

INOVASI PENDIDIKAN



Desi Sijabat, S.Pd., M.Pd
Minar Trisnawati Tobing, S.Pd., M.Pd
Rina Devi Romauli Siahaan, S.Sos., M.Pd
Junifer Siregar, S.Pd., M.Pd
Eva Pasaribu, S.Pd., M.Pd
Yanti Arasi Sidabutar, S.Pd., M.Pd
D. Yuliana Sinaga, S.Pd., M.Pd
Lampola Sitorus P., S.Pd., M.Si





INOVASI PENDIDIKAN

Desi Sijabat, S.Pd., M.Pd ■ Minar Trisnawati
Tobing, S.Pd., M.Pd ■ Rina Devi Romauli Siahaan,
S.Sos., M.Pd ■ Junifer Siregar, S.Pd., M.Pd ■ Eva
Pasaribu, S.Pd., M.Pd ■ Yanti Arasi Sidabutar,
S.Pd., M.Pd ■ D. Yuliana Sinaga, S.Pd., M.Pd ■
Lampola Sitorus P, S.Pd., M.Si

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA

PASAL 72
KETENTUAN PIDANA SANKSI PELANGGARAN

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,- (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).

Inovasi Pendidikan

Hak Cipta © 2024 pada penulis.

Penulis

. Desi Sijabat, S.Pd., M.Pd ■ Minar Trisnawati
Tobing, S.Pd., M.Pd ■ Rina Devi Romauli
Siahaan, S.Sos., M.Pd ■ Junifer Siregar,
S.Pd., M.Pd ■ Eva Pasaribu, S.Pd., M.Pd ■
Yanti Arasi Sidabutar, S.Pd., M.Pd ■ D.
Yuliana Sinaga, S.Pd., M.Pd ■ Lampola
Sitorus P, S.Pd., M.Si

Editor

. Maria Barus, S.Pd., M.Pd

Setting dan Layout

. Tim Penerbit

Desainer Sampul

. Tim Penerbit

Cetakan 1

. Januari 2024

Diterbitkan oleh

. CV. Edupedia Publisher

Alamat

. Jl. Trajaya, Palasah, Kab. Majalengka, Jawa Barat

Telp/WA. 0822-1856-0919

edupedia.publisher@gmail.com

ISBN

. 978-623-8442-82-9

Anggota IKAPI No. 465/JBA/2023

Dilarang keras mengutip, menjiplak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Penerbit Edupedia Publisher.

© HAK CIPTA DILINDUNGI OLEH UNDANG-UNDANG

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya Buku ini dengan judul Inovasi Pendidikan adalah melalui inovasi pendidikan guru dapat mengakses sumber daya pembelajaran, alat evaluasi, dan platform kolaboratif.

Dengan adanya inovasi pembelajaran maka proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Inovasi pendidikan penting karena membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berkembang. Dalam era digital ini, inovasi pendidikan juga diperlukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

Buku ini berisi ide, suatu gagasan, produk, atau pekerjaan baru yang dapat digunakan sebagai pembaharu untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah dalam dunia pendidikan. Inovasi di bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan dan menyasar kualitas pendidikan.

Urgensi inovasi pendidikan adalah: Pembaruan pendidikan sebagai tanggapan baru terhadap masalah pendidikan dan Inovasi pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dan ekonomis.

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Pematangsiantar, Januari 2024

Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
Bab I: Konsep Inovasi Pendidikan.....	1
A. Pengertian Inovasi.....	1
B. Karakteristik Inovasi.....	6
C. Tujuan Inovasi Pendidikan.....	10
D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan.....	12
E. Faktor-Faktor yang harus Diperhatikan dalam Inovasi Pendidikan.....	17
Bab II: Hakikat Inovasi Pendidikan.....	25
A. Pengertian Inovasi Pendidikan.....	25
B. Urgensi Inovasi dalam Pendidikan.....	32
C. Manfaat Inovasi Pendidikan.....	46
D. Sasaran Program Inovasi Pendidikan.....	57
Bab III Karakteristik Inovasi Pendidikan.....	76
A. Karakteristik Inovasi Pendidikan.....	77
B. Manfaat Karakteristik Inovasi Pendidikan.....	85
Bab IV: Proses Inovasi Pendidikan.....	91
A. Pengertian Inovasi Pendidikan.....	91
B. Model Proses Inovasi Pendidikan.....	95
C. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Proses Inovasi Pendidikan.....	95
D. Hakikat Difusi Dan Diseminasi Inovasi Pendidikan.....	101
E. Proses Keputusan Inovasi.....	114
Bab V: Proses Keputusan dan Proses Inovasi Pendidikan.....	133
A. Pengertian Keputusan Inovasi Pendidikan.....	133
B. Tipe Keputusan Inovasi.....	145
C. Pengertian Proses Inovasi Pendidikan.....	148

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Inovasi Pendidikan	157
Bab VI: Inovasi Kurikulum.....	171
A. Inovasi Berbasis Kompetensi.....	171
B Inovasi Kurikulum Berbasis Masyarakat	179
C Inovasi Kurikulum Berbasis Keterpaduan..	189
Bab VII: Model-Model Inovasi	202
A. Pengertian Model.....	202
B. Karakteristik Model Pembelajaran.....	205
C. Model-Model Pembelajaran Inovatif	209
Bab VIII: Implementasi Inovasi Pendidikan di Institusi Pendidikan.....	226
A. Studi Kasus Implementasi Inovasi Pendidikan	226
B. Pengelolaan Sumber Daya Implementasi Inovasi Pendidikan di Sekolah	233

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pribadi Inovatif Untuk Perubahan Sosial Masyarakat Modern	43
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengelolaan Kurikulum Berbasis Sekolah.....	175
---	-----

BAB I

Konsep Inovasi Pendidikan

Desi Sijabat, S.Pd., M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
desisijabat9@gmail.com

A. Pengertian Inovasi

Inovasi berasal dari kata innovation (bahasa inggris) sering di terjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan, tetapi ada yang menjadikan kata innovation menjadi kata indonesia yaitu inovasi. Menurut David G. Gliddon (Uhar Suharsaputra, 2013: 315), innovation is a new idea, or an idea perceived as new that can create progressive change.

Secara garis besar inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang disarankan atau diamati sebagai suatu hal yang bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention ataupun discovery. Inovasi dilakukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu atau mencapai suatu tujuan tertentu. Adapun pengertian inovasi pendidikan menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut.

1. Ibrahim

Ibrahim (1988) mengemukakan bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *inverse* (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

2. Santoso S. Haryono

Santoso S. Hamijoyo mengemukakan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif yang berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta di sengaja untuk diusahakan dalam meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.

3. Tilaar

Inovasi pendidikan menurut Tilaar harus didukung oleh kesadaran masyarakat untuk menuju perubahan. Karena apabila suatu

masyarakat tersebut belum berkehendak dalam suatu sistem pendidikan yang diinginkannya, maka suatu perubahan atau inovasi pendidikan tidak akan mungkin terjadi. Namun, apabila masyarakat tersebut telah merasakan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu keharusan dan hal yang penting, maka hal tersebut akan melahirkan pemikiran-pemikiran dan pelaksanaan inovasi pendidikan.

4. Mattew B. Miller

"To give more concreteness the universe called "educational innovations" some samples are described below. They are organized according to the aspect of a social system which they appear to be most clearly associated. In most cases social system involved should be taken to be that of a school or cell although some innovations take place within the context of many larger systems."

Dari definisi tersebut dapat dijabarkan beberapa istilah yang menjadi kunci pengertian inovasi pendidikan, sebagai berikut.

- a. Baru, dalam inovasi dapat diartikan apa saja yang belum dipahami, diterima atau

dilaksanakan oleh penerima inovasi, meskipun mungkin bukan baru lagi bagi orang lain. Akan tetapi, yang lebih penting dari sifatnya yang baru ialah sifat kualitatif berbeda dari sebelumnya.

- b. Kualitatif, berarti inovasi itu memungkinkan adanya reorganisasi atau pengaturan kembali unsur-unsur dalam pendidikan. Jadi, bukan semata-mata penjumlahan atau penambahan unsur-unsur setiap komponen. Tindakan menambah anggaran belanja supaya lebih banyak mengadakan murid, guru, kelas, dan sebagainya, meskipun perlu dan penting, bukan merupakan tindakan inovasi. Akan tetapi, tindakan mengatur kembali jenis dan pengelompokan pelajaran, waktu, ruang kelas, cara-cara menyampaikan pelajaran, sehingga dengan tenaga, alat, uang, dan waktu yang sama dapat menjangkau sasaran siswa yang lebih banyak dan dicapai

kualitas yang lebih tinggi adalah tindakan inovasi.

