

Analisis Digitalisasi dan Pembiasaan Peserta Didik Sebagai Bentuk Pembelajaran Inovatif di SDN Pasawahan

Rahayu Anggraeni¹, Nur Nisfisana², Siti Nurharirah³, Farhany Zahra Qurota'aini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas
Djuanda Bogor

Alamat email 1rahayuanggraeni48@gmail.com , 2nurnisfisana@gmail.com ,
3sitinurharirah@gmail.com, 4farhany.0612@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi di dalam dunia Pendidikan memang harus dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif di sekolah tersebut. Seorang Guru harus bisa mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal oleh peserta didik yang cepat dalam menguasai teknologi. Selain Digitalisasi, pembiasaan juga menjadi sebuah bentuk inovasi yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter peserta didik. Pembentukan karakter peserta didik tidak cukup hanya dengan belajar saja tetapi harus ada pembiasaan juga. Namun, dalam pelaksanaan suatu program pasti terdapat hambatan. Dalam digitalisasi terhambat oleh koneksi jaringan, tidak mampu menggunakan teknologi dan tidak memiliki alat teknologi. Sedangkan dalam pembiasaan biasa terhambat oleh kedisiplinan dan kekonsistenan dalam menjalankan pembiasaan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui program inovasi apa saja yang dilaksanakan serta untuk mengetahui manfaat teknologi sebagai pembelajaran inovatif dan bagaimana hal tersebut membentuk kebiasaan positif pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan 2 Narasumber yaitu Guru Kelas 4 dan Guru Kelas 5. Setelah melakukan penelitian yang menghasilkan bahwa terdapat Program Digitalisasi berupa sistem PPDB *online* (Curi Cara), Perpustakaan Digital, Ujian *Online*, Program OMG dan pengadaan *Proyektor* setiap kelas. Dan juga terdapat Pembiasaan setiap hari sebagai bentuk inovasi dengan tujuan pembentukan karakter yang dilakukan di SDN Pasawahan.

Kata Kunci: Inovasi, Pendidikan, Digitalisasi, Pembiasaan

PENDAHULUAN

Di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ananda & Amirudin, 2017).

Pada awal masa inovasi, guru harus mempunyai motivasi dan sikap inovatif. Tujuan dari konsep inovasi adalah sebagai acuan yang digunakan guru untuk memberikan metode baru dan relevan kepada siswa. Adapun metode yang diusulkan juga harus disesuaikan dengan beberapa hal, terutama dengan situasi pembelajaran dan terlebih lagi dengan kepribadian siswa yang akan diajar. Apabila pembelajaran berlangsung tanpa mempertimbangkan kondisi siswa, maka tidak akan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Hasriadi, 2022). Inovasi yang dijalankan Guru memang harus diterima oleh siswa, oleh karena itu Guru harus melaksanakan diagnostik kognitif terlebih dahulu sebelum peserta didik melakukan pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya Guru lebih memahami karakteristik peserta didiknya.

Metode pembelajaran yang inovatif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu siswa terhindar dari kebosanan saat belajar. Pembelajaran yang menyenangkan harus didukung dengan keamanan lingkungan agar dapat memberikan dampak positif. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Misalnya dengan memberikan hadiah kepada siswa yang tidak pernah melakukan kesalahan, tujuannya adalah untuk membuat siswa senang karena telah mendapat apresiasi dari pendidik. Sehingga apa yang ingin dicapai setelah belajar bisa tercapai. Proses pembelajaran dilakukan guru untuk mendidik dan membantu peserta didik

mempelajari sesuatu. Bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membangkitkan minat belajar siswa (Hasriadi, 2022).

Pendidikan merupakan salah satu bidang kehidupan yang menggunakan sistem digital. Digitalisasi pendidikan merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dalam segala aspek, baik kurikulum, metode, media bahkan sistem administrasi (Cristiana, 2021). Dengan adanya teknologi, maka semua hal akan terasa mudah terlebih lagi pada saat melaksanakan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) yang tidak harus menumpuk – numpuk berkas karena dilaksanakan secara *online* menggunakan *website*. Hal ini merupakan bentuk digitalisasi dalam sistem administrasi.

