

Inovasi Pendidikan di SMK Tamansiswa 1 Imogiri Yogyakarta di Era Disrupsi

Ardhitya Furqon Wicaksono
STAI Terpadu Yogyakarta

Abstract: *This article discusses Educational Innovation at the Imogiri 1 Tamansiswa Vocational School in Yogyakarta in the Disrupted Era. Innovation or renewal in the world of education in this era of disruption is needed so that more conceptual and conducive learning can be created. Educational innovation here implies a reformative and qualitative change that is different from the previous one and intentionally held to improve capabilities in order to achieve the objectives of National Education. Disruption replacing old physical technology with digital technology that produces something truly new and more efficient, is also more useful. Imogiri Yogyakarta Tamansiswa 1 Vocational School has implemented Education Innovation in the Disruption era by learning through English-language songs, cooperative learning, mural fashion shows of Kartini kebaya clothes, the use of web sites, online PPDB and the megajar group work method. Digital technology can help teachers learn faster and more effectively to change and develop.*

Keywords: *Innovation, Disruption, Education*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju menghasilkan inovasi diberbagai bidang. Perkembangan inovasi dibidang ekonomi, sosial, dan budaya dirasakan lebih pesat dibandingkan dengan inovasi dibidang pendidikan. Sehingga inovasi dibidang pendidikan harus dipandang serius dalam masalah pendidikan dinegara kita. Dalam perkembangan pendidikan dibutuhkan beberapa langkah untuk menciptakan pendidikan yang unggul. Langkah-langkah yang dilakukan merupakan sebuah inovasi untuk menciptakan suatu sistem pendidikan baru serta meningkatkan efektifitas dalam pendidikan itu sendiri.

Pada dasarnya hal-hal yang ingin dicapai melalui inovasi pendidikan tersebut yaitu usaha untuk mengubah proses pembelajaran, perubahan dalam situasi belajar yang menyangkut kurikulum, peningkatan fasilitas, peningkatan profesionalisme guru, sistem administrasi dan manajemen pendidikan secara keseluruhan serta hubungannya dengan kebijakan pemerintah. Inovasi atau pembaruan dalam dunia pendidikan di era disrupsi ini sangat dibutuhkan sehingga dapat tercipta pembelajaran yang lebih terkonsep dan kondusif. Dengan adanya inovasi pendidikan dapat berdampak positif bagi perkembangan setiap peserta didik dan juga diharapkan dapat berimplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu,

bagi peserta didik akan lebih giat dan bersemangat dalam belajar juga dalam mengikuti pembelajaran.

Dunia hari ini sedang menghadapi fenomena *disruption* (disrupsi), situasi di mana pergerakan dunia industri atau persaingan kerja tidak lagi linear. Perubahannya sangat cepat, fundamental dengan mengubah pola tatanan lama untuk menciptakan tatanan baru. Disrupsi menginisiasi lahirnya model bisnis baru dengan strategi lebih inovatif dan disruptif. Disrupsi akan mendorong terjadinya digitalisasi sistem pendidikan.¹⁵ Munculnya inovasi teknologi aplikasi berbasis transportasi dan perdagangan akan menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan. Kini, guru tidak mungkin mampu bersaing dengan mesin dalam hal melaksanakan pekerjaan hafalan, hitungan, hingga pencarian sumber informasi. Mesin jauh lebih cerdas, berpengetahuan, dan efektif dibandingkan kita karena tidak pernah lelah melaksanakan tugasnya.

Pengertian Inovasi Pendidikan

Istilah inovasi berasal dari kata *innovation* yang berakar kata *to innovate* yang memiliki arti membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru. Terkadang, inovasi diartikan sebagai penemuan, namun berbeda maknanya dengan penemuan adalah arti *discovery* atau *invention* (invensi). *Discoveri* sendiri mempunyai arti penemuan sesuatu yang sebenarnya hal sesuatu tersebut telah ada sebelumnya, tetapi belum terpublikasikan secara luas. Sedangkan invensi adalah penemuan yang benar – benar baru sebagai hasil kegiatan manusia.¹⁶

Ada tiga hal yang dapat mewujudkan perubahan yaitu: inovasi yang memperkenalkan hal yang bersifat baru, *discovery* yang merupakan penemuan sesuatu yang sebenarnya telah ada sebelumnya, sedangkan invensi adalah usaha yang menciptakan sesuatu yang memang baru dan belum pernah atau bahkan tidak pernah ada sebelumnya. Ketiga hal ini dapat melengkapi makna dari inovasi, karena inovasi dapat diartikan pula sebagai penemuan.