- c. Hal, yang dimaksud dalam definisi tadi banyak sekali, meliputi semua komponen dan aspek dalam subsistem pendidikan. Hal-hal yang diperbaharui pada hakikatnya adalah ide atau rangkaian ide. Termasuk hal yang diperbaharui ialah buah pikiran, metode, dan teknik bekerja, mengatur, mendidik, pembuatan, peraturan, norma, barang, dan alat.
- d. Kesengajaan, merupakan unsur perkembangan baru dalam pemikiran para pendidik dewasa ini. Pembatasan arti secara fungsional ini lebih banyak mengutarakan harapan kalangan pendidik agar kita kembali pada pembelajaran (learning) dan pengajaran (teaching), dan menghindarkan diri dari pembaharuan perkakas (gadgeteering).
- e. Meningkatkan kemampuan, mengandung arti bahwa tujuan utama inovasi adalah kemampuan sumber-sumber tenaga,

uang, dan sarana, termasuk struktur dan prosedur organisasi. f. Tujuan, yang direncanakan harus dirinci dengan jelas tentang sasaran dan hasil-hasil yang ingin dicapai, yang sedapat mungkin dapat diukur untuk mengetahui perbedaan antara keadaan sesudah dan sebelum inovasi dilaksanakan. Dari uraian tersebut, dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan inovasi di bidang pendidikan adalah usaha mengadakan perubahan dengan tujuan untuk memperoleh hal yang lebih baik dalam bidang pendidikan

B. Karakteristik Inovasi

Cepat lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Dalam *diffusion of innovation* menurut Everett M. Rogers (1993: 14-16) mengemukakan karakteristik inovasi sebagai berikut:

1. Relative advantage (Keunggulan relatif)

Para pengguna inovasi akan menilai apakah suatu inovasi itu relatif menguntungkan atau lebih unggul dibanding yang lainnya atau tidak. Untuk pengguna inovasi yang menerima secara cepat suatu inovasi, akan melihat inovasi itu sebagai sebuah keunggulan.

Keunggulan relatif adalah derajat dimana suatu inovasi dianggap lebih baik dan unggul dari yang pernah ada sebelumnya. Hal ini dapat diukur dari beberapa segi, seperti segi ekonomi, sosial, kenyamanan, kepuasan dan lain-lain. Semakin besar keunggulan relatif dirasakan oleh pengadopsi, maka semakin cepat inovasi tersebut dapat diadopsi.

2. Compatibility (Kompatibilitas/Konsisten)

Kompatibilitas adalah derajat dimana inovasi tersebut dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang berlaku, pengalaman masa lalu dan kebutuhan pengadopsi. Sebagai contoh, jika suatu inovasi atau ide baru tertentu tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku, maka inovasi itu tidak dapat diadopsi dengan mudah sebagaimana halnya dengan inovasi yang sesuai (compatible). Pengguna

inovasi (adopter) juga akan mempertimbangkan pemanfaatan inovasi berdasarkan konsistensinya pada nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhannya.

3. Complexity (Kompleksitas/kerumitan)

Kompleksitas adalah derajat dimana inovasi dianggap sebagai suatu yang sulit untuk dipahami dan digunakan. Beberapa inovasi tertentu ada yang dengan mudah dapat dimengerti dan digunakan oleh pengadopsi dan ada pula yang sebaliknya.

Semakin mudah dipahami dan dimengerti oleh pengadopsi, maka semakin cepat suatu inovasi dapat diadopsi.

4. Trialability (Kemampuan untuk dapat diuji)

Trialability adalah derajat dimana suatu inovasi dapat diuji-coba batas tertentu. Suatu inovasi yang dapat di uji-cobakan dalam seting sesungguhnya umumnya akan lebih cepat diadopsi. Seberapa jauh inovasi tersebut bisa diujicobakan di sekolah-sekolah atau di lembaga pendidikan. Jadi, agar dapat dengan cepat diadopsi, suatu inovasi sebaiknya harus mampu menunjukkan (mendemonstrasikan) keunggulannya.

Kemampuan untuk dapat diuji bertujuan untuk mengurangi ketidakpastian. Mempunyai kemungkinan untuk diuji coba terlebih dahulu oleh para adopter untuk mengurangi ketidakpastian mereka terhadap inovasi itu.

5. Observability (Kemampuan untuk dapat diamati)

Observability adalah derajat dimana hasil suatu inovasi dapat terlihat oleh orang lain. inovasi tersebut dapat diperlihatkan secara nyata hasilnya kepada para peserta didik dan Apakah kita bisa melihat variasi-variasi saat mengaplikasikan inovasi tersebut. Semakin mudah seseorang melihat hasil dari suatu inovasi, semakin besar kemungkinan orang atau sekelompok orang tersebut mengadopsi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin besar keunggulan relative, kesesuaian (compatibility); kemampuan untuk diuji cobakan dan kemampuan untuk diamati serta semakin kecil kerumitannya, maka semakin cepat kemungkinan inovasi tersebut dapat diadopsi. Dengan kemampuan untuk diamati akan mendorong

adopter untuk memberikan penilaian apakah inovasi itu mampu meningkatkan status sosial mereka di depan orang lain sehingga dirinya akan dianggap sebagai orang yang inovatif. Seorang inovator pendidikan harus mengetahui dan memahami karakteristik inovasi pendidikan agar tidak sia-sia dalam pelaksanaannya. Di saat kita membuat inovasi, kita harus yakin dulu apakah inovasi tersebut efisien, dapat diuji, dapat diamati, pasti dan bermanfaat atau tidak. Jika tidak memenuhi ke lima kriteria di atas, hendaknya kita berfikir seribu kali untuk memperkenalkan produk inovasi kita kepada publik.

C. Tujuan Inovasi Pendidikan

Tujuan utama inovasi, adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan

pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya. Secara sistematis arah tujuan inovasi pendidikan Indonesia, adalah:

1. Mengejar berbagai ketinggalan dari berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pada akhirnya pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan berbagai kemajuan tersebut.
2. Mengusahakan terselenggarakannya pendidikan di setiap jenis, jalur, dan jenjang yang dapat melayani setiap warga Negara secara merata dan adil.
3. Mereformasi sistem pendidikan Indonesia yang lebih: efisien dan efektif, menghargai kebudayaan nasional, lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan, mengokohkan identitas dan kesadaran nasional, menumbuhkan masyarakat gemar belajar, menarik minat peserta didik, dan banyak menghasilkan lulusan yang benar-benar diperlukan untuk berbagai bidang

pekerjaan yang ada di kehidupan masyarakat.

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Inovasi Pendidikan

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah adalah suatu sub sistem dari sistem sosial. Jika terjadi perubahan dalam sistem sosial, maka lembaga pendidikan formal tersebut juga akan mengalami perubahan, maka hasilnya akan berpengaruh terhadap sistem sosial. Oleh karena itu suatu lembaga pendidikan memunyai beban yang ganda yaitu melestarikan nilai-nilai budaya tradisional dan juga mempersiapkan generasi muda agar dapat menyiapkan diri menghadapi tantangan kemajuan jaman. Motivasi yang mendorong perlunya diadakan inovasi pendidikan jika dilacak biasanya bersumber pada dua hal yaitu: 9 a. Kemauan sekolah (lembaga pendidikan) untuk mengadakan respon terhadap tantangan kebutuhan masyarakat. b. Adanya usaha untuk menggunakan sekolah (lembaga pendidikan) untuk memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat.

Antara lembaga pendidikan dan sistem sosial terjadi hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Misalnya suatu sekolah telah dapat sukses menyiapkan tenaga yang terdidik sesuai dengan kebutuhan masyarakat, maka dengan tenaga terdidik berarti tingkat kehidupannya meningkat, dan cara bekerjanya juga lebih baik. Tenaga terdidik akan merasa tidak puas jika bekerja yang tidak menggunakan kemampuan intelegnya, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan lapangan pekerjaan. Dengan demikian akan selalu terjadi perubahan yang bersifat dinamis, yang disebabkan adanya hubungan interaktif antara lembaga pendidikan dan masyarakat. Agar kita dapat lebih memahami tentang perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan dapat kita gali dari tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah, yaitu: Kegiatan belajar mengajar, Faktor internal dan eksternal, dan Sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan).

1. Faktor kegiatan belajar mengajar

Yang menjadi kunci keberhasilan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar ialah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan tertentu, yang terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional dan tujuan Institusional yang telah dirumuskan. Tetapi dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian. Sebagai alasan mengapa seseorang harus memandang tugas guru dalam mengajar mengandung banyak kelemahan tersebut, antara lain dikemukakan bahwa:

- a. Keberhasilan tugas guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar

- sangat ditentukan oleh hubungan interpersonal antara guru dengan siswa
- b. Belum ada kriteria yang baku tentang bagaimana pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang efektif.
 - c. Dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan belajar mengajar, guru menghadapi sejumlah siswa yang berbeda satu dengan yang lain baik mengenai kondisi fisik, mental intelektual, sifat, minat, dan latar belakang sosial ekonominya.
 - d. Guru juga menghadapi tantangan dalam usahanya untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, yaitu tanpa adanya keseimbangan antara kemampuan dan wewenangnya mengatur beban tugas yang harus dilakukan, serta tanpa bantuan dari lembaga dan tanpa adanya insentif yang menunjang kegiatannya.

Dengan adanya kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pengelolaan kegiatan

belajar mengajar tersebut maka perlunya ada inovasi pendidikan untuk mengatasi kelemahan tersebut, atau bahkan dari sudut pandang yang lain dapat juga dikatakan bahwa dengan adanya kelemahan-kelemahan itu maka sukar penerapan inovasi pendidikan secara efektif.

2. Faktor internal dan eksternal

Satu keunikan dari sistem pendidikan ialah baik pelaksana maupun klien (yang dilayani) adalah kelompok manusia. Perencana inovasi pendidikan harus memperhatikan mana kelompok yang mempengaruhi dan kelompok yang dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan). Faktor internal yang mempengaruhi pelaksanaan sistem pendidikan dan dengan sendirinya juga inovasi pendidikan ialah siswa. Siswa sangat besar pengaruhnya terhadap proses inovasi karena tujuan pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku siswa. Jadi siswa sebagai pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan berbagai macam kebijakan pendidikan

Faktor eksternal yang mempunyai pengaruh dalam proses inovasi pendidikan ialah orang tua. Orang tua murid ikut mempunyai peranan dalam menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik ia sebagai penunjang secara moral membantu dan mendorong kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan sekolah, maupun sebagai penunjang pengadaan dana. c. Sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan) Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah.