Nyatanya semua kalangan bisa mendapatkan manfaat dari kemajuan teknologi, baik orang dewasa maupun anak-anak. Pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk mendukung interaksi antara pendidik dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi dalam pendidikan memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran inovatif yang menggunakan berbagai sumber belajar dari Google atau YouTube agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa (Wulandari et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji permasalahan dan memperoleh makna yang lebih mendalam sesuai dengan latar penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Jumlah partisipan pada penelitian ini terdiri dari dua partisipan yaitu wali kelas 4B dan wali kelas 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Inovasi Pendidikan

Selama dekade terakhir, cara-cara baru untuk memperoleh pengetahuan menggunakan media sosial dalam pendidikan formal dan informal telah bermunculan. Pendidikan formal adalah suatu sistem pendidikan yang

terstruktur dan terorganisir secara hierarkis dalam periode-periode berturut-turut, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Sedangkan pendidikan informal dianggap sebagai proses pembelajaran di mana setiap orang belajar dan memperoleh sikap, nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan langsung dari pengalaman sehari-hari dan lingkungan sosialnya secara absolut atau melalui ruang virtual yang terpapar media sosial (Sya et al., 2022).

SDN Pasawahan adalah salah satu sekolah yang sudah melakukan inovasi daerah selama 3 tahun terakhir dan menggunakan Digitalisasi dalam proses Pendidikan. Inovasi Digitalisasi yang sudah dilakukan di SDN Pasawahan adalah:

1. Sistem Curi Cara (Cukup Jari yang Berbicara)

Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang dilaksanakan oleh SDN Pasawahan adalah berbasis online dengan menggunakan media *Google Form* dan *Website*. Sedangkan untuk media informasi terkait sekolah ataupun PPDB melalui Akun resmi *Instagram*, *Tiktok* dan *Youtube*. Tahapan penyeleksian peserta didik baru sebelum masuk sekolah menggunakan sistem *online* atau Daring (Dalam Jaringan). Adapun pihak sekolah menyebutnya dengan istilah "Curi Cara" Cukup Jari yang Berbicara. Curi Cara ini merupakan sebuah inovasi Digitalisasi yang ada di SDN Pasawahan.

Di tahun 2023 ini SDN Pasawahan mengikuti lomba dalam rangka Hari Jadi Kabupaten Sukabumi Ke – 153 yang diselenggarakan oleh Kesekretariatan Daerah Kabupaten Sukabumi. Peserta yang mengikuti lomba ini memang tidaklah biasa karena bersaing dengan rumah sakit, instansi kecamatan, pemerintahan desa, rumah sakit daerah dan lain sebagainya. SDN Pasawahan adalah satu – satunya sekolah dasar yang mengikuti perlombaan ini dan berhasil menduduki posisi 5 besar untuk Inovasi Pendidikan "Curi Cara". Bahkan tim penilai dari Kabupaten ikut serta menilai langsung ke SDN Paswahan untuk mengetahui lebih lanjut

bagaimana proses Digitalisasi dalam PPDB *online* ini. Dan untuk di Bulan November tahun 2023 ini akan ada pengumuman pemenangnya.

2. Perpustakaan Digital

SDN Pasawahan telah bekerjasama dengan Kipin untuk pelaksanaan perpustakaan digital. Awal kerja sama ini di mulai dengan cara mengirimkan surat dan mengikuti pelatihan. Di SDN Pasawahan juga terdapat Tenaga Perpustakaan yang mengelola Aplikasi Kipin ini. Hanya saja perpustakaan digital ini belum menyeluruh, jadi hanya kelas tinggi saja karena peserta didiknya sudah pandai menggunakan *Handphone* dan ada hari tertentu untuk menggunakan aplikasi ini. Di dalam aplikasi Kipin terdapat banyak sekali buku pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik. Untuk penggunaannya, Guru akan memberitahukan peserta didik agar membawa *Handphone* lalu mendownload aplikasi Kipin setelah itu membaca bersama – sama di kelas.

