

# PENINGKATAN INOVASI GURU SD MELALUI PENGUATAN LITERASI TEKNOLOGI UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN ABAD 21

*Jamilah.<sup>1</sup>, Syahroni<sup>2</sup>, Triningsih.<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> PGSD, STKIP Arrahmaniyah,

<sup>2</sup> PGSD, STKIP Arrahmaniyah,

<sup>3</sup> PGSD, STKIP Arrahmaniyah,

[<sup>1</sup>jamilahjiem@gmail.com](mailto:jamilahjiem@gmail.com)

[<sup>2</sup>habibisyahroni@gmail.com](mailto:habibisyahroni@gmail.com)

[<sup>3</sup>tningsih8689@gmail.com](mailto:tningsih8689@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan cara dan strategi meningkatkan inovasi guru dengan menganalisis variabel lain yang berpengaruh positif terhadap inovasi guru. Variabel tersebut adalah budaya membaca dan literasi teknologi. Metode penelitian ini menggunakan *mix method* dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan analisis jalur. Waktu penelitian Januari – Agustus 2022. Penelitian ini dilakukan di Kota Depok dengan melibatkan seluruh guru SD di Kota Depok dengan populasi 1740 dengan populasi terjangkau 541. Tahap pertama dengan *proportional random sampling* pada 5 kecamatan, tahap kedua dengan *proportional random sampling* pada 45 sekolah. Dengan rumus Taro Yamane, maka diperoleh jumlah sampel sebanyak 231 orang guru sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan penguatan inovasi guru dapat dilakukan dengan cara mengembangkan budaya membaca sebagai *exogeneous* variabel dengan literasi teknologi sebagai *intervening variabel*. Terdapat pengaruh langsung positif budaya membaca terhadap inovasi guru dengan koefisien jalur sebesar 0,316 sehingga pengembangan budaya membaca dapat menguatkan inovasi guru dan terdapat pengaruh langsung positif literasi teknologi terhadap inovasi guru dengan koefisien jalur sebesar 0,084 sehingga peningkatan literasi teknologi dapat menguatkan inovasi guru dan terdapat pengaruh langsung positif budaya membaca terhadap literasi teknologi dengan koefisien jalur sebesar 0,750 sehingga peningkatan budaya membaca dapat menguatkan literasi teknologi.

**Kata kunci:** inovasi guru, literasi teknologi, pembelajaran abad 21

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to find ways and strategies to increase teacher innovation by analyzing other variables that have a positive effect on teacher innovation. These variables are reading culture and technological literacy. This research method uses a mix method by combining qualitative and quantitative research with a path analysis approach. Time for research January – August 2022. This research was conducted in Depok City involving all elementary school teachers in Depok City with a population of 1740 with an affordable population of 541. The first stage was with *proportional random sampling* in 5 sub-districts, the second stage was with *proportional random sampling* in 45 schools. With the Taro Yamane formula, a total sample of 231 teachers was obtained as research subjects. The results showed that strengthening teacher innovation can be done by developing a reading culture as an *exogenous* variable with technological literacy as an *intervening* variable. There is a positive direct effect of reading culture on teacher innovation with a path coefficient of 0.316 so that the development of a reading culture can strengthen teacher innovation and there is a positive direct effect of technological literacy on teacher innovation with a path coefficient of 0.084 so that an increase in technological literacy can strengthen teacher*

*innovation and there is a positive direct effect reading culture on technological literacy with a path coefficient of 0.750 so that an increase in reading culture can strengthen technological literacy.*

**Keywords:** *teacher innovation, technology literacy, 21st century learning*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas.

Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang tak henti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Jika inovasi guru dalam pembelajaran rendah maka pembelajaran tidak terencana dengan akurat dan komprehensif, sehingga proses kegiatan belajar mengajar juga tidak akan efektif, akibatnya pengalaman belajar peserta didik tidak mencukupi untuk menguasai kompetensi dengan optimal sehingga berpotensi terhadap penurunan hasil belajar, yang pada gilirannya akan bermuara pada rendahnya kualitas lulusan. Sebaliknya, guru yang berinovasi tinggi akan berupaya membuat perencanaan pembelajaran yang dinamis dan efektif, merancang kegiatan proses pembelajaran yang menarik, variatif dan membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada tanggal 18 Maret 2020 yang berisi bahwa segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti google classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Fitur Whatsapp mencakup Whatsapp Group yang dapat digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video dan file dalam berbagai format kepada semua anggota. Google Classroom juga memungkinkan pendidik dan guru mengembangkan pembelajaran kreatif.

