

DIFUSI DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN

Penulis:

Dameria Sinaga



UKI PRESS

Pusat Penerbitan dan Pencetakan

Buku Perguruan Tinggi

Universitas Kristen Indonesia

Jakarta

2025

DIFUSI DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN

Penulis:

Dameria Sinaga

Editor:

Dr. Indri Jatmoko, S.Si., M.M.

ISBN: 978-623-8737-57-4

Penerbit: UKI Press

Anggota APPTI

Anggota IKAPI

Redaksi: Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta - 13630

Telp. (021) 8092425

Cetakan I Jakarta: UKI Press, 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan kehadiratmu Bapa atas kesehatan dan kesempatan dariMu sehingga terbitnya buku ini.

Adapun maksud dan tujuan dari buku ini adalah: agar pembaca dapat mengetahui bagaimana sebuah inovasi atau hal yang baru dapat diterima ataupun ditolak oleh individu maupun kelompok sosial tertentu. Selain itu pembaca dapat melakukan perubahan dalam arah yang positif, jika inovasi berhasil diadopsi diharapkan terjadi berbagai perubahan, pembaharuan dan peningkatan kualitas.

Penulis tak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam penyusunan buku ini. Penulis menyadari penyusunan buku ini banyak kekurangannya dan tidak luput dalam kesalahan oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki supaya lebih baik.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I DIFUSI DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN.....	1
BAB II DIFUSI INOVASI DI BIDANG PENDIDIKAN.....	15
BAB III ELEMEN DIFUSI INOVASI.....	21
BAB IV PERAN BANTUAN DIFUSI INOVASI DALAM IMPLEMENTASI.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	44

BAB I

DIFUSI DAN INOVASI

DALAM PENDIDIKAN

Kata difusi berarti Penyebaran sedangkan kata inovasi berarti pembaharuan. Difusi merupakan suatu proses pengkomunikasian inovasi melalui suatu saluran dalam suatu rentang waktu diantara anggota suatu sistem sosial. Inovasi adalah suatu proses penyempurnaan sesuatu produk atau proses yang sudah ada. Difusi inovasi adalah proses pengkomunikasian suatu obyek atau gagasan baru melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu dlm suatu sistem sosial.

Ada empat unsur dalam difusi yaitu:

1. Inovasi terdiri dari:
 - a. Gagasan atau ide.
 - b. Produk atau obyek.
 - c. Teknik atau Prosedur.
 - d. Teknologi.
2. Saluran Komunikasi.
 - a. Media interpersonal.
 - b. Media Massa.

Media interpretasi dan media massa merupakan perorangan atau kelembagaan.

3. Waktu (adopsi inovasi perlu waktu).
4. Sistem Sosial Budaya, kebiasaan, adat, norma dan sebagainya.

Tujuan Inovasi

Melakukan perubahan dalam arah yang positif. Jika inovasi berhasil diadopsi diharapkan terjadi berbagai perubahan, pembaharuan, dan peningkatan kualitas.

Proses Difusi Inovasi Efektif

1. *Knowledge* atau ilmu pengetahuan.
2. *Persuasion* atau bujukan untuk melaksanakan pengembangan pengetahuan.
3. *Dessicion* atau keteranga untuk melaksanakan pengetahuan.
4. *Implementation* atau penerapan untuk melakukan pengembangan pendidikan.
5. *Konfirmation* atau memberitahukan untuk melakukan pengembangan pendidikan.

Ciri Inovasi

1. Sudah ada produk atau proses sebelumnya.
2. Dibuat agar lebih baik.
3. lebih Berkualitas.
4. efisiensi, efektifitas, praktis.
5. lebih sempurna dari Sebelumnya.

Atribut Atau Karakteristik Inovasi

1. *Relative advantage* yang bermanfaat berkorelasi bersama dengan kecepatan adopsi sedangkan overadoption mempengaruhi status sosial dengan kata

lain metode atau inovasi yang baru lebih baik daripada yang dahulu.

2. **Compatibility** bisa cocok dengan sosial dan budaya, kebutuhan, pengalaman seseorang, keyakinan atau konsisten dari setiap orang.
3. **Complexity** atau kerumitan berkorelasi karena sukar untuk dimengerti atau negatif dengan kecepatan serta implementasi adopsi.
4. **Triability** dapat dicobakan.
5. **Observability** adalah gampang dengan menggunakan kasat mata berkorelasi serta dengan kecepatan adopsi.

10 Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi

1. **Existance and quality of inovation** = ketersediaan dan kualitas inovasi.
2. **Acces to information** = akses pd informasi.
3. **Advocacy from central administrators** = anjuran dari administrasi pusat.
4. **Teacher pressure/support** = dukungan guru.
5. **Consultant and change agent** = pendamping.
6. **Community pressure/support/apathy/opposition** = tekanan, dukungan, tantangan, dan ketidak pedulian masyarakat.
7. **Availability of federal or other funds** = ketersediaan, keterjangkauan dana pemerintah dan lainnya.
8. **New central legislation or policy (federal/stake/provicive)** = kebijakan dan UU baru.
9. **Problem Solving incentives for adoption** = pemecahan masalah sejak dini terhadap adopsi.

10. ***Bureaucratic incentives for adaption*** = birokrasi awal untuk adopsi.

Keinovatifan Dan Pengelompokan *Adopter*

1. Keinovatifan

Kecepatan seseorang atau suatu lembaga mengadopsi inovasi dibanding dengan orang atau suatu lembaga lain dalam lingkungan yang sama.

2. Kategori *adopter*

Pengelompokan orang atau suatu lembaga berdasarkan cepat lambatnya mengadopsi inovasi.

Jenis Kelompok *Adopter*

1. Kelompok *inovator*.
2. Kelompok *early adopter*.
3. Kelompok *early majority*.
4. Kelompok *late majority*.
5. Kelompok *Laggards*.

Karakteristik Kelompok “*Inovator*”

1. Berani, cerdas atau giat dalam belajar, kosmopolit dan lebih mampu menyusun abstraksi.
2. Rasional dan terbuka terhadap inovasi serta ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Kemampuan berempati, optimis dan aspirasi tinggi.
4. Banyak berperan sebagai pemberi informasi dalam arus informasi ke dalam masyarakatnya.

Karakteristik Kelompok “*Early Adopter*”

1. Terintegrasi Dengan masyarakatnya, orientasi lebih lokal, banyak berperan sebagai pemimpin *opinion leader*.
2. Tempat berkonsultasi dan menjadi model dalam pemakaian inovasi yang bijaksana dan berhasil.
3. Dihormati rekan-rekan warganya dan berusaha menjaga posisinya dengan mengambil keputusan yang bijak dalam adopsi inovasi.
4. Berusaha menjaga kedudukannya sebagai pusat jaringan komunikasi dalam masyarakatnya.

Karakteristik Kelompok “*Early Majority*”

1. Berinteraksi lebih banyak dengan rekan-rekan dari kelompoknya dan jarang menjadi pemimpin.
2. Sangat hati-hati, memerlukan lebih banyak waktu saat mengadopsi inovasi dan menunggu sampai rata-rata warga masyarakatnya melakukan adopsi.
3. Bisa menjadi penghubung dalam jaringan interpersonal kelompoknya.

