



Inovasi Dalam Pembelajaran

Muhammad Zein Damanik¹, Nazwa Nurfhadilla²

STAI Panca Budi Perdagangan^{1,2}

zeindamanik@gmail.com¹, nazwanurfhadilla@gmail.com²

Abstract

This study aims to describe various forms of innovation in learning implemented in schools and to analyze the impact and effectiveness of these innovations on the learning process and outcomes of students. The main focus of this research includes three learning innovations: Quantum Learning, Competency-Based Learning, and Contextual Teaching and Learning (CTL). These three approaches are considered effective in addressing the challenges of 21st-century education, which emphasize critical thinking, collaboration, creativity, and communication skills. The research method used is descriptive qualitative, with data collected through interviews, observation, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of these learning innovations enhances students' motivation, active participation, and academic achievement. Furthermore, learning innovations help create a more enjoyable and meaningful learning environment. This study concludes that the appropriate application of innovative learning strategies is essential for creating effective and relevant teaching and learning processes aligned with the demands of modern education.

Keywords: *Learning Innovation, Quantum Learning, Competency-Based Learning, Contextual Learning, Learning Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk inovasi dalam pembelajaran yang diterapkan di lingkungan sekolah, serta menganalisis pengaruh dan efektivitas inovasi tersebut terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Fokus utama kajian ini meliputi tiga bentuk inovasi pembelajaran, yaitu Quantum Learning, Pembelajaran Berbasis Kompetensi, dan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). Ketiga pendekatan ini dianggap mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan ketiga inovasi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, inovasi pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: *Inovasi Pembelajaran, Quantum Learning, Pembelajaran Kompetensi, Pembelajaran Kontekstual, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Perubahan global yang berlangsung sangat cepat akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari tuntutan zaman yang menuntut transformasi metode pembelajaran dari yang konvensional menjadi lebih inovatif dan adaptif. Proses pembelajaran tidak lagi cukup hanya mengandalkan ceramah satu arah dari guru, tetapi harus mampu menciptakan situasi yang menantang, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa (Sugiyanto, 2021).

Inovasi dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya pembaruan secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru atau institusi pendidikan guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Bentuk inovasi ini dapat berupa strategi, pendekatan, model, maupun pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Dalam pendidikan modern, guru diharapkan bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, dan motivator yang mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Arifin, 2022). Dengan demikian, inovasi menjadi kunci penting untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), blended learning, gamifikasi, hingga pembelajaran berbasis teknologi digital terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Yulianto & Marlina, 2020). Di samping itu, pemanfaatan media interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi pendidikan, serta platform pembelajaran daring juga mendorong terjadinya pembelajaran mandiri dan kolaboratif yang lebih efektif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Banyak guru masih terpaku pada pola pembelajaran tradisional yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pemahaman guru terhadap inovasi pembelajaran, kurangnya pelatihan dan dukungan dari pihak sekolah, serta kendala teknis seperti infrastruktur dan ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai (Nurhayati & Lestari, 2021). Oleh karena itu, penting untuk dilakukan kajian yang lebih dalam mengenai bentuk-bentuk inovasi pembelajaran yang sudah diterapkan, faktor pendukung dan penghambatnya, serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang kini mulai diterapkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, inovasi pembelajaran menjadi lebih penting lagi. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang diferensiatif, berbasis proyek, dan kontekstual, yang tentunya menuntut guru untuk melakukan perubahan dalam cara mereka mengajar (Kemendikbudristek, 2022). Guru dituntut untuk tidak hanya mengikuti perubahan kurikulum secara administratif, tetapi juga mampu menyesuaikan pendekatan pedagogis mereka dengan kebutuhan peserta didik yang beragam.

Di samping itu, karakter peserta didik di era digital atau generasi Z yang akrab dengan teknologi, visual, dan kecepatan informasi menuntut adanya strategi pengajaran yang inovatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik generasi ini dikhawatirkan akan menurunkan motivasi belajar mereka serta menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan (Sutrisno, 2023). Oleh karena itu, guru perlu mengeksplorasi berbagai pendekatan baru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih relevan dan efektif.