E. Faktor-Faktor yang Harus Diperhatikan dalam Inovasi Pendidikan

1. Guru

Guru adalah orang yang sangat berpengaruh orang yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus betul-betul membawa siswanya kepada tujuan yang ingin dicapai. Guru harus mampu mempengaruhi siswanya. Guru harus

berpandangan luas dan kriteria bagi seorang guru ialah harus memiliki kewibawaan karena dapat memberikan suatu kekuatan yang dapat memberikan kesan dan pengaruh. Dengan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa untuk mengadakan pembaharuan dalam pendidikan, kita harus meningkatkan profesionalisme guru.

2. Siswa

Siswa merupakan objek utama dalam proses belajar mengajar. Siswa dididik oleh pengalaman belajar mereka, dan kualitas pendidikannya bergantung pada pengalamannya, kualitas pengalaman-pengalaman, sikap-sikap, termasuk sikap-sikapnya pada pendidikan. Dan belajar dipengaruhi oleh orang yang dikaguminya. Oleh karena itu, dalam mengadakan pembaharuan pendidikan, kita harus memperhatikannya dari segi murid karena murid merupakan objek yang akan diarahkan.

3. Fasilitas

Proses belajar mengajar akan berjalan lancar kalau ditunjang oleh sarana yang lengkap. Oleh karena masalah fasilitas merupakan masalah

yang esensial dalam pendidikan, maka dalam pembaharuan pendidikan kita harus serempak pula memperbaharui mulai dari gedung sekolah sampai kepada masalah yang paling dominan, yaitu alat peraga (sebagai penjelasan dalam penyampaian pendidikan).

4. Program atau Tujuan

Dalam proses belajar mengajar kita harus mempunyai tujuan yang jelas. Kita harus meneliti apa tujuan pendidikan nasional kita, apa pula tujuan institusionalnya, kurikulumnya sampai kepada tujuan yang sangat spesifik sekali teknologi informasi dan komunikasi. Dalam pembaharuan pendidikan tidak akan berhasil kalau mengenyampingkan masalah tujuan. Sebaliknya dengan memperjelas tujuan akan lebih mudahlah kepada apa yang akan dilakukan.

5. Kurikulum

Kurikulum dalam arti yang luas adalah yang meliputi seluruh program dan kehidupan dalam sekolah. Kurikulum sekolah dapat dipandang sebagai bagian dari kehidupan. Oleh karena itu, kurikulum berpengaruh sekali kepada maju

mundurnya pendidikan. Apabila kita mengadakan suatu inovasi dalam pendidikan, kita harus memperhatikan kurikulum yang sudah dirumuskan. Kalau pendidikan diperbaharui, maka sudah barang tentu (otomatis) kurikulumnya pun harus berubah. Kita tidak bisa mengadakan pembaharuan tanpa perubahan pada kurikulum.

6. Lingkup Sosial Masyarakat

Dalam menerapkan inovasi pendidikan, ada hal yang tidak secara langsung terlibat dalam perubahan tersebut tapi bisa membawa dampak, baik positif maupun negatif, dalam pelaksanaan pembaharuan pendidikan. Masyarakat secara tidak langsung atau tidak langsung, sengaja maupun tidak, terlibat dalam pendidikan. Sebab, apa yang ingin dilakukan dalam pendidikan sebenarnya mengubah masyarakat menjadi lebih baik terutama masyarakat di mana peserta didik itu berasal. Tanpa melibatkan masyarakat sekitarnya, inovasi pendidikan tentu akan terganggu, bahkan bisa merusak apabila mereka tidak diberitahu atau dilibatkan. Keterlibatan masyarakat dalam inovasi pendidikan sebaliknya akan membantu inovator

dan pelaksana inovasi dalam melaksanakan inovasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobby Deporter .(2002). Quantum Learning: Unleashing The The Genius In You. New York: Dell Publishing
- Everett M. Rogers. (1983). Diffusion of Innovation. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Francis Abraham (1980). Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development. Washington: University Press of America.
- Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). Creating Social Change. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.
- Hamalik, Oemar. (2004). Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional, YP. Permindo, Bandung.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). Models of Teaching. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Matthew B. Miles (1964). Innovation in Education, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York.
- Mulyasa, E. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R.G. Havelock & A.M. Huberman. (1978). Solving Educational Problems, Praeger Publisher, A Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS, Inc, New York.

- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Tim dosen administrasi pendidikan UPI. (2010). Manajemen Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Wardani, I G. A.K. (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Implementasinya: Makalah pada Penelitian Buku Ajar PGSD, Yogyakarta.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir di Parapat, Sumatera Utara, 19 Desember 1992. Merupakan anak bungsu dari Bapak Hotner Sijabat (+) dan Ibu Sonta Sinaga (+). Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 091464 Parapat (2005), SMP Negeri 1 Parapat (2008), SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon (2011), menyelesaikan Strata I di Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Luar Sekolah di UNIMED (2015). Pada Tahun 2018 menyelesaikan Program Magister di Pascasarjana Prodi Manajemen Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia di Jakarta.

Tahun 2015-2016 mengajar di SDS Teladan Medan. Tahun 2018 bekerja sebagai Guru Pembimbing di Sekolah GenIUS Tangerang. Saat ini menjadi Dosen Tetap di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Buku yang sudah diterbitkan Perkembangan Peserta Didik di SD dan Menengah Pada Tahun 2021, Manajemen Pembiayaan Pendidikan Pada Tahun 2021. Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar).

BAB II

Hakikat Inovasi Pendidikan

Minar Trisnawati Tobing, S.Pd., M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
minartobing14@gmail.com

A. Pengertian Inovasi Pendidikan

1. Banyak para cendekiawan telah membuat definisi inovasi pendidikan. Namun ada beberapa disini dipaparkan beberapa pendapat tentang desfinisi inovasi pendidikan sebagai upaya dalam memahami konsep dasar inovasi pendidikan yang dipraktikkan dalam dunia pendidikan.

Pada dasarnya inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Untuk lebih jelasnya Inovasi pendidikan Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Sa'ud: 2011, 5).

Dalam konteks ini dapat dipahami bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari keadaan yang ada sebelumnya dengan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu secara maksimal dalam pendidikan.

Tegasnya inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaruan) dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi (yang baru) atau discovery (mengubah yg lama) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Dari beberapa pendapat pakar di atas mengenai inovasi pendidikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau

diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan. Inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari empat aspek, yaitu tujuan pendidikan, struktur pendidikan dan pengajaran, metode kurikulum dan pengajaran serta perubahan terhadap aspek-aspek pendidikan dan proses (Wijaya, 1998: 28). Sedangkan pembaharuan pendidikan dapat merupakan perubahan yang mendasar di dalam pendidikan yang akan menyangkut baik sasaran maupun kebijakan di dalam pendidikan. Karena itu suatu pembaharuan pendidikan selalu merupakan tindakan yang bersifat politis, berdasarkan suatu landasan ideologis. Meskipun pembaharuan tidak selalu harus merupakan suatu perubahan yang besar. Jadi pembaharuan umumnya akan mempengaruhi banyak disiplin antara lain: sistem tenaga kerja, pemeliharaan kesehatan, penggunaan waktu terluang dan kemungkinan

sistem perekonomian (Mauegha,1982:91). Inovasi pendidikan bagaimanapun harus didukung oleh kesadaran masyarakat untuk berubah. Apabila suatu masyarakat belum menghendaki suatu sistem pendidikan yang diinginkan maka tidak akan mungkin suatu perubahan atau inovasi pendidikan terjadi. Dalam konteks keilmuan, inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan, karena berkenaan dengan penentuan masa depan suatu bangsa, sehingga benar-benar sangat futuristik (orientasi masa depan). Dari pengertian inovasi pendidikan, ada beberapa istilah kunci, yaitu:

1. "Baru" dalam inovasi dapat diartikan apa saja yang belum dipahami, diterima atau dilaksanakan oleh penerima inovasi, meskipun mungkin bukan baru lagi bagi orang lain. Akan tetapi, yang lebih penting

dari sifatnya yang baru ialah sifat kualitatif berbeda dari sebelumnya.

2. "Kualitatif", berarti inovasi itu memungkinkan adanya reorganisasi atau pengaturan kembali unsur-unsur di dalam pendidikan. Jadi, bukan semata-mata penjumlahan atau penambahan unsur-unsur setiap komponen. Tindakan menambah anggaran belanja supaya lebih banyak mengadakan murid, guru, kelas, dan sebagainya, meskipun perlu dan penting bukan merupakan tindakan inovasi. Akan tetapi, tindakan mengatur kembali, jenis dan pengelompokan pelajaran, waktu, ruang kelas, cara-cara menyampaikan pelajaran sehingga dengan tenaga, alat, uang, dan waktu yang sama dapat menjangkau sasaran siswa yang lebih banyak dan dicapai kualitas yang lebih tinggi adalah tindakan inovasi.
3. "Hal" yang dimaksud dalam definisi terdahulu adalah meliputi semua komponen dan aspek dalam subsistem

pendidikan. Halhal yang diperbaharui pada hakikatnya adalah ide atau rangkaian ide. Sementara inovasi karena sifatnya tetap bercorak mental, sedangkan yang lain memperoleh bentuk nyata, baik buah pikiran, metode, teknik bekerja, mengatur mendidik, perbuatan, peraturan, norma, barang dan alat.

4. “Kesengajaan” merupakan unsur perkembangan baru dalam pemikiran para pendidik dewasa ini. Pembatasan arti secara fungsional ini lebih banyak mengutarakan harapan kalangan pendidik agar kita kembali pada pembelajaran (learning), dan pengajaran (teaching) dan menghindarkan diri dari pembaharuan perkakas (gadgeteering).
5. “Meningkatkan Kemampuan”, mengandung arti bahwa tujuan utama inovasi pendidikan adalah kemampuan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana, termasuk struktur dan prosedur organisasi. Pendeknya keseluruhan sistem perlu

ditingkatkan agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai dengan sebaikbaiknya.