Karakteristik Kelompok “*Late Majority*”

1. Ragu-ragu dan hati-hati dalam mengadopsi inovasi, menunggu sampai sebagian besar masyarakatnya sudah melakukan adopsi.
2. Norma masyarakat yang terbuka terhadap inovasi, kebutuhan ekonomi, dan tekanan dari rekan-rekan kelompoknya diperlukan untuk memotivasi kelompok ini melakukan adopsi.

3. Keadaan Resources dan kondisi ekonominya kurang sarta tidak stabil.
4. Kelompok ini menjadi sepertiga dari jumlah seluruh warga masyarakatnya.

Karakteristik Kelompok “Laggards”

1. Menjadi kelompok terakhir yang mengadopsi inovasi.
2. Terisolasi dari jaringan sosial masyarakatnya dan lebih banyak berinteraksi dengan mereka yang juga menganut nilai-nilai teradisionil.
3. Cenderung curiga terhadap inovasi dan change agent, berorientasi pada masa lampau dan wawasannya sangat lokal.
4. Kondisi resources dan ekonominya kurang serta tidak stabil.

Proses Seseorang Ketika Menghadapi Inovasi, Jangka Waktunya Berbeda

- a. Kelompok Inovasi : 4 Bulan
- b. *Early Adopters* : 5.5 Bulan
- c. *Early Majority* : 1 Tahun
- d. *Late Majority* : 2 Tahun
- e. *Laggard* : 4 Tahun

Proses *Innovation-Decision*

INNOVATION-DECISION adalah merupakan proses dimana seseorang melewati pengetahuan pertama inovasi untuk membentuk sikap ke arah inovasi, keputusan adopsi atau menolak, implementasi, dan konfirmasi keputusan.

Proses ini terdiri dari lima langkah: “KPDIC”

Model Pengambilan Keputusan Perorangan.

Knowledge Stage

- a. Daya ingat informasi.
- b. Pesan komprehensif.
- c. Pengetahuan atau skill efektif adosi inovasi.

Persuasion Stage

- a. Kegemaran terhadap inovasi.
- b. Diskusi tentang perilaku yang baru dengan orang lain.
- c. Penerimaan terhadap pesan tentang inovasi.
- d. Pembentukan suatu bayangan + tentang pesan inovasi.
- e. Dukungan untuk perilaku inovatif dari sistem.

Decision Stage

- a. Niat untuk mencari tambahan tentang inovasi.
- b. Niat untuk mencoba inovasi.

Implementation Stage

- a. Pengadaan informasi tambahan tentang inovasi.
- b. Penggunaan inovasi secara reguler.
- c. Penggunaan yang berlanjut.

Confirmation Stage

- a. Pengenalan keuntungan serta menggunakan inovasi.
- b. Pengintegrasian seseorang dan menyangkut inti inovasi yang berkelanjutan.

- c. Promosi ke orang lain.

Pracontemplation

Seseorang sadar bahwa sesuatu masalah ada dan mulai berpikir untuk menanggulangi.

- a. ***Contemplation*** adalah seseorang sadar bahwa sesuatu masalah ada dan dengan serius berfikir untuk menanggulangi, tetapi belum komit untuk bertindak.
- b. ***Preparation*** adalah Langkah dimana seseorang berniat untuk mulai bertindak di masa dekat dan mendatang tetapi belum juga bertindak.
- c. ***Action*** adalah Ketika seseorang berubah perilaku dalam rangka memperdaya/memecahkan masalah.
- d. ***Maintenance*** adalah Langkah dimana seseorang memperkuat dan melanjutkan perilaku berubahnya yang dilakukan sebelumnya.

Proses Inovasi Dalam Suatu Organisasi

1. **Inisiasi** mengumpulkan, mengkonsep, merencanakan, mengarahkan; mendahului keputusan untuk mengadopsi.
2. **Implementasi** peristiwa, tindakan, dan keputusan untuk menggunakan inovasi.

Pelaku Inovasi

1. ***Change Agent*** adalah Orang yang mempengaruhi *client* dalam proses adopsi inovasi atas permintaan *change agency*.

2. **Peran *Change Agent*** adalah Sebagai penghubung diantara sistem *change agency* dan sistem masyarakat *client*.

Tugas-Tugas *Change Agent*

1. Memperlancar aliran masuknya inovasi dari change agecy ke masy client.
2. Memperlancar aliran umpan balik thd inovasi yang didifusikan dari masy client ke change agency dlm rangka penyesuaian inovasi yang bersangkutan dg kebutuhan client yang berubah.
3. Memilih informasi-informasi yang relevan dg kebutuhan client dan bisa dipahami mereka.
4. Pekerjaan-pekerjaan lain di masy yang tgsnya mirip dg change agent: guru, penyuluh pertanian, petugas kesehatan, konsultan, dan salesmen.

Urutan Peran Yang Harus Dilaksanakan *Change Agent* Saat Memperkenalkan Inovasi

1. Menumbuhkan kebutuhan *client* untuk berubah.
2. Membangun hubungan saling tukar informasi.
3. Mendiagnosis masalah.
4. Menumbuhkan niat *client* untuk berubah.
5. Mengubah niat menjadi tindakan.
6. Menstabilkan adopsi dan mencegah *discontinuance*.
7. Mencapai hubungan terminal shingga *client* tidak tergantung pada *change agent*.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan *Change Agent*

1. Intensitas usaha *change agent* menghubungi masyarakat client dan *opinion leader*.
2. Berorientasi pada *client*.
3. Kemampuan berempati dengan *client*.
4. Usahnya meningkatkan kemampuan *client* mengevaluasi inovasi yang potensial.

Opinion Leadership

1. *Opinion Leader*

Orang yang memiliki *opinion leadership*.

2. *Opinion Leadership*

Tingkat frekuensi atau kemampuan seseorang untuk secara informal mempengaruhi orang lain agar bersikap dan berperilaku sesuai arah yang diinginkan.

Peran *Opinion Leader*

Menjadi penghubung antara *change agent* (yang umumnya berasal dari luar) dan masyarakat terutama para pengikutnya.

Tugas-Tugas *Opinion Leader*

1. Mengadopsi inovasi secara hati-hati dan arif.
2. Mengamati dan menilai pandangan sebagian besar masyarakat thd inovasi.
3. Meyakinkan masyarakat/pengikutnya untuk mengadopsi inovasi.
4. Mengurangi aspek ketidak pastian yang terkandung dalam inovasi dimata pengikut-pengikutnya.

Karakteristik *Opinion Leader*

1. Menyesuaikan diri dengan norma masyarakat.
2. Lebih cosmopolite dibandingkan dengan pengikutnya.
3. Lebih banyak membaca dibandingkan dengan pengikutnya.
4. Lebih banyak kontak dg change agent dibandingkan dengan pengikutnya.
5. Status sosialnya lebih tinggi dibandingkan dengan pengikutnya
6. Partisipasi sosialnya di masyarakat lebih tinggi dibandingkan dengan pengikutnya.
7. Lebih inovatif dibandingkan dengan pengikutnya.