Indikasi-indikasi permasalahan yang dianggap menjadi tolak ukur bahwa masih rendahnya inovasi guru SD Negeri di Kota Depok, seperti Guru cenderung tidak memiliki gagasan dan ide untuk mengembangkan pola pembelajaran di kelas, tidak melakukan pembuatan media dan alat peraga pembelajaran yang baru, tidak melakukan penataan dan pengelolaan kelas yang menyenangkan dan tidak monoton atau membosankan. Guru kurang motivasi dan tidak mampu bersinergi dengan guru lainnya dalam membuat alat permainan baru dan bermain peran yang dapat merangsang kreativitas siswa terbukti dengan banyaknya guru golongan IV/a yang belum naik ke golongan IV/b karena terkendala tidak mampu membuat Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Guru juga tidak memiliki kemampuan mensosialisasikan hasil inovasinya kepada guru-guru yang lain. Meskipun ada dukungan

fasilitas dan arahan-arahan yang diberikan oleh atasan, semuanya terpulang pada sikap dan kemampuan serta motivasi guru untuk menunjukkan profesionalitasnya dan inovasinya. Informasi-informasi dari data awal merupakan penilaian guru dalam mengembangkan inovasinya.

Greenberg dan Baron (2008:568-572) menguatkan pendapat Robbins dengan menyatakan bahwa inovasi adalah proses membuat perubahan menjadi sesuatu yang sudah jadi dengan mengenalkan sesuatu yang baru. Andriopoulos dan Dawson (2011:28-33) menyatakan bahwa inovasi adalah proses menerjemahkan ide menjadi lebih manfaat dan menggunakan produk, proses dan jasa yang baru. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, produk ataupun sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran mock up untuk pembelajaran. Sistem misalnya, cara penyampaian materi di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan.

A. Rusdiana (2014:46) mendefinisikan inovasi pendidikan sebagai suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *inversi* (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Inovasi pendidikan sebagai usaha perubahan pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus melibatkan semua unsur yang terkait di dalamnya, seperti inovator, penyelenggara inovasi seperti guru dan siswa. Di samping itu, keberhasilan inovasi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh satu atau dua faktor, tetapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Menurut Syafaruddin *et al.* (2012:53) inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan. Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas maka dapat disintesis bahwa inovasi guru adalah aktivitas seorang guru dalam menciptakan ide-ide baru dan menjadikannya sebuah aplikasi yang berguna dengan proses dan system yang baru yang dapat memberikan manfaat. Dengan indikator yaitu 1) penerimaan ide, 2) penciptaan ide, 3) penerapan metode baru dalam pembelajaran, 4) penerapan perubahan dalam pembelajaran, 5) pengevaluasian perubahan dalam pembelajaran.

Ogwu (2010:103) mendefinisikan budaya membaca sebagai praktik belajar mencari pengetahuan, informasi atau hiburan melalui kata-kata tertulis. Abdi Wael (2019:2154) Budaya membaca merupakan kebutuhan yang sangat penting dan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap warga untuk menjadi bangsa yang maju. Budaya baca adalah kegiatan yang sudah menjadi bagian melekat atau juga belum dalam kehidupan sehari-hari pada diri seseorang. Contohnya apabila seseorang yang sudah melakukan budaya baca maka tiada hari tanpa membaca (Gong & Irkham, 2012: 62).

Heny Friantary (2018:66-70) Budaya baca seseorang adalah suatu sikap atau tindakan atau perbuatan untuk membaca yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan. Untuk menciptakan dan mengembangkan minat baca masyarakat akan bisa terwujud apabila semua pihak dari mulai pemerintah, kalangan swasta, pustakawan, dunia pendidikan, orang tua maupun elemen masyarakat lainnya mau duduk bersama-sama satu meja dan samasama berusaha untuk saling melengkapi dari apa yang kurang dan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan bersama yaitu mencerdaskan masyarakat melalui pemasyarakatan perpustakaan.

Menurut Fahrurrozi (2015:94-95) beberapa faktor dalam meningkatkan minat baca di sekolah serta menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi budaya membaca diantaranya, yaitu belum lengkap dan tidak terbaharuinya bahan bacaan yang tersedia di perpustakaan, belum

terklasifikasinya buku di perpustakaan sesuai dengan temanya, guru belum memiliki kemampuan pembelajaran yang dapat menunjang berkembangnya budaya baca peserta didik, dan faktor yang tidak kalah penting ialah kemauan orang tua untuk menemani atau mendampingi peserta didik membaca dan belajar di rumah.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas maka dapat disintesis bahwa budaya membaca adalah suatu sikap dan tindakan untuk membaca yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan dalam menyerap pengetahuan dan informasi. Adapun yang menjadi indikatornya adalah: 1) rasa ingin tahu, 2) lingkungan fisik, 3) lingkungan sosial, 4) ketersediaan referensi, dan 5) kebutuhan rohani.

