



MANAJEMEN INOVASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Nur Arifin
Sekolah Tinggi Ilmu Nusantra Bekasi/Kementerian Agama RI
Email:nurarifin69@gmail.com

ABSTRACT

The development of technology and information brings progress in all lines of life, including education. Lecturers must be able to keep up with the times by changing conventional learning strategies with innovative learning strategies. Several choices of innovative learning strategies based on the student centered learning approach include small group discussions, roleplay and simulation, discovery learning, cooperative learning, contextual learning, problem based learning, collaborative learning, and so on. The overall learning strategy places students or students at the center of learning, who are independent and active in finding learning resources, and are able to identify their own learning needs.

Keywords: Innivation Management, Student Centered Learning

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi membawa kemajuan di segala lini kehidupan, termasuk pendidikan. Dosen harus bisa mengikuti perkembangan zaman dengan mengubah strategi pembelajaran konvensional dengan strategi pembelajaran inovatif. Beberapa pilihan strategi pembelajaran inovatif yang berbasis pendekatan *student centered learning* diantaranya *small group discussion, roleplay and simulation, discovery learning, cooperative learning, contextual learning, problem based learning, collaborative learning*, dan sebagainya. Keseluruhan strategi pembelajaran tersebut menempatkan peserta didik atau mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, yang memiliki kemandirian dan aktif dalam menemukan sumber-sumber pembelajaran, serta mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka sendiri.

Kata Kunci: Manajemen Inovasi, *Student Centered Learning*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi membawa dampak besar di semua lini kehidupan. Tak terkecuali halnya dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dan dosen memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana mereka tidak hanya berperan sebagai pengajar namun juga harus mampu berperan sebagai pendidik. Artinya dosen sebagai pendidik harus bisa mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Tugas pokok dan fungsi dari dosen terjabarkan dalam Tridharma Perguruan Tinggi yakni bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Tugas ini juga ditambah dengan kegiatan penunjang yang bersifat meningkatkan kualitas diri mahasiswa dan dosen.

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi, semakin menuntut peningkatan kompetensi dan profesionalisme dosen dalam menjalankan tugas pokok dan fungsinya, terutama dalam bidang pengajaran atau pendidikan. Mengajar sebagai salah satu tugas pokok dosen, tidak hanya sebagai proses *transfer knowledge* dari dosen ke mahasiswa, namun sebuah proses pembelajaran yang memerlukan kreativitas dan inovasi dari dosen. Kreativitas dan inovasi dalam mengajar sangat diperlukan untuk menstimulus minat belajar, memperdalam pemahaman serta meningkatkan prestasi mahasiswa dalam bidang akademik.

Metode pengajaran konvensional menempatkan dosen sebagai sentral dalam proses pembelajaran dan dipandang sebagai pusat informasi dan pengetahuan. Mahasiswa sebagai peserta didik dianggap sebagai objek yang secara pasif menerima sejumlah informasi dari dosen. Dosen berperan sebagai penceramah yang bertugas untuk menyampaikan materi kuliah tanpa adanya umpan balik dari mahasiswa. Proses pembelajaran juga menjadi lamban dan mengakibatkan ketertinggalan mahasiswa dalam mengikuti perkembangan

zaman. Salah satu metode yang sering dipergunakan adalah metode ceramah. Metode ini bisa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung oleh alat dan media, serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Salah satu pertimbangan seringnya dipergunakan metode ceramah ini adalah adanya persepsi dari dosen dan juga mahasiswa bahwa tanpa adanya ceramah dari dosen maka tidak ada kegiatan belajar mengajar.

Strategi pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi alternatif dalam peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Beberapa strategi pembelajaran inovatif menggunakan pendekatan *student centered learning*. Pendekatan ini memusatkan proses pembelajaran pada mahasiswa dan menempatkan dosen sebagai fasilitator dan sekaligus sebagai pendamping dalam proses pembelajaran. Melalui tulisan ini akan dipaparkan beberapa strategi pembelajaran inovatif yang berbasis *student centered learning* yang bisa menjadi alternatif pilihan bagi dosen dalam upaya meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Manajemen Inovasi Belajar dan Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Inovasi belajar dan pembelajaran saat ini dan terlebih-lebih untuk waktu yang akan datang sangat diperlukan. Ada sejumlah alasan yang menuntut perlunya inovasi belajar dan pembelajaran dilakukan.