3. Ujian *Online*

Ujian di SDN Pasawahan berbasis online tetapi hanya saat ujian tertentu saja, seperti SAS (Sumatif Akhir Semester) dan SAJ (Sumatif Akhir Jenjang) atau biasa disebut Ujian Sekolah. Untuk STS (Sumatif Tengah Semester) tergantung kepada cara pengukuran nilai Guru kelas masing – masing. Kepala Sekolah juga memberikan kebebasan kepada Wali Kelas pada saat STS (Sumatif Tengah Semester). Namun untuk kelas tinggi disarankan melaksanakan STS secara daring. Penggunaan istilah ujian tersebut berdasarkan perubahan Kurikulum, yaitu Kurikulum Merdeka.

Manfaat Ujian dilaksanakan secara *online* adalah untuk menghemat kertas, menghemat biaya pencetakan soal serta menghemat waktu pengerjaan soal.

4. Program OMG (Orang tua Menjadi Guru)

Di SDN Pasawahan juga terdapat Program OMG. Program ini bertujuan agar orang tua yang memiliki profesi ahli seperti TNI, POLRI, Bidan, Dokter, dsb bisa berbagi cerita serta pengalaman di Sekolah. Caranya adalah pihak sekolah akan

mengundang orang tua yang bersangkutan untuk mengisi materi supaya memotivasi peserta didik.

5. Penggunaan *Proyektor*

Untuk penggunaan *proyektor* sudah dilaksanakan selama 2 Tahun terakhir, namun ketika *Covid-19* melanda, *proyektor* tidak terurus sehingga sekarang menjadi rusak karena ketika barang elektronik tidak terpakai akan cepat rusak. Untungnya masih ada beberapa *proyektor* yang masih bisa digunakan, namun hanya dikelas tinggi saja. Ketika kelas rendah ingin menggunakannya bisa meminjamnya kepada wali kelas bersangkutan, karena masih ada sebagian kelas yang *proyektor*nya tidak terpasang secara permanen.

a. Langkah – Langkah pelaksanaan Inovasi Pendidikan

Sebelum melaksanakan Inovasi Pendidikan, Adapun hal – hal yang harus dipersiapkan sebelumnya, yaitu :

1) Mempersiapkan Aset

Sebelum pelaksanaan, diperlukan adanya ketersediaan aset di Sekolah. Contohnya ketika akan menayangkan video pembelajaran maka aset yang dibutuhkan adalah *Proyektor* dan Komputer atau Laptop. Setelah itu barulah dipersiapkan kontennya. Aset ini sangat penting bagi kelancaran pembelajaran, tapi Guru juga tidak harus bergantung pada beberapa aset saja. Karena ketika Guru bergantung pada ketersediaan aset, maka ketika aset itu rusak atau tidak ada maka guru akan terhambat.

2) Sosialisasi

Pada tahap sosialisasi, Guru akan diberikan pemahaman bahwa Digitalisasi dalam inovasi Pendidikan ini sangat penting. Guru harus mengetahui alur dari pelaksanaan inovasi ini nantinya akan diarahkan kemana. Melihat kondisi saat ini, kita sudah masuk ke Era 4.0 bahkan akan segera menjadi Era 5.0 jadi Guru

harus bisa paham betul terhadap digitalisasi yang akan dilaksanakan. Kemudian setelah itu sosialisasi ke peserta didik dan orangtua pun dilibatkan.

