

IMPLEMENTASI INOVASI, MODEL, DAN DESAIN PEMBELAJARAN DALAM PERAKTIK PERSEKOLAHAN: KAJIAN BERBASIS PENGALAMAN PROGRAM PENGENALAN LINGKUNGAN PERSEKOLAHAN (PLP)

Alia Khairah Dwi Ananda¹, Jusman², Ria Febriana³, Rahma Rahayu⁴, Nidia Yulianda⁵, Suci Lestari⁶, Andi Nurfadilla⁷, Amrianti Nur⁸, Irawati⁹, Nur Alia¹⁰, Sulfikar¹¹, Riswandi¹², Hayyul¹³, Rival Ramadhan¹⁴, Nur Hafsa¹⁵, Muh. Ilman¹⁶, Aldi¹⁷, Riskiadi¹⁸.

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18} Universitas Muhammadiyah Bone

¹ aliakhairahd@gmail.com, ² jusmantp@gmail.com, ³ febrianar283@gmail.com,
⁴ rahmarahayu090305@gmail.com, ⁵ nidiayulianda015@gmail.com, ⁶
sucilestari231105@gmail.com, ⁷ andinurfadilla142005@gmail.com, ⁸
amtiantinur58@gmail.com, ⁹ irawatiira713@gmail.com,
¹⁰ nuralyaaa211@gmail.com, ¹¹ fhykar17@gmail.com, ¹²
riswandi427@gmail.com, ¹³ hayyulumar@gmail.com,
¹⁴ rival04ramadhan@gmail.com, ¹⁵ nhurfahsa01@gmail.com, ¹⁶
muhammadilmanwtp@gmail.com, ¹⁷ Aldiwt114@gmail.com,
¹⁸ riskiskiadibone45@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of innovation, learning models, and instructional design in school practices through the experience of the School Environment Introduction Program (PLP). PLP serves as a medium for prospective teacher students to directly understand the learning process, classroom management, and the dynamics of the school environment. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques conducted through observation, interviews, and documentation during the implementation of PLP at school. The results of the study indicate that the implementation of learning innovation was carried out through the utilization of digital media, project-based learning, as well as discussion and collaborative methods that were able to increase student participation. The learning models applied by teachers included cooperative learning, problem-based learning, and discovery learning, which were adjusted to students' characteristics and learning objectives. In addition, systematic instructional design helped teachers create effective, interactive, and student-centered learning processes. The PLP experience also provided students with an understanding of the importance of creativity, adaptability, and pedagogical competence in facing learning challenges in the digital era. Thus, the implementation of innovation, learning models, and instructional design in school practices through PLP contributes to improving the quality of the learning process and the readiness of students as prospective professional educators.

Keywords: *learning implementation, learning innovation, learning models, instructional design, School Environment Introduction Program (PLP).*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan melalui pengalaman Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). PLP menjadi sarana bagi mahasiswa calon pendidik untuk memahami secara langsung proses pembelajaran, manajemen kelas, serta dinamika lingkungan sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan PLP di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi inovasi pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan media digital, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan metode diskusi dan kolaboratif yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Model pembelajaran yang diterapkan guru meliputi pembelajaran kooperatif, problem based learning, dan discovery learning yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran yang sistematis membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman PLP juga memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pentingnya kreativitas, adaptasi, dan kompetensi pedagogik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Dengan demikian, implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan melalui PLP berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta kesiapan mahasiswa sebagai calon pendidik profesional.

Kata Kunci: implementasi pembelajaran, inovasi pembelajaran, model pembelajaran, desain pembelajaran, Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP).

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era perkembangan teknologi dan transformasi digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai

penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam praktik persekolahan.

Inovasi pembelajaran merupakan suatu upaya pembaruan dalam proses pendidikan yang

bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan media digital, strategi pembelajaran interaktif, pemanfaatan teknologi informasi, maupun pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Rusman, inovasi pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain inovasi, model pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka konseptual yang digunakan guru dalam mengorganisasi pengalaman belajar peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang banyak diterapkan dalam Kurikulum Merdeka antara lain pembelajaran kooperatif, Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PjBL), dan Discovery Learning. Model-model tersebut dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Desain pembelajaran juga memiliki peran penting dalam praktik

persekolahan. Desain pembelajaran merupakan proses perencanaan sistematis yang meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Robert Gagné, desain pembelajaran membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang terstruktur dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam konteks pendidikan calon guru, Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) menjadi wadah penting bagi mahasiswa untuk memahami praktik pembelajaran secara langsung di sekolah. Melalui PLP, mahasiswa memperoleh pengalaman nyata mengenai bagaimana guru mengelola kelas, menerapkan model pembelajaran, menggunakan media pembelajaran, serta menghadapi berbagai tantangan dalam proses pendidikan. Pengalaman tersebut menjadi bekal penting dalam membentuk kompetensi pedagogik dan profesional calon pendidik.

Pelaksanaan PLP juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengamati penerapan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran

yang fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Dalam implementasinya, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, mahasiswa PLP perlu memahami bagaimana inovasi dan desain pembelajaran diterapkan secara nyata dalam lingkungan sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan melalui pengalaman Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai praktik pembelajaran di sekolah serta menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan berdasarkan pengalaman Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

gambaran mengenai praktik pembelajaran di sekolah serta menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kompetensi calon guru di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran secara mendalam berdasarkan pengalaman mahasiswa selama mengikuti Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang bersifat alami dan kontekstual mengenai proses pembelajaran di sekolah.