6. "Tujuan", yang direncanakan harus dirinci dengan jelas tentang sasaran dan hasil-hasil yang ingin dicapai, yang sedapat mungkin dapat diukur untuk mengetahui perbedaan antara keadaan sesudah dan sebelum inovasi pendidikan dilaksanakan. Sedangkan tujuan dari inovasi itu sendiri adalah efisiensi dan efektivitas mengenai sasaran jumlah anak didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan yang sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan anak didik, masyarakat dan pembangunan), dengan menggunakan sumberdaya tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya (Saud, 2011:6-8).

Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diberikan dua buah model inovasi yang baru yaitu: Pertama "top-down model" yaitu inovasi pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu

berbagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional atau Departemen Pendidikan dan kebudayaan selama ini. Kedua “bottomup model” yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses penyelenggaraan dan hasil pendidikan.

B. Urgensi Inovasi dalam Pendidikan

Kemajuan teknologi dewasa ini dan dimasa-masa yang akan datang terutama di bidang informasi dan komunikasi telah menyebabkan dunia ini menjadi sempit cakupannya. Interaksi antara bangsa yang satu dengan bangsa yang lainnya baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja menjadi semakin intensif. Demikian juga yang terjadi di Indonesia dan negara-negara di dunia globalisasi sebagai sesuatu yang tidak bisa dihindari.

Pada era globalisasi, ada kecenderungan yang kuat terjadinya proses universalisasi yang melanda seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu implikasi penyeragaman terlihat dengan munculnya gaya hidup global seperti: makanan, pakaian dan musik. Anak-anak kecil yang telah mengenal film-film kartun dari berbagai negara, kita yang sudah mengenal berbagai jenis makanan dari berbagai bangsa, demam mode dunia yang melanda semua negara adalah contoh nyata bahwa pengaruh global mengalir tanpa terbendung di negara kita.

Banyak hal yang perlu dicermati agar sebagai bangsa kita tidak tertinggal oleh hal-hal baru yang terjadi secara global sehingga kita bisa beradaptasi dengan negara-negara di dunia. Di sisi lain kita juga harus punya filter yang kuat agar pengaruh globalisasi yang negatif tidak mengganggu kehidupan bangsa kita yang menjunjung tinggi budi pekerti dan memiliki budaya yang luhur. Hal ini penting agar kita bisa menjadi

bangsa yang bermartabat tanpa harus ketinggalan dengan negara-negara lain.

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya. Dalam perkembangan kontemporer, dunia sedang berubah dengan sangat cepat dan bersifat global. Hal itu diakibatkan oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat, terutama dalam bidang komunikasi dan elektronika. Perkembangan dalam bidang ini telah mengakibatkan revolusi informasi. Sejumlah besar informasi, hampir mengenai semua bidang kehidupan dari semua tempat. Semua aspek dan kegiatan telah terhimpun, terolah,

tersimpan, dan tersebar. Secara terbuka, setiap saat informasi tersebut dapat diakses, dibaca, serta disaksikan oleh setiap orang, terutama melalui internet, media cetak dan televisi (Sukmadinata, 2006:5). Dengan begitu, perubahan adalah suatu bentuk yang wajar terjadi sepanjang sejarah peradaban. Bahkan para filosof berpendapat bahwa tidak ada satupun di dunia ini yang abadi kecuali perubahan. Faktanya, direncanakan atau tidak, nampak wujud perubahan berjalan terus. Tampaknya perubahan ini merupakan sesuatu yang harus terjadi meskipun kadang-kala manusia mencoba menghindarinya. Semua perubahan akan membawa risiko, seperti halnya strategi mempertahankan struktur suatu kurikulum tanpa perubahan akan membawa bencana dan malapetaka bagi generasi muda, karena tertinggal dengan perubahan yang berjalan begitu sangat cepat. Bagaimanapun dengan mengkondisikan kurikulum dalam posisi status quo menyebabkan pendidikan

tertinggal dan generasi bangsa tersebut tidak dapat mengejar kemajuan yang diperoleh melalui perubahan.

Mencermati pendapat Uno (2007:1) pendidikan sebagai suatu sistem pencerdasan anak bangsa, dewasa ini dihadapkan pada beberapa persoalan, baik ekonomi, sosial, budaya, maupun politik. Pada arus global, kita sementara berhadapan dengan tantangan politik, peniadaan sekat-sekat ideologis politik, budaya, dan sebagainya. Selain itu, kita menyaksikan pesona peradaban yang disatukan oleh corak budaya yang sama, ekonomi yang sama, bahkan substansi kehidupan yang nyaris sama dengan formulasi dan fenomena globalisasi.

Revolusi informasi telah mengakibatkan dunia menjadi semakin terbuka, menghilangkan batas-batas geografis, administratif-yuridis, politis dan sosial budaya. Masyarakat global, masyarakat teknologis, ataupun

masyarakat informasi yang bersifat terbuka, berubah sangat cepat dalam memberikan tuntutan, tantangan, bahkan ancaman-ancaman baru. Pada abad sekarang ini, manusia-manusia dituntut berusaha tahu banyak (*knowing much*), berbuat banyak (*doing much*), mencapai keunggulan (*being excellence*), menjalin hubungan dan kerjasama dengan orang lain (*being sociable*) serta berusaha memegang teguh nilai-nilai moral (*being morally*). Manusia-manusia unggul, bermoral dan pekerja keras, inilah yang menjadi tuntutan dari masyarakat global. Manusia-manusia seperti ini akan mampu berkompetisi, bukan saja dengan sesama warga dalam suatu daerah, wilayah, ataupun negara, melainkan juga dengan warga negara dan bangsa lain (Sukmadinata, 2006:6).

Telah banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi dalam pendidikan.

Pada dasarnya inovasi pendidikan itu sendiri telah melalui berbagai tahap sebagaimana diidentifikasi oleh Ashby sebagai berikut: Tahap pertama terjadi ketika pendidikan anak dilakukan secara langsung oleh orang tua. Pada tahap ini lembaga pendidikan sekolah belum ada dan media yang digunakan juga masih sangat primitif. Materi pelajarannya pun sebatas pengetahuan orang tua berdasarkan pengalaman yang mereka miliki. Tahap Keduaterjadi ketika masyarakat/orang tua mulai sibuk dengan peran di luar rumah sehingga tugas pendidikan anak sebagian digeser dari orang tua pindah ke guru atau dari rumah ke sekolah. Pada tahap ini mulai muncul profesi guru. Tahap Ketigaditandai dengan adanya penemuan alat untuk keperluan percetakan yang mengakibatkan lebih luasnya ketersediaan buku. Tahap keempat terjadi sebagai akibat ditemukannya bermacam-

macam alat elektronika yang bisa menunjang proses belajar siswa

Keberadaan para pendaftar, perubahan yang cepat dalam teknologi dan pengetahuan tentang proses pengajaran dan pembelajaran, keberlangsungan ekspansi dari peranan sekolah ke dalam era baru, serta perubahan dalam kebudayaan masyarakat tentang komunitas lokal dan komunitas lebih luas secara berkelanjutan merasuki sekolah untuk melakukan inovasi. Akhirnya perlu ditegaskan bahwa kata inovasi seringkali dikaitkan dengan perubahan, tetapi tidak setiap perubahan dapat dikategorikan sebagai inovasi. Rogers (1983:11) memberikan batasan yang dimaksud dengan inovasi adalah suatu gagasan, praktik, atau objek benda yang dipandang baru oleh seseorang atau kelompok adopter lain. Kata "baru" bersifat sangat relatif, bisa karena seseorang baru mengetahui, atau bisa juga karena baru

mau menerima meskipun sudah lama tahu. Lebih lanjut Rogers (1983:12-16) mengemukakan karakteristik yang dikandung oleh suatu inovasi mencakup :

- a. Adanya keunggulan relatif; sejauh mana inovasi dianggap lebih baik dari gagasan sebelumnya. Biasanya tolok ukurnya adalah faktor ekonomi, sosial, kepuasan, dan kenyamanan.
- b. Kesesuaian; merujuk kepada bagaimana suatu inovasi dipandang konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman yang lalu, dan sejauh mana dapat mengatasi kebutuhan calon penerima (adopter)
- c. Kompleksitas; hal kompleksitas ini berkenaan dengan tingkat kesulitan suatu inovasi untuk dilaksanakan dibandingkan dengan kegunaannya. Apakah inovasi tersebut gagasannya sederhana atau sulit untuk dipahami, dan apakah tingkat kesulitan tersebut seimbang dengan kegunaannya.

- d. Trialabilitas; aspek ini berkaitan dengan bagaimana tingkat ketercobaannya. Apakah inovasi tersebut mudah untuk diujicobakan.
- e. Observabilitas; merujuk kepada bagaimana manfaat (hasil) inovasi dapat dilihat oleh masyarakat terutama masyarakat sasaran.

Berdasarkan batasan dan penjelasan Rogers tersebut, dapat dikatakan bahwa munculnya inovasi karena ada permasalahan yang harus diatasi, dan upaya mengatasi permasalahan tersebut melalui inovasi (seringkali disebut dengan istilah “pembaharuan” meskipun istilah ini tidak identik dengan inovasi). Inovasi ini harus merupakan hasil pemikiran yang original, kreatif, dan tidak konvensional. Penerapannya harus praktis yang di dalamnya terdapat unsur-unsur kenyamanan dan kemudahan. Semua ini dimunculkan sebagai suatu upaya untuk

memperbaiki situasi/ keadaan yang berhadapan dengan permasalahan.

