

Materi-9

INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

Dinn Wahyudin
Rudi Susilana

I. PENDAHULUAN

Secara sederhana *inovasi* dimaknai sebagai pembaruan atau perubahan dengan ditandai oleh adanya hal yang baru. Upaya untuk mencari hal yang baru itu, mungkin disebabkan oleh beberapa hal antara lain dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi seseorang atau kelompok. Dengan demikian, sesuatu ide atau temuan yang baru atau perubahan baru tetapi kurang membawa dampak kepada upaya pemecahan masalah tidak dapat diklasifikasikan sebagai inovasi. Inovasi sebagai suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Dalam bidang pendidikan, misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, telah banyak dilontarkan model-model inovasi dalam berbagai bidang antara lain : usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efisiensi dan efektifitas pendidikan, dan relevansi pendidikan. Kesemuanya dimaksudkan agar difusi inovasi yang dilakukan bisa diadopsi dan dimanfaatkan untuk perbaikan dan pemecahan persoalan pendidikan di Tanah Air. Beberapa contoh inovasi antara lain : program belajar jarak jauh, manajemen berbasis sekolah, pengajaran kelas rangkap, pembelajaran kontekstual (*contectual learning*), pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pakem).

Dalam bidang pendidikan, banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi pendidikan. Inovasi yang terjadi dalam bidang pendidikan tersebut, antara lain dalam hal manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, implementasi kurikulum, dsb.

Dalam modul ini, akan dibahas tiga kegiatan belajar, yaitu: (i) Pengertian Inovasi, Difusi Inovasi Pendidikan, dan Faktor yang Mempengaruhinya; (ii) Ciri Inovasi Pendidikan dan Proses Pengembangannya; (iii) Kontribusi Inovasi Pendidikan dan Hambatan dalam Adopsi Inovasi Pendidikan.

Tujuan pembelajaran umum yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran ini, diharapkan mahasiswa dapat memahami berbagai konsep teori tentang inovasi dan difusi inovasi serta faktor-faktor yang mempengaruhinya guna diaplikasikan dalam garapan pendidikan.

Secara lebih khusus, dengan mempelajari secara seksama kegiatan belajar ini, diharapkan para mahasiswa dapat :

1. mengidentifikasi unsur dan ciri inovasi pendidikan;
2. menganalisis adopsi dan proses pengembangan inovasi pendidikan
3. menganalisis kontribusi inovasi pendidikan di Indonesia

Untuk mencapai tujuan tersebut, Anda seyogyanya membaca uraian dengan cermat, mengerjakan tugas tugas serta mendiskusikannya dengan teman, serta mengerjakan tes formatif untuk menguji tingkat penguasaan Anda. Hal yang harus diperhatikan adalah kedisiplinan Anda dalam membaca uraian dan mengerjakan tugas-tugas yang terintegrasi dalam uraian akan sangat membantu keberhasilan Anda dalam memahami bahan ini secara keseluruhan. Selamat belajar!

II. KEGIATAN BELAJAR

Kegiatan Belajar 1

1. Pengertian Inovasi Pendidikan

Banyak para ahli yang merumuskan pengertian tentang inovasi dan difusi inovasi, termasuk inovasi pendidikan. Adanya keragaman pemahaman definisi inovasi tersebut adalah sesuatu yang wajar disesuaikan dengan kajian ataupun fokus

yang menjadi pusat perhatiannya. Everett M. Rogers (1983) menyebut "*Innovation as an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or another unit of adoption*". Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Dengan demikian kata kunci inovasi adalah gagasan, benda atau proses adopsi yang dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok masyarakat terhadap inovasi yang ditawarkan, termasuk di bidang pendidikan.

Ahli lainnya, seperti Stephen Robbins (1994) menyebut inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses, dan jasa. Di sini, Robbins lebih memfokuskan pada tiga hal utama : (1) gagasan baru; (2) produk dan jasa, dan (3) upaya perbaikan. Hal pertama adalah adanya gagasan baru (*new ideas*) dari suatu olah pikir dalam mengamati suatu fenomena yang sedang terjadi, termasuk dalam bidang pendidikan. Gagasan baru ini bisa berupa penemuan (*invention*) dari suatu gagasan pemikiran, ide, sistem, sampai pada kemungkinan gagasan yang mengkristal. Hal yang kedua adalah produk dan jasa, yaitu hasil langkah lanjutan dari adanya gagasan baru yang ditindaklanjuti dengan berbagai aktivitas, kajian, penelitian, dan percobaan sehingga melahirkan konsep yang lebih kongkrit, dalam bentuk produk dan jasa yang siap dikembangkan dan diimplementasikan termasuk hasil inovasi di bidang pendidikan. Hal yang ketiga adalah usaha sistimatis untuk melakukan penyempurnaan dan melakukan perbaikan (*improvement*) yang terus menerus sehingga buah inovasi itu bisa dirasakan manfaatnya dan berguna, termasuk inovasi pendidikan.

Telaah inovasi, termasuk inovasi pendidikan akan selalu melibatkan sistem inovasi (*innovation system*) yang mengkaji tentang tahapan persiapan dan implementasi inovasi kepada masyarakat dengan melibatkan berbagai unsur yang satu sama lain saling terkait. Dalam sistem ini juga dikemukakan bagaimana ide lahir, dikembangkan dan dikomunikasikan, sampai tahap adopsi dan penyesuaian inovasi dengan situasi kondisi masyarakat yang mengadopsinya.

Santoso S. Hamidjojo seperti dikutip Abdulhak (2002) menyatakan bahwa inovasi pendidikan sebagai "suatu perubahan yang baru dan secara kualitatif berbeda dari hal (yang ada) sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk

meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan". Inovasi tidak hanya sekedar terjadinya perubahan dari suatu keadaan kepada keadaan lainnya. Dalam perubahan yang tergolong inovasi disamping terjadi yang baru mesti terdapat unsur kesengajaan, unsur kualitas yang lebih baik dari sebelumnya dan terarah pada peningkatan berbagai kemampuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Inovasi pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan ataupun pemikiran cemerlang di bidang pendidikan yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik pendidikan tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan pendidikan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan pendidikan ataupun proses pendidikan tertentu yang terjadi di masyarakat.

Sedangkan, Mattew B. Miles (1973) dalam bukunya *"Innovation in Education"* menulis tentang inovasi sebagai spesies dari jenis perubahan. *"Innovation is a species of the genus change"*. Yaitu suatu perubahan yang sifatnya khusus, memiliki nuansa kebaruan, dan disengaja melalui suatu program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu, serta dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari suatu sistem tertentu. Namun demikian, Mattewn B. Miles menyarankan agar inovasi ini bisa dilaksanakan dengan berhasil, diperlukan adanya strategi atau alat yang jitu dengan tahapan dan mekanisme advokasi yang benar. *"A means (usually involving sequence of activities) for causing and advocated innovation to become successful " (p.18)"*.

2. Difusi Inovasi Pendidikan

Secara umum, difusi inovasi dimaknakan sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial dalam masyarakat. Everett M. Rogers (1983), menyebut difusi inovasi adalah proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu. *"Diffusion is the process by which an inovation is communicated through certain cannels over time among the members of a social system."* Sedangkan Difusi Inovasi dimaknakan sebagai penyebarluasan dari gagasan

inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat. Ada keterkaitan erat antara difusi, inovasi dan komunikasi. Oleh karena difusi adalah proses komunikasi untuk menyebarluaskan gagasan, ide, karya dsb sebagai suatu produk inovasi, maka aspek komunikasi menjadi sangat penting dalam menyebarluaskan gagasan, ide, ataupun produk tersebut. Sebagai contoh, ide pembelajaran kelas rangkap (*multi grade instruction*), dapat dipandang sebagai suatu ide atau gagasan dalam mengatasi keterbatasan jumlah guru di sekolah. Untuk menyebarluaskan gagasan itu, maka perlu difusi inovasi tentang pembelajaran kelas rangkap di sekolah. Biasanya ada pilot proyek yang dilakukan, disosialisasikan, dibina, dan kemudian disebarluaskan kepada sekolah lain. Itulah disebut difusi inovasi, yaitu penyebarluasan suatu inovasi untuk kemudian diadopsi oleh kelompok masyarakat tertentu.

Dalam telaah di atas, ada keterkaitan erat antara difusi, inovasi dan komunikasi, termasuk difusi pendidikan. Oleh karena difusi pendidikan adalah proses komunikasi untuk menyebarluaskan gagasan, ide, karya dsb sebagai suatu produk inovasi pendidikan, maka aspek komunikasi menjadi sangat penting dalam menyebarluaskan gagasan, ide, ataupun produk di bidang pendidikan tersebut. Dalam konteks difusi inovasi pendidikan, saluran komunikasi yang digunakan merupakan alur suatu proses penyebarluasan gagasan pendidikan tersebut.

Komunikasi adalah suatu proses dimana partisipan melakukan tukar menukar informasi satu sama lain, sehingga menghasilkan saling pengertian. Dalam konteks ini, kata kunci proses komunikasi adalah diperolehnya saling pengertian antar-

sesama anggota masyarakat. Komunikasi adalah siapa mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dan apa dampak yang diperoleh. Shannon dan Weaver menyebut komunikasi sebagai : "*all procedures by which one mind may affect another*". Komunikasi adalah semua prosedur dimana pemikiran seseorang bisa mempengaruhi yang lain.

Ragam komunikasi, baik komunikasi satu arah, komunikasi dua arah, ataupun komunikasi multi arah, merupakan proses saling mempengaruhi dan menyampaikan informasi sehingga pada akhirnya diperoleh saling pengertian. Komunikasi linier atau sering juga disebut sebagai komunikasi satu arah atau "*one way communication*". Salah satu ciri komunikasi ini adalah adanya penyandian yang dilakukan pengirim pesan dan interpretasi oleh penerima, serta antisipasi kemungkinan adanya gangguan (*noises*) dalam proses komunikasi yang berlangsung. Melalui konsep ini, komunikasi dimaknai sebagai proses penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan melalui saluran tertentu untuk tujuan tertentu. Komunikasi linier ini sangat berpengaruh pada kegiatan sehari-hari, sehingga peristiwa komunikasi itu ditunjukkan dengan proses penyampaian pesan (*transmission of messages*) yang berupa bahan oleh pengirim kepada penerima melalui saluran

yang digunakan. Deskripsi di atas, menghubungkan betapa erat hubungan antara difusi inovasi sebagai proses penyebarluasan ide, dengan proses komunikasi dimana suatu ide disampaikan kepada pihak lain. Suatu inovasi tak mungkin bisa disebarluaskan manakala tak ada saluran komunikasi yang tepat untuk disampaikan kepada masyarakat. Oleh sebab itu, komponen saluran komunikasi merupakan medium untuk menyebarkan gagasan ide agar bisa diadopsi oleh masyarakat sebagai adopter.