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengkaji lebih jauh bagaimana praktik inovasi pembelajaran dilakukan oleh guru di sekolah, bagaimana respons siswa terhadap penerapan inovasi tersebut, serta tantangan dan strategi yang digunakan dalam mengimplementasikannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran dan mendorong guru untuk terus melakukan pembaruan dalam praktik pedagogis mereka.

Dengan semakin kompleksnya tuntutan dunia pendidikan, serta keragaman latar belakang peserta didik, maka inovasi dalam pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keharusan. Hanya dengan terus melakukan pembaruan dan adaptasi terhadap perubahan zaman, pendidikan dapat tetap relevan dan mampu melahirkan generasi yang cakap, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana bentuk inovasi pembelajaran diterapkan oleh guru, bagaimana tanggapan peserta didik terhadap inovasi tersebut, serta faktor pendukung dan penghambat yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami

fenomena sosial secara kontekstual melalui proses interaksi langsung antara peneliti dan objek yang diteliti (Creswell, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Inovasi Pembelajaran Kuantum

Quantum learning ini berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apapun memberikan sugesti positif atau negatif (Handayani, 2022).

Tokoh utama di balik *Quantum Learning* adalah Bobbi DePorter. Dia perintis, pencetus dan pengembang utama *Quantum Learning* Sejak tahun 1982 DePorter memantapkan dan mengembangkan gagasan *Quantum Learning* di SuperCamp. Dengan dibantu oleh teman-temannya, terutama Eric Jansen, Greg Simmons, Mike Hernacki, Mark Reardon dan Sarah Singer Nouric, DePorter secara terprogram dan terencana mengujicoba gagasan-gagasan *Quantum Learning* kepada para remaja di SuperCamp selama tahun awal 1980-an. DePorter menjelaskan bahwa metode ini dibangun berdasarkan pengalaman dan penelitian terhadap 2.500 siswa dan sinergi pendapat ratusan guru di SuperCamp. Prinsip-prinsip dan metode-metode *Quantum Learning* ini dibentuk di SuperCamp (Handayani, 2022).

Pada tahap awal perkembangannya, *Quantum Learning* dimaksudkan untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karier para remaja dirumah tetapi lama kelamaan orang menginginkan DePorter untuk mengadakan program-program *Quantum Learning* bagi orang tua siswa. Hal ini menunjukkan bahwa falsafah dan metodologi pembelajaran yang bersifat umum, tidak secara khusus diperuntukkan bagi pengajaran di sekolah (Handayani, 2022).

Tujuan dari *Quantum learning* itu sendiri adalah:

1. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.
2. Untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan.
3. Untuk menyesuaikan kemampuan otak dengan apa yang dibutuhkan oleh otak.
4. Untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karir.
5. Untuk membantu mempercepat dalam pembelajaran (Handayani, 2022).

Quantum merupakan kata *quantum* merupakan istilah dari bidang ilmu fisika, mempunyai arti mengubah energi menjadi cahaya. Hal ini mempunyai maksud bahwa pembelajaran perubahan bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar. Pembelajaran *quantum* menurut Muflikh merupakan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar yang diinginkan dan untuk pengembangan potensi peserta didik. Proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh emosi di dalam dirinya, emosi dapat mempengaruhi baik atau buruk pencapaian hasil belajar (Devy Rinjani, 2017).

Menurut Roqib pembelajaran *quantum* merupakan interaksi yang terjadi dalam proses belajar yang mampu mengubah berbagai potensi yang ada dalam diri manusia menjadi pancaran dalam memperoleh hal-hal baru yang dapat ditularkan (ditunjukkan) kepada orang lain seperti: menampilkan hasil diskusi, membaca dan menulis, yang merupakan salah satu bentuk interaksi dalam proses belajar (Devy Rinjani, 2017).