Dasar-dasar pengembangan manusia “unggul”, bermoral, dan pekerja keras” diberikan di sekolah. Selanjutnya, pengembangan berlangsung di masyarakat dan lingkungan-lingkungan pekerjaan. Sekolah tidak mampu mencetak menjadi manusia-manusia tersebut, tetapi memberikan landasan, dasar-dasar dan embrionya untuk dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan manusia-manusia “unggul, bermoral, dan pekerja keras” berlangsung dalam proses yang lama, hampir sepanjang hayat, tetapi dasar-dasarnya diberikan dan dikembangkan dalam proses pendidikan terutama di sekolah. Itu artinya, diperlukan manusia-manusia dengan pribadi inovatif untuk perubahan sosial dalam masyarakat modern. Karena pribadi yang inovatif pula yang akan menghasilkan berbagai tindakan inovasi baik secara individual, maupun secara organisasi sehingga menghasilkan

keuntungan dan kemajuan bersama dalam bangsa yang kuat. Menurut Hagen, sebagaimana dikemukakan Tilaar (2012:390), pribadi inovatif memiliki ciri sebagai berikut:

Tabel 1 Pribadi Inovatif untuk perubahan Sosial Masyarakat Modern

Sikap	Masyarakat tradisional: pribadi otoriter	Masyarakat modern: pribadi inovatif
Terhadap realitas	Menyesuaikan diri kepada pola kehidupan yang telah ditentukan oleh tradisi dan kekuasaan yang dilegitimasi oleh sifatnya	Sikap menyelidiki dan manipulatif terhadap realitas, ngotot mencari sebab-sebab yang reguler yang mendasari gejala sosial dalam rangka untuk mempengaruhi dan mengontrol gejala tersebut

	yang abadi dari sumber yang supernatural	
Persepsi terhadap peranan dalam masyarakat	Kepatuhan tanpa syarat dan penyerahan diri secara total, sikap konformitas dan mengelak dari tanggung jawab dan tuntutan kemandirian	Mengambil tanggung jawab pribadi terhadap kekurangankekurangan yang terjadi dan sejalan dengan itu mencari solusi terbaik dan berusaha mengintrudusir perubahan
Gaya kepemimpinan	Kaku dan otoriter menuntut ekspektasi	Keterbukaan dan toleransi terhadap bawahan dalam rangka

	tinggi dari bawahan dan memberi sanksi yang berat	menganjurkan orisinilitas dan sikap serta tindakan inovatif
Tingkat kreativitas dan inovasi	Ketiadaan kreativitas dan kehampaan inovasi	Memberi penghargaan pada keaslian dan kebaruan (novelty) serta memotivasi rasa ingin tahu yang terus menerus

Untuk menciptakan pribadi-pribadi yang kreatif dan inovatif, maka diperlukan pendidikan yang berbasis pada pedagogik tranformatif. Karena hanya dengan pendidikan yang fokus pada transformasi sosial, dapat dipaharapkan muncul sumberdaya manusia yang menjadi pemimpin dan anggota masyarakat yang kreatif dan inovatif pula. Untuk itu, pendidikan juga memiliki alasan yang kuat untuk dikelola dengan berbagai inovasi

sehingga menghasilkan tindakan yang inovatif untuk memajukan kebudayaan sehingga mendatangkan keuntungan bagi semua pihak dan bangsa.

Dapat disimpulkan bahwa urgensi inovasi pendidikan paling tidak berakar kepada empat alasan, yaitu: pertama; upaya memecahkan masalahmasalah praktik pendidikan supaya dapat berjalan sesuai dengan visi, misi dan tujuan pendidikan; kedua; memberikan kepuasan kepada stakeholders pendidikan, sehingga mendatangkan keuntungan dan kemajuan; ketiga; pentingnya menyediakan pendidikan yang bermutu dan penyelenggaraan yang akuntabel. Keempat; pentingnya pendidikan mengantisipasi perubahan eksternal sehingga memberikan daya saing dan keunggulan bangsa di tengah pergaulan dunia global.

C. Manfaat Inovasi Pendidikan

Dalam hal ini perlu untuk diperhatikan bahwa inovasi akan mempunyai makna jika inovasi tersebut diterapkan atau diadopsi, sebab jika inovasi tersebut tidak diterapkan/ diadopsi/

disebarluaskan maka inovasi tersebut hanya akan menjadi inovasi yang tidak terpakai. Terhadap pengadopsian ini dikenal strategi sentralisasi dan strategi desentralisasi. (disebut penyebaran/difusi inovasi jika ditinjau dari sisi pengembang inovasi, sedangkan adopsi inovasi merupakan prosedur yang dilihat dari sisi calon pemakai/adopter). Baik strategi sentralisasi maupun desentralisasi akan memunculkan permasalahan baru pada saat adopsi/difusinya.

Dalam bidang pendidikan, misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan pendidikan yang dihadapi, telah banyak dilontarkan model-model inovasi dalam berbagai bidang antara lain: usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efisiensi dan efektivitas 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

konstekstual (contextual learning), pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pakem). Sejauh ini 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.

Salah satu aspek penting dalam konteks pendidikan di manapun adalah dengan memperhatikan kurikulum yang diusung oleh pendidikan tersebut. Seringkali kurikulum dijadikan objek penderita, dalam pengertian bahwa ketidakberhasilan suatu pendidikan diakibatkan terlalu seringnya kurikulum tersebut diubah. Padahal, seharusnya dipahami bahwa kurikulum seyogyanya dinamis, harus berubah mengikuti perubahan yang terjadi dalam masyarakatnya. Cuban (1991:216) mengemukakan bahwa untuk memahami perubahan kurikulum maka perlu dicermati tiga pokok pemikiran tentang perubahan tersebut yakni (a) rencana perubahan itu selalu baik, (b) harus

dipisahkan antara perubahan (change) dengan kemantapan (stability), dan (c) apabila rencana perubahan sudah diadopsi maka perlu untuk dilakukan perbaikan terhadap rencana tersebut (improvement).

Mencermati masalah yang dijelaskan di atas, maka masalah yang dikaji dalam konteks ini: (a) aspek-aspek inovatif yang terkandung dalam KTSP, (b) tantangan dalam KTSP sebagai upaya mempercepat pembangunan bangsa, dan (c) kemungkinan permasalahan yang akan muncul pada saat kurikulum tersebut diadopsi. Dengan pembahasan tentang KTSP akan dihasilkan gambaran bagaimana suatu proses adopsi akan berhadapan dengan sejumlah masalah yang harus diatasi.

Ada inovasi yang juga dilakukan oleh guru-guru, yang disebut dengan "Bottom-Up Innovation". Model yang kedua ini jarang dilakukan di Indonesia selama ini karena sistem pendidikan yang sentralistik. Pembahasan tentang model inovasi seperti model "Top-Down" dan "BottomUp" telah banyak dilakukan oleh para peneliti dan para ahli

pendidikan. Sudah banyak pembahasan tentang inovasi pendidikan yang dilakukan misalnya perubahan kurikulum dan proses belajar mengajar. White (1988: 136-156) misalnya menguraikan beberapa aspek yang berkaitan dengan inovasi seperti tahapan-tahapan dalam inovasi, karakteristik inovasi, manajemen inovasi dan sistem pendekatannya. Kennedy (1987: 163) juga membicarakan tentang strategi inovasi yang dikutip dari Chin dan Benne (1970) menyarankan tiga jenis strategi inovasi, yaitu: Power Coercive (strategi pemaksaan), Rational Empirical (empirik rasional), dan Normative - Re-Educative (Pendidikan yang berulang secara normatif), (Wijaya, Dkk, 1992:18). Strategi inovasi yang pertama adalah strategi pemaksaan berdasarkan kekuasaan merupakan suatu pola inovasi yang sangat bertentangan dengan kaidah-kaidah inovasi itu sendiri. Strategi ini cenderung memaksakan kehendak, ide dan pikiran sepihak tanpa menghiraukan kondisi dan keadaan serta situasi yang sebenarnya dimana inovasi itu akan dilaksanakan. Kekuasaan memegang peranan yang sangat kuat pengaruhnya

dalam menerapkan ide-ide baru dan perubahan sesuai dengan kehendak dan pikiran-pikiran dari pencipta inovasinya. Pihak pelaksana yang sebenarnya merupakan obyek utama dari inovasi itu sendiri sama sekali tidak dilibatkan baik dalam proses perencanaan maupun pelaksanaannya. Para inovator hanya menganggap pelaksana sebagai obyek semata dan bukan sebagai subyek yang juga harus diperhatikan dan dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan dan pengimplementasiannya.

Strategi inovasi yang kedua adalah empirik Rasional. Asumsi dasar dalam strategi ini adalah bahwa manusia mampu menggunakan pikiran logisnya atau akalunya sehingga mereka akan bertindak secara rasional. Dalam kaitan dengan ini keberadaan inovator bertugas mendemonstrasikan inovasinya dengan menggunakan metode yang terbaik valid untuk memberikan anfaat bagi penggunaanya. Di samping itu, startegi ini didasarkan atas pandangan yang optimistik seperti apa yang dikatakan oleh Bennis, Benne, dan Chin yang dikutip dari Wijaya dkk (1991). Di sekolah, para

guru menciptakan strategi atau metode mengajar yang menurutnya sesuai dengan akal yang sehat, berkaitan dengan situasi dan kondisi bukan berdasarkan pengalaman guru tersebut. Di berbagai bidang, para pencipta inovasi melakukan perubahan dan inovasi untuk bidang yang ditekuninya berdasarkan pemikiran, ide dan pengalaman dalam bidangnya itu yang telah digeluti berbulanbulan bahkan bertahun-tahun. Inovasi yang demikian memberi dampak yang lebih baik dari pada model inovasi yang pertama. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian dengan kondisi nyata di tempat pelaksanaan inovasi tersebut. Jenis strategi inovasi yang ketiga adalah normatif re- edukatif (pendidikan yang berulang) adalah suatu strategi inovasi yang didasarkan pada pemikiran para ahli pendidikan seperti Sigmund Freud, John Dewey, Kurt Lewis dan beberapa pakar lainnya (Wijaya (1991), yang menekankan bagaimana klien memahami permasalahan pembaharuan seperti perubahan sikap, skill dan nilai-nilai yang berhubungan dengan manusia.