Pertama, proses dan hasil belajar dan pembelajaran saat ini baik di sekolah maupun di kampus belum sepenuhnya memuaskan. Masih tersedia ruang yang sangat luas bagi siapa saja untuk berkreasi dalam rangka melakukan inovasi belajar dan pembelajaran di sekolah dan di kampus. Inovasi belajar dan pembelajaran itu dilakukan untuk kemajuan pendidikan dan sekaligus kemajuan bangsa Indonesia.

Kedua, inovasi belajar dan pembelajaran merupakan investasi untuk jangka panjang. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan bagaimana pendidikannya dikelola. Bagian penting dalam pendidikan adalah kegiatan belajar setiap warga negara dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan kampus. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan kampus, walau mungkin tidak disadari, akan berdampak pada bagaimana warga bangsa ini belajar di setiap kesempatan. Mengingat dampaknya untuk jangka panjang, perihal inovasi belajar dan pembelajaran dapat dianggap sebagai investasi jangka panjang yang perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

Ketiga, tanpa inovasi belajar dan pembelajaran, proses dan hasil belajar dan pembelajaran hanya akan datar-datar saja, sementara negara tetangga terus berbenah lebih cepat. Artinya, tanpa inovasi tersebut, kinerja bangsa ini di bidang pendidikan akan semakin tertinggal. Bila kinerja bidang pendidikan tertinggal, maka kinerja bidang-bidang lainnya akan tertinggal juga. Keadaan yang demikian, tentu tidak diharapkan terjadi di negara yang serba ada ini.

Keempat, inovasi belajar dan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terus-menerus akan memiliki multiplier effect bagi bidang-bidang lainnya. Efek yang demikian itulah yang semestinya terus disadari oleh semua pihak dan terutama oleh guru, dosen, siswa, dan mahasiswa untuk terus berbenah, mengingat efeknya yang begitu luas. Proses dan hasil belajar yang berkualitas, utamanya karena inovasi belajar dan pembelajaran, akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan. Lebih lanjut, sumber daya manusia yang berkualitas akan berdampak pada kinerja bangsa, kesejahteraan warga bangsa, dan eksistensi bangsa Indonesia dalam kancah percaturan Indonesia di dunia.

Prasyarat dan Target Inovasi Belajar dan Pembelajaran

Prasyarat untuk melakukan inovasi belajar dan pembelajaran adalah adanya kreativitas dan penelitian yang terus-menerus. Kemauan untuk berubah,

dan “kebebasan” untuk berkreasi juga merupakan bagian dari prasyarat yang lain. Adanya kreativitas memungkinkan seseorang mampu melihat sisi lain atau sisi baru dari yang tidak dilihat oleh orang lain. Kemampuan yang demikian itu, sangat diperlukan bagi seseorang untuk melakukan penelitian. Adanya kreativitas memungkinkan penelitian menghasilkan temuan baru, seputar inovasi belajar dan pembelajaran. Bila tanpa kreativitas, penelitian hanya akan mengulang-ulang penelitian sebelumnya atau hanya pindah lokasi atau berganti sumber data. Penelitian yang demikian tidak akan menghasilkan inovasi belajar dan pembelajaran.

