

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Negara Jepang memperkenalkan “*society 5.0*” yang dipandang mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 5.0 seperti *internet on things* (internet untuk segala sesuatu), *artificial intelligence* (kecerdasan buatan), *big data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Ambarwati et al, 2021). Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat diharapkan manusia dapat terus berkembang. Berdasarkan pendapat Ana Widyastuti (2023), digitalisasi sangat berdampak terhadap sektor terutama pada bidang Pendidikan. Tantangan di dunia pendidikan semakin kompleks karena menyiapkan siswa agar memiliki keterampilan 5C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity* dan *character*) untuk menghadapi *soft skill* persiapan masa depan. Transformasi pembelajaran untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia sangat diperlukan karena dinamisasi perkembangan teknologi.

Berdasarkan undang-undang guru dan dosen nomor 14 tahun 2005 pada BAB IV pasal 8 dijelaskan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan Rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan nasional. Kompetensi tersebut diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui Pendidikan profesi. Peningkatan potensi guru dalam melakukan pembelajaran dengan peningkatan kualitas akademik dan menjadi guru profesional dalam membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa dalam kehidupan bermasyarakat.

Saat ini, siswa sangat antusias dengan hal-hal yang berbau digital dan teknologi (Mister Nuel, 2014). Era digital ini, para guru menghadapi tantangan yang berbeda. Siswa sekarang adalah generasi digital yang sejak lahir sudah akrab

dengan teknologi internet. Dengan era yang baru tersebut, guru harus menyesuaikan dan profesional di era teknologi dan informasi yang serba cepat. Guru membuat kelas semakin menyenangkan dengan pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran. Guru yang bisa memanfaatkan media sosial dalam konteks pendidikan pastinya akan lebih mudah untuk berinteraksi dengan siswa yang sudah terbiasa dengan media social. Selain itu guru juga dapat memanfaatkan media sosial untuk berinteraksi dengan siswa akan menciptakan hubungan bersifat personal engagement di luar kelas. Menurut Sitompul (2022), manfaat penggunaan media sosial dalam pembelajaran, di antaranya (1) Dapat dijadikan sebagai sumber belajar. (2) Mendukung materi pembelajaran. (3) Dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran, (4) Dapat digunakan dalam berinteraksi dan berkomunikasi antara guru dan siswa. Di sini media sosial dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan untuk memperkuat atau memperluas materi pembelajaran. Misalnya melalui Youtube, tik tok, instagram, twitter maupun blok dapat membantu menyediakan video bagi pelajar secara audio visual maupun visual ketika dibutuhkan untuk memperjelas materi pembelajaran, (5) Dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran.

Menurut Muchid (2023) media pembelajaran multimedia memiliki kelebihan antara lain :

1. Mampu untuk menyajikan informasi secara visual, audio maupun audio visual dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang kaya dan variatif. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempertahankan perhatian mereka, dan memotivasi keterlibatan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran multimedia dapat memfasilitasi pembelajaran yang mandiri dan berbasis penemuan. Siswa menjelajahi materi pembelajaran dengan ritme mereka sendiri, kembali ke bagian yang sulit dipahami, atau mengulang informasi yang diperlukan dan dapat mengakses konten multimedia dengan cepat dan sesuai kebutuhan mereka.
3. Media pembelajaran multimedia dapat memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang luas dan beragam. Membuka peluang untuk mendapatkan

pengetahuan dari berbagai sumber dan memperkaya pengalaman belajar melalui internet dan platform pembelajaran digital.

Dalam era digital yang semakin pesat, inovasi dalam pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat penting. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah kemampuan guru dalam berinovasi. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana budaya kerja dan penguasaan teknologi digital pada guru dapat mendorong terciptanya praktik-praktik pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Inovasi harus dilaksanakan secara jelas dan terpercaya yang mendorong masyarakat untuk mencari cara yang lebih baik dalam mengajar dan belajar, dan dapat memperbaiki ke arah perubahan. Budaya inovasi berpedoman bahwa harus dapat melihat kemungkinan dampak positif terhadap pembelajaran dalam kondisi tertentu. Selain itu risiko apa yang terjadi jika inovasi tersebut dilaksanakan, misalnya peluang berkurangnya pembelajaran, sumber daya yang terbuang, dan kurang dipercaya maupun kurang jelas. Pendapat Redding et al (2013) menyatakan bahwa suatu inovasi memberikan solusi alternatif terhadap suatu masalah atau menciptakan solusi baru untuk memenuhi kebutuhan individu, kelompok, atau organisasi. Efektivitas inovasi tidak peduli pada tingkat apa inovasi tersebut dimulai di organisasi sekolah, bergantung pada sejauh mana orang-orangnya.