Secara keseluruhan ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam komponen sistem sosial untuk melakukan inovasi pendidikan, yaitu:

- 1) Pembinaan personalia; inovasi ditentukan personil pendidikan, karena itu perlu peningkatan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, aturan tata tertib siswa dan sebagainya
- 2) Banyaknya personil dan wilayah kerja; inovasi pendidikan harus memperhatikan keseimbangan personil pendidik, tenaga administrasi dengan siswa yang ditangi untuk dididik dengan baik;
- 3) Fasilitas Fisik; inovasi pendidikan harus memperhatikan kesesuaian fasilitas fisik dengan jumlah siswa dan perkembangan teknologi;
- 4) Penggunaan waktu; inovasi pendidikan perlu memperhatikan ketepatan perencanaan penggunaan waktu dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan.

- 5) Perumusan Tujuan; inovasi pendidikan harus memperhatikan semua hirarki tujuan pendidikan dengan perubahan zaman yang terjadi.
- 6) Prosedur; inovasi pendidikan perlu memperhatikan penggunaan kurikulum baru, cara membuat persiapan mengajar, pengajaran individu dan kelompok dan sebagainya.
- 7) Peran yang diperlukan; inovasi pendidikan perlu memperhatikan kejelasan peran dari setiap orang dalam melaksanakan pendidikan yang diharapkan.
- 8) Wawasan dan perasaan; inovasi pendidikan yang relevan harus memperhatikan kesamaan wawasan dan perasaan dalam melakukan inovasi pendidikan yang diharapkan efektif.
- 9) Bentuk hubungan antar bagian (mekanisme kerja); inovasi pendidikan yang relevan harus memperhatikan mekanisme kerja yang baik jangan sampai program inovasi menjadi terhambat hanya karena tidak memahami mekanisme kerja.

- 10) Hubungan dengan sistem yang lain; inovasi yang relevan adalah harus memperhatikan hubungan antara satu sistem dengan sistem lain; atau hubungan antar sub sistem dalam satu sistem. Karena masing-masing sistem memiliki fungsi, dan berhubungan dengan sistem lain untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan.
- 11) Strategi; sebagai instrumen atau alat (biasanya meliputi rangkaian aktivitas yang bersifat spesifik) yang dapat mengantarkan inovasi mencapai tujuannya. Karena inovasi menyangkut unsur-unsur atau elemen yang kompleks dan variatif, maka strategi implementasinya pun berbeda-beda sesuai dengan kompleksitas dan variasi dalam paket inovasi tersebut. karenanya, harus diakui bahwa pola strategi inovasi pendidikan memang sulit untuk diklasifikasikan (Miles: 1993, 18-19).

Demikian pula, secara kronologis, seorang inovator bisa mempertimbangkan serangkaian tahapan atau langkah-langkah sebelum sebuah

inovasi diadopsi. Sa'ud mengemukakan pendapat Miles (2011:11), tentang tahapan atau langkah-langkah strategi inovasi pendidikan adalah:

1. Disain-inovasi, baik merupakan hasil invensi maupun diskoveri, penyebarannya harus berdasarkan penelitian dan pengembangan (research and development). Karena itu, disain inovasi pendidikan yang tidak didasarkan atas hasil research and development akan cenderung mengalami kegagalan dalam implementasi.
2. Kesadaran dan perhatian-sasaran inovasi, para anggota target sistem perlu memiliki perhatian dan kesadaran akan pentingnya inovasi dan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk itu. dalam konteks ini, para inovator atau innovator agent's perlu memunculkan dan membangkitkan kesadaran pada diri sasaran atau anggota target sistem bahwa inovasi yang dirancang dan yang akan dilaksanakan sangat mereka butuhkan untuk mengantarkan mereka pada kondisi atau keadaan yang lebih baik.

3. Evaluasi-para sasaran inovasi harus diberi peluang dan kesempatan yang luas untuk memberikan penilaian tentang inovasi dan memberikan pandangannya, baik pro maupun kontra, tentang kemampuan inovasi tersebut dalam mencapai tujuantujuan sistem, sesuai dengan kondisi, upaya yang telah dilakukan, pembiayaan, dan sebagainya.
4. Uji Coba-inovasi yang akan dilaksanakan perlu diuji coba dalam skala kecil untuk membuktikan hasil dan berbagai konsekuensinya. Jika hasil uji coba tersebut positif, maka inovasi dapat diadopsi lengkap dengan berbagai strateginya dalam skala yang lebih luas sesuai dengan tujuan, objek, dan sasaran paket inovasi tersebut (Miles: 1993, 19-20).

D. Sasaran Program Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan sebagai usaha perubahan pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus melibatkan semua unsur yang terkait di dalamnya, seperti inovator, penyelenggara inovasi seperti guru dan siswa. Di samping itu,

keberhasilan inovasi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh satu atau dua faktor, tetapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi pendidikan adalah guru, siswa, kurikulum dan fasilitas, dan program/tujuan.

1. Guru

Agar dunia pendidikan dapat lebih inovatif diperlukan guru yang berkompeten dan memiliki kreativitas yang tinggi. Guru harus mempunyai cara menyampaikan pembelajaran agar belajar itu menarik dan mudah dimengerti. Peran guru pada inovasi di sekolah tidak terlepas dari tatanan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Guru harus tetap memerhatikan sejumlah kepentingan siswa, di samping harus memerhatikan suatu tindakan inovasinya. Langkah-langkah perubahan yang dilakukan oleh seorang guru pun tidak terlepas dari beberapa aspek kompetensi yang harus dicapai, seperti:

- (a) Planning Instructions (Perencanaan Pembelajaran);
- (b) Implementing Instructions (Menerapkan Pembelajaran);
- (c) Performing Administrative Duties (Melaksanakan Tugas-Tugas Administratif);
- (d) Communicating (Berkomunikasi);
- (e) Development Personal Skills (Mengembangkan Kemampuan Pribadi);
- (f) Developing Pupil Self (Mengembangkan Kemampuan Peserta Didik).

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya pada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru, yaitu:

- a. Penguasaan materi yang diajarkan;
- b. metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa;
- c. hubungan antarindividu, baik dengan siswa maupun antar-sesama guru dan unsur lain yang terlibat dalam proses pendidikan, seperti administrator, misalnya kepala sekolah dan tata usaha serta masyarakat sekitarnya;
- d. pengalaman dan keterampilan guru.

Dengan demikian, dalam pembaharuan pendidikan, keterlibatan guru mulai perencanaan inovasi pendidikan sampai dengan pelaksanaan dan evaluasinya memainkan peran penting bagi keberhasilan inovasi pendidikan. Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar mencapai tujuan secara optimal. Seorang guru tidak hanya harus pintar dari segi intelektualnya, tetapi juga harus

memiliki kompetensi pedagogik, profesional, individu, dan sosial. Selain itu, guru juga harus kreatif dan inovatif. Untuk itu guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai diseminator, informator, transmitter, transformator, organizer, fasilitator, motivator, dan evaluator bagi terciptanya proses pembelajaran yang dinamis dan inovatif. Guru mempunyai peran yang luas sebagai pendidik, orangtua, teman, dokter, motivator, dan sebagainya (Wright, 1987).

2. Guru

Prioritas paling tinggi disekolah adalah berpusat pada minat dan kebutuhan siswa. Jadi semua unit pekerjaan di sekolah diadikan pada kepentingan siswa dengan tujuan dari pendidikan di sekolah tersebut :

Sebagai objek utama dalam pendidikan, siswa memegang peran yang sangat dominan. Siswa dapat menentukan keberhasilan belajar melalui penggunaan inteligensi, daya motorik, pengalaman, kemauan, dan komitmen yang timbul dalam dirinya tanpa paksaan. Hal ini

terjadi apabila siswa juga dilibatkan dalam proses inovasi pendidikan, walaupun hanya dengan mengenalkan kepada mereka

Tujuan perubahan, mulai dari perencanaan sampai perubahan. Peran siswa dalam inovasi pendidikan adalah sebagai pemberi pelajaran, pemberi materi pelajaran pada sesama temannya, petunjuk, bahkan guru.

3. Kurikulum

Kurikulum biasanya tidak jauh dari yang namanya pendidikan. Karena Kurikulum dilakukan untuk memandu proses belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini inovasi pendidikan sangat memegang peran dalam proses pelaksanaan kurikulum agar tetap tercapainya tujuan inovasi secara maksimal.

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rencana pelajaran yang akan dipelajari dan dilalui oleh peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. (Mara Samin Lubis, 2016:1).

Inovasi kurikulum adalah gagasan atau praktik kurikulum baru dengan mengadopsi bagian-bagian yang potensial dari kurikulum tersebut dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. (Rusdiana, 2014:54).