Menurut De Porter pembelajaran *quantum* merupakan penggabungan sugesti dengan teknik percepatan belajar melalui *Neuro Linguistic Programming (NLP)*. *Neuro* adalah saraf otak, *linguistik* adalah cara berbahasa, baik verbal maupun nonverbal yang dapat mempengaruhi sistem pikiran, perasaan, dan perilaku. Program *NLP* sangatlah unik, yaitu melakukan pembangunan mental untuk membuang kebiasaan buruk yang menghasilkan kegagalan, pesimisme, kurang percaya diri, digantikan dengan yang dapat mengoptimalkan semua fungsi otak, mengidentifikasi hal-hal yang memicu pola berpikir positif (Devy Rinjani, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat dari berbagai sumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *quantum* merupakan proses perubahan interaksi dalam proses belajar peserta

didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pada proses ini dimulai dengan pembangunan mental peserta didik secara mendasar melalui NLP, yang dapat mempengaruhi sistem pikiran, perasaan, dan perilaku. Hal ini bertujuan untuk membuang kebiasaan buruk peserta didik seperti pesimis, kurang percaya diri, pemalu, dll. Sehingga diharapkan dalam pembelajaran quantum peserta didik dapat aktif, kreatif dan menyenangkan. (Devy Rinjani, 2017).

Menurut DePorter, Reardon, dan Singer Nourie ciri umum pembelajaran quantum sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpangkal pada psikologi kognitif;
2. Pembelajaran bersifat humanistik, dan konstruktivis;
3. Pembelajaran memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna ganda;
4. Pembelajaran menekankan pada pemercepatan dengan taraf keberhasilan tinggi, kealamiah dan kewajaran proses;
5. Pembelajaran memiliki model yang dipadukan dengan konteks dan isi;
6. Pembelajaran memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan dalam proses belajar;
7. Pembelajaran menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran bermakna
8. Pembelajaran mengutamakan keberagaman dan kebebasan
9. Pembelajaran mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Menurut Synefudin asas pembelajaran quantum ada dua yaitu bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkanlah dunia kita ke dunia mereka. Makna ini mempunyai maksud bahwa pengajaran menggunakan model quantum tidak hanya menawarkan materi yang tetapi juga menciptakan hubungan emosional yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang demikian disebut juga kegiatan full content yang melibatkan semua aspek kepribadian peserta didik (pikiran, perasaan dan bahasa tubuh) disamping pengetahuan, ikap dan keyakinan sebelumnya juga persepsi masa mendatang (Devy Rinjani, 2017).

Keunggulan dari Quantum Learning adalah:

1. Pembelajaran kuantum berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep kuantum dipakai;
2. Pembelajaran kuantum lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, "hewan-istik", dan atau nativistis;
3. Pembelajaran kuantum lebih konstruktivis(tis), bukan positivistic-empiris, behavioristik;
4. Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna;
5. Pembelajaran kuantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi;
6. Pembelajaran kuantum sangat menentukan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat;
7. Pembelajaran kuantum sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan (Handayani, 2022).

Selain itu dalam pembelajaran Quantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orkestra simfoni, dimana dalam penerapannya digunakan beberapa prinsip-prinsip dasar, yaitu:

1. Mengetahui bahwa segalanya berbicara,
2. Mengetahui bahwa segalanya bertujuan;
3. Menyadari bahwa pengalaman mendahului penanaman;
4. Mengetahui setiap usaha yang dilakukan dalam pembelajaran (Zahran, 2019).

B. Inovasi Pembelajaran Kompetensi

Kata kompetensi berkaitan dengan nuansa pembelajaran, sebab karakteristik pembelajaran kompetensi akan berbeda dengan karakteristik pembelajaran lainnya. Dalam pembelajaran kompetensi, siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut kreativitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian peranan guru di sini sebagai fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Terdapat karakteristik penting dari pembelajaran kompetensi, seperti kegiatan proses belajar mengajar dalam KBK tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, akan tetapi diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban, dan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan (Nugroho, 2019).

Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap. Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian siswa. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom dan Gagne dalam teori-teorinya yang terkenal itu, Penyusunan materi pembelajaran kompetensi mencakup tiga komponen utama yang harus dikuasai siswa, yaitu: Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator (Nugroho, 2019),

Kompetensi dasar atau kemampuan dasar merupakan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan taksonomi Bloom menggunakan kata-kata operasional yang bersifat umum yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dasar mulai tingkat pengetahuan rendah, menengah dan tinggi seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Nugroho, 2019).

Pembelajaran kompetensi memiliki karakteristik khusus sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Adanya suatu prosedur yang direncanakan dan dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Pencapaian tujuan dilakukan melalui kegiatan penggarapan materi tertentu secara khusus.
4. Aktivitas siswa sebagai syarat mutlak bagi berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Guru berperan sebagai pembimbing dan motivator yang berusaha menghidupkan proses belajar kepada siswa melalui interaksi yang kondusif.
6. Proses pembelajaran kompetensi membutuhkan komitmen terhadap kedisiplinan sebagai pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang ditaati oleh semua pihak.
7. Adanya batasan waktu, untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan (Syamiya et al., 2022).

Depdiknas (2002) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kompetensi memiliki lima karakteristik sebagai berikut:

1. sumber belajar tidak hanya bersumber dari pengajar, akan tetapi sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif
2. pembelajaran kompetensi berorientasi pada hasil belajar dan keragaman.
3. Penyampaian pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi.
4. pembelajaran menekankan pada ketercapaian kompetensi peserta didik baik secara individu maupun kelompok, serta
5. penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian kompetensi (Syamiya et al., 2022).

Kompetensi harus memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Agar setiap siswa dapat menguasai kompetensi standar perlu disediakan waktu yang cukup dengan program pembelajaran yang berkualitas.

2. Setiap siswa memiliki kemampuan untuk menguasai kompetensi yang dituntut, tanpa memperhatikan latar belakang pendidikan dan pengalaman mereka. Dengan penyelenggaraan program pembelajaran yang baik dan waktu yang cukup maka setiap siswa dapat mencapai hasil yang ditargetkan.
3. Perbedaan individual dalam penguasaan kompetensi di antara siswa, bukan saja disebabkan karena faktor-faktor diri siswa tetapi karena ada kelemahan dalam lingkungan pembelajaran.
4. Setiap siswa mendapatkan peluang yang sama untuk memiliki kemampuan yang diharapkan, asal disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing. Setiap siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan asalkan rancangan dan pelaksanaan program pembelajaran sedekat mungkin diarahkan pada pencapaian sasaran pembelajaran.
5. Apa yang paling berharga dalam pembelajaran adalah berharga dalam belajar. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan agar para siswa terjadi belajar secara optimal.

C. Inovasi Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual atau yang juga dikenal dengan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) adalah suatu strategi mengajar dimana konsep yang sedang dipelajari diberikan dalam situasi nyata sehingga peserta didik memahami konsep tersebut dan melihat keterkaitannya dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari (Tahya & Saija, 2023).

Kata Contextual berasal dari kata Context yang berarti "hubungan, konteks, suasana atau keadaan". Dengan demikian, Contextual diartikan "yang berhubungan dengan suasana (konteks)". Sehingga *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu (Tahya & Saija, 2023).

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Tahya & Saija, 2023).

Pembelajaran kontekstual melibatkan peserta didik secara penuh dalam proses pembelajaran. Peserta didik didorong untuk beraktivitas mempelajari pelajaran sesuai topik yang akan dipelajarinya. Dalam pembelajaran kontekstual, belajar bukan hanya sekedar mendengarkan, dan mencatat, tetapi belajar adalah proses mengalami secara langsung. Melalui proses mengalami itu diharapkan perkembangan peserta didik terjadi secara utuh dan tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Melalui pembelajaran kontekstual diharapkan peserta didik dapat menentukan sendiri materi yang dipelajarinya (Tahya & Saija, 2023).