Literasi teknologi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja secara independen maupun bekerjasama dengan orang lain secara efektif, penuh tanggung jawab dan tepat dengan menggunakan instrumen teknologi untuk mendapat, mengelola, kemudian mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat serta mengkomunikasikan informasi. Indikator literasi teknologi meliputi: 1) mendapatkan teknologi, 2) mengelola teknologi, 3) mengintegrasikan teknologi, 4) mengevaluasi teknologi, 5) membuat teknologi, dan 6) mengkomunikasikan informasi tentang teknologi. (Eni Winarsih & Yunita Furinawati, 2018:24). Abdul Latif (2020:112) literasi teknologi informasi dan komunikasi mencakup beberapa hal, yaitu 1) pengetahuan dan keterampilan mengoperasikan perangkat teknologi, seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet. 2) keterampilan dalam mengolah informasi yang bersifat online, mulai dari mencari, mengolah, mengevaluasi, sampai mengkomunikasikan informasi. 3) keterampilan berkomunikasi secara online, baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan definisi tersebut, maka sintesa dari literasi teknologi adalah kemampuan individu untuk mengadopsi, beradaptasi, menemukan, dan mengevaluasi teknologi secara positif yang mempengaruhi kehidupannya, komunitas, dan lingkungannya. Adapun yang menjadi indikatornya adalah: 1) kemampuan memahami piranti keras, 2) kemampuan memahami piranti lunak, 3) kemampuan menggunakan piranti keras, 4) kemampuan menggunakan piranti lunak, 5) menggunakan konsep teknologi dalam pembelajaran, 6) pemahaman yang baik dalam menanggapi informasi, dan 7) penerapan terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan Metode Pemodelan dan Optimasi Penguatan Sumber Daya Manajemen (POP-SDM) sebagai metode alternatif sequential exploratory yang dikembangkan oleh Hardhienata dan Setyaningsih pada tahun 2019. Dalam metode ini, penelitian diawali dengan melakukan penelitian kualitatif sederhana untuk menggali faktor-faktor yang diduga berpengaruh positif dan dominan terhadap sumber daya yang akan diperkuat. Berdasarkan faktor-faktor atau variabel yang ditemukan, disusun konstalasi pengaruh dari variabel-variabel tersebut terhadap sumber daya yang akan diperkuat sehingga menghasilkan hipotesis penelitian. Selanjutnya pada tahap penelitian kuantitatif dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis jalur. Berdasarkan temuan hasil analisis jalur, dilakukan analisis Sitorem untuk menetapkan prioritas penanganan indikator yang masih lemah. Hasil akhir dari penerapan metode POP-SDM adalah rekomendasi dan strategi untuk meningkatkan aspek sumber daya manajemen yang masih lemah sebagai prioritas penanganan yang bermanfaat secara positif bagi organisasi (Hardhienata dan Setyaningsih, 2019:1-8). Langkah-langkah dalam Pendekatan Pemodelan dan Optimasi Penguatan Sumber Daya Manajemen (POP-SDM) terdiri dari 7 tahapan, yaitu: 1) *Research theme*, 2) *Pre modelling*, 3) *Modelling*, 4) *Pre model test*, 5) *Model test*, 6) *Model Optimization*, dan 7) *Optimal Recommendation*.

Populasi penelitian ini adalah seluruh guru SD Negeri Se Kota Depok 1 yang berstatus

PNS dan berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Depok pada tahun 2021 berjumlah 1.740 orang guru yang tersebar di 11 kecamatan yaitu kecamatan Cimanggis, Tapos, Sukmajaya, Tapos, Cilodong, Bej, Pancoranmas, Limo, Cinere, Sawangan dan Bojongsari 180 sekolah.

