

PERAN KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG INOVATIF

M. Sidik ¹

¹ Institut Agama Islam Abdullah Said Batam, Indonesia
Email : neysharizha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran kepala sekolah dalam pengembangan lingkungan belajar yang inovatif. Riset terdahulu atau riset yang relevan sangat penting dalam suatu riset atau penulisan artikel ilmiah. Riset terdahulu atau riset yang sebelumnya yang relevan berfungsi untuk memperkuat teori dan fenomena hubungan atau pengaruh antar variabel. Hasil dari uraian penelitian ini menyatakan bahwa kepala sekolah memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam pembelajaran dengan menjadi pemimpin instruksional yang visioner, mendukung pengembangan profesional guru, membuat lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan data untuk perbaikan, dan membangun hubungan dengan komunitas.

Kata Kunci : *Peran Kepala Sekolah, Pengembangan, Lingkungan Belajar Inovatif*

Abstract

This study aims to explain the role of the principal in developing an innovative learning environment. Previous research or relevant research is very important in a research or writing a scientific article. Previous research or relevant previous research serves to strengthen the theory and phenomenon of the relationship or influence between variables. The results of this study state that the principal plays an important role in determining the quality and success of learning in schools. The principal can ensure that every student has the opportunity to reach their full potential in learning by being a visionary instructional leader, supporting teacher professional development, creating a conducive learning environment, using data for improvement, and building relationships with the community.

Keywords: *The Role of the Principal, Development , Innovative Learning Environment*

PENDAHULUAN

Kepala sekolah memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Mereka bertanggung jawab atas administrasi sekolah, penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pembinaan tenaga kependidikan, dan penggunaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana. Dengan demikian, kepala sekolah mempunyai tantangan untuk menjalankan pendidikan di sekolah secara terarah, berencana, dan berkesinambungan dengan menetapkan kebijakan dan memberikan gagasan yang demikian.

Kepemimpinan dan manajemen yang efektif oleh kepala sekolah sangat berhubungan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ketika pemimpin benar-benar berkualitas, bawahan akan memberikan dukungan yang konsisten. Setiap sekolah menginginkan peningkatan kualitas pendidikan, dan kepemimpinan sangat penting untuk mencapainya. Ketika seorang kepala sekolah memiliki visi, kemampuan manajemen, dan semangat untuk memperbaiki kualitas, sekolah mereka akan dapat maju (Mulyati, 2022).

Kepala sekolah, sebagai pemimpin pembelajaran, harus bekerja sama dengan pendidik agar program pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik. Kepala sekolah bertanggung jawab untuk memberikan motivasi, pembinaan, dan juga mempengaruhi pendidik untuk melakukan pembelajaran dengan baik (Saputra et al., 2021).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala sekolah/Madrasah menetapkan kompetensi kepala sekolah yang berkompeten dalam bidang tugasnya. Kompetensi ini meliputi kompetensi kepribadian, manajerial, kewirausahaan, supervisi, dan sosial. Dengan kompetensi ini, kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mereka.

Keberhasilan operasi pengelolaan di institusi pendidikan bergantung pada peran kepala sekolah sebagai pemimpin, dimana kepala sekolah memiliki kuasa untuk mendorong orang-orang di sekitarnya untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini mengatakan bahwa ada hampir sebanyak definisi kepemimpinan seperti yang dilakukan oleh orang yang mencoba mendefinisikannya. Definisi yang berbeda dari kepemimpinan bergantung pada bagaimana seorang pemimpin memahami peran mereka dan bagaimana mereka menggunakannya untuk menggerakkan orang-orang di sekitar mereka. Definisi-definisi ini mungkin berbeda antar individu karena berbagai faktor (Saputra et al., 2021).