Jenis *Opinion Leader*

1. ***Opinion Leader Monomorphic*** yaitu yang mengurus satu bidang saja.
2. ***Opinion Leader Polymorphic*** yaitu yang mengurus lebih dari satu bidang.

Karakteristik *Opinion Leader* Yang Berpengaruh Pada Pengikut-Pengikutnya

1. Jaringan difusi interpersonal kebanyakan bersifat ***Homophilous*** punya kesamaan dr segi ideologi, minat, tinggal di komplek yang sama, dll.
2. Apabila jaringan difusi interpersonal bersifat ***Heterophilous*** maka para pengikutnya akan mencari OL yang status sosial ekonomi dan pendidikannya lebih tinggi, lebih cosmopolite, lebih banyak meman-faatkan media, lebih banyak kontak dg change agent, atau lebih inovatif.

Sistem Difusi Terpusat

Keputusan tentang inovasi mana yang didifusikan, bagaimana caranya, dan untuk siapa, dibuat oleh sejumlah pejabat yang memiliki keahlian teknik dan berada dekat dengan pimpinan.

Sistem Difusi Terdesentralisasi

Keputusan tentang inovasi mana yang didifusikan, bgmn caranya, dan untuk siapa, dilakukan bersama oleh para pemakai (*adopter*) di tingkat lokal, dan mereka berperan juga sebagai *change agent*.

Jenis Difusi Inovasi

Jenis Difusi Inovasi dibagi menjadi dua macam, yakni sebagai berikut:

1. Difusi Sentralisasi

Difusi sentralisasi merupakan perpaduan antara kata difusi dan sentralisasi. Jika difusi merupakan penyebaran suatu kebudayaan, teknologi, gagasan atau ide dari satu pihak ke pihak yang lain, sentralisasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yakni penyatuan segala sesuatu ke tempat yang dianggap sebagai pusat.

Secara umum, difusi sentralisasi merupakan segala sesuatu menyangkut kapan dimulainya sebuah inovasi, penilai, hingga saluran komunikasi yang digunakan terkait proses difusi yang dilakukan oleh seorang pemimpin.

2. Difusi Desentralisasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, desentralisasi merupakan penyerahan sebagian wewenang pimpinan

kepada bawahan atau pusat kepada cabangnya. Dalam ranah difusi inovasi, difusi desentralisasi ini dapat diartikan sebagai proses difusi yang dilakukan oleh masyarakat yang bekerjasama dengan beberapa orang yang telah menerima sebuah inovasi.

Karakteristik Difusi Inovasi

Difusi inovasi tentunya memiliki beberapa karakteristik yang dapat mempengaruhi tingkat adopsi dari individu maupun kelompok sosial tertentu, karena tujuan utama dari sebuah difusi inovasi adalah diadopsinya gagasan atau ilmu pengetahuan baik oleh seorang individu atau kelompok tertentu.

Model Inovasi

1. ***Top-Down*** yaitu suatu model dari inovasi pendidikan yang dibuat atau diciptakan oleh pemimpin atau atasan bertujuan untuk para bawahannya.
2. ***Bottom-Up*** yaitu suatu **model dari suatu inovasi** yang dibuat atau diciptakan oleh para bawahannya sebagai hasil yang akan dilaksanakan untuk memajukan prestasi serta kinerja.

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]

BAB II

DIFUSI INOVASI DI BIDANG PENDIDIKAN

Inovasi Dalam Manajemen Kependidikan

Schumpeter mengatakan bahwa usaha adalah menggabungkan antara kreasi dengan melaksanakan suatu inovasi, sehingga individu dapat meningkatkan hasil prestasi, keputusan dan berdampak yang baik bagi pemimpin di dalam suatu perusahaan. Wina Sanjaya berpendapat inovasi adalah sesuatu yang belum pernah ada didalam masyarakat serta dapat menyelesaikan dan memberi suatu solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Kegunaan dari suatu inovasi dalam sistem manajemen yaitu untuk membuat pekerjaan jauh lebih baik serta efisien.

Menurut Gaffar pada tahun 1989 bahwa suatu sitem manajemen pendidikan memiliki manfaat bekerja sama secara bergotongroyong sesuai aturan. Menurut Prajudi Atmosudirdjo pada tahun 1982, mengatakan bahwa manajemen merupakan perbaikan dari tugas pekerjaan yang telah dilakukan oleh bawahannya untuk mencapai hasil yang maksimal.

Perbuatan yang dilakukan pada sistem manajemen merupakan sebuah proses perubahan atau perkembangan merencanakan membuat sustu sistem untuk melaksanak an serta mengevaluasi kinerja. Pada tahun 1986 George R. Terry, mengatakan ada beberapa pedoman didalam suatu sistem manajemen yaitu:

1. Manajemen adalah suatu kegiatan.
2. Manajemen memerlukan hubungan dengan orang lain.
3. Pelaksanaan suatu manajemen bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari perusahaan.

Pada tahun 2004 Suryosubroto mengatakan suatu sistem manajemen pendidikan merupakan suatu langkah yang dimulai dari merencanakan, membuat aturan-aturan, memberi penjelasan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil siswa pada lingkungan sekolah tersebut. Pada tahun 2008 Suharsimi Arikunto dan Lia Yuliana mengatakan bahwa suatu sistem dari manajemen pendidikan merupakan rangkaian kegiatan yang saling berhubungan bekerjasama antara pendidik dan peserta didik didalam lingkungan sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Contoh dari inovasi dalam manajemen pendidikan terlihat dari penggunaan sistem teknologi pada kegiatan di lingkungan sekolah, adanya aplikasi, sistem informatika manajemen sehingga semua aktivitas pembelajaran dapat diketahui tanpa harus pergi ke sekolah.

Sebaiknya semua lingkungan sekolah yang ada di Indonesia mempergunakan sistem aplikasi. Dengan adanya sistem aplikasi tersebut memudahkan bagi peserta didik masyarakat dan pemimpin sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai semua kegiatan sekolah termasuk dalam mengambil suatu keputusan.

Inovasi Dalam Bidang Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bimbingan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa untuk mendapat ilmu serta pengetahuan, dengan tujuan supaya siswa bisa mengerti cara belajar yang baik dan benar. Pembelajaran dapat juga terjadi

disekolah dengan menggunakan sumber belajar yang ada. Pembelajaran dapat membentuk sikap dan moral siswa kearah yang lebih baik. Pembelajaran dapat merubah kepercayaan pada diri siswa kearah yang lebih baik.

Pada tahun 2005 Dimiyati dan Mudjiono mengatakan pembelajaran adalah aktifitas seorang pendidik yang telah tersusun dan dirancang secara instruksional, supaya peserta didik bisa belajar secara bebas, dengan menggunakan sumber belajar yang ada. Pada tahun 2004 Surya mengatakan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa agar bisa merubah perilaku yang baru yang menyeluruh di dalam kehidupannya.

Jenis-Jenis Inovasi Dalam Pembelajaran

1. Pemanfaatan E-Learning

E-learning merupakan singkatan dari **Elektronic Learning**, merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan di dalam ruang kelas melainkan melalui internet. Pembelajaran ini adalah contoh dari inovasi berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan. Pembelajar dengan menggunakan internet dapat diikuti peserta didik walaupun diempat, kota ataupun negara yang berbeda serta pengajarnya tidak bersama tempat pada siswa. Belajar dengan internet dapat menggunakan koneksi jaringan lokal ataupun menggunakan media CD/ atau DVD yang telah tersedia. Semua bahan ajar telah disusun dari awal sampai akhir oleh tim pengajar.