3) Pelaksanaan

Pada saat akan melakukan pelaksanaan inovasi, Guru harus berkomunikasi terlebih dahulu kepada orang tua yang terhimpun dalam Rukun Kelas di setiap kelasnya (biasanya melalui grup *whatsapp*). Pada saat pelaksanaan, peserta didik harus berperan aktif terhadap Inovasi yang diberikan oleh Guru. Biasanya ada beberapa peserta didik yang masih tidak peduli terhadap pembelajaran inovatif yang dilakukan Guru. Tugas Guru adalah membuat peserta didik semakin bersemangat dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

4) Evaluasi

Di tahap ini, Guru akan di evaluasi terlebih dahulu dan orang tua juga akan diminta pendapatnya tentang adanya inovasi ini. Setelah pelaksanaan, hasil dari inovasi tersebut berpengaruh atau tidak terhadap peserta didik. Terkadang ada beberapa hal yang perlu di evaluasi untuk pelaksanaan inovasi selanjutnya. Jika orang tua merasa terbantu, maka inovasi ini akan dilanjutkan dan jika memang inovasi ini sulit diterima oleh orang tua, pihak sekolah akan memberikan pemahaman lebih lanjut kepada orang tua.

5) Tindak Lanjut

Evaluasi bukanlah hasil akhirnya, masih ada tugas Guru yang selanjutnya yaitu melanjutkan inovasi sampai seterusnya. Inovasi harus semakin ditingkatkan dan dilaksanakan secara berkesinambungan.

b. Model Pembelajaran Inovatif

Dengan adanya Model Pembelajaran inovatif akan membuat siswa semakin bersemangat karena cara belajarnya yang unik dan menyenangkan. Model pembelajaran inovatif yang digunakan pada beberapa kelas adalah sebagai berikut :

1) *Project Based Learning* (PJBL)

Model PJBL (*Project Based Learning*) adalah Model yang menggunakan proyek dan sarana untuk model ini biasanya digunakan pada mata Pelajaran tertentu seperti pada pelajaran IPAS. *Project Based Learning* (Goldstein, 2016) Merancang Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mendidik peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir kreatif yang akan membantu mereka membuat karya nyata yang dikenal sebagai kreativitas produk. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. Untuk melibatkan Gen Z dalam pemikiran kritis tingkat tinggi, strategi yang ideal diperlukan.

2) *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan pemecahan masalah serta konsep dan pengetahuan penting dari bahan pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari seberapa aktif peserta didik bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pelajaran. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Dengan menggunakan teks tulis dan gambar yang berisi masalah kontekstual, PBL mendorong peserta didik untuk membuat rumus pemecahan masalah (Mardiana et al., 2021). Sebagai contohnya pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk memecahkan masalah, bagaimana caranya berpendapat dan cara untuk menguatkan argumentasi peserta didik.

3) Diskusi

Metode diskusi dapat mendorong peserta didik untuk berbicara dan bertukar pendapat dengan guru dan teman-temannya. Ini membantu mereka mencapai partisipasi yang optimal tanpa menetapkan aturan yang terlalu ketat tetapi tetap mengikuti etika yang disepakati bersama. Diskusi adalah metode

dalam dua bentuk diskusi kelompok kecil dan diskusi kelas. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat membantu komunikasi dua arah. (Halimatuzzuhrotulani, 2020). Model pembelajaran diskusi ini sering sekali digunakan di setiap mata pelajaran.

c. Media Inovatif

Media pembelajaran yang digunakan guru bermanfaat bagi proses pembelajaran antara pendidik dan siswa. Bisa juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan semangat siswa meningkat serta dapat terjadi interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan Indera (Maulana et al., 2023).

Untuk penggunaan alat peraga memang jarang digunakan karena sudah beralih ke era digital. Adapun beberapa contoh media yang sering digunakan, yaitu:

- Aplikasi Canva

Pada aplikasi canva ini bisa membantu Guru untuk membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan Membuat Soal.

- Aplikasi *well of name*

Ketika Guru akan memerintahkan peserta didik maju ke depan tidak harus ditunjuk lagi, tetapi bisa menggunakan aplikasi seperti *Well Of Name* dan *Spinner*. Jadi ketika memakai aplikasi itu mau tidak mau Peserta Didik harus maju ke depan. Dan untuk contoh lainnya adalah ketika Peserta Didik sedang diskusi lalu membutuhkan waktu, Guru akan menampilkan waktu melalui *proyektor* agar bisa terlihat oleh semuanya.