Populasi terjangkau adalah guru PNS dan memiliki sertifikasi berdasarkan presisi yang dikehendaki dari penelitian yang berjumlah 546 orang. Dari populasi sebanyak 546 orang guru SD Negeri di Kota Depok dengan nilai presisi diambil 5%, sehingga diperoleh angka sebagai berikut:

$$n = \frac{546}{2.4} = 227,5$$

n = 230,87      dibulatkan  
n = 231

Jadi sampel yang dipilih sebanyak 231 orang guru. Untuk keperluan uji coba, instrumen akan diberikan kepada 30 orang guru di luar sampel penelitian tersebut di atas.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pemberian kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan instrumen, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Kuesioner ini akan memberikan data ke peneliti terkait pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, kepribadian, dan perilaku partisipan atau responden terhadap variabel yang sedang diteliti. Pengumpulan data diawali dengan uji validitas dan reliabilitas, dengan rumus Product Moment Pearson untuk validitas dan Alpha Cronbach untuk reliabilitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL

Data diperoleh melalui pengukuran variabel Inovasi Guru, Kepercayaan Diri, Motivasi, Budaya Membaca, Kreativitas, dan Literasi Teknologi berdasarkan tanggapan dari responden terhadap butir-butir instrumen variabel-variabel tersebut. Data terkumpul dari sampel sebanyak 231 Guru SD Negeri di Kota Depok.

#### 1. Inovasi Guru

Berdasarkan data primer yaitu jawaban responden mengenai Inovasi Guru, diperoleh statistik deskriptif data tunggal Inovasi Guru sebagaimana terdapat pada tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1. Deskripsi Statistik Data Variabel Inovasi Guru (Y)**

No	Ukuran Statistik	Hasil
1	Banyak Data	231
2	Rata-rata (Mean)	137,1
3	Modus	146
4	Median	139,0
5	Simpangan Baku (Std Deviasi)	10,5
6	Varian	111,1
7	Range	41
8	Skor Minimum (Xmin)	115

Dari tabel menunjukkan digunakan 231 responden. variabel inovasi minimum 115

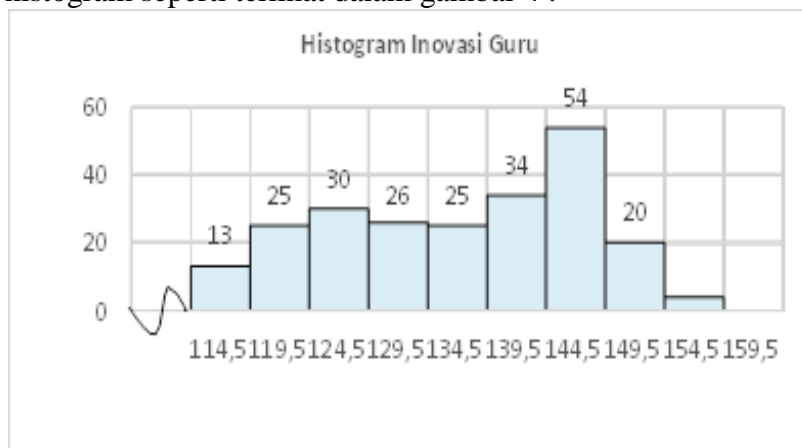
1 deskripsi statistik di atas bahwa sampel yang dalam penelitian ini adalah Nilai maksimum untuk guru adalah 156 dan nilai dengan range 41. Adapun

rata-rata sebesar 137,1 unit berjumlah 231. 10,5 unit, dengan rata-rata

9	Skor Maksimum (Xmax)	156
10	Banyak Kelas	9
11	Panjang Kelas	5
12	Jumlah Skor	31.680

variabel inovasi guru unit dengan simpangan dari jumlah responden Dengan simpangan baku artinya jika dihubungkan inovasi guru sebesar 137,1 unit/orang, maka inovasi guru akan berkisar antara 137,1 + 10,5 unit.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas maka dapat disusun grafik histogram seperti terlihat dalam gambar 4 :



**Gambar 4. Histogram Frekuensi Inovasi Guru**

Instrumen variabel inovasi guru (Y) terdiri dari 35 butir soal yang valid yang berarti skor teoritik terendah adalah 115 dan tertinggi adalah 156, dengan skor median teoritik:  $(115+156)/2 = 135,5$ . Adapun skor Empirik (hasil penelitian) terendah 115 dan nilai empirik tertinggi 159 dengan skor Median Empirik:  $(115+159)/2 = 137,0$ . Berarti distribusi sebaran skor empirik berada didaerah skor sedang. Dengan demikian inovasi guru dalam penelitian ini relatif tergolong sedang.