Belajar melalui internet bisa formal ataupun informal. Di dunia e-learning Indonesia, Moodle lebih dikenal fungsinya sebagai *Course Management System* atau

“Learning Management System” (LMS). Dengan tampilan seperti halaman web pada umumnya, Moodle memiliki fitur untuk menyajikan kursus (*course*), dimana pendidik bisa memberi bahan ajar, ujian awal ataupun ujian akhir beserta kewajiban siswa. Semua apa yang ingin diketahui oleh siswa dapat masuk log ke Moodle yang telah disediakan. Semua aktifitas siswa dapat diketahui oleh pendidik walaupun tidak bertatap muka.

2. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif terdiri dari kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai lima siswa. Di dalam kelompok ini terdiri dari beragam kemampuan kognitifnya. Pembelajaran kooperatif mengikuti teori belajar dari Vyangotsky pada tahun 1978. Pembelajaran ini menekankan pada proses kognitif.

Pada pembelajaran kooperatif berguna untuk para siswa agar lebih mudah memahami kegiatan pembelajaran karena dibantu oleh teman yang mempunyai kemampuan. Didalam kegiatan ini akan siswa mendapat manfaat yang besar dalam berkomunikasi dengan teman, menghargain pendapat teman, bisa mengungkapkan pendapat, mempunyai rasa gotongroyong bersama teman.

Menurut Depdiknas Tujuan Kooperatif yaitu:

1. Meningkatkan nilai akademik yaitu dengan belajar bersama teman.
2. Memahami berbagai perbedaan semua teman baik adat istiadat, keadaan sosial, sertai nilai kofnitif.

Ibrahim mengatakan pembelajaran kooperatif mempunyai hasil yang baik terhadap murid yang mendapat nilai kognitif rendah.

Manfaat dari Pembelajaran Kooperatif

1. Dapat menyelesaikan permasalahan serta memberi pendapat kepada temannya.
2. Meningkatkan berpikir yang kritis.
3. Merasa tidak terbebani dalam belajar.

Pada tahun 1995 Slavin mengatakan bahwa belajar dengan cara kooperatif dapat membuat siswa mendapat rasa percaya diri, merubah sifat kearah yang lebih baik.

Difusi Inovasi Dalam Bidang Pendidikan

Secara umum, difusi inovasi diartikan sebagai penyebarluasan dari gagasan inovasi melalui sebuah proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran tertentu dalam rentang waktu tertentu di antara anggota sistem sosial dalam masyarakat. Menurut Everett M. Rogers (1983), difusi inovasi adalah proses untuk mengkomunikasikan suatu inovasi kepada anggota suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dan berlangsung sepanjang waktu.

Dalam hal ini difusi inovasi yang dapat saya usulkan disini adalah penggunaan MOODLE dalam pembelajaran dan dapat dijadikan pengiring untuk mengaplikasikan metode pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini partisipasi aktif siswa sangat ditekankan, dan di luar itu semua skill siswa pun tidak pula ketinggalan untuk ditingkatkan. Siswa menjadi semakin aktif belajar dan tidak ketinggalan pula menguasai teknologi informasi sehingga pembelajaran berjalan dengan lebih bermakna dan skill siswa pun terasah.

Bila ada isu mengenai pendidikan maka kita dapat mengatasinya dan memberi solusi kearah perbaikan dengan menggunakan teknologi secara bergandengan apakah inovasi pendidikan tersebut bisa di manfaatkan.

Solusi untuk memudahkan pekerjaan di bidang manajemen dapat kita atasi dengan mengembangkan sebuah perangkat lunak sendiri, atau memanfaatkan software berbasis open source yang sudah banyak tersedia di internet. Adapun, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dapat diterapkan solusi teknologi seperti e-learning dengan disertai konsep metode pembelajaran kooperatif sebagai sebuah difusi inovasi di bidang pendidikan yang dalam perjalanannya akan melahirkan sebuah permasalahan baru yang lebih kompleks dan selanjutnya akan membutuhkan solusi baru.

BAB III

ELEMEN DIFUSI INOVASI

Seorang ahli yang bernama Rogers mengatakan bahwa ada empat elemen pokok yang terdapat di dalam suatu proses difusi dan inovasi. Empat elemen tersebut adalah:

1. Inovasi

Inovasi berarti suatu gagasan, sebuah ide, sesuatu tindakan atau barang yang dianggap baru oleh masyarakat atau pribadi dari seseorang. Di dalam difusi dan inovasi, sesuatu dari inovasi dapat diartikan sebagai suatu hal yang baru atas dasar bagaimana pendapat atau pandangan seseorang terhadap suatu gagasan merupakan hal yang belum pernah ada atau baru. Searah dengan jalan tersebut, pembaharuan dari timbulnya inovasi dapat mengatakan sesuatu yang bisa diukur baik secara subjektif menurut masyarakat atau diri individu yang bisa menerimanya.

2. Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi merupakan penyampaian pesan atau berita dari pusat berita kepada sopenerimanya. Suatu inovasi dapat diperoleh oleh masyarakat atau diri individu seseorang bila suatu inovasi yang telah diterimanya sudah diketahui atau dibicarakan kepada masyarakat yang lain. Penggunaan saluran komunikasi pada difusi dan inovasi disesuaikan dengan keadaan. Bila untuk masyarakat banyak dengan menggunakan komunikasi massa, akan tetapi bila untuk perorangan digunakan komunikasi perorangan.

3. Jangka Waktu

Jangka waktu masyarakat secara umum dalam difusi inovasi tidak sama ada yang cepat ada yang lambat dalam mengambil suatu keputusan menerima atau menolak terhadap suatu difusi dan inovasi tersebut. Setiap masyarakat mempunyai pandangan yang berbeda dalam mengambil suatu keputusan mengenai difusi maupun inovasi.

4. Sosial

Sistem sosial di masyarakat umum mempunyai tata cara yang berbeda dan dipengaruhi oleh adat istiadat setempat. Jadi masyarakat tersebut mengetahui apa yang baik dan apa yang tidak baik untuk dilakukan. Begitu juga dengan pengertian difusi dan inovasi dalam memecahkan suatu masalah atau memberi suatu pendapat untuk mendapatkan hasil yang baik maka sebaiknya diberikan pengertian yang benar. Sistem Sosiosial ini dapat dilihat dengan jelas bila menduduki suatu jabatan.

Kategori Adopter dalam Teori Difusi Inovasi

Ada lima kategori adopter yaitu:

1. *Innovators*

Inovator dapat diartikan suatu pekerjaan yang bertugas mempromosikan suatu gagasan, suatu metode, atau sesuatu yang dianggap belum pernah ada sebelumnya. Seorang inovator mempunyai sifat yang pemberani tidak takut dalam masalah serta dapat berjiwa besar dalam mengambil suatu keputusan.