Inovasi pendidikan di sini mengandung makna suatu perubahan yang bersifat pembaharu dan kualitatif yang berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta sengaja diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka pencapaian tujuan Pendidikan Nasional. Dengan kata lain, suatu perubahan baru yang menunjukkan ke arah perbaikan atau berbeda dari yang telah ada sebelumnya.

¹⁵ Malying Oey, *Era Disrupsi : Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*, (Medan:API,2017). hal.02.

¹⁶ Ibnu Rusyidi, "Disruptive Innovation dalam Kajian Hukum Persaingan Usaha", *Jurnal Fakultas Hukum UGM*, vol 5 no. 2 ,September.2017. hal 1-2

Pengertian Era Disrupsi

Disrupsi adalah sebuah inovasi, yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru. Disrupsi berpotensi menggantikan pemain-pemain lama dengan yang baru. Disrupsi menggantikan teknologi lama yang serba fisik dengan teknologl digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan lebih efisien, juga lebih bermanfaat.¹⁷

Disrupsi pada akhirnya menciptakan suatu dunia baru *digital marketplace*. Pasar virtual, konsep yang serasa asing bagi para pelaku usaha lama maupun regulator senior. Kini kaum muda hidup di dunia yang berbeda, dunia virtual yang tak kelihatan sehingga perlu siap adaptif terhadap perubahan ini. Disrupsi menjadi sesuatu yang tak terhindarkan atau sudah menjadi keniscayaan.

Inovasi Pendidikan di Era Disrupsi

Dalam era disrupsi yang semakin terasa maka haruslah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Perubahan tersebut juga harus membawa sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Beberapa inovasi mendasar yang sebaiknya diterapkan ke dalam dunia pendidikan adalah :

1. Pengetahuan

Dalam era disrupsi ini diperlukan pengetahuan yang relevan dan mendukung untuk hidup di era ini. Penguasaan mata pelajaran menjadi sangat penting bahasa Inggris dan bahasa dunia yang lain, Seni, Matematika, Sains, Ekonomi, Geografi, Sejarah dan Kewarganegaraan. Di samping mata-mata pelajaran di atas, pendidikan juga perlu memberikan layanan untuk peningkatan kompetensi-kompetensi yang lebih tinggi dan merupakan lintas mata pelajaran. Kompetensi-kompetensi tersebut mencakupi kesadaran global, kesadaran ekonomi, kewirausahaan, kesadaran kewarganegaraan, dan kesadaran keseha. Kesadaran global itu ditunjukkan oleh kemampuan untuk memahami dan mengangkat masalah-masalah global. Selain itu kesadaran global akan membuat seseorang dapat belajar dari dan bekerja secara kolaboratif dengan individu-individu yang mewakili budaya, agama, gaya hidup yang berbeda-beda dalam semangat untuk saling menghormati dan membuka dialog dalam konteks pribadi, lingkungan kerja dan masyarakat. Lebih jauh lagi, kesadaran global akan tercermin lagi oleh pemahaman bangsa dan budaya lain, termasuk di dalamnya bangsa dan budaya yang warganya bukan penutur bahasa Inggris.¹⁸

¹⁷ Abdilllah M Marzuqi, *Era Baru Disruption*, (Jakarta:Media Indonesia, 2017), hal 27.

¹⁸ Tilaar.H.A.R., *Beberapa Agenda reformasi Pendidikan Nasional (Dalam Perspektif abad 21)*. (Jakarta: Penerbit Tera Indonesia, 1998). hal 06.

