

Analisis Efektivitas Platform Inovasify sebagai Sarana Pembelajaran Gratis dalam Transformasi Kemampuan Inovatif Masyarakat

Nafisatul Kamila^{1*}, Habibah², Novi Ayu Yulia³

^{1 2 3} Universitas Islam Zainul Hasan Genggong.

* Korespondensi Penulis. Email: nafisahkamilaoo@gmail.com

Abstrak

Dalam pengembangan kemampuan masyarakat sering kali terkait dengan keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai. Platform Inovasify muncul sebagai solusi yang menawarkan pembelajaran gratis untuk mendukung transformasi kemampuan inovatif masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Platform Inovasify dalam mencapai tujuan tersebut. Metode penelitian yang digunakan meliputi pendekatan kuantitatif melalui survei kepada pengguna platform dan pendekatan melalui wawancara mendalam serta analisis konten platform. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Inovasify secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan inovasi di kalangan pengguna. Selain itu, menunjukkan bahwa penyediaan akses pembelajaran gratis melalui teknologi digital dapat memainkan peran penting dalam memberdayakan masyarakat dan mendorong transformasi sosial-ekonomi. Temuan ini mengindikasikan bahwa Platform Inovasify efektif sebagai sarana pembelajaran gratis yang mampu mentransformasi kemampuan inovatif masyarakat, sekaligus mendorong inklusi pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Efektivitas, platform inovasify, pembelajaran gratis, transformasi kemampuan

Abstract

The development of community capabilities is often related to limited access to adequate educational resources. The Inovasify platform emerges as a solution that offers free learning to support the transformation of people's innovative capabilities. This research aims to analyze the effectiveness of Inovasify Platform in achieving this goal. The research methods used include a quantitative approach through a survey of platform users and an in-depth interview and content analysis of the platform. The results showed that the use of Inovasify significantly increased innovation knowledge and skills among users. In addition, it shows that providing access to free learning through digital technology can play an important role in empowering communities and driving socio-economic transformation. The findings indicate that the Inovasify Platform is effective as a free learning tool capable of transforming people's innovative capabilities, while promoting educational inclusion in the digital era.

Keywords: Effectiveness, innovative platform, free learning, skill transformation

PENDAHULUAN

Kemampuan inovatif merupakan salah satu kunci utama dalam mendorong kemajuan ekonomi dan sosial masyarakat. Inovasi tidak hanya terkait dengan penemuan baru, tetapi juga dengan peningkatan efisiensi, penyelesaian masalah, dan pengembangan produk atau layanan yang lebih baik (Wijaya et al., 2019). Namun, akses terhadap pendidikan yang dapat

mengembangkan kemampuan inovatif sering kali terbatas, terutama di negara-negara berkembang (Supriandi et al., 2023). Platform Inovasify hadir sebagai solusi dengan menyediakan sarana pembelajaran gratis yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Penelitian ini mengkaji bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan akses terhadap pendidikan dan pengembangan kemampuan, selain itu, penelitian ini juga dapat membantu memahami bagaimana pendidikan berbasis teknologi dapat berkontribusi pada transformasi sosial-ekonomi di masyarakat.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan platform ini terhadap berbagai kelompok pengguna dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Selain itu terdapat beberapa penelitian terdahulu selaras dan relevan dengan penelitian ini, pertama Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital oleh Dewi Ambarwati pada tahun 2021 mengemukakan hasil penelitiannya bahwa dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya. Inovasi dibutuhkan agar pemanfaatan teknologi digital bisa dilakukan secara optimal dan menyeluruh. Diharapkan kepada seluruh elemen masyarakat dapat mendukung dan melakukan kerjasama untuk mengoptimalkan berbagai inovasi pendidikan yang berbasis teknologi digital. Kehadiran teknologi saat ini, harapannya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak seperti guru dan pelaku pendidikan lainnya (Ambarwati et al., 2022).