2. *Early Adopters (Perintis/Pelopor)*

Seseorang yang memulai hal yang baru dapat disebut sebagai seorang pelopor. Biasanya seorang pelopor mempunyai banyak pengikut serta dianggap orang yang terpendang. Seorang pelopor di dalam kelompok yang dipimpinnya dapat dengan mudah untuk memulai suatu inovasi.

3. *Early Majority (Pengikut Dini)*

Di dalam suatu inovasi terdapat seseorang yang setia dari awal serta memutuskan dengan pertimbangan yang sudah pasti untuk mengambil suatu keputusan itulah yang disebut dengan pengikut dini.

4. *Late Majority (Pengikut Akhir)*

Di dalam suatu inovasi terdapat seseorang yang setia dari awal sampai akhir dengan pertimbangan yang pragmatis terhadap suatu kebenaran serta bermanfaat untuk mengambil suatu keputusan itulah yang disebut dengan pengikut akhir.

5. *Leggards (Kelompok Kolot/ =Tradisional)*

Di dalam suatu inovasi terdapat kelompok yang paling terakhir serta sulit untuk menerima perubahan atau pembaharuan dalam inovasi itulah yang disebut dengan kelompok kolot.

Tahapan Pengambilan Keputusan Inovasi

Langkah-langkah dalam mengambil suatu keputusan di dalam suatu inovasi adalah:

1. Tahap Munculnya Pengetahuan (*Knowledge*)

Langkah awal adanya ilmu pengetahuan mempermudah pemberian suatu gagasan yang baru atau

inovasi yang baru. Manfaat dari inovasi tersebut agar masyarakat dapat mengetahui inovasi itu benar ada, bagaimana cara penggunaannya serta fungsi dari suatu inovasi yang akan diadopsi tersebut.

2. Tahap Persuasi (*Persuasion*)

Pada langkah persuasi setiap individu dapat menerima ataupun menolak suatu inovasi yang baru. Pada langkah ini individu tersebut bisa mengetahui apa keuntungan ataupun kerugian dari inovasi yang akan digunakan oleh individu tersebut.

3. Tahap Keputusan (*Decision*)

Pada langkah dalam mengambil suatu keputusan, setiap individu bisa menerima ataupun menolak suatu inovasi yang baru tersebut. Individu tersebut bisa ataupun tidak dalam mengadopsi dari inovasi yang baru itu. Pada langkah ini dipengaruhi oleh praktik atau kerja yang dulu, perasaan atau keinginan, variasi, serta aturan-aturan yang ada di dalam lingkungan masyarakat.

4. Tahapan Pelaksanaan (*implementation*)

Pada langkah pelaksanaan, yang diharapkan dari masyarakat adalah terjadinya perubahan tingkah laku. Untuk itu bila mengadopsi suatu inovasi yang baru maka sebaiknya melakukan hal tersebut didalam kenyataan.

5. Tahapan Konfirmasi (*Confirmation*)

Pada langkah selanjutnya oknum bisa mereview apakah terus atau tidak menggunakan inovasi tersebut. Bila individu tersebut menghentikan inovasi baru ini karena sudah menemukan hal lain dari inovasi tersebut atau merasa tidak nyaman lagi.

Manfaat Mempelajari Teori Difusi Inovasi

Pada umumnya masyarakat ingin mengetahui apa kegunaan dari suatu inovasi baru untuk membantu segala pekerjaannya, baik keuntungan ataupun kerugiannya.

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]

BAB IV

PERAN BANTUAN DIFUSI INOVASI DALAM IMPLEMENTASI

Dalam konteks pendidikan, ikhtiar pembaharuan dalam bidang pendidikan terus menerus digulirkan, baik di negara-negara maju maupun negara yang masih berkembang, termasuk negara kita. 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 pembelajaran, sumber belajar, pelatihan guru, implementasi kurikulum dan sebagainya yang mempunyai tujuan untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Kesemuanya dimaksudkan agar difusi inovasi yang dilakukan bisa diadopsi dan dimanfaatkan untuk perbaikan dan pemecahan persoalan pendidikan di Tanah Air.

Inovasi sebagai suatu ide, gagasan, praktek atau obyek yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru. 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 atau pun proses tertentu yang terjadi dimasyarakat.

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, dan sebagainya. Dalam hal implementasi inovasi di sekolah, maka peran bantuan sangat penting untuk mensukseskan kegiatan inovasi yang dilakukan.

Tahap implementasi inovasi pendidikan di sekolah melibatkan beberapa stakeholder. Meskipun bila ditanya apakah perlu bantuan atau tidak biasanya sekolah akan memberikan jawaban bahwa bantuan tidak perlu. Namun, kenyataan di lapangan bantuan sangat diperlukan dengan tingkat yang berbeda-beda.

Buku ini membahas peran bantuan dalam penerpaan inovasi pendidikan di tingkat sekolah. Pembahasan berdasarkan kasus yang dimuat oleh Huberman pada tahun 1984 dalam penerapan inovasi di berbagai sekolah di Amerika Serikat. Selanjutnya akan disajikan kondisi di Indonesia terkait dengan topic peran bantuan implementasi pendidikan.

Kebutuhan Bantuan dan Sumber Bantuan

Setelah sebuah inovasi telah diterima oleh sekolah untuk diterapkan, proses penerapan tidak otomatis dapat berjalan sesuai dengan keinginan. Agar sebuah inovasi dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan maka perlu dipastikan bahwa sekolah dapat menerapkan langkah-langkah penerapannya. Tidak jarang, inovasi yang sudah diterimapun masih memerlukan bantuan dalam implementasinya.

Kebutuhan akan perlunya bantuan berbeda dari satu sekolah dengan sekolah yang lain. Kelengkapan

(*completeness*) bantuan oleh Huberman disebut sebagai *presence*. Huberman meneliti peran bantuan bagi inovasi pendidikan yang diterapkan di 12 tempat di Amerika Serikat. Dari 12 tempat tersebut secara garis besar terbagi menjadi 2 dari segi intensitas bantuan yang diberikan yaitu: bantuan tinggi dan bantuan rendah melalui 2 program sponsor yakni NDN (National Diffusion Network) dan IV-C. Muatan inovasi yang diterapkan mulai dari *early childhood, reading/math, law and government, individualized educational planning, social studies, environment, language arts, career education, alternative school, dan vocational education*).

Bantuan yang diberikan untuk penerapan inovasi terbagi atas dua jenis yaitu bantuan yang diberikan berkaitan dengan kegiatan (*event-linked assistance*) dan bantuan yang diberikan tanpa terkait dengan kegiatan, diberikan secara regular (*ongoing assistance*).

Event-linked assistance terdiri atas:

1. Rapat (***In service meetings***), tempat dengan bantuan tinggi mengadakan rapat antara 2 – 4 kali setahun, sedangkan tempat dengan bantuan rendah sama sekali tidak ada rapat seperti ini
2. Kunjungan (***visit***), hanya diberikan kepada tempat dengan bantuan tinggi
3. Rapat panitia (***committee meeting***), ada di empat tempat dengan bantuan tinggi dan dua di tempat dengan bantuan rendah
4. Rapat anggota tim dan fakultas (***team and faculty meeting***), di tempat dengan bantuan tinggi cukup banyak, sedangkan di bantuan rendah hanya ada dua kali rapat kepala sekolah dan satu rapat guru

5. Rapat evaluasi (*evaluation meeting*) juga banyak dilakukan di tempat dengan bantuan tinggi.
6. Pelatihan awal (*pre-start-up*), dilakukan terlepas dari tinggi rendahnya sebuah tempat menerima bantuan.