Sagala (2012) memaparkan landasan-landasan yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi kurikulum sebagai berikut (Rusyidi & Amiruddin, 2017:41-42):

Banyak cara yang bisa guru tingkatkan untuk memajukan inovasi pendidikan itu sendiri. Seperti menjadi guru profesional, meningkatkan kreativitas dalam mengajar

Kurikulum biasanya tidak jauh dari yang namanya pendidikan. Karena Kurikulum dilakukan untuk memandu proses belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini inovasi pendidikan sangat memegang peran dalam proses pelaksanaan kurikulum agar tetap tercapainya tujuan inovasi secara maksimal. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan oleh suatu lembaga penyelenggara

pendidikan yang berisi rencana pelajaran yang akan dipelajari dan dilalui oleh peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. (Mara Samin Lubis, 2016:1) Inovasi kurikulum adalah gagasan atau praktik kurikulum baru dengan mengadopsi bagian-bagian yang potensial dari kurikulum tersebut dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. (Rusdiana, 2014:54) Sagala (2012) memaparkan landasan-landasan yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi kurikulum sebagai berikut (Rusyidi & Amiruddin, 2017:41-42):

1. Landasan Filosofis Pendidikan ada dan berada dalam kehidupan masyarakat, sehingga apa yang dikehendaki oleh masyarakat untuk dilestarikan dan diselenggarakan melalui pendidikan dalam arti seluas-luasnya. Segala kehendak yang dimiliki oleh masyarakat merupakan sumber nilai yang memberikan arah pada pendidikan. Dengan demikian pandangan dan pengetahuan yang ada dalam

masyarakat merupakan landasan filosofis penyelenggaraan pendidikan.

2. Landasan Sosial Budaya

Nilai social budaya masyarakat bersumber pada hasil karya masuk akal budi manusia, sehingga di dalamnya ada yang menerima, menyebarkan luaskan, melestarikan atau melepaskannya manusia menggunakan akalnya. Nilai sosial budaya lebih bersifat sementara dibandingkan dengan nilai keagamaan. Oleh karenai tu jelas dalam inovasi kurikulum haruslah berpijak ada nilai social budaya tersebut

3. Landasan Pengetahuan Teknologi dan Seni

Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah nilai-nilai yang bersumber pada pikiranataulogika, sedangkan seni bersumber dari perasaan atau estetika. Mengingat pendidikan merupakan upaya penyiapan siswa menghadapi perubahan yang semakin cepat, termasuk didalamnya perubahan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, maka dalam melakukan inovasi

kurikulum harus berlandaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni

4. Landasan Kebutuhan Siswa

Kurikulum inovasi juga harus ditekankan pada pengembangan individu yang mencakup keterkaitannya dengan lingkungan sosial setempat, karena pada hakekatnya perkembangan kurikulum adalah kebutuhan masyarakat yang dilayani melalui kurikulum yang dikembangkan.

5. Landasan Perkembangan Masyarakat

Ciri utama masyarakat selalu berkembang. Perkembangan ini bisa lambat bisa juga cepat bahkan sangat cepat. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mendukung perkembangan masyarakat dan kebutuhan masyarakat akan membantu menetapkan perkembangan yang dilaksanakan. Perkembangan masyarakat akan menuntutnya proses pendidikan yang sesuai dengan perkembangan masyarakat, maka diperlukan perancangan berupa

kurikulum yang landasannya berupa perkembangan masyarakat itu sendiri.

E. Fasilitas

Fasilitas, termasuk sarana dan prasarana pendidikan, tidak bias diabaikan dalam proses pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam inovasi pendidikan, fasilitas ikut memengaruhi kelangsungan inovasi yang akan diterapkan. Tanpa fasilitas, pelaksanaan inovasi pendidikan tidak akan berjalan dengan baik.

F. Ruang Lingkup Sosial Masyarakat

Dalam penerapan inovasi pendidikan, lingkup social masyarakat tidak secara langsung terlibat dalam perubahan, tetapi bias membawa dampak, baik positif maupun negative, dalam pelaksanaan perubahn pendidikan. Secara langsung atau tidak masyarakat terlibat dalam pendidikan. Sebab, apa yang ingin dilakukan dalam masyarakat menjadi lebih baik, terutama masyarakat tempat peserta didik itu berasal.

Berikut ini contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan atau komponen sistem sosial dengan pola yang dikemukakan oleh B. Milles, seperti yang dikutip oleh Ibrahim (1988), yaitu:

1. Pembinaan Personal Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial menempatkan personal (orang) sebagai bagian/komponen dari sistem. Adapun inovasi yang sesuai dengan pembinaan personal, yaitu peningkatan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, peningkatan disiplin siswa melalui tata tertib dan sebagainya.
2. Banyaknya Personal dan Wilayah Kerja Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini, misalnya rasio guru dan siswa dalam satu sekolah.
3. Fasilitas Fisik Sistem pendidikan untuk mendayagunakan sarana dan prasarana dalam mencapai tujuan. Inovasi yang sesuai dengan komponen ini, misalnya pengaturan tempat duduk siswa, pengaturan papan tulis,

pengaturan peralatan laboratorium bahasa, penggunaan kamera video.

4. Penggunaan Waktu Dalam sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini, misalnya pengaturan waktu belajar (pagi atau siang), pengaturan jadwal pelajaran.
5. Perumusan Tujuan Sistem pendidikan tentu memiliki rumusan tujuan yang jelas. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini, misalnya perubahan rumusan tujuan pendidikan nasional, perubahan rumusan tujuan kurikuler, perubahan rumusan tujuan institusional, perubahan rumusan tujuan instruksional.
6. Prosedur Dalam sistem pendidikan tentu saja memiliki prosedur untuk mencapai tujuan. Adapun inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini adalah penggunaan kurikulum baru, cara membuat rencana pengajaran, pengajaran secara kelompok dan sebagainya.

7. Peran yang Diperlukan Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan peran yang diperlukan guna menunjang pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini, misalnya peran guru sebagai pemakai media, peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai team teaching.
8. Wawasan dan Perasaan Dalam interaksi sosial termasuk sistem pendidikan biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang menunjang kelancaran pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini misalnya wawasan pendidikan seumur hidup, pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta akan pekerjaan (profesionalisme), kesediaan berkorban, dan kesabaran.
9. Bentuk Hubungan Antarbagian (Mekanisme Kerja) Dalam sistem pendidikan perlu adanya kejelasan hubungan antarbagian dalam pelaksanaan kegiatan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, antara lain

perubahan pembagian tugas antarguru, perubahan hubungan kerja antarkelas.

10. Hubungan dengan Sistem yang lain Pendidikan sebagai sebuah sistem dalam pelaksanaan kegiatannya akan berhubungan atau bekerja sama dengan sistem yang lain. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya dalam pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah bekerja sama dengan Puskesmas, dalam pelaksanaan Bakti Sosial bekerja sama dengan Pemerintah Daerah setempat, dan sebagainya.
11. Strategi Strategi ialah tahap-tahap kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan inovasi pendidikan. Pola strategi yang biasanya digunakan, yaitu:
 - a) Desain Suatu inovasi ditemukan berdasarkan hasil observasi atau hasil penelitian. Dari hasil penelitian itu maka dibuat desain suatu inovasi dengan perencanaan penyebarannya.
 - b) Kesadaran dan perhatian Berhasil atau tidaknya suatu inovasi sangat ditentukan

oleh adanya kesadaran dan perhatian penerima/sasaran inovasi baik individu maupun kelompok akan perlunya inovasi tersebut. Berdasarkan kesadaran itu maka mereka akan mencari informasi tentang inovasi.

c) Evaluasi Para penerima/sasaran inovasi mengadakan penilaian tentang kemungkinan akan dapat terlaksananya inovasi tersebut, tentang kemampuan untuk mencapai tujuan, tentang pembiayaan dan sebagainya.

d) Percobaan Para penerima/sasaran inovasi mencoba menerapkan inovasi untuk membuktikan apakah memang benar inovasi dapat diterapkan, seperti yang diharapkan. Jika ternyata berhasil maka inovasi akan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi dan Amiruddin. 2017. Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan. Medan : CV. Widya Puspita.
- Syafaruddin., dkk. 2012. Inovasi Pendidikan: Suatu analisis terhadap Kebijakan Baru Pendidikan. Medan: Perdana Penerbitan.

BIOGRAFI PENULIS



Minar Trisnawati Tobing, M.Pd, lahir di Medan, 14 April 1988. Anak dari ayah R. Tobing dan ibu T. Siahaan(+). Memiliki seorang suami bernama Whensi Siahaan, SH dan dikaruniai dua orang putra (Zionathan Bastian Siahaan dan Timothy Bernadus Siahaan) penulis bertempat tinggal di Jln Masjid Gg Pelita No 8 Tembug, Kecamatan Percut Sei Tuan, Sumatera Utara. Penulis telah menyelesaikan studi strata satu di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Medan (2007-2011).

Lulus strata dua di Program Studi Pendidikan Dasar konsentrasi Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan Pendidikan Indonesia Bandung (2015-2018).

Karirnya dimulai sebagai dosen tetap yayasan di Universitas Darma Agung 2018 berhenti sebagai dosen tetap di Universitas Darma Agung 2019 dan memulai lagi menjadi dosen yayasan tetap di Universitas HKBP Nomensen Pematangsiantar tahun 2019-sekarang. Penulis juga menjadi dosen tutor di Universitas Terbuka

Bidang kajian yang menjadi tanggungjawab penulis di Universitas HKBP Nomensen Pematangsiantar adalah Perencanaan Pembelajaran SD, Konsep Dasar PKn, Pembelajaran Tematik, Perspektif Global, Perspektif Pendidikan SD, Microteaching

Buku yang telah dihasilkan antara lain: Inovasi Pendidikan, Kacamata Globalisasi, Pendidikan Kewarganegaraan.