## 2. Budaya Membaca

Berdasarkan data primer yang diambil dari jawaban responden mengenai variabel budaya membaca, diperoleh statistik deskriptif data tunggal mengenai budaya membaca, sebagaimana terdapat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Deskripsi Statistik Data Variabel Budaya Membaca (X1)

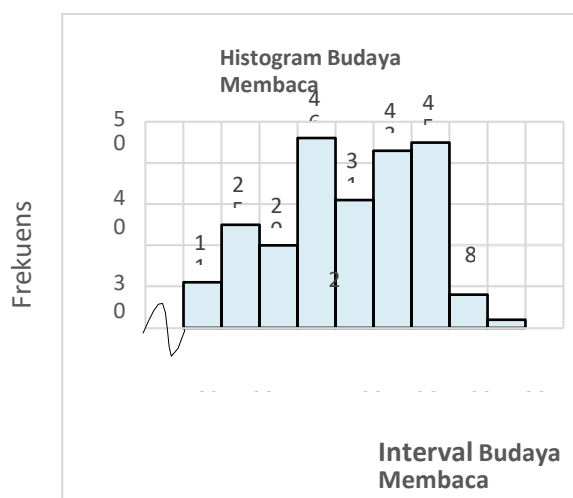
No.	Ukuran Statistik	Hasil
1	Banyak Data	231
2	Rata-rata (Mean)	128,6
3	Modus	126
4	Median	129,0
5	Simpangan Baku (Std Deviasi)	11,5
6	Varian	131,3
7	Range	53
8	Skor Minimum (Xmin)	103
9	Skor Maksimum (Xmax)	156

10	Banyak Kelas	9
11	Panjang Kelas	6
12	Jumlah Skor	29.699

Berdasarkan tabel 4 tentang deskripsi statistik variabel budaya membaca di atas menunjukkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 231 responden. Nilai maksimum untuk variabel budaya membaca adalah 156 dan nilai minimum 103 dengan range 53. Adapun rata-rata variabel budaya membaca guru sebesar 128,6 unit dengan simpangan baku 11,5 unit dari jumlah responden berjumlah 231. Dengan simpangan baku 11,5 unit, artinya jika dihubungkan dengan rata-rata budaya membaca guru sebesar 128,6 unit/orang, maka budaya membaca guru akan berkisar antara 128,6 + 11,5 unit.

Hal yang dapat dicermati dari distribusi frekuensi variabel budaya membaca (X3) adalah jumlah persentase guru yang memiliki budaya membaca rendah dengan jumlah guru yang memiliki budaya membaca sedang masih cukup tinggi yakni sebesar 24,24% ditambah 51,95% atau sebesar 76,19%. Hal lain yang dapat ditangkap yakni jumlah guru dalam kategori memiliki budaya membaca tinggi 23,81% masih rendah dan terlihat tidak sebanding dengan guru yang memiliki budaya membaca dalam kategori rendah 24,24% dan sedang 51,95%.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas maka dapat disusun grafik histogram seperti terlihat dalam gambar 7. Sebaran data ditampilkan dalam bentuk histogram frekuensi berikut ini.



**Gambar 7. Histogram Frekuensi Budaya Membaca**

Mencermati sebaran frekuensi tiap interval seperti yang terlihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar grafik histogram diatas data penelitian budaya membaca memiliki kecenderungan sebaran yang cenderung sedang. Hal ini dapat dijelaskan bahwa berdasarkan deskripsi statistik data diketahui bahwa skor yang sering muncul (modus) adalah 126 lebih kecil dari skor rata-rata (mean) yaitu sebesar 128,6 dan juga skor rata-rata(mean) lebih kecil dari median yakni 129,0.

Instrumen variabel budaya membaca (X3) guru terdiri dari 36 butir soal valid yang berarti skor teoritik terendah adalah 103 dan skor teoritik tertinggi adalah 156, dengan skor Median Teoritik:  $(103+156)/2 = 154$ . Adapun Skor Empirik terendah



(hasil penelitian) : 103 dan skor empirik tertinggi 129,5, dengan Skor Median Empirik:  $(103+156)/2 = 129,5$ . Berarti distribusi sebaran skor empirik berada didaerah skor sedang. Dengan demikian budaya membaca dalam penelitian ini relatif tergolong sedang.