2. Keterampilan belajar dan Berinovasi

Keterampilan belajar dan berinovasi telah diakui sebagai keterampilan yang dapat membedakan siswa yang siap dan yang tidak siap dalam menghadapi kehidupan dan lingkungan kerja yang terus bertambah musykil. Fokus terhadap kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi merupakan hal pokok dalam mempersiapkan siswa bagi kehidupan mendatang. Kreativitas dan keterampilan inovasi terlihat dalam kemampuan siswa menunjukkan orisinalitas dan temuan dalam karya, selain kemampuan mengembangkan dan mengomunikasikan gagasan baru kepada orang lain. Juga akan terlihat pada sikap terbuka dan tanggap terhadap perspektif baru dan beraneka, serta memanfaatkan gagasan kreatif guna membuat kontribusi yang berguna bagi ranah yang tempat inovasi itu terjadi.

Pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu membuat siswa yang mempunyai kapasitas berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah. Siswa yang seperti ini mampu memainkan penalaran yang jernih dalam proses memahami sesuatu dan piawai dalam mengambil pilihan dan membuat keputusan. Hal itu dimungkinkan karena pemahaman interkoneksi di antara sistem atau subsistem yang terkait dengan persoalan yang dihadapinya. Juga terlihat kemampuan mengidentifikasi dan menemukan pertanyaan tepat yang dapat mengarah ke pemecahan masalah secara lebih baik. Informasi yang diperolehnya akan dikerangkakan, dianalisis dan disintesis sehingga akan dapat dengan baik menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Selain itu, pembelajaran yang inovatif tercermin dari hasil yang diperlihatkan siswa yang komunikatif dan kolaboratif seperti tercermin dalam kemampuannya mengartikulasikan pikiran dan gagasan secara jelas dan efektif melalui tuturan dan tulisan. Begitu juga siswa dengan karakteristik ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan tim yang beraneka, untuk memainkan fleksibilitas dan kemauan berkompromi dalam mencapai tujuan bersama.

3. Belajar dengan Teknologi

Manusia abad ke-21 ini hidup dalam lingkungan yang berlumuran dengan teknologi dan media, yang ditandai dengan berlimpah-ruahnya informasi, perubahan alat teknologi yang amat cepat, dan kemampuan berkolaborasi dalam skala yang tidak pernah terjadi sebelumnya. Seseorang yang hidup di abad ke-21 ini, dituntut untuk memperlihatkan serangkaian keterampilan fungsional dan berpikir kritis yang bertemali dengan informasi, media dan teknologi.

Information literacy atau kemelekan informasi ditandai dengan kemampuan mengakses informasi secara efisien dan efektif, mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, dan menggunakan informasi secara akurat dan kreatif guna menangani isu atau

permasalahan yang dihadapi. Selain itu kemelekan informasi ditandai dengan pemahaman fundamental berkenaan dengan isu etis dan legal dalam hal mengakses dan menggunakan informasi.¹⁹

Kemelekan media ditunjukkan dengan pemahaman bagaimana media itu dibentuk, untuk maksud apa, dan menggunakan alat, ciri dan konvensi apa. Selain itu individu yang melek media bisa mengamati bagaimana orang menafsirkan pesan secara berbeda, bagaimana nilai-nilai dan pandangan diliput atau disisihkan, dan bagaimana media bisa mempengaruhi keyakinan dan perilaku. Begitu juga orang yang melek media itu akan mempunyai pemahaman mendasar berkenaan dengan isu etis dan legal sekaitan dengan media itu sendiri.

4. PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)

Di Indonesia, istilah PAKEM (singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) sudah lazim digunakan untuk menggambarkan pendekatan serupa dalam pembelajaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, guru harus menggunakan berbagai strategi yang aktif dan kontekstual, melibatkan pembelajaran bersama (cooperative learning) dan mengakomodasi perbedaan jender dan gaya belajar masing-masing anak. Semuanya dilakukan guna memaksimalkan kemampuan pembelajar untuk memahami dan dapat menggunakan informasi baru yang diajarkan. Pembelajaran aktif juga dapat mengangkat tingkat pembelajaran dari keterampilan berpikir tingkat rendah (pengamatan, menghafal, dan mengingat informasi, pengetahuan akan gagasan umum yakni tentang apa, di mana dan kapan) hingga keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi (memecahkan masalah, analisis, sintesis, evaluasi, yakni tentang bagaimana dan mengapa).