Menurut Kippenberger, (2002), kepemimpinan adalah proses yang dilakukan oleh seorang pemimpin untuk meyakinkan orang-orang di sekitarnya untuk memiliki motivasi dan inisiatif untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Selain itu, Robbins dalam Saputra et al., (2021) mendefinisikan kepemimpinan sebagai keterampilan atau kemampuan individu yang dimiliki oleh seorang pemimpin dalam organisasi.

Dalam hal hubungannya dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, kepemimpinan pembelajaran didefinisikan sebagai tindakan atau perilaku yang diambil oleh kepala sekolah dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pemimpin dalam menciptakan lingkungan belajar yang produktif, kondusif dan inovatif dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Hallinger, 2005);(Miroj et al., 2020).

Pengembangan lingkungan belajar yang inovatif merupakan salah satu tantangan utama dalam manajemen pendidikan. Kepala sekolah memiliki peran sentral dalam mengarahkan dan mengelola upaya inovatif untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif. Penelitian ini berfokus pada peran kepala sekolah dalam mengembangkan strategi dan praktik yang mendukung inovasi di sekolah menengah.

Pengembangan lingkungan belajar yang inovatif menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Sekolah dituntut untuk tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi

bagaimana sekolah-sekolah menengah dapat mengembangkan lingkungan belajar yang mendukung inovasi dan kreativitas siswa.

Pendidik harus terlibat dalam perencanaan program pengembangan untuk pengembangan profesionalisme dengan mempertimbangkan latar belakang, tahap perkembangan, dan kebutuhan (Helterban, 2008 dalam Andriani, 2010).

Pendidik juga harus selalu terlibat dalam pembelajaran profesional di sekolah melalui kelompok diskusi dan kegiatan praktis. Kegiatan-kegiatan ini harus berfokus pada masalah atau cara untuk memperbaiki belajar mengajar di kelas. Profesi pendidik tidak hanya tentang pengetahuan tentang metode, pendekatan, dan model pembelajaran yang mudah diakses, tetapi lebih pada pemahaman yang mendalam tentang bagaimana mereka dapat membuat pembelajaran bermakna bagi siswa (Muhali, 2019).

Pengembangan profesionalisme pendidik tidak hanya mencakup pengetahuan tentang metode dan strategi mengajar; itu juga mencakup semua pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengajar, seperti penguasaan teknologi, pengelolaan emosional, dan keterampilan berkomunikasi. Ini adalah elemen penting yang tercantum dalam *Framework for 21st Century Learning* (Muhali, 2019).

Pembelajaran inovatif menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Inovasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara memfasilitasi kreativitas, berpikir kritis, dan keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran kepala sekolah dalam mengeksplorasi berbagai strategi yang diterapkan oleh guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pustaka yang dikenal sebagai "*library research*", yaitu penelitian yang menggunakan buku sebagai sumber data. Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai artikel, buku, dan hasil penelitian (Hadi, 2002).

Penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis penelitian kualitatif, yang berarti meneliti sesuatu pada latar alamiah tanpa mengubahnya atau menguji hipotesis. Penelitian kualitatif biasanya disebut sebagai "metode penelitian naturalistik" karena dilakukan di lingkungan alamiah (*natural setting*). Ini juga disebut sebagai "metode etnografi" karena awalnya digunakan untuk penelitian di bidang antropologi budaya, dan "metode kualitatif" karena data dan analisis yang dikumpulkan lebih kualitatif (Saebani & Ahmad, 2012).

Dalam penelitian kualitatif, kajian pustaka harus digunakan secara konsisten dengan asumsi metodologis; dengan kata lain, penelitian ini harus dilakukan secara induktif sehingga tidak mengarahkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Bahwa penelitian kualitatif bersifat eksploratif adalah alasan utamanya (Sugiyono, 2010).