Dalam kadar tertentu, ada kesan seolah ada persamaan antara pembaharuan dengan perubahan. Namun tak semua perubahan bisa dikatakan pembaharuan atau inovasi. Misalnya, perubahan siang menjadi malam atau dari musim hujan berubah menjadi musim kemarau. Hal tersebut lebih karena perubahan sebagai fenomena alam atau perubahan yang sifatnya alamiah. Dengan demikian, suatu perubahan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja, untuk memperbaiki keadaan sebelumnya agar lebih menguntungkan demi upaya untuk meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Hal ini misalnya, dapat diamati pada perubahan proses dan produk teknologi yang terjadi tak hanya begitu saja tanpa ada upaya sistematis melalui

berbagai kegiatan penelitian dan pengembangan. Perubahan itu diawali dengan adanya suatu ide, gagasan ataupun praktik untuk memperbaiki suatu keadaan atau untuk memecahkan masalah yang ada, kemudian melalui berbagai usaha dan penelitian, dihasilkanlah suatu produk atau hasil baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Dalam ilmu sosial juga, bisa dikemukakan sering terjadi suatu perubahan karena buah inovasi yang dilakukan. Misalnya dalam bidang pendidikan, bermula dari sejumlah masalah yang timbul kemudian dilontarkan suatu ide baru, dikembangkan berbagai usaha inovatif, dan melalui suatu proses penelitian yang lebih lanjut hadir karya inovatif, baik berupa gagasan baru, pemikiran, konsep, ide, praktik ataupun produk dalam bidang pendidikan yang diharapkan bisa memecahkan persoalan yang ada sekaligus juga upaya ke arah perbaikan dan kemajuan di bidang pendidikan itu sendiri. Dengan kata lain, inovasi dalam pendidikan dilakukan sebagai upaya sengaja untuk memperbaiki suatu keadaan atau kondisi tertentu dalam bidang pendidikan, baik dalam bentuk ide, praktik, ataupun produk baru untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

3. Faktor yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu, yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Sedangkan difusi inovasi pendidikan diartikan sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi pendidikan tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat. Dengan demikian difusi inovasi pendidikan adalah

proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi dalam bidang pendidikan kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu.

Dalam prosesnya, difusi inovasi pendidikan tak serta merta gampang dilaksanakan. Persoalannya, seolah ada pemisah antara hal-hal yang yang diketahui sebagai produk inovasi, dengan kemungkinan diadopsi atau tidaknya suatu inovasi di lapangan. Oleh sebab itu, dalam proses difusi inovasi dibutuhkan waktu yang cukup lama, bulanan atau bahkan mungkin tahunan, untuk menjadikan produk inovasi dapat diadopsi oleh seseorang atau kelompok masyarakat.

Dalam kaitan proses difusi inovasi itu, Rogers (1983) mengemukakan ada empat *ciri penting* yang mempengaruhi difusi inovasi, termasuk inovasi pendidikan, yaitu: (i) *esensi inovasi itu sendiri*; (ii) *saluran komunikasi*; (iii) *waktu dan proses penerimaan*; (iv) *sistem sosial*.

a. Esensi inovasi itu sendiri

Seperti telah dibahas sebelumnya, inovasi termasuk inovasi pendidikan adalah suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Namun demikian, proses adopsi inovasi ini tak datang dengan serentak dan tiba-tiba. Dalam kaitannya dengan *esensi inovasi*, paling tidak ada tiga hal yang berkaitan erat, yaitu : *teknologi, informasi dan pertimbangan ketidakpastian; dan reinovasi*.

Dalam kadar tertentu, makna "inovasi" sering identik dengan "teknologi" yang digunakan. Kata "teknologi" itu sendiri diartikan sebagai "*a design for instrumental action that reduces the uncertainty in the cause effect relationship involved in achieving in desired outcomes*". Teknologi adalah suatu disain aksi kegiatan yang ditempuh guna mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dari hasil yang ingin dicapai. Bentuk teknologi itu sendiri, berupa (i) perangkat keras, dan (ii) perangkat lunak. Dengan demikian, adanya teknologi, termasuk pemanfaatan teknologi informasi dalam difusi inovasi, adalah antara lain untuk menjawab persoalan dalam hal mengurangi ketidakpastian masa depan. Sebagai ilustrasi misalnya, ketika sekolah menggulirkan program desentralisasi sekolah melalui program Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), di sti ada suatu disain instrumen melalui mekanisme komite sekolah dan peran Kepala Sekolah dengan semangat manajemen yang bercirikan keterbukaan (*transparancy*) dan pertanggungjawaban

(*accountability*) dalam mengelola sekolah ke arah raihan mutu pendidikan yang lebih baik.

b. Saluran komunikasi

Pada bagian sebelumnya diikemukakan bahwa komunikasi suatu proses dimana partisipan berbagi informasi untuk mencapai pengertian satu sama lain. *Communication is a process in which participants create and share information with one another in order to reach a mutual understanding.* . Lasswell (1948) menyebut komponen dasar komunikasi adalah "*Who say what, in what channels, to whom and in with what effects.*". Komunikasi adalah sesuatu yang berkaitan dengan "Siapa mengatakan atau mengemukakan apa, dengan saluran komunikasi apa, kepada siapa, dan dengan dampak apa (hasil yang dicapai)". Sedangkan Shannon dan Weaver menyebut komunikasi sebagai "*all procedures by which one mind may affect another*". Komunikasi adalah semua prosedur tentang pikiran seseorang yang dapat mempengaruhi pihak lain.

Komunikasi linier atau sering juga disebut sebagai komunikasi satu arah atau "*one way communication*". Salah satu ciri komunikasi ini adalah adanya penyandian yang dilakukan pengirim pesan dan interpretasi oleh penerima, serta antisipasi kemungkinan adanya gangguan (*noises*) dalam proses komunikasi yang berlangsung.

Oleh karena difusi adalah proses komunikasi untuk menyebarluaskan gagasan, ide, karya dsb sebagai suatu produk inovasi, maka aspek komunikasi menjadi sangat penting dalam menyebarluaskan gagasan, ide, ataupun produk tersebut. Persoalannya adalah saluran apa yang paling lazim digunakan dalam difusi inovasi yang dilakukan.

Pada tahun 1979, Lawrence Kincaid mengembangkan model komunikasi konvergen (*convergence communication models*), yang bercirikan adanya beberapa komponen utama yaitu : informasi (*information*), ketidakmenentuan (*uncertainty*), konvergen (*convergence*), saling pengertian (*mutual understanding*), saling menyetujui (*mutual agreement*), kegiatan bersama (*collective action*), dan hubungan jalinan (*network*)

relationship). Ciri utama dari komunikasi konvergen adalah adanya informasi, ketidakmenentuan, konvergen, adanya saling pemahaman, adanya saling persetujuan, kegiatan bersama, dan hubungan jaringan. Menurutnya, komunikasi dimaknakan sebagai *"a process of convergence in which information is shared by participants in order to reach mutual understanding"*. Komunikasi adalah suatu proses konvergen dimana terjadi pembagian informasi bersama untuk mencapai suatu kesepakatan bersama. Melalui proses komunikasi tersebut, akan sangat mempengaruhi proses difusi inovasi yang dilakukan.

Dalam telaah lain, saluran komunikasi dapat diklasifikasikan pada dua hal yaitu berikut :

- (1) *komunikasi homofil dan*
- (2) *komunikasi heterofil.*

Komunikasi **homofil** adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh dua individu atau kelompok yang dikategorikan memiliki kesamaan satu sama lain . Lazarsfeld dalam Rogers (1983) menyebut komunikasi homofil sebagai *'human communication in which pairs of individuals who interacts are similar in certain attributes, suchs as beliefs, education, social status, and the like*. Suatu proses komunikasi yang berlangsung antara dua pasangan atau kelompok individu, dimana keduanya memiliki ciri (atribute) yang sama satu sama lain. Ciri itu antara lain seperti kepercayaan, pendidikan, status sosial, dan sejenisnya. Secara umum, komunikasi homofil ini akan efektif karena kedua individu atau kelompok memiliki kesamaan karakteristik ataupun latar belakang sosial budaya, yang memudahkan komunikasi bisa dilaksanakan secara akrab, dari hati ke hati. Hasil komunikasi ini dapat diperolehnya saling pengertian yang mendalam antara keduanya. Dengan kata lain, suatu komunikasi akan efektif manakala terjadi antara dua kelompok atau individu yang dikategorikan memiliki kesamaan satu sama lain, atau lazim disebut sebagai komunikasi homofil.

Dalam kaitannya dengan difusi inovasi yang dimaknakan sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat. Maka difusi inovasi yang dilakukan pada masyarakat yang homogen atau bersifat homofil, akan menghasilkan hasil komunikasi yang positif. Artinya difusi inovasi melalui komunikasi homofil jauh lebih efektif ketimbang dilakukan dengan komunikasi yang lain pada masyarakat yang heterogen atau beragam. Latar belakang budaya ataupun ciri lainnya.

Jenis komunikasi lainnya, disebut *komunikasi heterofil*, yaitu proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dimana pengirim pesan dan penerima pesan, memiliki latar belakang yang berbeda, baik dilihat dari sosial budaya, pendidikan, agama, atau karakteristik sosial lainnya.

Dalam difusi inovasi yang pada dasarnya sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat. Oleh karena proses komunikasi yang dilakukan bersifat heterofil, maka proses difusi inovasi tak senantiasa berjalan mulus, karena perbedaan latar belakang di atas. Dengan demikian, difusi sebagai suatu proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu, tak senantiasa berjalan sesuai dengan harapan. Banyak gangguan atau distorsi dalam komunikasi, sebagai akibat ditemukan berbagai kendala sebagai akibat dari adanya keragaman atau perbedaan (heterofil) antara pengirim pesan dan penerima pesan dalam proses difusi yang berlangsung. Disini tampak bahwa dalam prosesnya, difusi inovasi tak serta merta gampang dilaksanakan. Persoalannya, seolah ada pemisah antara dua pihak yang berkomunikasi termasuk hal-hal yang yang diketahui sebagai produk inovasi, dengan kemungkinan implementasinya di masyarakat. Oleh sebab itu, dibutuhkan waktu yang cukup lama, bulanan atau bahkan tahunan, untuk menjadikan difusi inovasi dapat diadopsi oleh seseorang atau kelompok masyarakat.

c. Faktor waktu dan proses pengambilan keputusan.