Pembelajaran aktif merujuk pada teknik yang di dalamnya siswa berbuat lebih dari sekedar mendengarkan. Siswa berbuat sesuatu seperti menemukan, memproses dan menerapkan informasi. Pembelajaran aktif itu didasarkan atas dua asumsi: pertama, bahwa belajar itu secara alami merupakan upaya aktif, dan kedua, bahwa setiap siswa itu belajar dengan caranya sendiri berbeda dari siswa lainnya. Dalam menggunakan pendekatan pembelajaran aktif itu guru bisa menghadapi beberapa kesulitan baik bagi guru maupun siswa yang memang tidak terbiasa dengan bentuk pengajaran seperti itu. Berikut ini adalah beberapa teknik yang dapat digunakan dalam kegiatan.²⁰

¹⁹ Fuad Abdul, *Model Pembelajaran Inovatif di Era Global*, (Bandung:UPI,2018) hal. 7-8

²⁰ Syah ,Muhibbin dan Kariadinata, Rahayu. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. (Bandung : Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2009) .hal 1-3.

Think-pair-share merupakan kegiatan sederhana di kelas. Berikan waktu kepada siswa untuk memikirkan tentang sebuah topik, berdiskusi dengan teman sebelahnya, dan berbagi hasil diskusi.. *Writing activities* merupakan peluang bagi siswa untuk berpikir dan memproses informasi yang dimilikinya. Misalnya sebagai tambahan ke kegiatan Minutes Papers di atas, guru dapat memberikan sebuah pertanyaan yang dari situ siswa diberi waktu untuk secara bebas menuliskan jawabannya. Tentu saja guru juga bisa memberikan topik untuk menjadi bahan yang akan ditulis oleh siswanya. *Brainstorming* merupakan teknik sederhana lainnya yang dapat melibatkan semua siswa di dalam kelas untuk berdiskusi. Dengan mengetengahkan sebuah topik, guru dapat meminta masukan dari siswanya dan mencatat masukan-masukan itu pada papan tulis. *Games* merupakan teknik yang biasanya menarik banyak siswa. Bisa termasuk didalamnya *matching*, *mysteries*, *group competitions*, *solving puzzles*, dan lain sebagainya. *Group work* dapat menjadi peluang bagi setiap siswa untuk berbicara, berbagi pandangan, dan mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dengan orang lain.²¹

Inovasi Pendidikan di SMK Tamansiswa 1 Imogiri Yogyakarta di Era Disrupsi

1. Biografi Singkat SMK Tamansiswa 1 Imogiri
Taman Siswa adalah nama sekolah yang didirikan oleh Ki Hadjar Dewantara pada tanggal 3 Juli tahun 1922 di Yogyakarta (Taman berarti tempat bermain atau tempat belajar, dan Siswa berarti murid). Pada waktu pertama kali didirikan, sekolah Taman Siswa ini diberi nama "National Onderwijs Institut Taman Siswa", yang merupakan realisasi gagasan dia bersama-sama dengan teman di paguyuban Seloso Kliwon. Sekolah Taman Siswa ini sekarang berpusat di balai Ibu Pawaiyatan (Majelis Luhur) di Jalan Taman Siswa, Yogyakarta, dan mempunyai 129 sekolah cabang di berbagai kota di seluruh Indonesia. Setelah itu di ikuti berdirinya SMK Taman Siswa 1 Imogiri, bermula pada tahun 1951 bernama Sekolah Taman Dewasa Imogiri atau setingkat SMP beralamat di Kanjengan wetan, Puroloyo, Imogiri yang bangunan sekolahnya di pinjami oleh Keraton Kasultanan Yogyakarta.²²
2. Analisis Inovasi Pendidikan di Era Disrupsi dalam Kajian MPI di SMK Tamansiswa 1 Imogiri Bantul Yogyakarta
Berdasarkan hasil Analisis Inovasi Pendidikan di Era Disrupsi dalam Kajian MPI yang di kumpulkan dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap kepala sekolah serta tenaga pendidik di SMK

²¹ Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. (Pustaka Pelajar: Surabaya, 2009) hal.10

²² Dokumen SMK Taman Siswa 1 Imogiri : *Profil Sekolah SMK Taman Siswa 1 Imogiri Bantul*. dikutip pada tanggal 27 April 2018.