Target inovasi belajar dan pembelajaran. Seluruh komponen dan tahapan belajar dan pembelajaran dapat dijadikan sasaran penelitian dan inovasi. Siswa, guru, bahan dan sumber belajar, interaksi belajar-mengajar, media dan asesmen pembelajaran semuanya dapat dijadikan sasaran inovasi belajar dan pembelajaran. Sementara itu, tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi pembelajaran juga dapat dijadikan sasaran inovasi belajar dan pembelajaran. Targetnya adalah ditemukan atau dikembangkannya inovasi belajar dan pembelajaran berdasarkan (serangkaian) penelitian yang dilakukan secara bersungguh-sungguh. Kadar keinovatifan temuan dan hasil inovasi itu tentu relatif. Setidaknya ada tiga jenjang yang menggambarkan temuan riset untuk melakukan inovasi belajar dan pembelajaran. Tiga jenjang itu adalah benar-benar baru, modifikasi besar, dan modifikasi kecil. Modifikasi di sini merujuk pada temuan atau karya lama yang dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Adapun ruang lingkupnya untuk jangka menengah (3-5 tahun ke depan) .

Strategi Menuju Inovasi Belajar dan Pembelajaran Perguruan Tinggi

Pembelajaran mengandung makna proses belajar dan mengajar. Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang disebabkan karena interaksi antara stimulus dan respon. Sedangkan mengajar merupakan kemampuan mengkondisikan situasi yang dapat dijadikan proses

belajar mahasiswa. Secara luas, pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan pengajar (dosen) untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sedangkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai di akhir kegiatan belajar.¹

Pendekatan *student centered learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai *adult learner*, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar *beyond the classroom*. Sedangkan dosen beralih peran menjadi fasilitator, termasuk sebagai mitra pembelajaran, dan tidak lagi menjadi sumber pengetahuan utama.² Beberapa strategi pembelajaran dengan pendekatan ini adalah *small group discussion*, *roleplay and simulation*, *discovery learning*, *cooperative learning*, *contextual learning*, *problem based learning*, *collaborative learning*, Fleksibilitas kurikulum secara transdisipliner, dan pembelajaran yang berintegritas dengan MOOCs.

a. *Small group discussion* adalah strategi pembelajaran inovatif yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa atau peserta didik untuk lebih aktif dan bekerjasama dalam sebuah kelompok kecil (biasanya terdiri dari 5-6 orang) dalam rangka mencapai suatu tujuan.³ (Ngalimun: 2016). Dalam implementasinya mahasiswa dirangsang untuk lebih mengeksplorasi gagasan, meningkatkan pemahaman, meningkatkan teknik pemecahan masalah, mendorong pengembangan cara berfikir dan berkomunikasi serta

¹ Zaenal Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, 2015;

² Harsono, *Student Centered Learning di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan Indonesia, 2008.

³ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.

- meningkatkan kerjasama antara anggota kelompok. Strategi pembelajaran ini mendorong mahasiswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses belajarnya.
- b. *Roleplay and simulation* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai materi belajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi mereka.⁴ Dalam strategi pembelajaran ini membentuk interaksi antara dua kelompok mahasiswa yang masing-masing berperan sesuai dengan kondisi yang disimulasikan. Dalam metode ini menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya.
 - c. *Discovery learning* adalah strategi pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajar dosen memperkenankan mahasiswa menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.⁵ Cara ini bisa dilakukan dengan memberikan penugasan belajar atau penelitian kepada mahasiswa dengan tujuan agar mereka bisa menemukan jawaban atau menyelesaikan tugas tanpa bantuan dari pengajar atau dosen.
 - d. *Cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil mahasiswa untuk bekerjasama dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁶ Dengan belajar berkelompok secara kooperatif, mahasiswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.
 - e. *Contextual learning* adalah strategi pembelajaran yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mereka untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka

⁴ Zaenal Aqib, *Model-model Media*.