Waktu merupakan hal yang penting dalam proses difusi inovasi. Proses keputusan inovasi pada hakikatnya adalah suatu proses yang dilalui individu atau kelompok, mulai dari

pertama kali adanya inovasi, kemudian dilanjutkan dengan keputusan sikap terhadap inovasi, penetapan keputusan untuk menerima atau menolak, implementasi inovasi, dan konfirmasi atas keputusan inovasi yang dipilihnya. Berikut adalah tahapan dari model proses keputusan inovasi, yaitu :

- Tahap Pengetahuan (*knowledge*); Tahap ini berlangsung apabila individu/kelompok, membuka diri terhadap adanya suatu inovasi serta ingin mengetahui bagaimana fungsi dan peran inovasi tersebut memberi kontribusi perbaikan di masa mendatang.
- Tahap bujukan (*persuasion*); Tahap ini berlangsung manakala individu atau kelompok, mulai membentuk sikap menyenangi atau bahkan tidak menyenangi terhadap inovasi.
- Tahap pengambilan keputusan (*decision making*); Yaitu tahap dimana seseorang atau kelompok melakukan aktifitas yang mengarah kepada keputusan untuk, menerima atau menolak inovasi tersebut.
- Tahap Implementasi (*implementation*); Tahap ini berlangsung ketika seseorang atau kelompok menerapkan atau menggunakan inovasi itu dalam kegiatan organisasinya.
- Tahap Konfirmasi (*confirmation*); Yaitu tahap dimana seseorang atau kelompok mencari penguatan terhadap keputusan inovasi yang dilakukannya.

d. Sistem sosial

Sistem sosial merupakan berbagai unit yang saling berhubungan satu sama lain dalam tatanan masyarakat, dalam mencapai tujuan yang diharapkan. *A social system is defined as a set of interrelated units that are engaged in joint problem solving to accomplish a common goal.* Beberapa hal yang dikelompokkan sebagai bagian atau unit dalam sistem sosial kemasyarakatan antara lain meliputi : individu anggota masyarakat, tokoh masyarakat, pemimpin formal, kiai, kelompok tertentu dalam masyarakat. Kesemuanya secara nyata, baik langsung ataupun tak langsung mempengaruhi dalam proses difusi inovasi yang dilakukan .

• Struktur sosial

Seperti telah dijelaskan, sistem sosial yang berupa berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain, sangat mempengaruhi proses difusi inovasi. Hal lain yang belum teridentifikasi dalam sistem sosial, adalah struktur sosial. Struktur sosial pada dasarnya merupakan penyusunan yang

terpola dari berbagai unit dalam suatu sistem. *Social structure is a patterned arrangements of then units in a system.* Adanya struktur sosial, menghasilkan beberapa keuntungan dalam perkembangan menghadapi dinamika sosial kemasyarakatan. Hal yang pertama, adanya struktur sosial, baik formal ataupun informal, akan memberikan dorongan stabilitas dan ketaatan akan hukum khususnya dalam konteks sistem sosial yang ada. Hal kedua, adanya struktur sosial akan mampu memprediksi kecenderungan perilaku masyarakat, termasuk dalam kaitnya dengan proses difusi inovasi yang tengah berlangsung dalam tatanan masyarakat tertentu.

• Norma sosial dan difusi

Norma merupakan hal yang penting dalam proses difusi inovasi. Lebih jauh dalam kaitannya dengan sistem sosial, norma yang dianut oleh masyarakat dapat dipandang sebagai pengikat dan pengukuh pola perilaku masyarakat yang bersangkutan sesuai dengan kaidah sistem sosial yang berlaku. *Norms are the established behavior patterns for the members of a social system.* Dalam kadar tertentu norma yang dianut juga dapat dipandang sebagai standar dari suatu tatanan perilaku masyarakat yang dianut. Norma itu sendiri bisa bercirikan budaya lokal, bernafas keagamaan, ataupun ciri khusus suatu masyarakat tertentu, yang memberi warna tersendiri terhadap sosial budaya masyarakat yang bersangkutan. Namun demikian, di sisi lain norma suatu sistem juga bisa berperan sebagai penghalang atau barriers suatu perubahan. Banyak contoh kasus inovasi yang terganggu atau mengalami daya tolak masyarakat (resistensi) karena faktor norma sosial yang dianut oleh masyarakat. Misal, di beberapa provinsi di India, banyak sapi peliharaan yang dianggap suci sehingga tabu bagi masyarakat untuk menyembelihnya, padahal masyarakat yang bersangkutan umumnya rawan gizi dan rawan protein hewani. Inovasi yang dilakukan termasuk perubahan di bidang pendidikan, direncanakan dan diorganisasikan sedemikian rupa sesuai dengan *social system* yang dianut. Yang dimaksud dengan sistem sosial dalam pendidikan misalnya : lembaga sekolah (dasar, menengah, dan pendidikan tinggi), masyarakat pendidikan, malahan mungkin menjamah sistem organisasi yang lebih luas lagi yang berkaitan langsung dengan layanan pendidikan seperti : Dewan Pendidikan di tingkat kabupaten/kota, dewan sekolah, organisasi profesi guru PGRI, dsb.

Berikut ini antara lain kegiatan inovasi pendidikan yang melibatkan sistem sosial tertentu.

1. Batasan pelaksanaan inovasi (*boundary maintenance operation*). Yaitu suatu sistem sosial dalam garapan pendidikan yang secara nyata membatasi (melalui *in* dan *out*) dari pelaksanaan suatu perubahan pendidikan yang dilakukan. Contohnya pelaksanaan *sertifikasi guru* yang mempersyaratkan batasan tertentu, program sistem merit bagi guru, pemberian penghargaan bagi guru di daerah terpencil (gudacil) dsb.
2. Ukuran dan kewilayahan (*size and territoriality*), Yaitu suatu sistem sosial yang secara jelas mempersyaratkan kelompok orang ataupun geografis untuk melaksanakan suatu inovasi yang akan dilakukan. Misal : Konsolidasi ataupun pelaksanaan penggabungan sekolah (*school merger*) di tingkat kecamatan , dsb.
3. Kelengkapan fasilitas (*physical facilities*). Yaitu sistem sosial yang mengaitkan berbagai fasilitas dan teknologi termasuk sumberdaya manusia yang akan terlibat untuk melaksanakan suatu proyek inovasi pendidikan yang dilakukan. Misal : laboratorium bahasa, program *circuit close television* (CCTV) yang secara nyata menuntut adanya kelengkapan fasilitas tertentu dengan segala kualifikasi sumberdaya penopangnya.
4. Penggunaan durasi waktu (*time use*). Yaitu suatu sistem sosial yang mempersyaratkan faktor waktu sebagai ciri dominan suatu inovasi pendidikan . Misal : Program kuliah tri semester per tahun, Sistem kelas dengan dua kelompok (*double shift program*).
5. Tujuan yang ingin dicapai (*goals*). Yaitu suatu sistem sosial yang mempersyaratkan faktor tujuan sebagai ciri dominan. Walaupun sepatutnya, semua inovasi pendidikan yang dilakukan harus memiliki tujuan yang jelas. Misal : Reformasi kurikulum melalui metode pembelajaran tertentu, seperti : inkuiri, belajar aktif, ataupun pembelajaran kontekstual (*contextual learning*).
6. Prosedur yang digunakan (*procedure*). Yaitu suatu sistem sosial yang mengaitkan berbagai prosedur dan teknologi untuk melaksanakan suatu proyek inovasi pendidikan yang dilakukan. Misal : PBM dengan menggunakan multi media, atau pekerjaan laboratorium dengan sistem atau prosedur tertentu, pelaksanaan *dual progress*, dsb.
7. Definisi peran (*role definition*). Yaitu suatu sistem sosial yang mengaitkan berbagai peran sosial, seperti peran guru, peran

kepala sekolah sesuai dengan tugas dan kewenangannya untuk melaksanakan sesuai proyek inovasi. Misal : pelaksanaan team teaching, penggunaan alat bantu mengajar, pelaksanaan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang melibatkan guru lain sebagai mitra ataupun pengamat (*collaborator*).

8. Kondisi normatif (*normative beliefs*)., Yaitu sistem sosial mengaitkan mempersyaratkan perlunya norma dan ciri normatif lainnya untuk melaksanakan suatu proyek inovasi. Misal : kegiatan yang berkaitan dengan disiplin di sekolah/kelas.
9. Sistem struktur sosial (*structure*). Yaitu sistem sosial yang mengaitkan berbagai struktur dan hubungan antar manusia dalam organisasi atau sistem sosial lainnya untuk melaksanakan suatu proyek inovasi. Misal : dibentuknya *curriculum council*, atau struktur organisasi inovasi lainnya seperti MBS dan Komite sekolah ataupun peran Dewan Pendidikan di tingkat kabupaten/kota.
10. Metoda sosialisasi (*socialization method*). Yaitu suatu sistem sosial yang menghubungkan berbagai metoda sosialisasi atau prosedur tertentu untuk melaksanakan suatu proyek inovasi. Misal : Program Diploma II PGSD untuk para guru SD yang lulusan SPG, ataupun program penyetaraan guru MI dan MTs sesuai dengan tugasnya sebagai guru kelas atau guru mata pelajaran tertentu .

Keterkaitan dengan sistem/instansi lain (*linkage with other system*). Yaitu suatu kondisi sistem sosial dalam inovasi yang mengaitkan berbagai sistem lain atau instansi lain dalam implementasi inovasi yang akan dilakukan. Misal : proyek *community colleges* melibatkan berbagai pihak termasuk LSM dan masyarakat, ataupun pada program pembangunan rehabilitasi gedung sekolah dasar dengan melibatkan komite sekolah (*school block grant*), dan tidak dilakukan dengan cara tender melalui pihak ketiga .

Latihan 1

Selanjutnya, agar pemahaman Anda lebih mendalam, cobalah *kerjakan latihan* berikut ini. Untuk dapat mengerjakan latihan ini dengan baik, Anda dianjurkan untuk mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan teman secara berkelompok atau berpasangan. Kemudian Anda menuliskannya sendiri jawaban pertanyaan tersebut. Bila Anda dapat melakukannya dengan baik hal itu merupakan ciri bahwa Anda telah memahami materi kegiatan belajar pertama modul ini.

Inovasi sebagai suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Jelaskan yang dimaksud dengan ide, gagasan, praktik dan benda, dalam kaitannya dengan proses inovasi dalam pendidikan !

Jelaskan apa yang dimaksud dengan inovasi bagai sesuatu “yang tak lazim” dalam memecahkan masalah ? Bagaimana implementasinya dalam program pendidikan, beri contoh.

Difusi adalah proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu. Jelaskan yang dimaksud dengan *sistem sosial* dan *saluran komunikasi* tertentu, dalam konteks inovasi pendidikan !

Jelaskan pentingnya komunikasi dalam difusi inovasi yang dilakukan ?

Apa yang dimaksud dengan “social system” dalam difusi inovasi pendidikan, jelaskan dengan singkat dan beri contoh!

Rangkuman 1

Untuk memantapkan pemahaman Anda terhadap materi yang telah dipelajari, bacalah rangkuman berikut.

1. Suatu perubahan, termasuk perubahan di bidang pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja, untuk memperbaiki keadaan sebelumnya agar lebih menguntungkan demi upaya untuk meningkatkan kehidupan yang lebih baik.
2. Everett M. Rogers (1983), menyebut difusi adalah proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu. *Diffusion is the process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system*
3. Inovasi pada dasarnya merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat.
4. Difusi Inovasi dimaknakan sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat.