Penelitian kedua, *Game based learning* sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi *digital native* oleh Natalis Sukma Permana pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan *Game based learning* mengacu pada pemanfaatan dan penerapan prinsip *game* dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan *game based learning* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Game based learning* saat ini dapat dijadikan sebuah solusi dan inovasi dalam pembelajaran bagi generasi *digital native*. *Digital native* menyukai *game* dan menganggap *game is learning tool*. Peluang inilah yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang *game based learning*, untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis *game* guru dapat memanfaatkan aplikasi digital atau platform edukatif berbasis web (Permana, 2022).

Penelitian terakhir dilakukan oleh Rohmatin Alfianistiawati dengan judul Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang penggunaan media pembelajaran berbasis *game* seperti *quizwhizzer* justru mampu menarik minat dan antusias siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran sosiologi, dimana pelajaran sosiologi terkadang dianggap membosankan oleh para siswa. Penggunaan media belajar *quizwhizzer* dalam mata pelajaran sosiologi dapat menyajikan konsep serta pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang membuat siswa kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 8 Malang cenderung memperhatikan isi dan materi selama proses pembelajaran. Selain *quizwhizzer* dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yangtelah dipelajari dan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung (Alfianistiawati et al., 2022).

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap analisis efektivitas platform pembelajaran gratis berbasis teknologi dalam transformasi kemampuan inovatif masyarakat secara luas. Sementara penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada konteks akademik atau program pembelajaran tertentu, penelitian ini mengkaji dampak luas dari platform digital yang dapat diakses oleh semua kalangan. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya inklusi pendidikan melalui teknologi digital, yang semakin relevan di era industri 4.0.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis efektivitas Platform Inovasify. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan dampak penggunaan platform dari perspektif pengguna. Selain itu, metode ini memungkinkan eksplorasi yang lebih komprehensif terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas platform. Pendekatan kualitatif adalah Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dan perilaku manusia dari perspektif partisipan yang terlibat (Fadli, 2021). Metode ini berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, pandangan, motivasi, dan interaksi individu atau kelompok dalam konteks tertentu. Pendekatan kualitatif bersifat interpretatif dan naturalistik, di mana peneliti berusaha untuk menginterpretasikan makna dari data yang dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, diskusi kelompok, dan analisis dokumen (Umriati & Wijaya, 2020).

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut: Pertama perencanaan dan persiapan, melakukan studi literatur untuk memahami konsep dan teori terkait pembelajaran inovatif dan platform digital. Menyusun rencana penelitian yang mencakup tujuan, pertanyaan penelitian, dan kerangka kerja analitis (Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, 2020). Kedua, memilih partisipan penelitian yang terdiri dari pengguna Platform Inovasify dari berbagai latar belakang, termasuk mahasiswa, siswa, instruktur, dan para pengguna yang lainnya. Ketiga pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam dan diskusi kelompok terarah (*focus group discussions*) untuk mengumpulkan data dari partisipan (Raharjo, 2008), wawancara dilakukan secara langsung maupun melalui media komunikasi digital. Dan yang terakhir pengolahan dan analisis data, data yang diperoleh dari wawancara dan diskusi kelompok dicatat, ditranskrip, dan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik (Purwanto, 2022). Dalam teknik pengumpulan data penelitian ini melalui tahapan observasi, *focus group discussions*, wawancara dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Inovatif

Penelitian ini menganalisis efektivitas Platform Inovasify sebagai sarana pembelajaran gratis dalam transformasi kemampuan inovatif masyarakat. Pengguna Platform Inovasify menyatakan adanya peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep inovasi setelah mengikuti berbagai modul yang tersedia. Konten pembelajaran yang disediakan oleh platform ini mencakup beragam topik yang relevan dengan kebutuhan pasar saat ini, termasuk teknologi terbaru, pengembangan skill, dan beragam materi lainnya. Pengguna menyatakan bahwa materi yang disajikan sangat membantu dalam memahami teori dan praktik karena disajikan dengan berupa visual. Selain peningkatan pengetahuan, pengguna juga mengalami perkembangan signifikan dalam keterampilan praktis. Platform ini menyediakan proyek dan tugas yang memungkinkan pengguna untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa platform pembelajaran online yang menyediakan pengalaman belajar praktis dapat meningkatkan keterampilan inovatif secara efektif (Wibowo, 2023). Salah satu keunggulan utama dari Platform Inovasify adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini sangat penting bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau lokasi, sehingga dapat terus meningkatkan keterampilan mereka tanpa harus terikat oleh jadwal atau tempat tertentu. Ini membuktikan bahwa platform pembelajaran online dapat menjadi sarana yang kuat untuk mendukung pengembangan kemampuan inovatif dalam masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Platform Inovasify secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan inovatif penggunanya.