- Permainan menarik

Contoh permainan yang digunakan adalah permainan estafet gelas. Permainan ini digunakan pada saat pembelajaran PKN karena di dalam permainan ini terdapat nilai kerja sama, gotong royong dan konsentrasi. Cara

bermainnya adalah peserta didik akan memindahkan gelas menggunakan karet yang tiap ujungnya dipegang oleh 4 siswa lalu disusun menjadi sebuah Piramida. Setelah itu Guru menyiapkan kertas yang isinya sebuah kata, misalnya "Musyawarah". Lalu peserta didik akan menempelkan kertas tersebut di papan tulis sesuai dengan kolom Sila Pancasila.

- Video pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran ini banyak sekali manfaatnya. Sebagai contohnya ketika kita akan menjelaskan cara kerja Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) kita tidak harus datang ke tempat tersebut tetapi bisa ditampilkan lewat video pembelajaran. Hal itu akan mempermudah pembelajaran karena kita bisa belajar tanpa harus datang ke tempatnya.

d. Peran Guru dalam Inovasi Pendidikan

Guru harus terlibat dalam pelaksanaan inovasi dan kapasitas SDM juga harus terpenuhi karena untuk dapat mendidik peserta didik zaman sekarang sudah pandai menggunakan teknologi jadi Guru harus lebih bisa menggunakannya. Apalagi sekarang sedang marak *system AI* (Kecerdasan Buatan) seperti *Chat GPT*. System ini memang sangat mempermudah kita, namun akan membuat peserta didik enggan untuk berpikir dan hanya mengandalkan *system AI* tersebut. Oleh karena itu, Guru juga harus mengikuti perkembangan zaman karena ketika kita tertinggal maka peserta didik akan lebih bisa menggunakan teknologi tersebut.

Guru juga dituntut harus bisa membuat inovasi, Jika Guru tidak bisa membuat pembelajaran yang inovatif, maka peserta didik akan merasa jenuh ketika belajar. Sebagai contohnya adalah Digitalisasi pada saat pembelajaran. Dengan adanya teknologi, pembelajaran di era sekarang ini semakin mudah. Jika dulu Guru membawa banyak buku untuk dibawa ke kelas, sekarang Guru bisa hanya membawa sebuah laptop saja untuk pembelajaran karena di dalamnya sudah memuat banyak sekali bahan ajar.

Ketika awal Pelajaran, Guru diharuskan melakukan *Assesment Diagnostic* (Assesmen awal pembelajaran). Peserta didik akan dianalisis gaya belajarnya, apakah cenderung gaya belajarnya ke Auditori (dengan Mendengar) contohnya video pembelajaran dari *Youtube* atau Platform Merdeka Belajar, Visualisasi (dengan Melihat) atau Kinestetik (dengan praktek) Contohnya permainan. Dari situlah muncul pembelajaran yang inovatif.

Dengan diadakannya inovasi, Guru berharap inovasi ini akan menjadi target terpenuhinya kemampuan peserta didik untuk dapat menguasai teknologi, menambah penilaiin karakter yang semakin terbuka terhadap pembaruan dan peningkatan prestasi peserta didik.

e. Hambatan

- Koneksi jaringan

Hambatan ini biasanya terjadi pada saat Ujian. Apalagi ketika listrik sedang mati maka jaringan pun akan terganggu.

- Peserta Didik kesulitan menggunakan alat digital

Masih ada peserta didik yang belum bisa menggunakan *Handphone* atau Komputer. Sehingga peserta didik perlu belajar lagi agar bisa lancar menggunakannya terutama ketika akan Ujian.

- Keluhan Orang tua

Orang tua berpikir bahwa belajar menggunakan *Handphone* itu tidak baik. Jika di rumah peserta didik salah menggunakan *handphone* kadang dipakai untuk *Tiktokan*, *Youtube-an* dll. Padahal yang sebenarnya dilakukan disekolah adalah untuk belajar bukan bermain game atau hal – hal buruk lainnya.