Inovasi dalam pembelajaran menjadi keharusan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di era 5.0. Pembelajaran konvensional sekarang ini sudah tidak akan memadai untuk mengembangkan berbagai ketrampilan tersebut. Guru harus mampu mengembangkan model atau metode pembelajaran baru dengan menerapkan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat menjadikan solusi untuk menyiapkan generasi masa depan. Sehingga siswa dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman termasuk revolusi industri tahap ke 5.0 yang akan datang. Menurut Noperman (Noperman, 2022 : 4), Inovasi harus dilakukan oleh semua pihak baik lembaga pemerintah, perusahaan-perusahaan,

lembaga pendidikan, berbagai macam organisasi kemasyarakatan maupun masing-masing individu pada zaman yang serba canggih sekarang ini.

Inovasi pembelajaran merupakan ide cemerlang untuk memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, pengolahan teknologi dan produk dari suatu hasil olah pikir untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat dengan melalui tahapan tertentu. Pendapat Shalikhah & Primadewi (, 2017), model-model inovasi dalam berbagai bidang di dunia pendidikan seperti usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efektivitas dan efisiensi pendidikan, dan relevansi pendidikan. Metode pembelajaran kini semakin berkembang. Metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan merupakan salah satu inovasi pembelajaran. Metode baru atau cara baru yang lebih inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran harus diimbangi inovasi teknologi karena banyak produk dari hasil teknologi yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran dan pengelolaan informasi pendidikan.

Upaya guru untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif diantaranya adalah melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru yang hebat dan berhasil dapat dilihat dari tingkat keberhasilan peserta didiknya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik Ketika belajar dan kreatifitas yang dihasilkan dapat dilakukan. Menurut Ridwan et al (2022) guru yang hebat (great teacher) itu adalah guru yang dapat memberikan inspirasi bagi peserta didiknya. Kualitas pembelajaran dilihat dari aktivitas peserta didik ketika belajar dan kreatifitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran

Proses pembelajaran agar berkembang sesuai dengan dinamika kehidupan sangat dibutuhkan inovasi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka peningkatan profesional guru adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Hal ini akan dapat memperbaiki keadaan pembelajaran sebelumnya

kearah yang lebih baik lagi. Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat memberikan gambaran pada pihak lain tentang pelaksanaan inovasi yang dilakukan, sehingga orang lain dapat mengujicobakan inovasi yang kita laksanakan, mendorong untuk terus mengembangkan pengetahuan dan wawasan. Hasil penelitian Kristiawan & Rahmat (, 2018a), untuk mendorong peningkatan kualitas Pendidikan baik proses maupun hasil maka harus dilakukan secara seimbang dengan meningkatkan kualitas profesionalisme pendidik atau guru.

Sudah saatnya merubah paradigma pembelajaran konvensional yang masih menganggap guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid. Paradigma yang menganggap bahwa pelajaran saat ini kurang asyik, kurang menyenangkan, kurang kreatif dan inovatif sudah saatnya dirubah menjadi pelajaran yang menyenangkan, ilmunya selalu berkembang seiring kemajuan teknologi, dan dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknologi. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran lama sebenarnya dapat dirubah menjadi paradigma baru yang lebih modern di era revolusi industri 5.0 seperti sekarang ini.

Pola Pendidikan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang diintegrasikan dengan teknologi digital dan internet kini tengah terjadi perubahan dunia pendidikan memasuki era revolusi industri 5.0. Menyiapkan infrastruktur pendidikan dengan teknologi terkini menjadi hal yang utama antara lain komputer dengan segala aksesorisnya dan jaringan internet. Media komputer dan internet sebagai alat media tidak dapat dipisahkan karena keduanya dapat digunakan sebagai media dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan modern. Melihat kondisi seperti ini maka guru juga seharusnya dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, karena akan menjadi percuma apabila infrastruktur pendidikan sudah canggih namun dari segi pendidik tidak dapat menggunakannya.