### 3. Literasi Teknologi

Berdasarkan data primer yang diambil dari jawaban responden mengenai variabel literasi teknologi, diperoleh statistik deskriptif data tunggal mengenai literasi teknologi, sebagaimana terdapat pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6. Deskripsi Statistik Data Variabel Literasi Teknologi (X5)**

No.	Ukuran Statistik	Hasil
1	Banyak Data	231
2	Rata-rata (Mean)	33,2
3	Modus	35
4	Median	33,0
5	Simpangan Baku (Std Deviasi)	1,9
6	Varian	3,7
7	Range	10
8	Skor Minimum (Xmin)	27
9	Skor Maksimum (Xmax)	37
10	Banyak Kelas	9
11	Panjang Kelas	2
12	Jumlah Skor	7.669

tentang literasi menunjukkan digunakan 231 respoden. variabel literasi

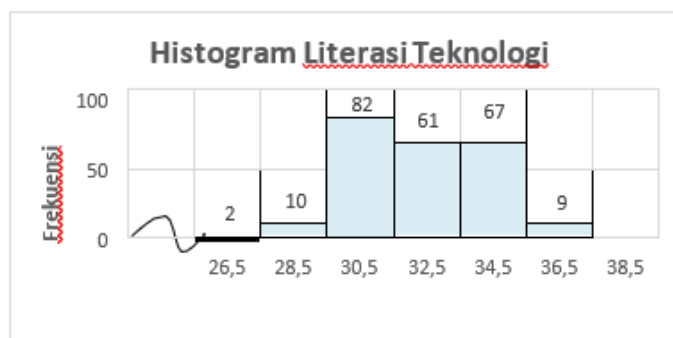
nilai minimum 27 dengan range 10. Adapun rata-rata variabel literasi teknologi guru sebesar 33,2 unit dengan simpangan baku 1,9 unit dari jumlah responden berjumlah 231. Dengan simpangan baku 1,9 unit, artinya jika dihubungkan dengan rata-rata literasi teknologi sebesar 33,2 unit/orang, maka literasi teknologi akan berkisar antara 33,2+1,9 unit.

Hal yang dapat dicermati dari distribusi frekuensi variabel literasi teknologi (X4) adalah jumlah persentase guru yang memiliki literasi teknologi rendah dengan jumlah guru yang memiliki literasi teknologi sedang masih cukup tinggi yakni sebesar 5,19% ditambah 61,90% atau sebesar 67,10%. Hal lain yang dapat ditangkap yakni jumlah guru dalam kategori memiliki literasi teknologi tinggi 32,90% masih sedang jika dibanding dengan guru yang memiliki literasi teknologi dalam kategori rendah 5,19% dan sedang 61,90%.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas maka dapat disusun grafik histogram seperti terlihat dalam gambar 9. Sebaran data ditampilkan dalam bentuk

Berdasarkan tabel 6 deskripsi statistik variabel teknologi di atas bahwa sampel yang dalam penelitian ini adalah Nilai maksimum untuk teknologi adalah 37 dan

histogram frekuensi berikut ini.



**Gambar 9. Histogram Frekuensi Literasi Teknologi**

Mencermati sebaran frekuensi tiap interval seperti yang terlihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar grafik histogram diatas data penelitian literasi teknologi memiliki kecenderungan sebaran yang cenderung sedang. Hal ini dapat dijelaskan bahwa berdasarkan deskripsi statistik data diketahui bahwa skor yang sering muncul (modus) adalah 35 lebih besar dari skor rata-rata (mean) yaitu sebesar 33,2 dan juga skor rata-rata(mean) lebih kecil dari median yakni 33,0.

Instrumen variabel literasi teknologi (X4) guru terdiri dari 37 butir soal yang valid yang berarti skor teoritik terendah adalah 27 dan skor teoritik tertinggi adalah 37, dengan skor Median Teoritik:  $(27+37)/2 = 32,0$ . Adapun Skor Empirik terendah (hasil penelitian) : 27 dan skor empirik tertinggi 38, dengan Skor Median Empirik:  $(27+38)/2 = 32,5$ . Berarti distribusi sebaran skor empirik berada didaerah skor sedang. Dengan demikian literasi teknologi dalam penelitian ini relatif tergolong sedang.

