan kompetensi profesional</p>	<p>Bagaimana dukungan dari pimpinan jika bapak/ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran berbasis Informasi Teknologi?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Saya kurang mendukung karena siswa/i tidak akan terlalu fokus dalam pembelajaran apabila menggunakan teknologi</p> <p>Tidak mendukung karena kurangnya sarana dan prasarana nya</p> <p>Menambah fasilitas sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran</p> <p>Pimpinan sekolah sangat mendukung sekali jika inovasi media pembelajaran dilakukan melalui berbasis Inoformasi Teknologi, mudah-mudahan denan menggunakan media IT minat belajar peserta didik meningkat.</p> <p>Didukung dengan adanya wifi... Dll</p>	<p>Bagaimana pendapat bapak/ibu dengan adanya media pembelajaran digital?</p> <p>40 jawaban</p> <p>Sangat bagus dan baik</p> <p>Bagus, karena media pembelajaran digital adalah salah satu upaya seorang pendidik dalam menuntun murid dalam proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kodrat zamannya dimana seorang pendidik harus menerapkan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman yang bersifat dinamis, menjadikan murid memperoleh keterampilan sehingga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi.</p> <p>Media digital adalah peran penting yang dapat membantu proses pembelajaran daring atau online</p> <p>Bagus karena mengikuti perkembangan zaman</p>

Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai inovasi pembelajaran yang baik? 40 jawaban	Bagaimana pendapat bapak/ibu dengan adanya media pembelajaran digital? 40 jawaban
Yang membantu anak menjadi mudah memahami pemberian materi pembelajaran	Sangat membantu
Kegiatan pembelajaran yang bervariasi	Media pembelajaran digital diperlukan agar tidak tertinggal oleh perkembangan IPTEK
Untuk mengikuti kemajuan zaman	Media pembelajaran digital lebih simpel dan menarik, namun lebih mahal dan tergantung sinyal dan listrik
Adanya peserta didik yang aktif ketika pembelajaran, menggunakan metode dan media yang beragam, suasana dalam belajar dapat menyenangkan, materi pembelajaran tidak berfokus pada buku paket.	Membantu penyampaian materi pembelajaran
Inovasi harus terus dibuat untuk mendukung proses pembelajaran oleh karnanya sebagai seorang guru tdk bole lelah untyk terus belajar dan mengembngkan diri. Jika perlu melakukan research dlm pembuatannya.	Lebih menarik dari yg biasa2 saja
	Sangat memudahkan guru dalam mengajar, menambah semangat anak didik dalam menerima materi pembelajaran
	Sangat membantu dalam kegiatan belajar

## Pembahasan

Berdasarkan hasil dari survey yang telah dilakukan oleh peneliti menggambarkan bahwa inovasi pada media belajar berbasis IT dalam kbm di SDN Situgede dan SD Negeri Bubulak 2 terbagi menjadi empat indikator yakni SM = Selalu Melakukan, Selalu Mendukung, Selalu Memakai, M = Melakukan, Memakai, Mendukung, KM = Kurang Melakukan, Kurang Memakai, Kurang Mendukung, TM = Tidak Melakukan, Tidak Mendukung, Tidak Memakai. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 9 soal dan sisanya dilakukan sebagai bahan wawancara. Jumlah yang menjadi responden dalam penelitian ini yaitu sebanyak 40 responden. Dari hasil tersebut dapat kita jadikan pembahasan bahwasanya pada hakikatnya guru SD di 2 sekolah tersebut berkeinginan melakukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian guru sudah melakukan inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi. Sebagian guru sudah melakukan inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi. Sebagian besar guru berkeinginan melakukan inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi. Inovasi media pembelajaran berbasis informasi teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi media pembelajaran berbasis informasi teknologi dapat mengatasi kebosanan akibat dari pembelajaran yang monoton. Inovasi media pembelajaran berbasis informasi teknologi merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Sangat sedikit guru yang tidak berkeinginan melakukan inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi karena terkendala pada kemampuan menguasai komputer, laptop, handphone, atau sarana lain yang berkaitan dengan internet. Kendala yang dialami adalah sarana dan prasarana yang belum memadai menurut sebagian kecil guru. Lalu yang harus diperhatikan adalah biaya yang besar dalam melakukan inovasi pembelajaran berbasis informasi teknologi. Ini menjadi faktor yang mempengaruhi tidak terlaksananya pembelajaran berbasis informasi teknologi setiap saat. Maka dari itu diperlukan solusi dari pemerintah untuk memperhatikan lebih dalam mengenai sarana dan prasarana supaya meningkat menjadi lebih baik lagi. Anggaran dana yang ada harusnya bisa

menjadi solusi untuk permasalahan ini. Itulah kenapa anggaran dana harus dikelola dengan baik, bukan dikorupsi.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, ada beberapa penjelasan yang akan disampaikan oleh peneliti, diantaranya :

a. Keutamaan media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki urgensi yang cukup penting dalam proses kbm. Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar, hal ini karena siswa akan termotivasi dalam mempelajari suatu konsep. Namun sebaik – baiknya media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan , dan tentunya tidak dapat menggantikan peran guru seutuhnya, guru tetap harus menjadi role model yang utama di kelas.. Artinya disini media dan guru sama sama penting dan saling berkaitan.