5. Komunikasi dimaknai sebagai proses penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan melalui saluran tertentu untuk tujuan tertentu. Hal ini juga terjadi dalam pendidikan.

Tes Formatif 1

Untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi yang telah dipelajari, kerjakan tes berikut ini.

Petunjuk : Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat.

1. Inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Contoh inovasi dari suatu *praktik pendidikan* misalnya
 - a. penemuan radio untuk siaran pendidikan
 - b. cara melaksanakan pembelajaran siswa aktif
 - c. ditemukannya alat peraga modern
 - d. gagasan untuk melaksanakan belajar jarak jauh dengan e-mail
2. Inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses, dan jasa. Hal tersebut dikemukakan oleh :
 - a. Robbin
 - b. Rogers
 - c. Shannon
 - d. Weaver
3. Dalam pendidikan, cara penyebarluasan dari gagasan melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu kepada masyarakat sekolah disebut :
 - a. inovasi
 - b. difusi
 - c. komunikasi
 - d. diseminasi
4. Proses penyampaian pesan dalam konteks komunikasi dan difusi inovasi sering disebut sebagai
 - a. dissemination
 - b. transmission of messages
 - c. receiving of messages

- d. diffution
5. Perbedaan nyata antara inovasi dengan perubahan, lebih terletak pada prosesnya yang bercirikan
 - a. memperhatikan waktu dan sistem sosial
 - b. melalui proses komunikasi dan difusi
 - c. memiliki tujuan dan ke arah perbaikan
 - d. komunikatif dan bertahap
6. Contoh inovasi dalam bidang pendidikan antara lain
 - a. dibangunnya bangunan sekolah modern
 - b. pengelolaan pendidikan jarak jauh
 - c. penambahan sejumlah guru kelas dan mata pelajaran
 - d. manajemen kelas
7. Ketika suatu gagasan ataupun praktek pendidikan seperti Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), kemudian diterima oleh individu atau kelompok sebagai suatu hal yang baru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka hal tersebut dikatakan
 - a. proses inovasi
 - b. proses difusi
 - c. difusi inovasi
 - d. adopsi
8. Hal yang termasuk dalam *sistem sosial* dalam proses difusi inovasi adalah antara lain
 - a. masyarakat dengan segala dinamika dan aspirasinya
 - b. sosial budaya yang majemuk
 - c. pranata sosial, baik idividu ataupun kelompok
 - d. sistem dan sub sistem secara luas.
9. Alasan ilmiah mengapa difusi inovasi dilakukan, termasuk di bidang pendidikan antara lain karena
 - a. perkembangan penduduk yang pesat
 - b. kemajuan masyarakat dengan segala dinamikanya
 - c. pengaruh globalisasi dan teknologi yang sangat pesat
 - d. adanya upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan perkembangan ilmu.
10. Berikut ini adalah unsur yang ada dalam difusi inovasi, *kecuali* :
 - a. adanya saluran komunikasi

- b. sistem sosial
- c. rentang waktu
- d. teknologi tepatguna

Tindak Lanjut

Setelah Anda mengerjakan Tes Formatif 1 di atas, cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang TELAH DISEDIAKAN. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

Rumus :

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

- 90% - 100% = baik sekali
- 80% - 89% = baik
- 70% - 79% = cukup
- < 70% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% keatas, Anda dapat meneruskan dengan Modul berikutnya. *Bagus!* Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kegiatan Belajar 2

1. Ciri Inovasi Pendidikan

Matthew B. Miles (1973) menulis bahwa inovasi sebagai spesies dari jenis perubahan "*Innovation is a species of the genus change*". Yaitu suatu perubahan yang sifatnya khusus (*specific*), memiliki nuansa kebaruan (*novel*), dan disengaja melalui suatu program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu (*planned and deliberate*), serta dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari suatu sistem tertentu (*goals of the system*). (p.14). Menurutnya, ciri-ciri inovasi, termasuk inovasi dalam pendidikan terdiri dari empat utama, yaitu :

1. Memiliki kekhasan/khusus. Artinya suatu inovasi akan memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan. Ciri yang khusus berarti program inovasi bisa berdimensi makro atau luas dengan melibatkan banyak orang dengan rentang waktu yang relatif lama, namun ciri khusus juga bisa berdimensi mikro atau cakupan kecil, sederhana dengan melibatkan orang yang terbatas dengan durasi waktu yang terbatas pula. Hal utama bercirikan spesifik adalah suatu inovasi memunculkan kondisi khusus, dan bukan asala tersebar saja. Misalnya, Program guru kelas rangkap (*multi grade teachers*), yang dianggap memiliki ciri khusus dibanding dengan program sejenis yang ada.
2. Memiliki ciri atau unsur kebaruan. Dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai buah karya dan buah pikir yang memiliki kadar orisinalitas dan kebaruan. Dengan demikian inovasi ini merupakan suatu proses penemuan (*invention*) baik berupa ide, gagasan, hasil, sistem, ataupun produk yang dihasilkan.
3. Program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana. Dalam arti bahwa suatu inovasi akan dilakukan melalui suatu proses yang tak tergesa-gesa, namun kegiatan inovasi diperiapkan secara matang dengan program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu. Proses inovasi bukan suatu proses yang tiba-tiba dan tak disengaja, tetapi merupakan suatu proses penemuan dengan perencanaan yang matang dan diperhitungkan tahapan-tahapan yang harus dilaksanakannya. Misal, pada saat akan meluncurkan program Manajemen Berbasis Sekolah (*School Based Management*) maka tahapan yang dilakukan tidak secara

tergesa-gesa, tetapi melalui tahapan-tahapan yang direncanakan sejak awal.

4. Inovasi yang digulirkan memiliki tujuan. Yaitu bahwa program inovasi yang dilakukan harus memiliki apa yang ingin dicapai, termasuk arah dan strategi yang bagaimana untuk mencapai tujuan tersebut dicapai dari sistem inovasi yang dilakukan. Suatu inovasi bukan asal digulirkan atau asal beda dengan program sebelumnya. Inovasi dilaksanakan karena ada tujuan yang ingin dicapai, termasuk tujuan untuk memperbaiki suatu keadaan.

Santoso S. Hamidjojo seperti dikutip Abdulhak (2002) menyatakan bahwa inovasi pendidikan sebagai "suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada) sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan". Inovasi tidak hanya sekedar terjadinya perubahan dari suatu keadaan kepada keadaan lainnya. Dalam perubahan yang tergolong inovasi disamping terjadi yang baru mesti terdapat unsur kesengajaan, unsur kualitas yang lebih baik dari sebelumnya dan terarah pada peningkatan berbagai kemampuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Itulah hubungan antara inovasi, proses difusi inovasi, dan komunikasi. Ketiganya berhubungan erat satu sama lain. Inovasi bisa disebarluaskan bila ada proses difusi inovasi yang menyebarkan gagasan, ide, praktik suatu inovasi. Sedangkan dalam proses difusi inovasi ada komponen komunikasi, yang lebih merupakan 'medium' atau saluran bagaimana suatu proses difusi inovasi dilaksanakan dengan menggunakan saluran komunikasi tertentu.

2. Proses Pengembangan Inovasi

Seperti dibahas pada kegiatan belajar 1, ada beberapa tahapan proses keputusan inovasi, yaitu : (1) tahap pengetahuan (*knowledge*), yaitu apabila individu/kelompok, membuka diri terhadap adanya suatu inovasi, (2) tahap bujukan (*persuasion*), yaitu manakala individu atau kelompok, mulai membentuk sikap menyenangi atau bahkan tidak menyenangi terhadap inovasi; (3) tahap pengambilan keputusan (*decision making*), yaitu tahap dimana seseorang/kelompok melakukan aktifitas yang mengarah kepada keputusan untuk menerima atau menolak inovasi, (4) tahap implementasi (*implementation*), yaitu ketika seseorang atau kelompok menerapkan atau menggunakan inovasi itu, dan (5) tahap konfirmasi (*confirmation*), yaitu tahap

dimana seseorang atau kelompok mencari penguatan terhadap keputusan inovasi yang dilakukannya.

Dengan demikian, proses adopsi inovasi akan dipengaruhi oleh sistem internal organisasi kemasyarakatan yang bersangkutan. Organisasi atau tatanan kemasyarakatan yang baik dan stabil akan mengadopsi suatu inovasi dengan mempertimbangkan memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a) memiliki tujuan yang jelas
- b) memiliki pembagian tugas yang dideskripsikan secara jelas
- c) memiliki kejelasan struktur otoritas atau kewenangan
- d) memiliki peraturan dasar dan peraturan umum
- e) memiliki pola hubungan informasi yang teruji

Agen Perubahan

Dalam sistem sosial, salah satu komponen penting adalah pemimpin pendapat (*opinion leaders*) dan agen perubahan. Seperti telah dibahas sebelumnya bahwa difusi inovasi yang pada dasarnya sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi tersebut melalui suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam suatu rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial masyarakat. Oleh karena sistem sosial merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi, maka proses difusi inovasi tak senantiasa berjalan mulus, karena perbedaan latar belakang dan sistem sosial yang berlaku.

Sering peran pemimpin pendapat (*opinion leaders*) sangat berpengaruh pada perilaku individu. *Opinion leadership is the degree to which an individual is able to influence other individuals' attitudes or overt behavior informally in a desired way with relative frequency.* Pemimpin pendapat adalah suatu tingkat dimana seorang individu dapat mempengaruhi individu yang lainnya atau mengatur perilaku individu lainnya secara tidak formal ke arah kondisi yang diharapkan, sesuai dengan norma yang berlaku. Sedangkan agen perubahan (*change agent*) merupakan individu yang bisa mempengaruhi pengambilan inovasi klien ke arah yang diharapkan para agent perubahan.