HASIL

Memimpin adalah definisi kepemimpinan. Kepemimpinan mencakup semua proses yang memengaruhi penentuan tujuan organisasi, motivasi pengikut untuk mencapainya, pengaruh terhadap kelompok dan budayanya, serta pengorganisasian dan tindakan pengikut untuk mencapai tujuan tersebut (Hidayah, 2016). Sebaliknya, superioritas adalah sikap seseorang yang dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai kesempurnaan dalam semua aspek kehidupan mereka. Menurut Jono et al., (2019), seorang pemimpin adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi sikap atau pendapat seseorang atau sekelompok orang

tanpa menanyakan mengapa mereka melakukannya. Mereka yang aktif dalam membuat rencana, berkolaborasi, melakukan percobaan, dan memimpin tim untuk mencapai tujuan bersama dikenal sebagai pemimpin.

Mempengaruhi dan mendorong orang lain untuk berusaha keras untuk mencapai tujuan mereka dikenal sebagai kepemimpinan. Bagaimana seorang pimpinan mempengaruhi individu dan kelompok orang dapat terjadi kapan saja. Proses kepemimpinan terjadi di rumah tangga, sekolah, mesjid, dan berbagai organisasi masyarakat lainnya. mengatakan bahwa kepemimpinan adalah menggunakan kekuatan dan kekuatan untuk mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan menurut (Colquitt, 2011).

Kepala sekolah memiliki tanggung jawab hukum untuk mengembangkan staf, kurikulum, dan pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, keberhasilan kepemimpinan kepala sekolah atau sekolah bergantung pada kemampuan mereka bekerja sama dengan guru dan staf serta mengendalikan anggaran, pengembangan staf, jadwal, pengembangan kurikulum, pedagogi, dan evaluasi. Sangat penting bagi kepala sekolah untuk memiliki kemampuan ini. Mereka juga perlu memiliki pengelolaan sekolah yang baik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Pembelajaran inovatif yang efektif melibatkan integrasi teknologi, metode pengajaran interaktif, dan kolaborasi yang mendukung kreativitas siswa.

Pembelajaran inovatif adalah cara pendidikan yang menggunakan strategi, metode, dan teknologi baru untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Tujuan utama pembelajaran inovatif adalah untuk membuat siswa terlibat secara aktif, kreatif, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Pembelajaran inovatif biasanya melibatkan penggunaan teknologi modern, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (Tibahary & Muliana, 2018).

Peran kepala sekolah dalam pengembangan lingkungan belajar yang inovatif sangatlah penting. Kepala sekolah adalah pemimpin pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan visi, strategi, dan budaya sekolah yang mendukung inovasi dan pembelajaran efektif. Berikut adalah beberapa peran kunci kepala sekolah dalam pengembangan lingkungan belajar yang inovatif: menciptakan visi inovatif, mendorong budaya inovasi, mengembangkan kepemimpinan instruksional, memfasilitasi kolaborasi, menyediakan sumber daya dan teknologi, memonitor dan mengevaluasi, menghubungkan dengan komunitas dan stakeholder, menjadi teladan (Kaharuddin, 2020).

Peran kepala sekolah dalam pengembangan lingkungan belajar yang inovatif melibatkan berbagai aspek kepemimpinan, mulai dari menciptakan visi dan budaya inovatif hingga menyediakan sumber daya dan memfasilitasi kolaborasi. Dengan kepemimpinan yang efektif, kepala sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, keterlibatan aktif, dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Peneliti juga menggunakan referensi yang terdapat di dalam penelitian terdahulu. Variabel tentang Peran Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Lingkungan Belajar Yang Inovatif sudah banyak di teliti oleh peneliti sebelumnya di antaranya adalah: (Hidayah, 2016) (Norniaty, 2023) (Tobing & Hasanah, 2021) (Mulyati, 2022) (Saputra et al., 2021) (Novita, 2022) (Tibahary & Muliana, 2018) (Rahayu & Firmansyah, 2019) (Muhali, 2019) (Kaharuddin, 2020).