Pembelajaran kontekstual mengarahkan peserta didik kepada upaya untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan, menguasai materi pembelajaran. Pengetahuan yang sumbernya dari luar dikonstruksi dalam diri peserta didik. Dalam hal ini pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain melainkan dibentuk dan konstruksi oleh peserta didik sendiri, sehingga bisa mengembangkan intelektualnya. Dalam proses pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat rangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru (Tahya & Saija, 2023).

Dalam pembelajaran kontekstual, belajar bukanlah menghafal akan tetapi proses merekonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki. Oleh karena itulah, semakin banyak pengalaman maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang mereka peroleh. Belajar bukan sekedar memperoleh pengetahuan dengan ngumpulkan fakta. yang lepas-lepas, tetapi merupakan organisasi dari semua yang dialami, sehingga pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh terhadap pola perilaku manusia seperti pola berfikir, pola bertindak, kemampuan memecahkan persoalan termasuk penampilan. seseorang (Tahya & Saija, 2023).

pembelajaran kontekstual menurut Muslich, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
2. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugastugas yang bermakna (*meaningful learning*).
3. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
4. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antarteman (*learning in a group*).
5. Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
6. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
7. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*) (Rifkisyahputra et al., 2021).

Adapun dalam sosialisasi oleh Depdiknas, karakteristik pembelajaran berbasis kontekstual, yaitu:

1. Kerja sama
2. Saling menunjang
3. Menyenangkan
4. Tidak membosankan
5. Belajar dengan bergairah
6. Pembelajaran terintegrasi
7. Menggunakan berbagai sumber
8. Siswa aktif (Rifkisyahputra et al., 2021).

Pembelajaran kontekstual memiliki 7 prinsip yaitu sebagai berikut:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*), merupakan landasan berpikir dalam pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata. Batasan konstruktivisme di atas memberikan penekanan bahwa konsep bukanlah tidak penting sebagai bagian integral dari pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa, akan tetapi bagaimana dari setiap konsep atau pengetahuan yang dimiliki siswa itu dapat memberikan pedoman nyata untuk diaktualisasikan dalam kondisi nyata.
2. Menemukan (*Inquiry*), merupakan kegiatan inti dari pembelajaran kontekstual, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri.
3. Bertanya (*Questioning*), merupakan strategi utama dan pembelajaran kontekstual. Penerapan unsur bertanya dalam pembelajaran kontekstual harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran. Berkembangnya kemampuan dan keinginan untuk bertanya sangat dipengaruhi oleh suasana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa harus dijadikan alat untuk menggali informasi atau sumber yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata dengan kata lain, tugas bagi guru adalah membimbing siswa melalui

- pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata.
4. Masyarakat belajar (*Learning Community*), adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman belajarnya. Seperti yang disarankan pada *learning community* bahwa hasil belajar diperoleh dari hasil kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*Sharing*). Melalui *sharing* ini anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima dari teman belajarnya.
 5. Pemodelan (*Modeling*), guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan siswa yang heterogen. Oleh karena itu, tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran dan mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.
 6. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru dipelajari dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, siswa mengendapkan apa yang sudah dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya pada saat refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.
 7. Penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*), Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas dan hasil pembelajaran kontekstual. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat pula pemahaman guru terhadap proses dan hasil pengalaman belajar siswa (Diatmika, 2018)

SIMPULAN

Inovasi dalam pembelajaran merupakan langkah penting dan strategis dalam menjawab tantangan dunia pendidikan abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta memiliki kecerdasan emosional dan spiritual. Ketiga pendekatan inovatif yang telah dibahas, yaitu Quantum Learning, Pembelajaran Kompetensi, dan Pembelajaran Kontekstual, masing-masing menawarkan keunikan dan keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Quantum Learning menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang positif melalui kekuatan sugesti dan pendekatan neuro-linguistik. Dengan menyentuh aspek emosi, mental, dan interaksi sosial peserta didik, model ini mampu membangun kepercayaan diri, semangat belajar, dan kesadaran akan potensi diri. Pembelajaran menjadi orkestra yang menggabungkan berbagai teknik untuk mengoptimalkan fungsi otak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menyeluruh.