Percepatan Adopsi Inovasi

Tingkat percepatan adopsi suatu hasil inovasi akan sangat bergantung pada beberapa faktor. Derajat adopsi tersebut sangat bergantung pada karakteristik atau ciri dari inovasi itu

sendiri. Karakteristik inovasi, yang sangat mempengaruhi derajat adopsi tersebut akan sangat bergantung pada :

- a. adanya keuntungan relatif (*relative advantages*), artinya sampai sejauhmana suatu inovasi yang diperkenalkan memberi manfaat dan keuntungan bagi perorangan atau masyarakat yang akan mengadopsinya. Keuntungan relatif ini bisa diamati tak hanya dari kajian atau aspek ekonomi, sosial, tetapi juga dari aspek lainnya seperti budaya, teknologi. Suatu inovasi yang diyakini memiliki kemungkinan peluang keuntungan relatif yang semakin tinggi, maka semakin tinggi pulalah kemungkinan percepatan adopsi tersebut oleh masyarakat. Misal pada saat sekolah memperkenalkan program Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dalam pembelajaran di sekolah, yang pertama dipikirkan oleh komunitas sekolah adalah apakah pendekatan pembelajaran tersebut memiliki keuntungan relatif dibandingkan dengan pola pembelajaran sebelumnya ? Bila jawabannya, ya maka bentuk inovasi yang ditawarkan akan dengan cepat direspon oleh para guru ataupun orangtua.
- b. memiliki kekompakan dan kesepahaman (*compatibility*), artinya sampai sejauhmana suatu inovasi bisa sejalan dan kompak dengan sistem nilai yang ada, ataupun sejalan dengan pengalaman masa lalu masyarakat yang akan mengadopsinya. Misalnya manakala kontrasepsi diperkenalkan dalam melaksanakan keluarga berencana (KB), bagaimana haln tersebut sejalan dan dirasakan memiliki compability dengan suatu agama yang dianut oleh masyarakat yang akan mengadopsinya. Atau dalam bidang pendidikan, pada saat sekarang ini banyak bangunan sekolah dasar (SD) yang rusak, maka digulirkan program “peduli sekolah” dengan melibatkan semua potensi masyarakat termasuk pemerintah dalam membangun gedung sekolah. Apakah program tersebut sesuai dengan sisystem nilai yang ada, terutama dengan budaya gotongroyong masyarakat kita.
- c. memiliki derajat kompleksitas (*complexity*), artinya sampai sejauhmana derajat kompleksitas, kesukaran dan kerumitan suatu produk inovasi dirasakan oleh masyarakat. Dengan demikian maknanya, semakin kecil derajat kerumitan atau semakin gampang dicerna dan difahami suatu hasil inovasi tersebut, maka akan semakin besar kemungkinannya untuk diadopsi oleh perorangan atau masyarakat. Misalnya pada waktu akan diperkenalkan penelitian tindakan kelas-PTK (*classroom action research*) sebagai upaya untuk meningkatkan mutu, apakah program tersebut memiliki

tingkat kesulitan dan kompleksitas yang tinggi atau tidak dalam pelaksanaannya di sekolah.

- d. dapat dicobakan (*trialability*), artinya sampai sejauhmana suatu inovasi dapat diujicobakan keandalan dan manfaatnya. Suatu hasil inovasi dapat dengan gampang diadopsi, manakala hal tersebut dapat dengan dilihat dan diujicobakan melalui pengalaman lapangan. Misalnya, ketika jagung hybrida sebagai produk inovasi pertanian, maka jagung jenis unggulan ini dapat dengan mudah diadopsi karena jagung varitas unggulan ini dapat diuji langsung oleh para petani pada lahan pertanian mereka. Dalam bidang pendidikan, misalnya pada saat ditawarkan pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) di sekolah, maka guru akan melakukan praktik PBM yang bercirikan kontekstual tersebut, apakah gampang diadopsi sehingga guru dapat dengan mudah mengujicobakannya di kelas masing-masing.
- e. dapat diamati (*observability*), yaitu sampai sejauhmana suatu hasil inovasi dapat diamati. Semakin gampang suatu hasil inovasi diamati, maka akan semakin tinggi peluang hasil inovasi dapat diadopsi. Misal, pada saat dilakukan penggabungan sekolah (*school merger*), khususnya di SD, dalam upaya meningkatkan efisiensi dan afektifitas pengelolaan pendidikan,

Penemuan Kembali (Re-invention)

Secara sederhana, reinvention adalah penemuan kembali, setelah melalui proses modifikasi. Rogers, menyebut reinvention sebagai '*the degree to which an innovation is changed or modified by a user in the process of its adoption and implementation*'. Tingkat dimana inovasi berubah atau dimodifikasi oleh penggunaanya selama dalam proses adopsi dan implementasi. Itulah sisi lain dari proses difusi, yaitu proses penyebarluasan inovasi, namun dalam perkembangan dan proses implementasinya mengalami berbagai perubahan, penyesuaian, dan modifikasi, sehingga seolah menghasilkan temuan baru dari proses *reinvention*.

Dalam bidang pendidikan, proses penemuan kembali (reinvention) ini lazim dilakukan dalam inovasi pendidikan yang dilaksanakan. Misalnya, pada tahun 1980-an, dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia, diujicobakan pendekatan pembelajaran melalui Sistem Pembinaan Cara Belajar Siswa Aktif (SPP- CBSA). Pada tahun 2000, melalui program Peningkatan mutu pendidika dasar digulirkan Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)

sebagai bentuk perubahan, penyesuaian, dan modifikasi yang menghasilkan proses reinvention dari CBSA.

Dalam perjalanan dan proses difusi inovasi ini, tak sedikit memunculkan penyimpangan dalam arti proses inovasi tersebut ditolak ataupun tak dilanjutkan. Dengan adanya kajian komparatif ini, yaitu kajian inovasi yang berhasil dan tak berhasil dengan sejumlah alasan yang melatarbelakanginya, secara nyata hal tsb akan mengurangi bias pro-inovasi. Persepsi masyarakat terhadap inovasi juga beragam, termasuk juga karena latar belakang situasi, masalah yang dihadapi, ataupun kebutuhan individu dan kelompok. Suatu ilustrasi misalnya, salah satu alasan mengapa terjadi penemuan kembali (*re-invention*), karena adanya motivasi yang kuat dari adopter yang berkeinginan menjadi "pelaku" dan bukan sekedar "pelaksana" dari suatu ide baru. Para adopter itu, berkeyakinan bahwa mereka lebih memahami dan mengetahui tentang kondisi lokal ketimbang para agen pembaharu (*agent of change*) yang datang. Dalam konteks inilah, penemuan kembali (*reinvention*) merupakan hal yang penting, dimana inovasi dirubah dan disesuaikan dengan situasi setempat.

Rogers (1983), menulis bahwa *Re-invention is an important way in which the innovation is changed to fit the adopting unit's situation*. Re-invention adalah penemuan kembali, setelah melalui proses modifikasi. Tingkat dimana inovasi berubah atau dimodifikasi oleh penggunaanya selama dalam proses adopsi dan implementasi. Itulah sisi lain dari proses difusi, yaitu proses penyebarluasan inovasi, namun dalam perkembangan dan proses implementasinya mengalami berbagai perubahan, penyesuaian, dan modifikasi, sehingga seolah menghasilkan temuan baru .

Miller (1973) menyebutkan bahwa inovasi, khususnya inovasi pendidikan di AS, kendati mengindikasikan perkembangan yang relatif lamban, namun semua pihak sudah menyadari betapa pentingnya inovasi, termasuk inovasi di bidang pendidikan dalam memberikan kontribusi kepada kemajuan bangsa. Ragam inovasi dan perubahan pendidikan telah dilakukan pada kurun waktu tersebut. Berbagai strategi dan implementasi perubahan pendidikan telah dilakukan. Malah dalam kadar tertentu jadi isu polemik, manifulasi, dan teknologis, serta menjadi isu *prestige based* di balik kesuksesan dari perubahan pendidikan tersebut.

Latihan 2

Selanjutnya, agar pemahaman Anda lebih bermakna tentang adopsi inovasi, *kerjakan latihan* berikut ini.

1. Inovasi sebagai suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Jelaskan yang dimaksud dengan ide, gagasan, praktik dan benda, sebagai sesuatu yang dapat diadopsi dalam inovasi pendidikan
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan inovasi pendidikan sebagai sesuatu "yang tak lazim" dalam memecahkan masalah pendidikan?
3. Difusi adalah proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu. Jelaskan yang dimaksud dengan *sistem sosial* dan *saluran komunikasi* tertentu dalam batasan difusi inovasi pendidikan tersebut !
4. Jelaskan pentingnya komunikasi dalam difusi inovasi pendidikan yang dilakukan?
5. Ada ahli yang mengatakan, terdapat kecenderungan, bahwa inovasi yang berlangsung lebih terfokus pada substansi isi (*contents*), ketimbang proses perubahannya itu sendiri (*change process*). Jelaskan pendapat di atas, berikan contoh model inovasi tersebut dalam bidang pendidikan !

Bagaimana suatu inovasi disebarluaskan. Jelaskan pendapat Anda, dan kemukakan juga unsur-unsur inovasi tersebut ?

Salah satu ciri inovasi yang sangat mempengaruhi derajat adopsi adalah adanya keuntungan relatif (*relative advantages*). Jelaskan yang dimaksud dengan keuntungan relatif tersebut !

Jelaskan ciri ciri dominan, yang bisa mempengaruhi derajat suatu inovasi oleh individu ataupun kelompok masyarakat.

Rangkuman 2

1. Ada empat ciri utama inovasi pendidikan, yaitu : (i) Memiliki kekhasan/khusus. Artinya suatu inovasi akan memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk hasil yang diharapkan; (ii) memiliki ciri atau unsur kebaruan. Dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai buah karya dan buah pikir yang memiliki kadar orisinalitas

dan kebaruan; (iii) program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana. Dalam arti bahwa suatu inovasi akan dilakukan melalui suatu proses yang tak tergesa-gesa, namun kegiatan inovasi diperiapkan secara matang dengan program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu; (iv).Inovasi yang digulirkan memiliki tujuan. Yaitu bahwa program inovasi yang dilakukan harus memiliki apa yang ingin dicapai, termasuk arah dan strategi yang bagaimana untuk mencapai tujuan tersebut dicapai dari sistem inovasi yang dilakukan.

3. Ciri-ciri inovasi, yang sangat mempengaruhi derajat adopsi tersebut akan sangat bergantung pada (i) adanya keuntungan relatif (*relative advantages*), (ii)memiliki kekompakan dan kesepahaman (*compatibility*), (iii) memiliki derajat kompleksitas (*complexity*, (iv) dapat dicobakan (*trialability*), (v) dapat diamati (*observability*).
4. Re-invention adalah penemuan kembali, setelah melalui proses modifikasi. Tingkat dimana inovasi berubah atau dimodifikasi oleh penggunaanya selama dalam proses adopsi dan implementasi. Itulah sisi lain dari proses difusi, yaitu proses penyebarluasan inovasi, namun dalam perkembangan dan proses implementasinya mengalami berbagai perubahan, penyesuaian, dan modifikasi, sehingga seolah menghasilkan temuan baru .
5. Tahapan dari model proses keputusan inovasi, yaitu : (i)tahap Pengetahuan (*knowledge*, (ii) tahap bujukan (*persuasion*), (iii) tahap pengambilan keputusan (*decision making*), (v) tahap Implementasi (*implementation*), (vi) tahap konfirmasi (*confirmation*).

Tes Formatif 2

Untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi yang telah dipelajari, kerjakan tes berikut ini.

Petunjuk : Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat.