Aksesibilitas dan Inklusi Pendidikan

Platform Inovasify bertujuan untuk menyediakan akses pendidikan yang inklusif dan merata bagi seluruh masyarakat, termasuk individu dengan berbagai keterbatasan. Dalam konteks pembelajaran online, aksesibilitas merujuk pada kemampuan platform untuk diakses dan digunakan oleh semua individu, tanpa keterbatasan finansial maupun geografis (Nurillahwaty, 2021). Penelitian ini menemukan bahwa Inovasify telah mengadopsi beberapa praktik terbaik dalam meningkatkan aksesibilitas. Pertama, platform ini mengimplementasikan struktur konten yang intuitif dan mudah dinavigasi. Hal ini sangat penting bagi individu dengan keterbatasan kognitif yang mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses informasi. Kedua, fleksibilitas dalam jadwal dan tenggat waktu memungkinkan peserta didik yang membutuhkan waktu tambahan untuk menyelesaikan tugas mereka tanpa merasa terbebani oleh batasan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa platform Inovasify efektif dalam meningkatkan aksesibilitas dan inklusi pendidikan. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam penyempurnaan teknologi bantu dan peningkatan kesadaran pengguna mengenai fitur-fitur yang tersedia. Dengan terus memperbarui dan menyesuaikan platform sesuai dengan kebutuhan pengguna, Inovasify dapat semakin mendekati tujuannya untuk menjadi sarana pembelajaran gratis yang benar-benar inklusif dan aksesibel bagi semua lapisan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa Inovasify memiliki potensi besar untuk menjadi model bagi platform pendidikan lainnya dalam hal aksesibilitas dan inklusi, dengan tetap fokus pada peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran bagi semua pengguna.

Motivasi dan Partisipasi Aktif

Salah satu faktor penting dalam transformasi kemampuan adalah motivasi dan partisipasi aktif individu dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri (Muktamar et al., 2024). Dalam penelitian ini, kami menganalisis bagaimana platform Inovasify dapat memfasilitasi dan mendorong motivasi serta partisipasi aktif masyarakat dalam meningkatkan kemampuan inovatif. Inovasify menyediakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Topik-topik yang diangkat mencakup berbagai isu mutakhir terkait inovasi, dan pengembangan diri. Platform Inovasify dapat diakses secara gratis melalui berbagai perangkat digital, membuat masyarakat dapat belajar kapan dan di mana saja sesuai dengan ketersediaan waktu mereka.

Selain meningkatkan motivasi belajar, platform Inovasify juga mampu mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam transformasi kemampuan inovatif, mengingat platform Inovasify masih dalam tahap pengembangan maka partisipasi pengguna masih dalam tahap *trial and error*, untuk itu terdapat beberapa hal yang akan dikembangkan antara lain: Keterlibatan dalam proyek kolaboratif Inovasify menyediakan kesempatan bagi masyarakat untuk terlibat dalam proyek-proyek kolaboratif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, seperti pengembangan materi, solusi inovatif, atau pengembangan komunitas. Umpan balik dan penilaian, fitur penilaian dan umpan balik dari rekan-rekan peserta program di Inovasify dapat mendorong masyarakat untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan. Inovasify juga memfasilitasi terbentuknya komunitas belajar dan berbagi di kalangan masyarakat, yang dapat meningkatkan rasa saling memiliki, kolaborasi, dan semangat belajar bersama.