Berdasarkan pendapat Jayawardana dan Gita (2020), guru dapat melakukan berbagai macam inovasi pembelajaran biologi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan internet. Beberapa contoh inovasi pembelajaran tersebut adalah 1) Inovasi pembelajaran dengan menggunakan program (software)

Articulate Studio; 2) Inovasi pembelajaran dengan menggunakan Youtube; 3) Inovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis android; 4) Inovasi pembelajaran secara jarak jauh menggunakan e-learning; dan 5) Inovasi pembelajaran menggunakan teknologi Virtual Reality (VR). Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dan internet tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik generasi milenial lebih termotivasi dalam belajarnya sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar mereka (Jayawardana dan Gita, 2020)

Menurut Fachrurroji (2024 : 7) tenaga pendidik di abad *civil spciety 5.0* harus mempunyai inisiatif untuk melakukan perubahan pada muridnya, mengambil tindakan tanpa disuruh dan terus berinovasi yang berpihak pada murid. Inovasi pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu perubahan yang baru, unik dan orisionil. Inovasi pembelajaran tersebut tidak hanya berfokus pada produk tetapi dapat juga berupa program, metode maupun lainnya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Penelitian Lubis (2022a) menyatakan inovasi pembelajaran merupakan hal yang penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Berbagai inovasi pembelajaran seperti pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, sehingga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.

Menurut Soewadji dalam Supraptiningrum et.al (2024), budaya kerja guru dapat terlihat pada rasa tanggung jawabnya dalam menjalankan amanah dengan membuat dan mempersiapkan proses belajar mengajar, pelaksanaan proses belajar mengajar serta pelaksanaan evaluasi dan analisis dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu juga bertanggung jawab terhadap profesi yang diembannya dan rasa tanggung jawab moral. Untuk membangun sikap komitmen organisasi dan

perilaku yang inovatif dibutuhkan variabel yang sangat penting yaitu budaya organisasi dan kepuasan kerja. Hal ini dikarenakan setiap organisasi dalam konteks pencapaian kinerja organisasi. Perilaku kerja yang positif dalam bentuk inovasi (*innovative behavior*) menjadi bagian yang penting untuk mempersiapkan kemampuan daya saing. Hasil penelitian Prayudhayanti (2014) menyatakan untuk dapat menciptakan iklim organisasi yang positif sebagai kebutuhan mutlak yang dapat mendorong terciptanya perilaku inovatif diperlukan pengembangan budaya organisasi dan kepuasan kerja.

Budaya kerja berawal dari pola-pola kerja warganya setiap hari, kehidupan keseharian yang akan membentuk budaya sekolah, pada akhirnya akan dianut sebagai suatu nilai yang menjadi tradisi sekolah. Tradisi yang dijalankan oleh sekolah secara terus menerus akan menjadi kebiasaan sehingga menjadi budaya sekolah dipertahankan anggotanya secara turun temurun, dan akan menjadi kebanggaan seluruh penghuninya. Hasil penelitian Riyatiningrum et al (2024a). menyatakan semua anggota sekolah mempunyai budaya kerja dan semua sekolah menerapkan peraturan dan kedisiplinan yang sama sesuai dengan aturan dinas pendidikan, salah satunya guru dituntut untuk berinovasi dan berani mengambil resiko, saling bersaing untuk meningkatkan kualitas, prestasi dan kompetensi guru. Budaya kerja tidak dapat dipisahkan dari lingkungan organisasi. Budaya kerja merupakan hal penting yang harus diterapkan dalam sebuah organisasi pendidikan. Lingkungan kerja merupakan unsur budaya kerja yang telah disepakati secara bersama-sama untuk menjadi suatu ciri budaya di antara sesama guru dan staf di sekolah untuk mencapai prestasi kerja.