Ongoing assistance

Ongoing assistance banyak dilakukan di awal namun lama kelamaan frekuensinya menurun seiring berjalannya waktu. Bentuk *ongoing assistance* dapat berupa bantuan dari bahan (*material*), teman (*peers*), bantuan dari orang lain di luar institusi (*individual/agency*), konsultan internal, koordinator program, sekretariat (*building administrator*), petugas/administrator pusat (*central office administrator*).

Secara garis besar, *ongoing assistance* banyak dan lebih tahan lama (*sustained*) diberikan kepada tempat dengan bantuan tinggi daripada tempat dengan bantuan rendah.

Jenis Bantuan dan Pengaruh Khusus Bantuan

3 Jenis Bantuan

Di atas telah banyak disebut-sebut bantuan untuk implementasi inovasi. Sebenarnya jenis bantuan apa yang diberikan selama penerapan inovasi? Jenis bantuan yang dipergunakan dalam implementasi inovasi bervariasi, tergantung dari apa yang dilakukan oleh yang memberikan bantuan (*assister*) selama proses pemberian bantuan. Berikut ini delapan jenis bantuan yang dilakukan oleh *assister*:

1. CON (***Control***): assister menganjurkan penerima bantuan untuk melakukan sesuatu.
2. TTR (***Teaching/training***): assister secara eksplisit menyampaikan informasi, mengembangkan

keterampilan dsb, biasanya dengan cara yang terstruktur.

3. SOL (***Solution giving***): assister memberikan “jawaban”, nasihat, solusi terhadap masalah.
4. RES (***Resource adding***): assister memberikan material, uang, waktu dan sumberdaya lainnya yang diperlukan oleh penerima bantuan.
5. ADV (***Advocacy***): assister secara aktif menyuarakan keinginan penerima bantuan kepada audience yang lain (seperti administrator atau pemberi dana).
6. FAC (***Facilitation***): assister membantu penerima bantuan mencapai tujuan, memberikan dukungan sepanjang proses.
7. INQ (***Inquiring***): assister mengumpulkan data dari penerima bantuan, atau dari situasi penerapan secara umum, dan memberikan feedback dalam bentuk “evaluasi formatif” guna membantu langkah berikutnya.
8. SUP (***Support***): assister memberikan dorongan, penguatan atau dorongan semangat kepada penerima bantuan.

Jenis bantuan ini diberikan kepada penerima bantuan disesuaikan dengan waktu implementasi. Di awal implementasi, antara tempat dengan bantuan tinggi dan bantuan rendah tidak banyak menunjukkan perbedaan dalam hal sumberdaya. Demikian pula dalam hal *control*, *facilitation* dan *training*. Namun *solution givin*, *advocacy* dan *inquiry* sangat terlihat di tempat dengan bantuan tinggi.

Di tahap akhir implementasi semakin terlihat perbedaan bantuan antara tempat dengan bantuan tinggi dan bantuan rendah. *Control* masih ada sedangkan di tempat rendah tak

terlihat. *Training* dan *solution giving* tetap erlanjut. *Facilitation* dan *support* agak menurun meskipun tidak terlalu ekstrim. *Advocacy* and *inquiry* juga masih nampak. Sedangkan di tempat dengan bantuan rendah, situasinya sangat berbeda. Tidak ada *control* dan *inquiry*. *Training* dan *advocacy* hanya terdapat di satu tempat.

1. Pengaruh Khusus Bantuan

Bagaimana pengaruh berbagai jenis bantuan ini terhadap kelangsungan program yang diberikan inovasi di sekolah? Tentu saja bantuan ini memiliki dampak yang bermacam-macam dan berpengaruh di awal maupun di akhir implementasi. Secara garis besar, pengaruhnya dapat dibagi tiga: pengaruh terhadap inovasi dan penggunaannya, pengaruh bagi individu, dan pengaruh bagi sekolah sebagai sebuah organisasi.

Semua tempat menunjukkan pengaruh pada level individu, dari perolehan keyakinan sampai kepada peningkatan pemahaman dan tindak lanjut praktik. Semua tempat (kecuali dua tempat) menunjukkan pengaruh terhadap organisasi dari penyelesaian konflik hingga hubungan dengan lingkungan. Dari semua 12 tempat, mengindikasikan analisis awal bahwa terdapat pengaruh yang lebih luas di tempat dengan bantuan tinggi daripada di tempat dengan bantuan rendah. Secara ringkas dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan pengaruh bantuan jangka pendek dan jangka panjang terhadap domain bantuan.

Pengaruh terhadap	Tempat dengan bantuan tinggi (N=6)				Tempat dengan bantuan rendah (N=6)			
	<i>Ongoing</i>		<i>Event-linked</i>		<i>Ongoing</i>		<i>Event-linked</i>	
	Jangka pendek	Jangka panjang	Jangka pendek	Jangka panjang	Jangka pendek	Jangka panjang	Jangka pendek	Jangka panjang
Inovasi dan penggunaannya	25 ●	24 ● ● ●	12	20 ● ●	11 ●	16 ● ●	3 ●	5 ●
Individu	39 ● ●	28 ● ● ● ●	17 ● ●	22 ● ● ●	19 ●● ●● ●● ●	10 ●	10 ● ● ● ● ●	12 ● ● ● ●
Organiasi	12	11 ● ●	9	13	4 ●	0	0	0

● → pengaruh negative/tidak diinginkan.

Total cell merupakan jumlah pengaruh termasuk efek *negative*.

Antesenden Bantuan dan Konsekuensi Bantuan

1. Antesenden Bantuan

Diduga bahwa inovasi yang melibatkan ukuran besar yang membutuhkan banyak perubahan pada praktik pengguna dan yang kurang sesuai dengan kondisi kelas dan organisasi akan cenderung membutuhkan adanya bantuan. Demikian juga, skala dana, komitmen kantor pusat terhadap perubahan dan kemauan panitia berhubungan dengan berapa banyak bantuan yang dibutuhkan. Dana besar tentu saja dibutuhkan untuk inovasi skala besar. Kemauan administrator untuk mengizinkan pengguna mengadakan perubahan terkait inovasi juga berpengaruh terhadap jumlah bantuan. Secara detail dapat dilihat di Tabel 2.

Secara umum, bantuan nampaknya dibutuhkan untuk inovasi skala besar dengan bantuan dana yang sedang, dengan kemauan panitia memberikan kebebasan bagi pengguna mengadakan perubahan terhadap inovasi.

2. Konsekuensi Bantuan

Secara umum, sejumlah bantuan yang besar nampaknya dibutuhkan untuk “memperlancar” implementasi di tahap awal, dan menghasilkan praktik yang stabil di tahap berikutnya. Bantuan dengan intensitas sedikit diperlukan untuk inovasi yang bersifat lebih kecil, yang mungkin dapat berjalan lancar meskipun tanpa bantuan jika didesain dengan bagus.