Rangkuman deskripsi data variabel-variabel Inovasi Guru(Y), Kepercayaan Diri(X1), Motivasi(X2), Budaya Membaca(X3), Kreativitas(X4) dan Literasi Teknologi (X5) dapat disajikan dalam tabel 7 berikut:

**Tabel 7. Rangkuman Deskripsi Data**

No	Variabel	Xmin	Xmax	Range	Mean	Std Deviasi	Median	Modus
1.	Inovasi Guru	115	156	41	137,1	10,5	139,0	146
2.	Budaya Membaca	103	156	53	128,6	11,5	129,0	126
3.	Literasi Teknologi	27	37	10	33,2	1,9	33,0	35

Berdasarkan hasil uji signifikansi model regresi (Uji-F signifikansi), bahwa

model regresi Y atas X1, Y atas X2 secara keseluruhan menunjukkan model signifikansi. Ringkasan hasil uji signifikansi model regresi secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

**Tabel 8. Ringkasan Hasil Uji Signifikansi Model Regresi**

No	Model Hubungan antar Variabel	Fhitung	Ftabel ( $\alpha = 0,05$ )	Hasil Uji signifikansi
1	Y atas X1	203,728	3,882	Signifikan
2	Y atas X2	160,797	3,882	Signifikan
3	X1 atas X2	294,871	3,882	Signifikan

Sedangkan hasil uji linieritas regresi (Uji-Flinieritas) juga menunjukkan bahwa, model regresi Y atas X1, Y atas X2 semuanya berpola linier. Secara keseluruhan ringkasan hasil ujilineritas model regresi dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

**Tabel 9. Ringkasan Hasil Uji Linieritas Model Regresi**

## 2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat delapan pengaruh langsung antar variabel yang diperoleh, (1) pengaruh langsung budaya membaca (X1) terhadap inovasi guru (Y) sebesar 0,316, (2) pengaruh langsung literasi teknologi (X2) terhadap inovasi guru dan (3) pengaruh langsung budaya membaca (X1) terhadap literasi teknologi (X2) sebesar 0,750.

### 1. Pengaruh Budaya Membaca (X1) terhadap Inovasi Guru (Y)

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa budaya membaca berpengaruh positif terhadap inovasi guru. Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa budaya membaca yang tinggi akan memberikan implikasi terhadap peningkatan inovasi guru. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien analisis jalur antara budaya membaca dengan inovasi guru, diperoleh nilai  $\beta_{y3} = 0,316$ . Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa tinggi rendahnya budaya membaca seorang guru akan memberikan implikasi terhadap peningkatan inovasi guru. Guru yang memiliki budaya membaca tinggi akan memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan membaca sehingga inovasinya juga akan tinggi.

### 2. Pengaruh Literasi Teknologi (X5) terhadap Inovasi Guru (Y)

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa literasi teknologi berpengaruh positif terhadap inovasi guru. Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa literasi teknologi yang tinggi akan memberikan implikasi terhadap peningkatan inovasi guru. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien analisis jalur antara literasi teknologi dengan inovasi guru, diperoleh nilai  $\beta_{y5} = 0,084$ . Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa tinggi rendahnya literasi teknologi seorang guru akan memberikan implikasi terhadap peningkatan inovasi guru. Guru yang memiliki literasi teknologi tinggi akan menjalankan tugas dan kewajibannya dengan penuh tanggungjawab sehingga inovasinya juga akan tinggi.

### 2. Pengaruh Budaya Membaca (X1) terhadap Literasi Teknologi (X2)

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa budaya membaca berpengaruh positif terhadap literasi teknologi. Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa budaya membaca yang tinggi akan memberikan implikasi terhadap peningkatan literasi

teknologi. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien analisis jalur antara budaya membaca dengan literasi teknologi, diperoleh nilai  $\beta_{53} = 0,750$ . Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa tinggi rendahnya budaya membaca seorang guru akan memberikan implikasi terhadap peningkatan literasi teknologi. Guru yang memiliki budaya membaca tinggi akan memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan membaca sehingga literasi teknologinya juga akan tinggi.

Kemajuan teknologi sebenarnya mempunyai banyak dampak positif untuk berbagai pembangunan, kita banyak dimudahkan dari kemajuan teknologi saat ini, tetapi karena banyak juga yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk hal yang negatif sehingga menipisnya budaya literasi secara perlahan-lahan. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Saat ini dunia sudah terasa semakin sempit. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi baik di dalam maupun luar negeri.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya tentang pengaruh langsung budaya membaca terhadap literasi teknologi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan hasil penelitian dan hipotesis yang telah diuji, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : penguatan inovasi guru dapat dilakukan dengan cara mengembangkan budaya membaca sebagai eksogenous variabel dengan literasi teknologi sebagai intervening variable, dari penelitian kualitatif yang dilakukan ditemukan variabel lain yang berpengaruh positif dan dominan terhadap inovasi guru, yaitu kepercayaan diri, motivasi, budaya membaca, kreativitas, dan literasi teknologi.