Kepuasan Pengguna

Salah satu aspek penting dalam mengukur efektivitas platform Inovasify adalah tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan yang disediakan. Berdasarkan analisis data, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna Inovasify, antara lain: Pertama kualitas konten dan desain pembelajaran, konten pembelajaran yang berkualitas, relevan, dan disajikan dengan menarik berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna (Sugiharni, 2018). Kedua kemudahan akses dan penggunaan serta navigasi yang intuitif dan *user-friendly* juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Keberadaan komunitas

belajar dan berbagi di Inovasify juga berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna, terutama dalam aspek motivasi dan kolaborasi.

Konsep bahwa kepuasan pengguna merupakan prediktor penting bagi efektivitas suatu platform pembelajaran, khususnya dalam konteks peningkatan kemampuan inovatif. Ketika pengguna merasa puas dengan kualitas dan pengalaman belajar yang ditawarkan oleh platform Inovasify, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terus menggunakan platform tersebut dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa mekanisme yang menjelaskan hubungan antara kepuasan pengguna dan peningkatan kemampuan. Pertama, kepuasan yang tinggi mendorong pengguna untuk lebih terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran (self-regulated learning), sehingga mereka dapat mengoptimalkan pengalaman belajar dan mengasah kemampuan mereka (Muhid, 2021). Kedua, kepuasan yang positif meningkatkan rasa percaya diri dan efikasi diri pengguna dalam menerapkan ide-ide inovatif, sehingga mendukung transformasi kemampuan mereka (Cahyadi, 2021).

Manfaat praktis praktis dari temuan ini adalah pentingnya platform pembelajaran digital seperti Inovasify untuk terus meningkatkan kualitas konten, dan pengalaman pengguna agar dapat mendorong transformasi kemampuan masyarakat secara lebih efektif. Upaya-upaya peningkatan kepuasan pengguna perlu menjadi prioritas dalam pengembangan platform pembelajaran daring di masa depan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Platform InovasiFy efektif sebagai sarana pembelajaran gratis dalam transformasi kemampuan inovatif masyarakat. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan inovatif, aksesibilitas yang luas, motivasi tinggi, dan dukungan komunitas merupakan faktor-faktor utama yang berkontribusi terhadap efektivitas platform ini. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya teknologi digital dalam mendukung pendidikan inklusif dan inovatif di era modern. Dengan demikian, Inovasify dapat menjadi model bagi inisiatif pendidikan lainnya dalam menciptakan transformasi positif dalam masyarakat. Meskipun terdapat keterbatasan, temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dan penerapan strategi yang dapat memperluas dampak positif platform ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7). <https://doi.org/10.17977/umo63v2i7p698-706>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Cahyadi, W. (2021). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Keberhasilan. In *PT Inovasi Pratama Internasional* (Vol. 1).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Muhid, A. (2021). *Heutagogi: memerdekakan mahasiswa belajar di era revolusi digital*. Mukhtar, A., Yusri, H., Reski Amalia, B., Esse, I., & Ramadhani, S. (2024). Transformasi Pendidikan: Menyelami Penerapan Proyek P5 untuk Membentuk Karakter Siswa. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2).
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).

- Permana, N. S. (2022). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2).
- Purwanto, A. (2022). Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori dan Contoh Praktis. In *Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia*.
- Raharjo, M. (2008). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Animal Genetics*, 39(5).
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>
- Supriandi, Lesmana, T., Subasman, I., Rukmana, A. Y., & Purba, P. M. (2023). Analisis Produktivitas Penelitian Pendidikan di Negara Berkembang: Perbandingan antara Negara di Asia Tenggara. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07). <https://doi.org/10.58812/jpdws.viio7.540>
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan. In *Sekolah Tinggi Teologia Jaffray* (Issue August).
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. In *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran*.
- Wijaya, R. A., Qurratu'aini, N. I., & Paramastri, B. (2019). Pentingnya Pengelolaan Inovasi dalam Era Persaingan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 5(2).
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.