Tamansiswa 1 Imogiri Bantul Yogyakarta didapatkan hasil sebagai berikut :

- a. Pengetahuan yang relevan dan mendukung di SMK Tamansiswa 1 Imogiri dengan adanya metode pengajaran bahasa Inggris dengan berbagai macam jenis penulisan yang dapat dilakukan untuk tugas siswa seperti menulis cerita, puisi atau pantun, surat balasan, surat lamaran atau agenda kegiatan seminggu. Belajar melalui lagu berbahasa Inggris menjadi salah satu metode yang efektif untuk belajar bahasa Inggris, fokus pada cara pengucapan (pronunciation) dan ritme (rhythm). Kebiasaan mengetahui cara pengucapan dan ritme bicara inilah yang kelak akan membuat siswa nantinya terdengar seperti seorang *native speaker* saat berbicara. Selain itu, juga cooperative learning dilakukan dengan menerapkan sistem kerja sama dalam kelompok yang di dalamnya di beri topik berbeda.²³
- b. Keterampilan Belajar dan Berinovasi
Keterampilan belajar dan berinovasi siswa di SMK Tamansiswa 1 Imogiri melalui pelajaran bahasa Indonesia dengan metode lukisan mural yaitu masing-masing siswa membuat lukisan mural sekolah yang bisa meningkatkan antusiasme siswa dalam beraktivitas di sekolahnya. ²⁴Mural dimanfaatkan sebagai sarana edukasi oleh para guru untuk muridnya yang berisi pesan-pesan moral seperti persahabatan, kerja keras, sopan santun, cita-cita, dan lain sebagainya. Mural dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas karena perlu kita ketahui bahwa lukisan kerap menjadi media terapi dalam sesi konseling, untuk mengetahui minat dan bakatnya, dan menyalurkan ekspresi perasaan-perasaannya yang selama ini tidak pernah mereka ungkapkan secara langsung, baik itu kepada kedua orang tuanya atau pun kepada guru-guru di sekolah. Selain itu, keterampilan belajar dan berinovasi siswa di SMK Tamansiswa 1 Imogiri melalui *fashion show* baju kebaya Kartini. Kegiatan ini diharapkan para pelajar dapat menghargai sosok Kartini dalam memperjuangkan emansipasi perempuan dengan mengenakan kebaya dan batik, para siswi juga dapat lebih mencintai budaya Indonesia.²⁵
- c. Belajar dengan Teknologi
Belajar dengan teknologi di SMK Tamansiswa 1 Imogiri melalui praktik komputer dengan mengaplikasikan MYOB *Accounting* yang berguna untuk penyelesaian tugas - tugas siswa yang berkaitan dengan

²³ Hasil wawancara dengan ibu Nisa guru di SMK Tamansiswa 1 Imogiri pada 27 April 2018

²⁴ Observasi di SMK Tamansiswa 1 Imogiri tentang ketrampilan belajar dan berinovasi pada tanggal 27 April 2018

²⁵ Hasil wawancara dengan ibu Suji Kepala Sekolah di SMK Tamansiswa 1 Imogiri pada 26 April 2018

Akuntansi. ²⁶Di dalam praktek kerja lapangan, siswa harus lebih dahulu memiliki kemampuan lebih mengenai pengoprasian MYOB. Pada sistem ini terdapat beberapa fasilitas antara lain *send to MYOB accounts office* untuk menyimpan atau mengirim melalui e-mail, Account List untuk dapat melakukan penambahan, penyuntingan, penghapusan akun, *record journal entry* untuk memasukkan atau mencatat transaksi umum, *transaction journal* untuk menampilkan jurnal transaksi umum yang dicatat sebelumnya, dan BAS link untuk menetapkan bussiness account statement. Selain itu di SMK Tamansiswa 1 Imogiri juga menggunakan sistem UNBK yang menggunakan model CBT semi-online. Model CBT semi-online yaitu model CBT dimana koneksi internet hanya dibutuhkan ketika sebelum ujian untuk sinkronisasi informasi soal ujian dan informasi peserta serta sesudah ujian untuk pengunggahan data jawaban peserta ujian. Sedangkan pelaksanaan ujian tidak memerlukan koneksi jaringan internet. SMK Tamaniswa 1 Imogiri menyediakan *server local*, beberapa hari sebelum ujian dimulai server lokal melakukan sinkronisasi dengan server pusat dan peserta ujian mengakses tes secara *offline* dari server lokal, hasil ujian diupload ke server pusat dengan menggunakan akses internet. Penggunaan *web site* sekolah juga sudah mulai di gunakan sebagai sarana informasi bagi siswa dan wali murid, tempat untuk memaparkan prestasi-prestasi yang sudah pernah diraih oleh sekolah, galeri foto sekolah, media yang memberikan informasi tentang kegiatan-kegiatan sekolah, tempat untuk menjelaskan fasilitas-fasilitas apa saja yang ada di sekolah, tempat untuk memasang struktur organisasi yang ada di sekolah, sebagai pengganti brosur untuk ajang promosi sekolah dalam mencari calon siswa-siswi baru. Untuk pelaksanaan penerimaan Peserta didik baru (PPDB) di SMK Tamansiswa 1 Imogiri dapat dilaksanakan prosesnya secara online. Sistem PPDB online mampu mewujudkan pelayanan PPDB yang lebih cepat, mudah dan efektif.²⁷

d. PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)

Metode PAKEM di SMK Tamansiswa 1 Imogiri lebih memilih melalui *Group work* dengan siswa belajar dalam satu kelompok dan memiliki rasa ketergantungan dalam proses belajar penyelesaian tugas kelompok mengharuskan semua anggota bekerja bersama. Metode tersebut lebih menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan siswa kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan antar teman sekelas, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan-santun, meningkatkan motivasi siswa

²⁶ Observasi di SMK Tamansiswa 1 Imogiri tentang belajar dengan teknologi pada tanggal 27 April 2018

²⁷ Hasil wawancara dengan bapak Arif guru di SMK Tamanisiwa 1 Imogiri pada 27 April 2018

memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran temannya sendiri.²⁸

Dasar dan Tujuan Inovasi Pendidikan di Era Disrupsi dalam Islam

Islam adalah agama yang membawa misi agar umatnya menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Ayat al-Qur'an yang pertama kali turun adalah berkenaan dengan masalah keimanan juga masalah pendidikan. Dalam surat Al-Hasyr ayat 18 Allah berfirman : *"Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuat untuk masa depan, dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan"*. Ayat ini menjelaskan bahwa Allah memperingatkan orang-orang yang beriman agar menatap masa depan. Dengan melakukan berbagai inovasi maka kita bisa mengembangkan berbagai hal khususnya ilmu pengetahuan demi masa depan yang lebih baik.

Kesimpulan

Fungsi guru bergeser lebih mengajarkan nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan, pengalaman hingga empati sosial karena nilai-nilai itulah yang tidak dapat diajarkan oleh mesin. Jika tidak, wajah masa depan pendidikan kita akan suram. Guru perlu untuk memulai mengubah cara mereka mengajar, meninggalkan cara-cara lamanya serta fleksibel dalam memahami hal-hal baru dengan lebih cepat. Teknologi digital dapat membantu guru belajar lebih cepat dan lebih efektif untuk berubah dan berkembang. Mereka akan lebih cakap mengubah pelajaran yang membosankan dan tidak inovatif menjadi pembelajaran multi-stimulan sehingga menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Revolusi peran guru sebagai sumber belajar atau pemberi pengetahuan menjadi mentor, fasilitator, motivator, bahkan inspirator mengembangkan kreativitas, karakter, serta *team work* siswa yang dibutuhkan pada masa depan.

Referensi

Abdillah M Marzuqi, *Era Baru Disruption*, (Jakarta:Media Indonesia, 2017

Ibnu Rusyidi, "Disruptive Innovation dalam Kajian Hukum Persaingan Usaha", *Jurnal Fakultas Hukum UGM*, vol 5 no. 2, September. 2017.

Fuad Abdul, *Model Pembelajaran Inovatif di Era Global*, Bandung:UPI, 2018

Syah ,Muhibbin dan Kariadinata, Rahayu. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Bandung : Pendidikan

²⁸ Hasil wawancara dengan ibu Suji Kepala Sekolah di SMK Tamanisiwa 1 Imogiri pada 26 April 2018.

dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2009.

Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar: Surabaya, 2009

Malying Oey, *Era Disrupsi : Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*, Medan: API, 2017.

Tilaar, H.A.R., *Beberapa Agenda reformasi Pendidikan Nasional (Dalam Perspektif abad 21)*. Jakarta: Penerbit Tera Indonesia, 1998.