b. Keberadaan media pembelajaran di Sekolah Dasar

Media pembelajaran di SD tidak terlalu banyak jumlahnya, maka dari itu guru harus cakap terhadap materi yang akan disampaikan. Pembelajaran dilaksanakan secara verbal, artinya pesan yang disampaikan guru tidak akan sama dengan persepsi dari siswa, karena informasi tidak konkret. Misal ketika guru akan menjelaskan ciri dari makhluk hidup , dan konsep yang ingin diberikan ialah manusia bernafas dengan paru – paru. Apabila guru hanya berceramah saja , maka siswa tidak akan pernah tau bagaimana bentuk asli dari paru – paru dan malah membayangkan bentuk yang tidak sesuai dengan realitanya.

c. Pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran

Media ajar merupakan alat penyalur pengetahuan pada siswa, dalam membuat media ajar guru harus menerapkan prinsip multiguna untuk mengembangkan 3 ranah kemampuan yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta harus menerapkan prinsip bahwa barang disekitar dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pembuatan media ajar.

d. Media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran

Media ajar dapat membantu menkonkretkan materi ajar , jadi siswa akan lebih paham terhadap materi dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media dengan ukuran yang minimalis sangat dianjurkan karena dapat dibawa kemanapun dan kapanpun.

e. Media pembelajaran mempermudah pembelajaran

Dengan media pembelajara guru merasa proses pembelajaran akan lebih mudah. Pemilihan media ajar yang tepat tentunya akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, maka dari itu guru harus memilah dan memilih media ajar yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

## KESIMPULAN

Persepsi positif yang diberikan guru terhadap inovasi pembelajaran di zaman sekarang ini merupakan modal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pencapaian pembelajaran. Dengan keberagaman kemampuan yang dimiliki siswa, guru dituntut untuk cepat tanggap dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan sesuai. Modal yang sangat berharga disini adalah sikap positif dari guru. Dibutuhkan pola pikir yang terbuka dan kemauan untuk melakukan perubahan. Semakin majunya perkembangan zaman, perlu pembelajaran yang tidak biasa-biasa saja atau monoton. Tentu saja ini artinya guru harus mau belajar dan berubah untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di dalam pembelajaran. Salah satu masalah pembelajaran yang cukup berat adalah beragamnya kemampuan cara belajar siswa dan cara yang berbeda-beda dalam menangkap pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu dilatih untuk melakukan inovasi pembelajaran yang baru, sehingga terciptalah media pembelajaran yang menyenangkan yang diminati oleh setiap siswa. Respon guru terhadap model pembelajaran baru haruslah baik guna mendukung inovasi pembelajaran ini tercipta sesuai dengan yang diharapkan. Perlu juga ditanamkan sikap optimisme dalam diri guru. Terbukti dengan adanya inovasi pembelajaran yang baru ini, banyak guru yang setuju dan merasa terbantu, apalagi jika berbasis informasi teknologi (IT). IT ini pada zaman sekarang sangatlah penting. Tujuan dari IT itu sendiri agar generasi penerus bangsa ini, terutama generasi milenial tidak gaptek terhadap adanya teknologi ini, apalagi sebagai seorang guru. Guru haruslah banyak belajar mengenai IT ini agar menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil.<sup>78910</sup>

## DAFTAR PUSTAKA

- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian. *Jurnal Widyagogik*, 1–12.
- Sutirna, S. (2019). *Inovasi Pembelajaran Media Untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh Dan Bosan ( Penelitian Survey Di Lingkungan Guru Se Komisariat Telukjambe Karawang )*. *March*. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.13059.14887>
- Sutirna (2012). *Perkembangan Dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta : Cv. Andi Press
- Tim Departemen Pendidikan Nasional. (1990). *Penelitian Tindakan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem* (Semarang: Rasail, Media Group, 2008), 7
- Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iyor. 1987. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Per

---

<sup>7</sup> Iyor. 1987. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Per

<sup>8</sup> Sutirna (2018). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Cv. Budi Utama (Deepiblis).

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, 75

<sup>10</sup> Darwin, S. (2002). *Perubahan Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta : Pt. Grasindo

Nishrina Syifa, J. Julia : Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran

Darwin, S. (2002). *Perubahan Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta : Pt. Grasindo

Sutirna (2018). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Cv. Budi Utama (Deepiblis).

*Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, 75*