1. Perubahan yang memiliki sifat kebaruan, dalam inovasi lazim disebut :
 - a. specific
 - b. novel

- c. planned and deliberate
 - d. new
2. Dalam inovasi pendidikan, model pembelajaran kelas rangkap di SD, dapat dikategorikan inovasi yang bercirikan :
 - a. perubahan yang sifatnya khusus
 - b. memiliki nuansa kebaruan
 - c. disengaja melalui suatu program yang jelas
 - d. semuanya benar.
 3. Pemimpin pendapat yang dalam kadar tertentu seorang individu dapat mempengaruhi individu yang lainnya atau mengatur perilaku individu lainnya secara tidak formal ke arah kondisi yang diharapkan, sesuai dengan norma yang berlaku, disebut :
 - a. change agent
 - b. opinion leader
 - c. opinion
 - d. receiver
 4. Agen perubahan (change agent) merupakan individu yang bisa mempengaruhi pengambilan inovasi klien ke arah yang diharapkan para agent perubahan. Dalam pendidikan misalnya :
 - a. guru yang secara terus menerus menerapkan belajar aktif dan kreatif.
 - b. pengawas yang melakukan pendekatan kepengawasan secara konservatif.
 - c. pengawas yang melakukan model kepengawasan dengan pendekatan kesejawatan.
 - d. kepala sekolah yang menerapkan manajemen sekolah secara terpadu.
 5. Sejauhmana suatu inovasi yang diperkenalkan memberi manfaat dan keuntungan bagi perorangan atau masyarakat yang akan mengadopsinya, disebut sebagai :
 - a. keuntungan relatif
 - b. compability
 - c. Kompleksitas
 - d. dapat dicobakan
 6. Suatu inovasi yang berubah atau dimodifikasi oleh penggunaanya selama dalam proses adopsi dan implementasi adalah sisi lain dari proses difusi. Hasil tsb mengalami

berbagai perubahan, penyesuaian, dan modifikasi, sehingga seolah menghasilkan temuan baru. Kondisi di atas disebut :

- e. Difusi
 - f. proses *reinvention*
 - g. *reinovasi*
 - h. change
7. Tahap bujukan (persuasi) dalam proses adopsi inovasi bisa berbentuk :
- a. individu/kelompok, membuka diri terhadap adanya suatu inovasi
 - b. ingin mengetahui bagaimana fungsi dan peran inovasi
 - c. individu atau kelompok, mulai membentuk sikap menyenangkan
 - d. seseorang atau kelompok menerapkan atau menggunakan inovasi
8. Dalam proses adopsi inovasi, tahapan dimana seseorang atau kelompok mencari penguatan terhadap keputusan inovasi, disebut :
- a. persuasion
 - b. implementation
 - c. decision making
 - d. confirmation
9. Contoh inovasi dalam bidang pendidikan antara lain
- a. dibangunnya bangunan sekolah modern
 - b. pengelolaan pendidikan jarak jauh
 - c. penambahan sejumlah guru kelas dan mata pelajaran
 - d. manajemen kelas
10. Pelaksanaan penggabungan sekolah (school merger) di SD, merupakan contoh inovasi pengelolaan sumberdaya dan sarana, yang bercirikan :
- a. dapat diamati (observable)
 - b. memiliki tujuan (objective)
 - c. memiliki derajat kompleksitas tertentu
 - d. semuanya benar.

Tindak Lanjut 2

Setelah Anda mengerjakan Tes Formatif 2 diatas, cocokanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang telah disediakan. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

Rumus :

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{10} \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

90% - 100% = baik sekali

80% - 89% = baik

70% - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% keatas, Anda dapat meneruskan dengan Modul berikutnya. *Bagus!* Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kegiatan Belajar 3

1. Kontribusi Inovasi Pendidikan

Seperti telah dibahas pada Kegiatan belajar sebelumnya, proses adopsi inovasi akan dipengaruhi oleh sistem internal organisasi kemasyarakatan yang bersangkutan. Organisasi atau tatanan kemasyarakatan yang baik dan stabil akan mengadopsi suatu inovasi dengan mempertimbangkan memenuhi syarat-syarat sebagai berikut : (i) memiliki tujuan yang jelas. (ii) memiliki kejelasan struktur otoritas atau kewenangan, (iii) memiliki peraturan dasar dan peraturan umum, (iv) memiliki pola hubungan informasi yang teruji, (v) memiliki pembagian tugas yang dideskripsikan secara jelas.

Dalam kaitan dengan kontribusi inovasi pendidikan di Indonesia, kita telah banyak melakukan berbagai inovasi pendidikan dalam skala luas dengan biaya yang cukup besar, atau pun inovasi pada skala kecil dengan biaya yang sederhana dan hanya dilakukan pada kelompok yang terbatas, isalnya hanya terjadi di kelas tertentu oleh guru tertentu. .

Namun demikian, dalam adopsi inovasi, paling tidak ada lima kategori perbedaan individu atau kelompok yang harus diperhatikan. Kelima kelompok tersebut adalah sbb. :

- a. Para pembaharu atau pioner/perintis (*inovators*), yaitu mereka yang paling cepat mengadopsi inovasi dalam masyarakat. Mereka tergolong proaktif, termasuk dalam mencari ide-ide baru yang relevan, serta aktif untuk menerapkan metode baru itu dalam lingkungan sosialnya. Kelompok ini persentasenya sangat kecil, hanya sekitar 2,5 persen saja.
- b. Para adopter awal (*early adopters*), yaitu orang-orang yang tergolong cepat mengikuti kelompok inovator. Mereka adalah kelompok rasional yang telah melihat beberapa perubahan ke arah yang lebih baik. Kelompok ini kira-kira hanya 13,5 persen saja dari total.
- c. Para kelompok mayoritas awal (*early majority*). Yaitu mereka termasuk kelompok kebanyakan yang mau menirai cara baru apabila hal tersebut telah benar benar berhasil. Mereka tidak mau mengambil resiko, dan cenderung mengadopsinya secara massal. Kelompok ini berjumlah kira-kira 34 persen.
- d. Kelompok mayoritas akhir (*late majority*) . Yaitu kelompok massal yang umumnya ragu-ragu terhadap pengetahuan baru. Mereka cenderung skeptis, walaupun akhirnya mereka mau menerima juga inovasi tersebut pada periode akhir. Kelompok ini kira-kira 34 persen.
- e. Adopter akhir (*late adopters*). Yaitu kelompok yang sangat skeptis, dan senantiasa resisten terhadap perubahan. Mereka sangat tradisional dalam berpikir, dan cenderung menolak dan mengadakan "perlawanan" terhadap inovasi yang ditawarkan. Kelompok ini kira-kira 16 persen saja.

Dalam konteks pendidikan, ikhtiar pembaharuan dalam bidang pendidikan terus menerus digulirkan, baik di negara-negara maju maupun negara yang masih berkembang. Pada umumnya pembaruan pendidikan tersebut mempunyai

kecenderungan mengemban misi untuk memecahkan permasalahan dihadapi. khususnya dalam bidang pendidikan. Permasalahan tersebut antara lain meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi pendidikan, efektifitas dan efisien pendidikan.

Poensoen dalam Santoso S Hamidjojo (1974) mengungkap secara gamblang tentang tiga kecenderungan kontribusi dan misi difusi inovasi, khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu :

Pertama, difusi inovasi pendidikan cenderung mengembangkan *dimensi demokratis*. Artinya difusi inovasi yang dilaksanakan mengemban misi atau kecendrungan untuk meninggalkan konsepsi pendidikan yang terbatas bagi kepentingan elite tertentu, menuju pada konsepsi pendidikan yang lebih demokratis. Misi ini memungkinkan terjadinya peningkatan pemerataan atau perluasan kesempatan memperoleh dan menikmati pendidikan sesuai dengan kemauan, kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Kecenderungan ini ditandai dengan berubahnya berbagai macam kebijaksanaan dan peraturan, mulai dari anggaran belanja sampai adanya bantuan khusus bagi masyarakat kurang mampu, pengaturan kembali sistem ujian, pengadaan kelas atau sekolah khusus untuk mempermudah orang masuk sekolah, atau masuk dan melanjutkan kembali ke sekolah atau program pendidikan luar sekolah, dsb. Sebagai contoh misalnya di negara kita telah dikembangkan adanya orang tua asuh, program pemberantasan buta huruf melalui kejar paket A, program kejar usaha, adanya SMP terbuka, wajib belajar mulai dari tingkat sekolah dasar, dan kini sudah mulai pada program wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun pada tingkat SLTP, dan berdirinya Universitas Terbuka. Semua itu menggambarkan kecenderungan pengembangan konsepsi pendidikan yang lebih demokratis.

Kedua, inovasi pendidikan mengemban misi yang cenderung bergerak dari konsepsi pendidikan yang berat sebelah dalam peningkatan kemampuan pribadi di antara pengetahuan, sikap dan keterampilan, menuju pada konsepsi pendidikan yang mengembangkan pola dan isi yang lebih komprehensif dalam rangka pengembangan seluruh potensi manusia secara menyeluruh dan utuh. Artinya pendidikan yang inovatif hendaknya dapat mengembangkan segenap potensi manusia tidak hanya aspek intelektualnya saja, tetapi mencangkup seluruh aspek kepribadiannya secara bulat. Sebagai misalnya upaya pengembangan pembelajaran terpadu atau pengajaran

unit melalui kegiatan pengajaran proyek dengan cara belajar siswa aktif (CBSA), ataupun akhir akhir ini dikembangkan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan (PAKEM) aaraatupun *kontekstual learning* imerupakan berbbagai ikhtiar ke arah upaya pembaharuan pendidikan yang mengembangkan segenap potensi individu secara menyeluruh dan utuh.

Ketiga, pendidikan mengemban misi yang cenderung bergerak dari konsepsi pendidikan yang bersifat individual perorangan, menuju ke arah konsepsi pendidikan yang menggunakan pendekatan yang lebih kooperatif. Dari konsepsi pendidikan yang boros menuju pada konsepsi yang lebih efektif, efisien dan relevan dengan kebutuhan pembangunan.

Di negara kita telah banyak dilakukan berbagai upaya untuk melaksanakan pembaharuan pendidikan, baik di dalam lingkup skala besar, maupun kecil, baik yang telah dilaksanakan ataupun sedang dirintis dalam sisten pendidikan nasional kita. Upaya tersebut antara lain misalnya penggunaan analisis dan pendekatan sistem dalam perencanaan pendidikan dan pengajaran di Indonesia, yang antara lain proyek pendidikan anak oleh massyarakat dan orang tua asuh (PAMONG), pengembangan sekolah dasar kecil (SD Kecil), program bantuan profesional bagi Guru SD dan pengembangan cara belajar siswa aktif (CBSA), ataupun akhir akhir ini dengan program guru bantu sementara (*contract teachers*), pemberian bantuan langsung kepada sekolah (*school block grant*), pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Menoleh pada beberapa pengalamam pembaharuan yang sudah dan sedang berjalan, pada dasarnya upaya pembaharuan pendidikan tersebut tertuju pada peningkatan mutu proses dan produk sistem pendidikan nasional kita, yang menyangkut peningkatan pemerataan kesempatan belajar. Bersamaan dengan itu melalui berbagai pembaharuan tersebut terkandung pula tujuan yang lebih penting yakni meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta relevansi sistem pendidikan nasional dengan kebutuhan masyarrakat dan pembangunan nasional.