Tempat dengan bantuan tinggi menunjukkan lebih banyak hasil daripada tempat dengan bantuan rendah. Bantuan yang efektif lebih berorientasi kepada pengguna daripada kepada inovasi atau pemberi bantuan. Bantuan juga lebih banyak jika inovasinya

skala besar dengan dana sedang. Namun, bantuan yang banyak tidak serta merta menghasilkan implementasi yang mudah di tahap awal implementasi, bantuan tidak mampu menghapus efek kecemasan dari tuntutan inovasi. Tentu saja bantuan yang sedikit mengakibatkan implementasi yang kurang mulus, khususnya jika inovasinya sangat sulit. Namun, inovasi yang tidak terlalu sulit biasanya dicapai dengan lancar di tahap awal tanpa banyak bantuan. Inovasi yang besar memerlukan bantuan yang berkelanjutan untuk stabilisasi praktik, sedangkan inovasi kecil tidak demikian.

Tabel 2. Antesenden dan konsekuensi bantuan

Tempat/skala bantuan	Kondisi Antisenden							<i>Presence</i> bantuan keseluruhan	Konsekuensi	
	Skala inovasi	Praktik perubahan yang diperlukan	Kesesuaian organisasi –kelas	Permintaan implemen-tasi	Skala dana (\$)	Komit-men kantor pusat	Kemampuan panitia (<i>latitude</i>)		Kelancaran	Stabilisasi praktik (tahap lanjut implementasi)
Bantuan banyak										
Masepa (NDN)	Besar	Banyak	Sedang-bagus	12	30-50k	Tinggi	Rendah	TINGGI	Tidak lancar	Sedang
Plummet (IV-C)	Besar	Sedang-banyak	Bagus-kurang	12	300k	Tinggi	Tinggi	TINGGI	Tidak lancar	Sedang
Carson (IV-C)	Besar	Banyak	Sedang-bagus	12	96k	Tinggi	Sedang	SEDANG-TINGGI	Agak lancar	Sedang
Tindale (IV-C)	Besar-sedang	Banyak	Sedang	12	87k	Tinggi	Rendah	SEDANG-TINGGI	Agak lancar	Tinggi
Perry Parkdale (NDN)	Sedang	Sedang-banyak	Sedang	10	300k	Sedang	Tinggi	SEDANG-TINGGI	Campur	Sedang-tinggi

Tempat/skala bantuan	Kondisi Antisenden							<i>Presence</i> bantuan keseluruhan	Konsekuensi	
	Skala inovasi	Praktik perubahan yang diperlukan	Kesesuaian organisasi –kelas	Permintaan implementasi	Skala dana (\$)	Komitmen kantor pusat	Kemampuan panitia (<i>latitude</i>)		Kelancaran	Stabilisasi praktik (tahap lanjut implementasi)
Banestown (NDN)	Kecil - sedang	Banyak	Sedang	10	5.6k	Tinggi	Tinggi	SEDANG	Tidak lancar	Sedang
Di awal, lalu sedikit										
Lido (NDN)	Kecil	Sedang	Sedang	7	6.1k	Rendah	Tinggi	RENDAH-SEDANG	Cukup lancar	Sedang-tinggi
Astoria (NDN)	Kecil	Sedikit	Bagus	3	0	Tinggi	Tinggi	RENDAH-SEDANG	Lancar	Tinggi
Calston (NDN)	Kecil	Sedang	Kurang	9	0	Sedang-Tinggi	Sedang-tinggi	RENDAH-SEDANG	Campur	Sedang-tinggi
Hampir tidak ada										
Dun Hollow (IC-C)	Kecil	Sedikit	Kurang	7	0	Rendah	Sedang	RENDAH	Agak lancar	Rendah

Tempat/skala bantuan	Kondisi Antisenden							<i>Presence</i> bantuan keseluruhan	Konsekuensi	
	Skala inovasi	Praktik perubahan yang diperlukan	Kesesuaian organisasi –kelas	Permintaan implementasi	Skala dana (\$)	Komitmen kantor pusat	Kemampuan panitia (<i>latitude</i>)		Kelancaran	Stabilisasi praktik (tahap lanjut implementasi)
Proville (IV-C)	Sedang	Sedikit	Sedang	7	180k	Tinggi-rendah	Tinggi	RENDAH	Tidak lancar	Rendah
Burton (NDN)	Kecil	Sedikit	Bagus	3	3.1k	Sedang-tinggi	Tinggi	RENDAH	Lancar	Sedang

Peran Bantuan Di Tahap Lanjut Implementasi

Keberadaan bantuan dalam implementasi di atas merupakan gambaran saat implementasi diterapkan di awal untuk mencapai apa yang disebut penguasaan praktik (*practice mastery*). Namun sebenarnya penguasaan praktik itu sendiri membutuhkan proses setelah implementasi dijalankan. Proses penguasaan ini memerlukan waktu yang tidak pendek yaitu sekitar 2 tahun, seringnya 18 bulan, di tempat inovasi yang kecil memerlukan waktu lima atau enam bulan. Setelah penguasaan diperoleh, maka energi banyak digunakan untuk melancarkan, menghaluskan dan memperluas komponen utama. Namun, sebenarnya penguasaan tak pernah selesai karena pengguna selalu mencari tugas yang lebih menantang dan juga karena inputnya (misal populasi siswa baru) berubah atau karena dengan menyelesaikan satu masalah membawa kepada masalah baru yang belum terpecahkan.

Dari sekian banyak tempat, secara umum dapat dikatakan bahwa rasa tidak aman akan membawa ke rasa aman, keragu-raguan kepada percaya diri, dan kegelisahan kepada pengendalian (control). Dari data yang ada, dapat dikemukakan di sini bahwa terkait dengan tingkat penguasaan praktik terdapat profil yang berhubungan dengan (1) perasaan, (2) tingkat pemahaman praktik, (3) katalog tentang bagian yang dikuasai dan bagian yang meragukan, (4) tugas utama yang dilaksanakan, (5) masalah atau hal-hal yang tersisa.

Dari segi perasaan terdapat empat tingkat yang dialami pengguna:

1. Rasa “nyaman” diperoleh ketika sudah merasa menguasai teknik baru;
2. Rasa percaya diri, setelah memperoleh hasil yang baik dari inovasi yang telah dilakukan;

3. Rasa mampu mengontrol, setelah dapat menguasai dengan “caranya sendiri”;
4. Rasa puas, setelah mengetahui siswa mengalami perubahan sikap atau kinerja.

Dari segi pemahaman, inovasi baru dapat dipahami setelah berjalan sekian waktu dalam implementasi. Belajar mengenai inovasi berarti belajar apa yang bisa dilakukan dengan inovasi tersebut, dan dengan melakukannya menghasilkan pemahaman yang lebih terpadu tentang cara kerjanya. Dari segi bagian yang dikuasai menunjukkan variasi. Bahkan setelah kurun waktu 18 bulan masih ada bagian yang memerlukan penguasaan khususnya bagian yang kompleks, Semakin kompleks tugas maka semakin lama waktu dibutuhkan untuk menguasainya.