Sementara itu, Pembelajaran Kompetensi menekankan pencapaian kemampuan dasar siswa secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, kreatif, dan mandiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Inovasi pembelajaran ini selaras dengan prinsip diferensiasi, fleksibilitas, dan penghargaan terhadap keberagaman kemampuan individu. Penilaian dalam pembelajaran ini pun tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses menuju penguasaan kompetensi yang ditentukan.

Adapun Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) mengajak peserta didik untuk memahami materi melalui keterkaitannya dengan kehidupan nyata. CTL mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, kerja kelompok, dan pemecahan masalah, sehingga terbentuk pengetahuan yang bermakna dan aplikatif. Prinsip-prinsip seperti konstruktivisme, bertanya, refleksi, serta penilaian autentik menjadikan pembelajaran kontekstual sebagai pendekatan yang komprehensif dan holistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga inovasi pembelajaran tersebut memiliki kesamaan dalam hal pemberdayaan potensi peserta didik, penguatan peran aktif siswa dalam proses belajar, serta penekanan pada makna dan kebermanfaatan materi pembelajaran. Implementasi ketiga model ini sangat relevan untuk mewujudkan pendidikan yang humanis, transformatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami, mengembangkan, dan menerapkan berbagai inovasi pembelajaran secara berkelanjutan demi meningkatkan kualitas pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran bermakna dan berdaya guna.

REFERENSI

- Anderson, R., & Dexter, S. (2020). "School technology leadership: An empirical investigation of prevalence and effect." *Educational Administration Quarterly*, 41(1), 49-82.
- Cuban, L. (2019). *Oversold and underused: Computers in the classroom.* Harvard University Press.
- Christensen, C. M., Horn, M. B., & Staker, H. (2019). "Is K-12 blended learning disruptive? An introduction to the theory of hybrids." Clayton Christensen Institute.
- Ertmer, P. A. (2021). "Addressing first-and second-order barriers to change: Strategies for technology integration." *Educational Technology Research and Development*, 47(4), 47-61.
- Fullan, M. (2022). *Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge.* Pearson.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2023). "Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge." *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Puentedura, R. (2006). "Transformation, technology, and education."
- Rogers, E. M. (2003). "Diffusion of innovations." Free Press,
- Depdiknas. (2002). *Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Devy Rinjani. (2017). *Pembelajaran Quantum dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan.* *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 101-115.
- Diatmika, I. G. P. (2018). *Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan.* *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-52.
- Handayani, A. (2022). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Quantum Learning di Era Digital.* *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 78-86.
- Nugroho, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 22-30.
- Rifkisyahputra, M., Wulandari, S., & Permana, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 134-142.
- Syamiya, N., Fadillah, R., & Pratama, H. (2022). *Karakteristik Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Implikasinya di Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(4), 77-84.
- Tahya, S., & Saija, M. (2023). *Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 12(1), 55-64.
- Sartika, L., Irawati, I., & Amalia, S. (2023). *Problematika Supervisi Pendidikan.* *Jurnal Al Wahyu*, 1(1), 56-63.
- Sartika, L., & Asni, N. (2023). *Aplikasi Praktis Supervisi Pendidikan Islam.* *Jurnal Al Wahyu*, 1(1), 115-122.
- Sartika, L., & Wulandari, D. (2023). *Institusi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.* *Jurnal Al Athfaal*, 1(1), 2-6.
- Sartika, L., & Afriani, N. (2023). *Metode Dan Strategi Pembelajaran Dalam Paud.* *Jurnal Al Athfaal*, 1(1), 7-13.