Dari uraian tersebut di atas dapat dikemukakan bahwa perhatian utama pembaharuan pendidikan yang dilaksanakan di negara kita tertuju pada upaya mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik dalam arti menigkatkan pemerataan kesempatan pendidikan, meningkatkan pemerataan pelayanan pendidikan, meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, meningkatkan

efisiensi, dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan, peningkatan kesesuaian proses dan hasil pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan kebutuhan pembangunan, serta meningkatkan kesadaran dan kegemaran masyarakat untuk senantiasa belajar sepanjang hayat.

Sebagai bahan bandingan inovasi pendidikan di Amerika Serikat pada tahun beberapa dasawarsa yang lampau, mengindikasikan perkembangannya relatif lamban (*very slow*), walaupun semua pihak sudah menyadari betapa pentingnya inovasi di bidang pendidikan akan memberi kontribusi kepada kemajuan bangsa. Ragam inovasi dan perubahan pendidikan telah dilakukan pada kurun waktu tersebut. Berbagai strategi dan implementasi perubahan pendidikan telah dilakukan. Malah dalam kadar tertentu jadi isu polemik, manifulatif, dan teknologis, serta menjadi isu prestise dibalik kesuksesan dari perubahan pendidikan tersebut. Bila dikaitkan dengan pendapat Rogers (1983) hal tersebut karena ada tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam inovasi. Dalam tatanan ini, kelompok inovator (tahap awal diperkirakan hanya sekitar 3%) diharapkan mampu mengajak para *early adopter* (sekitar 13%), walaupun tidak bisa dihindari akan adanya kelompok resistan, yang selalu menolak terhadap usaha pembaharuan yang dilakukan. Inilah yang disebut Ellsworth (2000), diperlukan adanya bimbingan terhadap semua upaya perubahan melalui pemahaman sistem secara lebih kontekstual. "*need guide all our change efforts with a system understanding of the context*".

Saat ini, ada suatu kecenderungan, bahwa inovasi yang berlangsung lebih terfokus pada substansi isi (*contents*) dari perubahan di bidang pendidikan tersebut, ketimbang proses perubahannya itu sendiri (*change process*). Dengan demikian proses inovasi yang paling mendasar adalah pertanyaan tentang bagaimana penyebarannya, cepat atau lamban? Hal ini juga seperti telah diingatkan Rogers (1983) bahwa perlunya komunikasi sebagai "*process by which participants create and share information*".

Dalam inovasi pendidikan, unsur strategi merupakan suatu hal penting. Strategi dalam inovasi diartikan sebagai "*a means (usually involvng sequences of activities) for causing and advocated innovation to become successful*" (Miles, p.18). Salah satu dimensi strategi yang digunakan adalah Tipologi Strategi Inovasi Pendidikan (Miler, 1983) yang pada dasarnya membedakan antara : (i) *target system*, yaitu sistem target

yang menjadi sasaran inovasi dilaksanakan. Misalnya, sekolah atau kelompok masyarakat tertentu, dan *other system*, yaitu sistem lain di luar yang menjadi target. berikutnya, misalnya lembaga swadaya masyarakat atau institusi pemerintahan (dari luar).

Sedangkan pada tahapan yang dilakukan dalam mengadopsi inovasi, termasuk dalam inovasi pendidikan, ada empat tahapan yang bisa dipertimbangkan yaitu :

- a. *design*, yaitu tahap perencanaan dan perancangan.
- b. *awareness-interest*, yaitu tahap komunikasi untuk penyadaran terhadap masyarakat yang diharapkan dapat mengadopsi inovasi yang ditawarkan.
- c. *evaluation*, yaitu melakukan kajian atau evaluasi terhadap kemungkinan pro kontra, ataupun kajian terhadap masyarakat yang menerima atau menolak.
- d. *trial*, yaitu uji coba atas produk inovasi tersebut, untuk melihat sampai sejauhmana kemungkinan diterima atau ditolaknya inovasi kepada target sistem.

Pada sisi yang lain, target sistem ataupun sistem lain dalam penyebarluasan inovasi, dikenal dua ciri struktur sosial, yaitu :

- a. *existing structure*, yaitu struktur sosial ataupun struktur organisasi kemasyarakatan yang sudah ada.
- b. *new structure*, yaitu struktur kemasyarakatan yang baru sebagai konsekwensi atas adanya inovasi.

Terdapat suatu hal yang sangat universal, bahwa inovasi termasuk inovasi dan perubahan pendidikan, terangsang karena ada persoalan (masalah) atau karena ada keinginan untuk memperbaiki keadaan, (*improving condition*). Melalui inovasi atau perubahan yang ditawarkan diharapkan bisa memperbaiki atau meningkatkan ke kondisi yang lebih baik. Perubahan lahir karena ada tantangan, dan tantangan ini merangsang untuk terjadinya pembaharuan ataupun perubahan, termasuk perubahan sistem pendidikan di Indonesia. Lahirnya berbagai proyek pembaruan pendidikan misalnya, misalnya, antara lain karena munculnya sejumlah persoalan pelik dalam pelaksanaan pendidikan dasar mulai dari : mutu belajar siswa yang turun sehingga ada pemberian beasiswa ataupun peningkatan kemampuan profesional guru, kekurangan guru antara lain ditawarkan Guru bantu sementara, gedung yang rusak parah, dicoba dengan pembangunan gedung secara swakelola dengan melibatkan masyarakat. (*Report on BEP, The World Bank, 2002*).

Inovasi pendidikan di Amerika Serikat pada tahun beberapa dasawarsa yang lampau, mengindikasikan perkembangannya relatif lamban (*very slow*), walaupun semua pihak sudah menyadari betapa pentingnya inovasi di bidang pendidikan akan memberi kontribusi kepada kemajuan bangsa. Ragam inovasi dan perubahan pendidikan telah dilakukan pada kurun waktu tersebut. Berbagai strategi dan implementasi perubahan pendidikan telah dilakukan. Malah dalam kadar tertentu jadi isu polemik, manifulatif, dan teknologis, serta menjadi isu prestise dibalik kesuksesan dari perubahan pendidikan tersebut. Malahan Ellsworth (2000) lebih tegas lagi, diperlukan adanya bimbingan terhadap semua upaya perubahan melalui pemahaman sistem secara lebih kontekstual.

Bila di Amerika Serikan diluncurkan slogan "*struggle for national survival*" – berjuang untuk kemajuan bangsa, semua komponen bangkit, termasuk bidang pendidikan melalui program inovasi di berbagai bidang. Hal tsb.menjadikan AS maju pesat dalam kurun beberapa dekade berikutnya. Ini pelajaran bagi Indonesia, bahwa berikhtiar untuk mencari yang terrbaik bagi perbikan sistem pendidikan nasional kita perlu dilakukan. Dengan semangat otonomi daerah misalnya, adalah arti lain dari pemberian sebagai kewenangan pada pengelolaan pendidikan kepada tingkat kabupaten/kota, malahan sampai tingkat sekolah melalui Manajemen Berbasis Sekolah, masih ada sebagian kepala sekolah yang belum sepenuh hati menerima program manajemen berbasis sekolah (MBS). Hal ini mungkin karena faktor *mental barriers*, yaitu gangguan mental psikologis sebagian kepala sekolah karena kuati kondisi *nyaman dan aman* yang dialaminya selama ini terusik. Ini yang disinyalir Ellsworths (2000, p1.) yanag mengatakan bahwa penolakan akan sering mengganggu proses perubahan, termasuk inovasi dalam bidang pendidikan".

Diamati dari sifatnya, kategori inovasi bisa diamati dari karakteristik perubahan yang sedikit - sedikit atau sebagian komponen sampai kepada perubahan atau inovasi yang drastis dan perubahan yang menyeluruh atau total terhadap semua komponen yang ada dalam sistem yang ada.

Dalam kaitannya dengan kontribusi inovasi pendidikan, Huberman seperti dikutip Ishak Abdulhak (2000) membagi sifat perubahan dalam inovasi ke dalam enam kelompok yaitu :

- e. Penggantian (*substitution*), misalnya inovasi dalam penggantian jenis sekolah, penggantian bentuk perabot, alat-alat, atau sistem ujian yang lama diganti dengan yang baru.
- f. Perubahan (*alternation*), sebagai contoh misalnya upaya mengubah tugas guru yang tadinya hanya bertugas mengajar, juga harus bertugas menjadi guru bimbingan dan penyuluhan, atau mengubah kurikulum sekolah menengah umum yang bercorak teoretis akademis, juga harus memasukkan orientasi kurikulum dan mata pelajaran yang bernuansa keterampilan hidup praktis. Perubahan semacam ini mengandung sifat mengganti hanya sebagian komponen saja dari sekian banyak komponen yang masih dapat dipertahankan dalam sistem yang lama.
- g. Penambahan (*addition*), dalam inovasi yang bersifat penambahan ini tidak ada penggantian atau perubahan. Kalaupun ada yang berubah, maka perubahan tersebut hanya berupa perubahan dalam hubungan antar-komponen yang terdapat dalam sistem yang masih perlu dipertahankan. Sebagai contoh misalnya adanya pengenalan cara penyusunan dan analisis item tes objektif di kalangan guru sekolah dasar dengan tidak mengganti atau mengubah cara-cara penilaian yang sudah ada.
- h. Penyusunan kembali (*restructuring*), yaitu upaya penyusunan kembali berbagai komponen yang ada dalam sistem dengan maksud agar mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan. Sebagai contoh misalnya upaya menyusun kembali susunan peralatan, menyusun kembali komposisi dan ukuran kelas dan daya tampungnya, menyusun kembali urutan mata-mata pelajaran atau keseluruhan sistem pengajaran, sistem kepankangan, sistem pembinaan karir baik untuk tenaga edukatif maupun tenaga administratif, teknisi, dalam upaya pengembangan keseluruhan sumber daya manusia dalam sistem pendidikan.
- i. Penghapusan (*elimination*), upaya pembaharuan dengan cara menghilangkan aspek-aspek tertentu dalam pendidikan, atau pengurangan komponen-komponen tertentu dalam pendidikan, atau penghapusan pola atau cara-cara lama. Sebagai contoh misalnya upaya menghapuskan mata-mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran menulis halus, menghapus fasilitas tertentu seperti permainan olah raga, atau menghapuskan kebiasaan untuk senantiasa berpakaian seragam.
- j. Penguatan (*reinforcement*), yaitu upaya peningkatan untuk memperkuat atau memantapkan kemampuan atau pola dan

cara-cara yang sebelumnya terasa lemah. Misalnya upaya peningkatan atau pemantapan kemampuan tenaga dan fasilitas sehingga berfungsi secara optimal dalam mempermudah tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

2. Hambatan dalam Adopsi Inovasi

Proses adopsi inovasi bisa juga terhambat oleh berbagai faktor. Ada tiga hambatan utama, yang berpotensi timbul dalam setiap adopsi inovasi .