DISKUSI

Peran Kepala Sekolah dalam Pembelajaran

Perilaku Peran kepala sekolah dalam pembelajaran sangatlah signifikan, karena mereka adalah pemimpin utama yang mempengaruhi kualitas pendidikan di sekolah. Kepala sekolah memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendukung

perkembangan profesional guru, serta memastikan bahwa strategi pengajaran yang efektif diterapkan (Noviardi, 2020). Berikut adalah beberapa peran kunci kepala sekolah dalam pembelajaran:

1. Pemimpin Instruksional

Kepala sekolah harus menjadi pemimpin instruksional yang memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada guru. Mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa praktik pengajaran di sekolah sesuai dengan standar pendidikan dan kebutuhan siswa. Ini mencakup: (a) Observasi Kelas: Mengamati dan memberikan umpan balik konstruktif kepada guru mengenai teknik pengajaran dan manajemen kelas. (b) Pengembangan Kurikulum: Membantu dalam pengembangan dan implementasi kurikulum yang relevan dan up-to-date. (c) Promosi Praktik Terbaik: Mengidentifikasi dan mempromosikan praktik pengajaran terbaik yang telah terbukti efektif.

2. Pembangun Visi dan Misi

Kepala sekolah harus memiliki visi dan misi yang jelas untuk sekolah dan mampu mengkomunikasikannya secara efektif kepada seluruh komunitas sekolah. Mereka perlu memastikan bahwa visi dan misi ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dan pengembangan keterampilan mereka.

3. Pengembangan Profesional Guru

Kepala sekolah bertanggung jawab untuk menyediakan kesempatan bagi pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Ini bisa meliputi: (a) Pelatihan dan Workshop: Menyediakan pelatihan yang relevan untuk meningkatkan kompetensi guru. (b) *Mentoring dan Coaching*: Membangun program mentoring dan coaching untuk mendukung guru, terutama yang baru atau yang menghadapi tantangan dalam pengajaran. (c) Peningkatan Kompetensi: Mendorong guru untuk melanjutkan pendidikan mereka melalui kursus, seminar, dan program sertifikasi.

4. Penciptaan Lingkungan Belajar yang Kondusif

Kepala sekolah harus memastikan bahwa lingkungan fisik dan emosional di sekolah mendukung pembelajaran. Ini mencakup: (a) Keamanan dan Kesejahteraan: Menjamin bahwa sekolah adalah tempat yang aman dan mendukung kesejahteraan semua siswa dan staf. (b) Fasilitas dan Sumber Daya: Menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, laboratorium, dan teknologi pendidikan.

5. Penggunaan Data untuk Perbaikan

Kepala sekolah harus menggunakan data dan bukti untuk membuat keputusan yang informatif mengenai strategi pengajaran dan peningkatan sekolah. Ini meliputi: (a) Analisis Kinerja Siswa: Menganalisis hasil tes dan penilaian siswa untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. (b) Penilaian Program: Mengevaluasi efektivitas program dan inisiatif pendidikan yang sedang berlangsung.

6. Membangun Hubungan dengan Komunitas

Kepala sekolah perlu menjalin hubungan yang kuat dengan orang tua, masyarakat, dan stakeholder lainnya untuk mendukung proses pembelajaran. Ini dapat mencakup: (a) Komunikasi Terbuka: Menjaga komunikasi yang terbuka dan transparan dengan orang tua dan masyarakat. (b) Kolaborasi dengan Stakeholder: Bekerja sama dengan stakeholder eksternal untuk mendapatkan dukungan dan sumber daya tambahan bagi sekolah.

7. Inovator dan Pembaharu

Kepala sekolah harus menjadi inovator yang selalu mencari cara-cara baru untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah. Ini mencakup: (a) Mengadopsi Teknologi: Mendorong penggunaan teknologi pendidikan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. (b) Menerapkan Metode Baru: Mengimplementasikan metode pengajaran baru dan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kepala sekolah memainkan peran krusial dalam menentukan kualitas dan efektivitas

pembelajaran di sekolah. Dengan menjadi pemimpin instruksional yang visioner, mendukung pengembangan profesional guru, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan data untuk perbaikan, membangun hubungan dengan komunitas, dan berinovasi, kepala sekolah dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam pembelajaran.