Dari segi tugas yang dilaksanakan, pengguna ditanya apa saja yang dilakukan untuk dapat melakukan tugas selama tahap lanjut implementasi. Jawaban yang diperoleh dapat dikategorikan dalam enam kategori:

1. ***Reaching Up***, pengguna meluangkan banyak waktu untuk menguasai bagian yang kompleks dari proyek;
2. ***Improving*** dan ***debugging***, pengguna fokus kepada hal-hal yang mungkin menimbulkan kesalahan sehingga dapat menghindarinya;
3. ***Refining***, pengguna membiasakan diri dengan praktik yang sudah dikuasai;
4. ***Integrating***, pengguna menyatukan apa yang diperoleh dengan pengetahuan yang sudah dikuasai;
5. ***Adapating***, pengguna mengadaptasi praktik yang dikuasai sehingga nyaman dipergunakan;

6. **Extending**, pengguna memperluas praktik yang dikuasai dengan pengetahuan yang relevan.

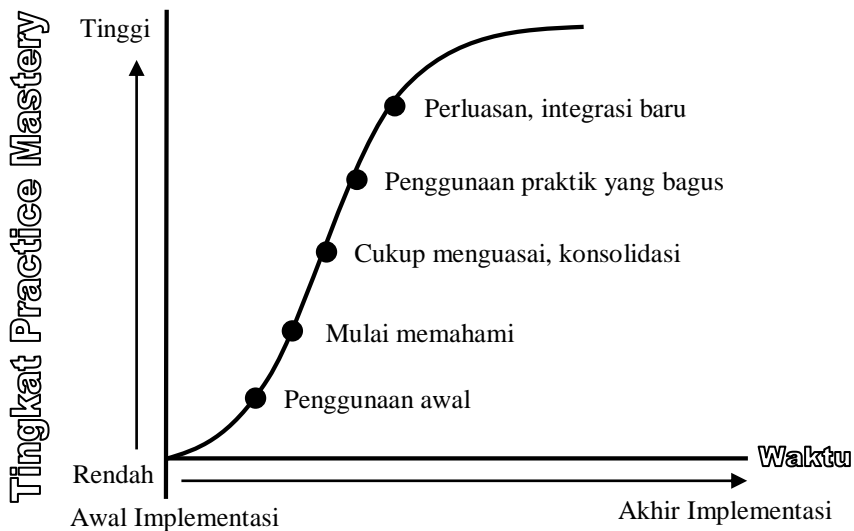
Dari segi permasalahan dan hal-hal yang perlu dipikirkan lebih lanjut adalah:

1. Efisiensi manajemen;
2. Dampak kepada siswa;
3. Kolaborasi dengan pihak lain terkait dengan inovasi;
4. Fokus ulang, dengan mempertimbangkan perubahan besar, penggantian dan alternatif.

Proses Penguasaan Praktik, Stabilisasi dan Kelanjutan Program

Proses penguasaan praktik inovasi di sekolah menunjukkan kurva S (*S-shaped*), mirip dengan proses adopsi yang digambarkan dalam Rogers (2003). Di awal implementasi pengguna belum begitu memahami praktik yang diperkenalkan, namun seiring berjalan waktu, mereka mulai bisa dan ketika sudah paham maka untuk tahap selanjutnya waktu yang dibutuhkan untuk memahami aspek lain lebih singkat karena pengguna lebih bergairah dalam mencoba praktik baru. Kemajuan ini mengikuti model klasik (*S-shaped*) mengikuti pola praktik-ekspan-praktik dengan memberi perhatian kepada pengertian bahwa individu bisa saja mempunyai tahap yang berbeda untuk aspek tertentu. (Grafik 1)

Model ini juga mengingatkan kepada kita bahwa penguasaan praktik tidak bersifat linear. Terdapat fase di mana seseorang mengalami perlambatan dalam menguasai sesuatu, lalu berusaha memahami aspek yang sedang dipelajari dan selanjutnya dapat memahaminya.



Grafik 1. Tahap Kemajuan Penguasaan Praktik

Setelah inovasi diimplementasikan maka biasanya masalah berpindah ke level organisasi apakah hendak melanjutkan atau menghentikan praktik tersebut di sekolah. Sebuah inovasi yang sudah dikuasai, bahkan mungkin sudah terbukti efektif, belum tentu menjamin kelanjutannya. Sebaliknya, praktik mungkin tidak begitu bagus dikuasai oleh pengguna namun oleh sekolah tetap dilanjutkan karena alasan politis. Yang pasti, jika sebuah praktik instruksional terbukti lebih baik daripada model yang lama, langkah logis berikutnya adalah diserahkan kepada pihak administrator untuk menyimpulkan bahwa praktik tersebut perlu diinstitusionalisasikan. Namun politik pendidikan memiliki jalur yang tidak lumrah. Di salah satu tempat, Lido misalnya di mana proyek ilmu lingkungan banyak memperoleh apresiasi dari pihak pimpinan, siswa dan guru namun

akhirnya tidak dilanjutkan karena kurangnya dukungan dari kepala sekolah yang baru dan pengawas yang tidak tegas. Hal ini membuktikan bahwa penguasaan atau dukungan dari pengguna di satu sisi dan keputusan pihak administrasi yang menentukan untuk melanjutkan atau menghentikan inovasi di lain pihak tidak selalu sejalan.

Peran bantuan pada tahap implementasi inovasi pendidikan secara umum memiliki keuntungan dalam mempercepat penerimaan inovasi. Meskipun bantuan perlu namun tidak otomatis menghilangkan kegelisahan yang sering terjadi di awal tahap implementasi. Jenis, waktu, dan intensitas bantuan mempengaruhi kualitas bantuan inovasi.

Keberterimaan (*acceptedness*) sebuah inovasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dalam lingkup sekolah. Khusus tindak lanjut inovasi faktor lain di luar konsep inovasi juga terlibat, seperti faktor politis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida Vitalaya S, Hubis, dkk. 2010. *Komunikasi Inovasi ed 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Fajar Interpretama Offset.
- Dhewanto, Wawan, dkk. 2014. *Manajemen Inovasi: Peluang Sukses Menghadapi Perubahan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Everett M. Rogers. 1983. *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press. Harvard Business Essentials Series.
2003. *Managing Creativity and Innovation*. America: Harvard Business School Publishing Corporation.
- Garna, Judistira K. 1992. *Teori-Teori Perubahan Sosial*. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Hanafi. 1981. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Usaha Offset Printing.
- Harun, Rochajat & Ardianto, Elvinaro. 2017. *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial: Perspektif Dominan, Kaji Ulang, dan Teori Kritis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Huberman, A. Michael and Miles, Mathew N.B. 1984. *Innovation Up Close How School Improvement Works*. New York: Plenum Press.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran, Jilid 1 dan 2*. Jakarta: PT. Indeks Kelompok
- Rogers, M. Everett. 2003. *Diffusion of Innovations* 5th Ed. New York Free Press.



ukipressdigital.uki.ac.id



UKI PRESS

Pusat Penerbit dan Pencetakan
Universitas Kristen Indonesia
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang
Jakarta Timur 13630

ISBN 978-623-8737-57-4



9

786238

737574