Cara membuktikan pengaruh antar variabel dilakukan dengan menggunakan analisis jalur dengan hasil sebagai berikut : Terdapat pengaruh langsung positif budaya membaca terhadap inovasi guru dengan koefisien jalur ( $\beta_{y3}$ ) sebesar 0,316, sehingga pengembangan budaya membaca dapat menguatkan inovasi guru, terdapat pengaruh langsung positif literasi teknologi terhadap inovasi guru dengan koefisien jalur ( $\beta_{y5}$ ) sebesar 0,084, sehingga peningkatan literasi teknologi dapat menguatkan inovasi guru, terdapat pengaruh langsung positif budaya membaca terhadap literasi teknologi dengan koefisien jalur ( $\beta_{53}$ ) sebesar 0,750, sehingga peningkatan budaya membaca dapat menguatkan literasi teknologi.

Bertolak pada kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang berkaitan dengan peningkatan inovasi guru dapat diberikan sebagai berikut : Peningkatan kepercayaan diri guru melalui kebijakan dalam bentuk aturan khusus yang memenuhi standar minimum profesi guru, yaitu peningkatan keilmuan guru sesuai dengan Undang- Undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 bab V pasal 46. Dalam rangka peningkatan inovasi guru, diperlukan pemberian tanggung jawab kepada guru untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dengan mempersiapkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga sikap terhadap wawasan atau landasan kependidikan memenuhi standar yang ditetapkan. Inovasi Guru terhadap Sekolah yang bersangkutan perlu ditingkatkan dengan cara memberikan penghargaan/reward atas prestasi dan komitmen yang telah dilakukan pembinaan dan fasilitas yang mencukupi, serta pemberian tunjangan, minimal setara dengan tunjangan guru PNS. Peningkatan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat, yang disertai dengan dukungan terhadap fasilitas yang dibutuhkan dan dilakukan dengan tepat sasaran. Kegiatan ini dapat terjadi apabila pimpinan dapat menyiapkan fasilitas penunjang kegiatan, berupa alat/media pembelajaran, dana penelitian dan pengabdian masyarakat yang mencukupi. Kemampuan pada pimpinan

dibangun melalui peningkatan kredibilitas (*Credibility*) dan peningkatan pengetahuan apa yang menjadi tugas pimpinan sehingga dapat diandalkan (*realibly*) dan mempunyai kedekatan bersama dengan guru (*intimacy*). Sikap terbuka dengan memperbaiki informasi secara terbuka, agar berdampak pada peningkatan kepercayaan guru pada pimpinan maupun pemangku kebijakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriopoulos, Constantine, and Dawson, Patrick. 2011. *Managing Change, Creativity and Innovation*, London : SAGE Publication Ltd.
- Friantary, Heny. 2018. “Budaya Membaca sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat”. *Disastra* Volume 1, Nomor 1 Januari.
- Gong, A. Gol, Irkham, Agus M. 2012. *Gempa Literasi: Dari Kampung untuk Nusantara*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Greenberg, Jerald, Baron, Robert A. 2008. *Behavior in Organizations*, New Jersey : Pearson International Inc.
- Latip, Abdul. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020
- Ogwu, M.F. 2010. Reading Culture as A Tool for Promoting Educational Development in Nigeria. *Journal of Communication and Culture: International Perspective* Vol.1 No.3, December, 2010
- Rusdiana, A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Setyaningsih, Sri dan Hardhienata, Soewarto. (2019). “Pengembangan Metode Pemodelan dan Optimasi Penguatan Sumber Daya Manajemen Menggunakan Analisis Sekuensial Eksploratori Sederhana dan Analisis Sitorem (POP-SDM)”, *Paper*, Pascasarjana Universitas Pakuan Bogor.
- Syafaruddin, Asrul dan Mesiono. 2012. *Inovasi Pendidikan: Suatu Analisis terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*, Medan: Perdana Mulya Sarana
- UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen
- UU NO. 20 TAHUN 2003: tentang Sistem Pendidikan Nasional,
- Wael, Abdi, Setiaji, Aria Bayu, Pannyiwi, Rahmat, Lapandewa, Laeko, Asshagab, Siti Mutiara Ningsih, Jouhari, Bachtiar, Umanailo, M Chairul Basrun. 2019. *International Journal of Scientific & Technology Research* Volume 8, Issue09, September 2019
- Winarsih, Eni dan Furinawati, Yunita. 2018. Literasi Teknologi dan Literasi Digital untuk Menumbuhkan Keterampilan Berwirausaha bagi Kelompok Pemuda di Kota Madiun. *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS*.



PROSIDING SEMINAR  
PENDIDIKAN NASIONAL