B. Pembiasaan di SDN Pasawahan

Selain diadakannya beberapa inovasi Digitalisasi diatas, SDN Pasawahan juga memiliki inovasi lain yaitu dalam bentuk pembiasaan yang ada di setiap harinya

dan tentunya terdapat beberapa istilah juga. Diadakannya pembiasaan ini terdapat tujuan tertentu yaitu untuk membentuk karakter peserta didik.

Karakter adalah seperangkat nilai yang menunjang pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan dengan kecenderungan positif; dengan demikian, orang yang berkarakter adalah orang yang mempunyai kualitas moral positif tertentu (Kartakusumah et al., 2022).

Pembiasaan ini terbagi menjadi dua bagian yaitu pembiasaan di sekolah (umum) dan pembiasaan di kelas (khusus). Dibawah ini adalah uraian pembiasaannya.

a. Pembiasaan di Sekolah (umum)

- Hari Senin

Upacara Bendera dan pembiasaan di kelas masing – masing.

- Hari Selasa : Pasawahan Sehat

Peserta didik wajib jalan kaki dari rumah ke Sekolah, setelah itu melakukan Senam Kebugaran Jasmani dan Sarasehan (Sarapan Sehat Anak Sekolah).

- Hari Rabu : Pasawahan Literasi (Pasawahan Pintar)

Peserta Didik harus membawa buku bacaan, kemudian seluruh Peserta Didik akan membaca bersama – sama di Lapangan. Biasanya disebut dengan istilah “ Redaktor “ *Reading Marathon*.

- Hari Kamis : Pasawahan Soleh

Peserta didik akan Muroja’ah Juz 30 secara bersama – sama dipandu oleh Guru kelas masing – masing.

- Hari Jum’at : Pasawahan Jum’at Berkah

Kegiatan di hari jum’at adalah Tadarus dan Sholat Dhuha bersama.

- Hari Sabtu : Kegiatan Kurikuler

Kegiatan kurikuler ini di isi dengan Pendidikan Pramuka dan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)

b. Pembiasaan di Kelas

Kelas 4B

- Sebelum masuk kelas

Peserta didik akan berbaris diluar kelas (satuan terpisah) dan ketua kelas memeriksa kebersihan kuku dan kerapihan pakaian.

- Kegiatan di dalam kelas

Membaca Do'a, Membaca Asmaul Husna, Menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk hari senin .

- Pembiasaan tiap semester

Membacakan Puisi di Semester 1 dan Pidato di Semester 2. Pembiasaan ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar bisa berbicara di muka umum, percaya diri, melatih keberanian, dilihat dari sikap dan segi pengetahuan peserta didik. Bagi peserta didik yang bisa membuat puisi berarti sudah bisa menuangkan isi pikirannya sendiri. Sistem pembacaannya diacak menggunakan *spinner*. Teks dicari oleh peserta didik. Hal ini hanya sebagai pembiasaan saja tidak masuk ke daftar nilai. Dan pada pembelajaran di kelas 4B, Guru mencoba menghilangkan *reward* karena jika *reward* itu muncul peserta didik akan berpikir ketika maju kedepan tujuannya untuk mendapatkan *reward* bukan atas dasar kesadaran sendiri.

- Diakhir pembelajaran , menyanyikan berbagai lagu daerah secara bergantian.

Kelas 5B

- Sebelum masuk kelas

Peserta didik akan berbaris diluar kelas (satuan terpisah) ketua kelas dan wakil memeriksa kebersihan kuku, di kelas 5B juga menyediakan gunting kuku bagi peserta didik yang belum memotong kukunya. Jadi, setelah kukunya bersih baru boleh masuk kelas. Lalu memeriksa kerapihan, untuk laki – laki diperiksa kerapihan pakaian (Atribut, ikat pinggang, kaos kaki dan sepatu) dan rambut. Jika ada rambut yang masih belum dipangkas maka akan diberikan teguran terlebih dahulu. Dan untuk perempuan akan diperiksa kerapihan baju (Atribut, ikat pinggang, rok, kaos kaki dan sepatu).