⁵ Suryosubroto, B, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

⁶ Zaenal Aqib, *Model-model Media*.

sebagai anggota keluarga dan masyarakat.⁷ Dengan konsep ini, proses pembelajaran berlangsung alamiah yakni mahasiswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

- f. *Problem based learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan mahasiswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga mahasiswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.⁸ Cara ini melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual mahasiswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- g. *Collaborative learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan saling berbagi pengalaman dan pendapat dalam kelompok diskusi, serta bukan merupakan kompetisi diantara pembelajar.⁹ Di dalam kelompok diskusi tiap-tiap individu berperan aktif, saling memberi kontribusi, saling menghargai pendapat dan kemampuan orang lain.
- h. *Fleksibilitas kurikulum secara transdisipliner*, Transdisipliner (*transdisciplinarity*) adalah upaya mengembangkan sebuah teori atau aksioma baru dengan membangun kaitan dan keterhubungan antarberbagai disiplin.¹⁰ Transdisipliner bukanlah sebuah disiplin ilmu melainkan sebuah pendekatan, sebuah proses untuk memperluas pengetahuan dengan mengintegrasikan dan mentransformasikan perbedaan perspektif. Strategi pembelajaran yang merupakan pendekatan kolektif yang memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan analisis manusia dalam memahami sistem yang lebih besar dan kompleks. Makna penting yang menandai transdisiplin adalah proses integrasi

⁷ Ibid

⁸ Ngalimun, *Strategi dan Model*.

⁹ Suryosubroto, B, *Proses Belajar Mengajar*.

¹⁰ A.E. Prentice, "Introduction" dalam *Information Science - The Interdisciplinary Context*, (ed. J.M. Pemberton dan A.E. Prentice), New York: Neal-Schuman Publishers, 1990.

dari multidisiplin yang digunakan untuk membahas isu atau menghadapi permasalahan.

Transdisiplin mempunyai manfaat tidak hanya digunakan untuk menghadapi masalah-masalah kompleks semata, tetapi juga untuk melihat adanya problem baru yang muncul akibat dari analisis yang mendalam dari proses interdisiplin.

Pembelajaran yang bersinergi dengan MOOC, Massive Open Online Course (MOOC) adalah sistem pembelajaran berupa kursus online secara besar-besaran dan terbuka dengan tujuan untuk memungkinkan partisipasi tak terbatas dan dapat diakses melalui web. Selain menyediakan materi kursus tradisional seperti video, pembacaan dan pembahasan masalah, MOOC juga menyediakan forum pengguna interaktif yang membantu dalam membangun komunitas untuk mahasiswa, dosen, dan asisten pengajar. MOOC merupakan perkembangan terbaru dalam hal pendidikan jarak jauh (e-Learning), dan melibatkan dari berbagai negara.¹¹

`PENUTUP

Perkembangan teknologi dan informasi membawa kemajuan di segala lini kehidupan, termasuk pendidikan. Tugas dosen sebagai pendidik semakin berat dimana dosen harus senantiasa meningkatkan kemampuan profesionalismenya. Dosen harus bisa mengikuti perkembangan zaman dengan merubah strategi pembelajaran konvensional dengan strategi pembelajaran inovatif. Beberapa pilihan strategi pembelajaran inovatif yang berbasis pendekatan student centered learning diantaranya small group discussion, roleplay and simulation, discovery learning, cooperative learning, contextual learning, problem based learning, collaborative learning, Fleksibilitas kurikulum secara transdisipliner, dan pembelajaran yang berintegrasi dengan MOOCs.

¹¹<https://gudanglinux.wordpress.com/2013/12/26/mooc-kuliah-di-universitas-kelas-dunia/diakses> pada 13 Mei 2018.

Keseluruhan strategi pembelajaran tersebut menempatkan peserta didik atau mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, yang memiliki kemandirian dan aktif dalam menemukan sumber-sumber pembelajaran, serta mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka sendiri. Apapun pilihan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh dosen, diperlukan kerjasama dan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa, serta peningkatan kompetensi dan profesionalitas dari dosen yang berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2016.

Aqib, Zainal. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya. 2015.

Harsono. *Student Centered Learning di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan Indonesia. 2008.

Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.

<https://gudanglinux.wordpress.com/2013/12/26/mooc-kuliah-di-universitas-kelas-dunia/> diakses pada 13 Mei 2018

<http://swarapendidikan.um.ac.id/um-sebagai-pusat-unggulan-inovasi-belajar-dan-pembelajaran/> diakses pada 13 Mei 2018