Pertama, *Mental block barriers*. Yaitu hambatan yang lebih disebabkan oleh sikap mental, seperti :

- a. salah persepsi atau asumsi
- b. cenderung berpikir negatif
- c. dihantui oleh kecemasan dan kegagalan
- d. tidak mau mengambil resiko terlalu dalam
- e. malas
- f. saat ini berada pada daerah "nyaman dan aman"
- g. cenderung resisten/menolak terhadap setiap perubahan

Kedua, hambatan yang sifatnya *culture block* (hambatan budaya). Hal ini lebih dilatarbelakangi oleh :

- a. adat yang sudah mengakar dan mentradisi
- b. taat terhadap tradisi setempat
- c. ada perasaan berdosa bila merubah "tatali karuhun"
- d. dsb.

Ketiga, hambatan *social block* (hambatan sosial). Yaitu hambatan inovasi sebagai akibat dari faktor sosial dan pranata masyarakat sekitar. Hal ini antara lain :

- a. perbedaan suku dan agama ataupun ras
- b. perbedaan sosial ekonomi
- c. nasionalisme yang sempit
- d. arogansi primordial
- e. fanatisme daerah yang kurang terkontrol.

Mugiadi (1988) menegaskan bahwa ; "Dalam pembaharuan itu, terlepas apakah gagasan itu datang dari bawah atau dari atas, yang penting adalah perlu memperhitungkan berbagai kendala yang akan dihadapi, andaikata gagasan itu akan diterapkan di dalam suatu sistem yang sedang berlaku". Sehubungan dengan itu maka sebelum upaya pembaharuan dilancarkan perlu disusun perencanaan yang matang tentang bagaimana mengatasi kendala itu, sehingga gagasan pembaharuan itu dapat diuji, dikembangkan, diperbaiki, dan ditetapkan (diadopsi) pada skala yang lebih luas.

Dalam kenyataannya, berhasil tidaknya gagasan baru untuk disebarluaskan, akan bergantung pula pada situasi dan kondisi kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya dimana sistem yang akan dikenai pembaharuan berada. Sebaiknya dalam era reformasi di mana kehidupan sosial politik lebih banyak didasarkan pada suasana demokratis, serta segala tindakan, kebijaksanaan dan keputusan harus selalu didasarkan pada aspirasi masyarakat yang lebih banyak berada di kalangan bawah, maka yang lebih relevan adalah inovasi yang bersumber dari bawah.

Dalam prakteknya banyak para agen pembaharuan yang mengkombinasikan di antara keduanya atau ketiganya. Penggunaan kombinasi sumber inovasi antara atas dan bawah secara seimbang dan bijaksana, merupakan upaya yang menunjukan hasil yang lebih efektif.

Latihan 3

Selanjutnya, agar pemahaman Anda lebih bermakna tentang adopsi inovasi, *kerjakan latihan* berikut ini.

1. Apa yang dimaksud dengan "early adopter" dalam inovasi. Jelaskan contohnya dalam inovasi pendidikan.
2. Adopter akhir (*late adopters*, yaitu kelompok yang sangat skeptis, dan resisten terhadap perubahan. Dalam inovasi pendidikan, kelompok ini susah dihindari. Bagaimana usaha meminimalkan dampak dari adanya kelompok ini dalam inovasi pendidikan. Jelaskan !
3. Ciri lain dari kelompok inovasi antara lain penyusunan kembali (*restructuring*), yaitu upaya penyusunan kembali berbagai komponen yang ada dalam sistem dengan maksud agar mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan. Beri contoh dalam inovasi pendidikan !
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan penggantian (substitusi) dalam inovasi pendidikan, berikan contohnya.
5. Apa yang dimaksud dengan *mental block barrier* dalam inovasi, jelaskan !

Rangkuman 3

1. Ada lima perbedaan individu dalam inovasi, yaitu : (i) pembaharu/perintis (*inovators*), yaitu mereka yang

paling cepat mengadopsi inovasi.; (ii) adopter awal (*early adopters*), yaitu orang yang tergolong cepat mengikuti kelompok innovator; (iii) mayoritas awal (*early majority*), yaitu mereka termasuk yang mau meniru apabila telah berhasil; (iv) mayoritas akhir (*late majority*), yaitu kelompok yang umumnya ragu-ragu terhadap pengetahuan baru; (v) adopter akhir (*late adopters*, yaitu kelompok yang sangat skeptis, dan resisten terhadap perubahan.

2. Difusi inovasi pendidikan cenderung mengembangkan *dimensi demokratis*. Artinya difusi inovasi yang dilaksanakan mengemban misi untuk meninggalkan konsepsi pendidikan yang terbatas bagi kepentingan elite tertentu, menuju pada konsepsi pendidikan yang lebih demokratis. Misi ini memungkinkan terjadinya peningkatan pemerataan atau perluasan kesempatan memperoleh pendidikan.
3. Dalam inovasi, ada enam ciri yang bisa diperhatikan secara nyata, yaitu : (i) penggantian (*substitution*); (ii) perubahan (*alternation*); (iii) penambahan (*addition*; (iv) penyusunan kembali (*restructuring*), (v) penghapusan (*elimination*); dan (vi) penguatan (*reinforcement*).
4. *Mental block barriers* merupakan hambatan yang lebih disebabkan oleh sikap mental, seperti : salah persepsi atau asumsi, cenderung berpikir negatif, dihantui oleh kecemasan dan kegagalan. Sedangkan hambatan yang sifatnya *culture block* (hambatan budaya), antara lain berupa adat yang sudah mengakar dan mentradisi, taat terhadap tradisi setempat. Sedangkan hambatan *social block* (hambatan sosial), yaitu hambatan inovasi sebagai akibat dari faktor sosial dan pranata masyarakat sekitar, misal perbedaan suku dan agama ataupun ras.
 - perbedaan sosial ekonomi
 - nasionalisme yang sempit
 - arogansi primordial
 - fanatisme daerah yang kurang terkontrol.

Tes Formatif 3

Untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi yang telah dipelajari, kerjakan tes berikut ini.

Petunjuk : Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling tepat.

1. Dalam pembelajaran jarak jauh, inovasi yang dilakukan antara lain peran nara sumber diganti dengan sumber belajar lain berupa modul, hal tersebut dapat dikatakan sebagai
 - a. penggantian (*substitution*)
 - b. perubahan (*alternation*).
 - c. penambahan (*addition*;
 - d. penyusunan kembali (*restructuring*).
2. Upaya menghapuskan mata-mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran menulis halus, menghapus fasilitas tertentu seperti permainan olah raga, atau menghapuskan kebiasaan untuk senantiasa berpakaian seragam, dsb. bisa dikelompokkan sebagai inovasi yang bercirikan :
 - a. penghapusan (*elimination*)
 - b. perubahan (*alternation*).
 - c. penambahan (*addition*)
 - d. Penyusunan kembali (*restructuring*),
3. Tahap bujukan (persuasi) dalam proses adopsi inovasi bisa berbentuk :
 - a. individu/kelompok, membuka diri terhadap adanya suatu inovasi
 - b. ingin mengetahui bagaimana fungsi dan peran inovasi
 - c. individu atau kelompok, mulai membentuk sikap menyenangkan
 - d. seseorang atau kelompok menerapkan atau menggunakan inovasi
4. Dalam proses adopsi inovasi, tahapan dimana seseorang atau kelompok mencari penguatan terhadap keputusan inovasi, disebut :
 - a. persuasion
 - b. implementation
 - c. decision making
 - d. confirmation
5. Dalam adopsi inovasi, kategori kelompok yang paling cepat mengadopsi inovasi dalam masyarakat dan sangat proaktif dalam mencari ide-ide baru disebut :
 - a. inovator
 - b. early adopter
 - c. early majority
 - d. late adopter

6. Ciri pengadopsi akhir (late adopter) dalam proses difusi inovasi antara lain :
 - a. paling cepat mengadopsi inovasi
 - b. tergolong cepat mengikuti kelompok inovator.
 - c. meniru cara baru apabila hal tersebut telah benar benar berhasil.
 - d. tak memiliki motivasi apa-apa.
7. Alasan ilmiah mengapa difusi inovasi dilakukan , termasuk di bidang pendidikan antara lain karena
 - a. perkembangan penduduk yang pesat
 - b. kemajuan masyarakat dengan segala dinamikanya
 - c. pengaruh globalisasi dan teknologi yang sangat pesat
 - d. adanya upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan perkembangan ilmu.
8. Suatu hasil inovasi dapat dengan gampang diadopsi, manakala hal tersebut dapat dengan dilihat dan diujicobakan melalui pengalaman lapangan.
 - a. dapat dicobakan
 - b. compability
 - c. Kompleksitas
 - d. keuntungan relatif
9. Pernyataan bewrikut ini merupakan ciri-ciri *mental block barrier* dalam inovasi, kecuali :
 - a. salah persepsi atau asumsi
 - b. cenderung berpikir negatif
 - c. ras/suku yang berbeda
 - d. dihantui oleh kecemasan dan kegagalan
10. Hambatan inovasi sebagai akibat dari faktor pranata masyarakat sekitar, berupa perbedaan suku dan agama ataupun ras, perbedaan sosial ekonomi, nasionalisme yang sempit, disebut :
 - a. mental block barrier
 - b. social block barrier
 - c. cultural block barrier
 - d. paduan ketiganya.

Tindak Lanjut 3

Setelah Anda mengerjakan Tes Formatif 3 diatas, cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang telah disediakan. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

Rumus :

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar} \times 100 \%}{10}$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

90% - 100% = baik sekali

80% - 89% = baik

70% - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% keatas, Anda dapat meneruskan dengan Modul berikutnya. *Good!* Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulahak, Ishak. 2000. "Pelaksanaan Inovasi Pendidikan" dalam *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Berliner, David C. 1993. "Educational Reform in an Era of Disinformation" dalam *Education Policy and Analyses Archives* Volume 1 Number 2 , February 1993.

Ellsworth, James. B. 2000. *A Survey of Educational Change Models (On Line)* . Tersedia : <http://eric digest>.

Fullan, Michael. 1991. *The New Meaning Of Educational Change*. Ann Arbor : Braun Brumfield.

Free Dictionary. 2000. Our Definitions of Innovation. Tersedia : <http://www.thecis.ca/definition.htm> (diakses : 20 Mei 2004)

Huberman, AM. 1973. *Understanding Change in Education*. New York : IBE.

Milles B, Matthew. 1973. *Innovation In Education*. New York : Teacher College Press, Columbia University.

Nicholls, Aundrey. 1983. *Managing Educational Innovations*. London : George Allen & Unwim.

Rogers, Everetts M. 1983. *Diffusion of Innovation*. New York : The Free Press.

Rogers, EVERETTS M. and Shoemaker F. Floyd. 1971. *Communication of Innovation*. New York : Macmillan Publishing.

Sallisbury, David F. 2001. *Five Technologies for Educational Change*. New Jersey : Educational Technology Publication.