Berdasarkan penelitian Muhajirin et al (2023) budaya kerja yang positif dan dukungan teknologi informasi yang tepat juga dapat mempengaruhi kinerja guru secara signifikan. Budaya kerja yang positif, seperti kolaborasi, komunikasi, dan dukungan antar guru dan staf sekolah dihargai, dapat menciptakan lingkungan yang memotivasi guru untuk memberikan yang terbaik dalam menghadapi tantangan endemi. Selain kompetensi guru, budaya kerja juga memiliki dampak yang signifikan pada kinerja guru

Penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah & Trihantoyo (2023) dengan judul “Peningkatan Kompetensi Digital Guru Dalam Mewujudkan Inovasi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0” menunjukkan bahwa selama penyelenggaraan pembelajaran yang inovatif di era revolusi industri 4.0 guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi digitalnya dengan menggunakan teknologi digital untuk mengembangkan profesi berkelanjutan guru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Novitasari (2021) dengan judul “Membangun Kreativitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19” menunjukkan bahwa di dunia pendidikan dengan adanya sebuah inovasi pembelajaran, penerapan inovasi dalam pembelajaran perlu digunakan sebagai sudut pandang baru.

Penelitian Lubis (2022b) menemukan bahwa beberapa faktor yang menghambat inovasi pembelajaran diantaranya guru yang sulit beradaptasi dengan teknologi untuk guru yang berusia di atas 45 tahun. Selain itu lemahnya budaya literasi menjadi yang bisa membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal. Pembelajaran inovatif membutuhkan waktu yang banyak untuk mempersiapkan rancangannya. Selain itu guru mengalami kendala tidak cukup siap untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses mengajar. Guru juga memerlukan lebih banyak pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan Marpaung & Matematika (2024) menemukan beberapa guru mengungkapkan perasaan tidak siap mereka dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif, terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Menurut Bahri (2021) beberapa faktor dalam upaya meningkatkan kapasitas guru di era digital melalui salah satu model pembelajaran inovatif variatif. Yang pertama, penguatan *character building* dengan cara memberikan contoh dan penguatan. Kedua, membuat sistem manajemen kelas digital. Ketiga mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran dan keempat menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran.

Budaya kerja yang positif dan kompetensi digital yang memadai sering dianggap sebagai faktor penunjang keberhasilan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana kedua variabel tersebut saling terkait dan berdampak pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran serta mengembangkan metode-metode pembelajaran yang baru.

Penelitian-penelitian di atas hanya menemukan bahwa budaya organisasi akan mempengaruhi inovasi pembelajaran guru. Pada penelitian ini akan dibahas apakah budaya kerja mempengaruhi inovasi pembelajaran guru. Penelitian lain hanya membahas kompetensi digital mempengaruhi inovasi pembelajaran guru. Kebaharuan penelitian ini adalah akan membahas apakah ada pengaruh budaya kerja dan kompetensi digital terhadap inovasi pembelajaran guru.

Berdasarkan hasil wawancara pengawas SMP Kabupaten Kudus diperoleh data, sekarang ini guru-guru muda SMP di Kabupaten Kudus daya inovasinya tinggi. Namun untuk guru yang berusia lebih dari 50 tahun apalagi yang hampir pensiun, mengalami kendala dalam menginovasi pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa pembelajaran yang menarik dan interaktif, pembelajaran yang berbasis teknologi, pembelajaran yang berbasis game dan pembelajaran yang berbasis proyek. Apalagi guru yang terkategori tua usia 50 tahun ke atas, mengalami kesulitan dalam hal pengembangan pembelajaran yang berbasis teknologi maupun yang berbasis proyek dan game. Budaya kerja guru-guru sekarang ini di SMP Kabupaten Kudus rata-rata sangat tinggi dikarenakan adanya tuntutan administrasi guru. Namun juga ada beberapa sekolah yang belum membudaya kerja yang positif. Hal ini dikarenakan faktor geografis sekolah, kepemimpinan kepala sekolah dan motivasi guru.

Berdasarkan wawancara guru di salah satu sekolah SMP negeri Kabupaten Kudus diperoleh data, beberapa guru disekolahnya kurang bersemangat untuk melakukan inovasi pembelajaran terutama dibidang teknologi. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi guru untuk mencoba. Disamping itu masih banyaknya guru yang berusia di atas 50 tahun yang kesulitan untuk melakukan inovasi pembelajaran