Lingkungan Belajar yang Inovatif

Lingkungan belajar yang inovatif adalah ruang fisik dan virtual yang dirancang untuk mendukung berbagai metode pengajaran dan pembelajaran yang mendorong keterlibatan, kreativitas, kolaborasi, dan eksplorasi siswa. Lingkungan ini memanfaatkan teknologi, strategi pedagogis modern, dan tata letak ruang yang fleksibel untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif (Uno & Mohamad, 2022).

Pembelajaran inovatif adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan metode, strategi, dan teknologi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan bagi siswa. Tujuan utama dari pembelajaran inovatif adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan adaptasi terhadap perubahan di lingkungan pembelajaran (Tibahary & Muliana, 2018).

Karakteristik Lingkungan Belajar yang Inovatif

1. Fleksibilitas dan Adaptabilitas

Ruang Kelas yang Fleksibel: Ruang kelas dengan perabotan yang dapat dipindahkan dan disusun ulang untuk mendukung berbagai kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan presentasi. **Pembelajaran di Luar Kelas:** Penggunaan ruang luar atau area umum di sekolah untuk aktivitas belajar, memungkinkan variasi lingkungan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Penggunaan Teknologi

Perangkat Digital: Integrasi komputer, tablet, dan perangkat lain yang memungkinkan akses ke informasi dan alat digital yang mendukung pembelajaran. **Platform Pembelajaran Online:** Penggunaan Learning Management System (LMS) dan platform digital lainnya untuk mengelola materi pelajaran, tugas, dan komunikasi antara guru dan siswa. **Teknologi Interaktif:** Penggunaan smartboards, alat simulasi, dan aplikasi interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis.

3. Desain yang Mendukung Kolaborasi

Ruang Kolaboratif: Area khusus yang dirancang untuk diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan kerja tim. Ini dapat mencakup meja besar, papan tulis interaktif, dan teknologi konferensi video. **Proyek Berbasis Kolaborasi:** Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proyek yang memerlukan kerjasama, pemecahan masalah, dan komunikasi efektif.

4. Fokus pada Kreativitas dan Eksplorasi

Maker Space: Area yang dilengkapi dengan alat dan bahan untuk pembuatan dan eksperimen, seperti printer 3D, alat seni, dan bahan konstruksi. **Proyek Kreatif:** Kegiatan yang memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni, musik, teknologi, dan desain.

5. Keterlibatan Siswa

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL): Metode yang menantang siswa untuk menyelesaikan proyek nyata yang relevan dengan materi pelajaran. **Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL):** Siswa diberi masalah nyata untuk dipecahkan, mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

6. Penilaian yang Beragam dan Autentik

Penilaian Formatif: Evaluasi yang dilakukan secara terus-menerus untuk

memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa, membantu mereka memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. **Penilaian Proyek:** Penilaian berbasis proyek yang menilai proses dan produk akhir dari proyek yang dilakukan siswa, memberikan gambaran lebih lengkap tentang pemahaman dan keterampilan mereka (Tibahary & Muliana, 2018).

Implementasi Lingkungan Belajar yang Inovatif

1. Pelatihan Guru

Pengembangan Profesional: Pelatihan dan workshop untuk guru tentang penggunaan teknologi, metode pengajaran inovatif, dan pengelolaan kelas yang fleksibel. Komunitas Praktik: Membentuk komunitas guru untuk berbagi praktik terbaik dan mendiskusikan tantangan serta solusi dalam menerapkan lingkungan belajar yang inovatif.

2. Infrastruktur dan Sumber Daya

Investasi Teknologi: Menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran digital dan interaktif. Desain Ruang Kelas: Merancang dan melengkapi ruang kelas dengan perabotan yang mendukung fleksibilitas dan kolaborasi.