Lokasi penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah menengah yang menjadi tempat pelaksanaan PLP mahasiswa. Subjek penelitian meliputi guru pamong, mahasiswa PLP, dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa subjek memiliki pengalaman

dan informasi yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran, penerapan model pembelajaran, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru pamong dan mahasiswa PLP untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, hambatan, serta strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan presentasi, foto kegiatan, serta dokumen penilaian pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil interpretasi data yang diperoleh

selama penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik agar hasil penelitian lebih valid dan terpercaya.

Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian selama proses pengumpulan data berlangsung. Peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah dan informan sebelum melakukan observasi maupun wawancara. Seluruh data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Peneliti juga berupaya menjaga objektivitas dalam proses penelitian dengan tidak memihak kepada salah satu pihak serta menyajikan data sesuai dengan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan melalui pengalaman PLP.

Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) berlangsung, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung proses pembelajaran dan aktivitas sekolah secara berkelanjutan. Selama

penelitian, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga terlibat dalam beberapa kegiatan pembelajaran untuk memahami pengalaman praktik persekolahan secara lebih mendalam. Keterlibatan tersebut membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai strategi guru dalam mengelola kelas, penggunaan media pembelajaran, penerapan model pembelajaran, serta respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Inovasi

Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menerapkan berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi yang paling dominan adalah penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan media presentasi interaktif, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran daring, dan platform digital sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan teknologi tersebut membantu peserta

didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif.

Mahasiswa PLP mengamati bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan secara visual dan komunikatif. Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga membantu peserta didik memahami konsep abstrak yang sulit dijelaskan melalui metode ceramah biasa.

Guru juga menerapkan inovasi pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik diberikan tugas proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses penyelesaian masalah.

Selain itu, inovasi pembelajaran juga terlihat dalam penggunaan metode diskusi kelompok, permainan edukatif, dan pembelajaran kolaboratif. Guru berupaya menciptakan suasana

pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, implementasi inovasi pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya akses internet, serta rendahnya kemampuan digital sebagian peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan adaptif dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah.

2. Implementasi Model

Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan beberapa model pembelajaran modern dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang paling sering digunakan adalah Cooperative Learning. Model ini diterapkan melalui kerja kelompok dan diskusi kelas. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan saling

membantu memahami materi pembelajaran.

Penerapan Cooperative Learning memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta mampu menghargai pendapat orang lain. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan kondusif.

Guru juga menerapkan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik diberikan suatu permasalahan nyata yang harus dianalisis dan diselesaikan secara bersama-sama. PBL membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Model Discovery Learning juga diterapkan guru dalam beberapa mata pelajaran. Dalam model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan konsep pembelajaran secara mandiri melalui pengamatan, eksperimen, dan diskusi. Model ini membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Mahasiswa PLP memperoleh pengalaman penting mengenai bagaimana guru menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses belajar.

3. Implementasi Desain

Pembelajaran

Desain pembelajaran yang diterapkan guru meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang baik membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif. Guru dapat mengatur alokasi waktu pembelajaran dengan baik serta menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mahasiswa PLP juga memahami bahwa evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam desain

pembelajaran. Guru melakukan evaluasi melalui tes tertulis, presentasi, penilaian proyek, observasi sikap, dan penugasan individu. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, guru juga menerapkan asesmen diagnostik dan asesmen formatif untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi inovasi, model, dan desain pembelajaran dalam praktik persekolahan melalui Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) telah berjalan cukup baik. Guru telah menerapkan berbagai inovasi pembelajaran seperti penggunaan media digital, pembelajaran berbasis proyek, dan metode interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik.

Model pembelajaran yang diterapkan meliputi Cooperative Learning, Problem Based Learning, dan Discovery Learning yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama peserta didik. Selain itu, desain pembelajaran yang sistematis membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengalaman PLP memberikan manfaat besar bagi mahasiswa calon guru karena mereka memperoleh pengalaman nyata mengenai praktik pembelajaran di sekolah. Mahasiswa belajar tentang pentingnya kreativitas, inovasi, pengelolaan kelas, dan kompetensi pedagogik dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan demikian, PLP menjadi program penting dalam mempersiapkan calon guru profesional yang mampu menghadapi perkembangan dunia pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2022. *Panduan Pembelajaran dan*

Asesmen Kurikulum Merdeka.
Jakarta: Kemendikbudristek.
Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2021. *Program Sekolah
Penggerak*. Jakarta:
Kemendikbudristek.
Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian
Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
Rusman. 2021. *Model-Model
Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
Pers.
Nana Sudjana. 2020. *Dasar-Dasar
Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
Sinar Baru Algensindo.
Mulyasa. 2021. *Menjadi Guru
Penggerak Merdeka Belajar*.
Jakarta: Bumi Aksara.
Matthew B. Miles, A. Michael
Huberman, dan Johnny Saldaña.
2020. *Qualitative Data Analysis: A
Methods Sourcebook*. California:
Sage Publications.
Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2022. *Panduan Implementasi
Kurikulum Merdeka*. Jakarta:
Kemendikbudristek.
Lexy J. Moleong. 2021. *Metodologi
Penelitian Kualitatif*. Bandung:
Remaja Rosdakarya.