yang berbasis teknologi maupun proyek. Hasil wawancara guru salah satu sekolah SMP negeri Kabupaten Kudus menyatakan bahwa semangat kerja dan semangat mengembangkan inovasi pembelajaran sangat tinggi. Budaya kerja dan pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah tersebut tidak memandang umur. Hal ini dikarenakan terdapat guru-guru muda yang kompeten yang saling membantu selama proses pengembangan inovasi. Karena di sekolah tersebut terdapat guru Dutek (Duta Teknologi) Jawa Tengah, guru konten kreator kemendikbud, guru juara inovasi pembelajaran tingkat Jawa Tengah, 10 guru penggerak dan 3 guru pengajar praktik. Disamping itu sekolah tersebut merupakan sekolah penggerak. Sehingga banyak sekali yang memotivasi dan menggerakkan guru untuk melakukan inovasi pembelajaran terutama dibidang teknologi.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran di era *society 5.0* sangat penting. Selain itu berdasarkan hasil wawancara di atas, maka peneliti menganggap perlu melakukan penelitian sehubungan dengan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru di era sekarang ini. Sehingga peneliti mengambil judul Pengaruh Budaya Kerja Guru dan Kompetensi digital Guru Terhadap Inovasi Pembelajaran Guru SMP Negeri Kabupaten Kudus. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang pengaruh budaya kerja positif dan kompetensi digital terhadap inovasi pembelajaran guru. Serta seberapa besar pengaruhnya terhadap pengembangan inovasi pembelajaran guru.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh budaya kerja guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?
2. Apakah ada pengaruh kompetensi digital guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?
3. Apakah ada pengaruh budaya kerja guru dan kompetensi digital guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh budaya kerja guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?
2. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi digital guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?
3. Untuk mengetahui pengaruh budaya kerja guru dan kompetensi digital guru terhadap inovasi pembelajara guru SMP Negeri Kabupaten Kudus?

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, serta wawasan. Khususnya tentang bagaimana budaya kerja guru dan kompetensi digital guru dapat mempengaruhi inovasi pembelajaran guru. Selain itu, dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Terdapat manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai dasar pertimbangan bagi para pemangku kebijakan terkait dengan inovasi pembelajaran guru. Adapun lebih rinci sebagai berikut:

- a. Bagi guru diharapkan penelitian ini menjadi bahan intorpeksi diri dan motivasi untuk terus meningkatkan inovasi pembelajaran guru secara berkelanjutan.
- b. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi memperbaiki kinerja dan kualitas pelayanan, membuat kebijakan terkait peningkatan inovasi pembelajaran guru.
- c. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Kudus diharapkan dapat sebagai bahan pertimbangan dalam membina guru di SMP Negeri Kabupaten Kudus sekaligus menjadi dasar kebijakan terkiat inovasi pembelajaran guru.
- d. Bagi peneliti diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti yang lain pada permasalahan dan tema yang sama.

1.5. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian terdiri variabel eksogen yaitu budaya kerja (X_1) dan kompetensi digital (X_2). Sedangkan variabel endogen yaitu inovasi pembelajaran guru (Y). Definisi Operasional Variabel ini dikemukakan berdasarkan variabel-variabel yang digunakan dalam judul penelitian, selengkapnya diuraikan sebagai berikut:

1.5.1 Budaya Kerja

Berdasarkan pendapat Suwanto (2019 : 11) budaya kerja adalah serangkaian perilaku individu dari kelompok anggota organisasi dalam bekerja yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan kerjasama manusia yang dimiliki masyarakat.

1.5.2 Kompetensi Digital

Berdasarkan Blyznyuk (2019 : 44) kompetensi digital merupakan kemampuan guru dalam memilih literasi digital (information), memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (communication), menciptakan konten pembelajaran digital (editional content creator), menjamin perlindungan dampak teknologi digital (security), dan mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan teknologi digital (educational problem solving) yang memiliki tujuan untuk membantu seseorang dalam mendapatkan manfaat pada kehidupan sehari-hari bagi diri sendiri maupun orang lain di masa sekarang maupun masa depan

1.5.3 Inovasi Pembelajaran Guru

Berdasarkan Redding et al (2013) inovasi pembelajaran adalah perubahan dari praktik standar yang menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih besar bagi siswa dibandingkan praktik standar dengan jumlah waktu dan sumber daya yang sama (atau lebih sedikit). Indikator inovasi pembelajaran pada penelitian ini adalah inovasi konten, inovasi instruksi dan inovasi personalisasi.