- Kegiatan di dalam kelas

Menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk hari senin dan hari selasa sampai hari sabtu menyanyikan lagu Nasional yang lain, Membaca Asmaul Husna, Membaca Do'a sebelum belajar dan Membaca surat – surat pendek Juz 30.

- Pembelajaran Inti

Pembelajaran inti di isi oleh paparan materi yang disampaikan oleh Guru.

Pendidikan sangat membutuhkan inovasi. Tentunya hal ini disesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga tidak akan tertinggal. Inovasi tidak harus mewah, tetapi inovasi itu harus bermakna dan bermanfaat.

KESIMPULAN

Selama dekade terakhir, pendidikan mengalami transformasi melalui inovasi-inovasi digital di SDN Pasawahan. Inisiatif ini mencakup penerapan sistem daring dalam penerimaan peserta didik baru, perpustakaan digital, ujian *online*, program Orang tua Menjadi Guru (OMG), penggunaan *proyektor*, serta model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Pembiasaan harian di sekolah juga memberikan kontribusi pada pembentukan karakter peserta didik.

Langkah-langkah pelaksanaan inovasi pendidikan mencakup persiapan aset, sosialisasi kepada guru, peserta didik dan orang tua, pelaksanaan inovasi, evaluasi, dan tindak lanjut. Peran guru sangat krusial dalam menjalankan inovasi ini, mempersiapkan aset, menjalankan pembelajaran inovatif dan terlibat dalam pembiasaan harian. Meskipun inovasi membawa manfaat, beberapa hambatan seperti koneksi jaringan, kesulitan peserta didik dalam menggunakan alat digital, dan keluhan orang tua menjadi tantangan. Namun, SDN Pasawahan berhasil meraih peringkat 5 besar dalam lomba Inovasi Pendidikan "Curi Cara" di Hari Jadi Kabupaten Sukabumi Ke-153.

Dengan pembiasaan harian di sekolah dan kelas, SDN Pasawahan berusaha membentuk karakter positif peserta didik. Inovasi dan pembiasaan ini mencerminkan komitmen SDN Pasawahan untuk menyajikan pendidikan yang relevan, adaptif, dan memperhatikan perkembangan zaman.

REFERENSI

- Ananda, R., & Amirudin. (2017). *INOVASI PENDIDIKAN: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. CV. Widya Puspita Jln. Keadilan/ Cemara, Lorong II Barat No. 57 Sampali Medan CP: 081397477666 - 081361699291.
- Cristiana, E. (2021). *DIGITALISASI PENDIDIKAN DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM*. 3.
- Goldstein, O. (2016). A project-based learning approach to teaching physics for pre-service elementary school teacher educ. *Cogent Education*.
- Halimatuzzuhrotulani, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dalam Diskusi Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri 2 Suralaga 2019/2020. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 65–85. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.286>

- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12(Vol. 12, No 1 (2022)). file:///C:/Users/User/Downloads/161-Article%20Text-244-1-10-20220818.pdf
- Kartakusumah, B., Sya, M. F., & Maufur, M. (2022). Task and Feedback-Based on English learning to Enhance Student Character. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4684>
- Mardiana, N., Majalawang, G. S. N., Datar, G. S. N., & Kristen, G. S. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA GUNA MENINGKATKAN TERAMPIL MEMBACA DAN MENULIS LANJUT DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 4(2).
- Maulana, S., Sya, M. F., Mawardini, A., & Yunianika, I. T. (2023). *YouTube Sebagai Media Pengembangan Kemahiran Bahasa Inggris: Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar di Indonesia*. 24(2). <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2.6150.2023>
- Sya, M. F., Anoegrajekti, N., Dewanti, R., & Isnawan, B. H. (2022). Exploring the Educational Value of Indo-Harry Potter to Design Foreign Language Learning Methods and Techniques. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(10), 341–361. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.10.19>
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3839–3851. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1312>