3. Keterlibatan Siswa dan Orang Tua

Komunikasi Terbuka: Menginformasikan siswa dan orang tua tentang tujuan dan manfaat lingkungan belajar yang inovatif, serta mengajak mereka berpartisipasi dalam proses. Feedback Siswa: Mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka dalam lingkungan belajar yang inovatif dan menggunakan informasi ini untuk perbaikan.

4. Kolaborasi dengan Stakeholder

Kemitraan dengan Teknologi: Bekerja sama dengan penyedia teknologi untuk mendapatkan akses ke alat dan platform terbaru. Hubungan dengan Komunitas: Membangun hubungan dengan komunitas lokal dan organisasi untuk mendapatkan dukungan dan sumber daya tambahan (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Manfaat Lingkungan Belajar yang Inovatif

1. Manfaat Lingkungan Belajar yang Inovatif

Metode yang interaktif dan menarik membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Mendorong keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang penting untuk masa depan siswa.

3. Pembelajaran yang Lebih Relevan

Menggunakan konteks dunia nyata dan proyek praktis membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

4. Penilaian yang Lebih Komprehensif

Penilaian yang beragam dan autentik memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pemahaman dan keterampilan siswa (Muhali, 2019).

Dengan mengadopsi pendekatan ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga membentuk siswa yang siap menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah harus melakukan banyak hal untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, seperti membuat visi dan budaya yang inovatif, menyediakan sumber daya, dan mendorong kolaborasi. Dengan kepemimpinan yang baik, kepala sekolah dapat membuat lingkungan yang mendukung kreativitas, keterlibatan aktif, dan pembelajaran yang bermakna.

Kepala sekolah memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam pembelajaran dengan menjadi pemimpin instruksional yang visioner, mendukung pengembangan profesional guru, membuat lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan data untuk perbaikan, dan membangun hubungan dengan komunitas.

Sekolah dapat menggunakan metode ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga membentuk siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Colquitt, J. A. J. A. (2011). LePine and Michael J. Wesson. *Organization Behavior*. Singapore: McGraw-Hill.
- Hadi, S. (2002). Metodologi Penelitian Research jilid II. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hallinger, P. (2005). Instructional leadership and the school principal: A passing fancy that refuses to fade away. *Leadership and Policy in Schools*, 4(3), 221–239.
- Hidayah, N. (2016). Kepemimpinan visioner kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jono, M., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Peranan Prof. DR. H. Ramayulis dalam Pengembangan Pendidikan Islam di Sumatera Barat 1945-2015. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1380–1384.
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Vol. 2020). Pusaka Almaila.
- Kippenberger, T. (2002). *Leadership Styles: Leading 08.04* (Vol. 8). John Wiley & Sons.
- Miroj, A. N., Saputra, B. R., & Gunawan, I. (2020). Principal learning leadership tips managing learning in schools. *6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)*, 85–88.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Mulyati, A. (2022). Peran Kepala Sekolah Dalam Pendidikan. *Jurnal El-Idarah Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 1–16. <https://journal.parahikma.ac.id/el-idarah>
- Norniati, N. (2023). Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(5), 375–383. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.527>
- Noviardila, I. (2020). Peran kepala sekolah dalam proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Bola*, 3(1), 1–21.
- Novita, E. (2022). Praktik Pembelajaran Inovatif Guru Penggerak di SDN Inpres Tenga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 110–121. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.225>
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17.

<https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>

- Saebani, A., & Ahmad, B. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Cet. II. CV. Pustaka Setia, Bandung.*
- Saputra, B. R., Arifin, I., & Sobri, A. Y. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Inovasi Pembelajaran Saintifik Religius. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 94–102. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2021.v8.i1.p94-102>
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif.*
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Tobing, P., & Hasanah, E. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Inovasi Pembelajaran Guru Pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i2.1789>
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik.* Bumi Aksara.