BAB III

Karakteristik Inovasi Pendidikan

Rina Devi Romauli Siahaan, S.Sos, M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
rinasiahaan80@gmail.com

Inovasi merupakan bagian dari perubahan sosial dan inovasi pendidikan merupakan bagian dari inovasi. Organisasi pendidikan memiliki karakteristik yang membedakan dengan organisasi lain, dimana cepat lambatnya penerimaan inovasi tergantung pada karakteristik dari inovasi tersebut. Perkembangan zaman berpengaruh terhadap semua aspek pendidikan. Pada zaman dahulu pembelajaran hanya satu arah saja kemudian dibantu dengan menggunakan metode maka pembelajaran merupakan student oriented namun terdapat beberapa masalah yaitu lambannya perubahan yang signifikan dilakukan oleh penggerak pendidikan. Inovasi pendidikan membuat kita dapat bersaing dengan negara lain. Inovasi dalam bidang pendidikan diperlukan agar dapat mengembangkan pendidikan, baik pada proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat

diperoleh hasil yang maksimal, maupun pada pengembangan kelembagaan. Kemajuan dalam lembaga pendidikan sangat berpengaruh pada output sehingga mendapatkan pengakuan yang nyata baik dari murid, orangtua dan masyarakat.

Pembaharuan (inovasi) dalam bidang pendidikan dapat dilakukan dengan mengetahui tentang karakteristik inovasi pendidikan. Karakteristik Inovasi pendidikan berperan penting dalam dunia pendidikan yang menjadi tujuan dari sebuah inovasi dapat terwujud. Dalam dunia pendidikan inovasi adalah hal yang mutlak untuk dilakukan karena tanpa inovasi maka dunia pendidikan tidak akan berkembang yang pastinya berpengaruh pada elemen-elemen kehidupan lainnya seperti politik, sosial dan budaya. Oleh karena itu pentinglah kita mengkaji dan mendalami tentang Karakteristik Inovasi pendidikan.

A. Karakteristik Inovasi Pendidikan

1. Pengertian Karakteristik Inovasi Pendidikan

Karakteristik Inovasi Pendidikan dapat dipahami dari kata “karakteristik” dan “inovasi

pendidikan". Karakteristik merupakan ciri khas atau bentuk-bentuk watak atau karakter yang dimiliki oleh individu atau tanda khusus. Inovasi pendidikan merupakan ide, metode yang merupakan baru bagi seseorang atau masyarakat yang merupakan hasil penemuan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan untuk memecahkan masalah pendidikan.

Sehingga pengertian dari Karakteristik Inovasi pendidikan adalah ciri atau karakter yang dimiliki oleh suatu ide, benda, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik merupakan hasil penemuan dalam mencapai tujuan pendidikan untuk memecahkan masalah dalam pendidikan

Muhammad Kristiawan mengatakan bahwa karakteristik inovasi pendidikan antara lain relative advantage, artinya relative berguna dibandingkan yang telah ada sebelumnya, compatibility, artinya apakah inovasi artinya apakah inovasi tersebut akan konsisten terhadap nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhan; testability artinya inovasi tersebut

sejauh mana dapat diujicobakan ke sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan.; observability, artinya apakah inovasi tersebut dapat diperlihatkan secara nyata kepada anak didik dan kita juga bisa melihat variasi-variasi saat melaksanakan inovasi; complexity artinya apakah guru-guru memerlukan pelatihan dalam mengaplikasikan dan apakah akan menambah tugas pekerjaan guru (Kristiawan,2018).

Dengan demikian karakteristik inovasi pendidikan adalah karakter atau ciri yang muncul dalam menciptakan pembaruan dalam pendidikan dengan beberapa faktor pendukung yang dijadikan sebagai bahan rujukan seperti adanya manfaat, nilai-nilai yang sesuai dengan kebutuhan, mempunyai tingkat kesukaran dan mampu untuk diamati dari pelaksanaannya.

2. Kategori Karakteristik Inovasi Pendidikan

Menurut Everett.M.Rogers (1993:14-16) terdapat 5 (lima) jenis Suksesnya Karakteristik Inovasi Diterapkan yaitu sebagai berikut:

1. Keuntungan relative (relative advantage), yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan inovasi dapat diukur dari berdasarkan nilai ekonominya atau mungkin dari faktor status sosial seperti gengsi, kesenangan, atau kepuasan , makin menguntungkan bagi penerima maka makin cepat inovasi terjadi
2. Kompatibel (compatibility) ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan value (nilai) pengalaman lalu dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan norma penerima tidak akan secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada.
3. Kompleksitas (complexity) ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi si penerima. Inovasi yang mudah digunakan akan cepat tersebar. Sedangkan inovasi yang sukar dimengerti maka akan lambat proses penyebarannya.

4. Trialabilitas (trialability) ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dicoba akan dapat lebih mudah diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba.
5. Dapat diamati (observability) yaitu mudah atau tidak mudahnya diamatinya suatu inovasi. Inovasi yang mudah diamati maka akan lebih dapat diterima oleh masyarakat.

Zalman, Dulcan dan Holbek mengatakan bahwa cepat lambatnya penerimaan terhadap inovasi dipengaruhi oleh atribut sendiri, adapun jenis atribut tersebut adalah (Masruro, 2014):

1. Pembiayaan (cost), cepat lambatnya penerimaan inovasi dipengaruhi oleh pembiayaan, baik pembiayaan pada awal (penggunaan) maupun pembiayaan pada selanjutnya .misalnya , penggunaan modul di tingkat dasar, hal tersebut harus ditinjau dari pengembangan pribadi anak,

potensi, kemandirian belajar apakah memberikan pengaruh atau nilai positif tapi karena pembiayaannya mahal maka tidak dapat disebarluaskan.

2. Balik modal (returns to investment). Atribut ini hanya ada dalam inovasi di bidang perusahaan maupun industri. Menjelaskan bahwa inovasi hanya dapat dilakukan apabila modal yang dikeluarkan sesuai dengan keuntungannya (tidak merugi). Sedangkan dalam pendidikan sukar hal tersebut diterapkan karena terjadi dalam waktu yang relative lama.
3. Efisiensi, inovasi akan cepat diterima jika ternyata pelaksanaan dapat menghemat waktu dan juga terhindar dari berbagai masalah / hambatan.
4. Resiko dari ketidakpastian inovasi tersebut apabila resiko yang ditimbulkan minimal.
5. Mudah untuk dapat dikomunikasikan, inovasi dapat mudah diterima apabila

inovasi tersebut dapat dengan mudah dikomunikasikan

6. Kompatibilitas, cepat lambatnya inovasi tergantung kepada inovasi sesuai dengan value (nilai) yang berlaku di masyarakat
7. Status ilmiah, inovasi yang mudah diterima akan dengan mudah disebarkan tetapi inovasi yang sukar diterima maka sulit juga untuk menyebarkan inovasi tersebut.
8. Kadar keaslian, warga masyarakat dapat menerima inovasi apabila inovasi tersebut merupakan hal yang baru bagi masyarakat
9. Kompleksitas. Inovasi dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat mudah / cepat untuk disebarkan
10. Dapat dilihat kemanfaatannya, inovasi yang mudah diamati maka akan cepat juga diterima, makin sukar diamati maka makin sulit diterima

11. Dapat dilihat batas sebelumnya, inovasi dapat cepat diterima apabila terdapat batasan yang jelas sebelumnya
12. Keterlibatan sasaran perubahan, inovasi mudah diterima apabila terdapat keterlibatan partisipasi dari masyarakat terhadap inovasi tersebut
13. Hubungan interpersonal, hubungan interpersonal yang baik maka yang tidak bersimpati terhadap inovasi tersebut akan menjadi lunak, yang bersimpati akan tertarik bahkan menerima terhadap inovasi tersebut
14. Kepentingan umum atau pribadi (publicness versus privateness), inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat umum akan mudah atau cepat diterima daripada inovasi yang hanya berguna bagi sekelompok orang/pribadi
15. Penyuluh inovasi (gate keepers), pelaksanaan dan penerimaan inovasi harus melibatkan penyuluh inovasi , orang-orang tersebut merupakan agen

penghubung bagi organisasi baik dalam memperkenalkan bahkan samapai diterima oleh organisasi terhadap inovasi tersebut.

Berdasarkan kategori dari Karakteristik Inovasi pendidikan tersebut maka Karakteristik Inovasi Pendidikan adalah karakter atau ciri khas/khusus untuk menciptakan pembaharuan di bidang pendidikan dengan beberapa faktor pendukung yang dijadikan sebagai rujukan, seperti adanya manfaat, sesuai dengan nilai-nilai (values) dengan kebutuhan, memiliki tingkat kesukaran maupun mampu untuk diamati dalam pelaksanaannya.

B. Manfaat Karakteristik Inovasi Pendidikan

Kegiatan inovasi pendidikan seharusnya melibatkan semua pihak penyelenggara pendidikan, baik dalam hal mengetahui tujuan , sasaran dan strategi inovasi dalam menerapkan harapan dalam pendidikan. Di bidang pendidikan banyak usaha yang dilakukan utnk kegiatan inovatif ,inovasi di bidang pendidikan tersebut adalah dalam hal a). Manajemen pendidikan, b) metodologi

pengajaran,c) media ,d) sumber belajar, e) pelatihan guru,f) implementasi kurikulum

Adapun manfaat dari Karakteristik Inovasi Pendidikan sehingga dianggap Penting bagi tujuan pendidikan adalah:

- 1.Mengejar ketertinggalan yang dihasilkan kemajuan ilmu dan teknologi
- 2.Mengusahakan terselenggaranya pendidikan sekolah maupu luar sekolah bagi setiap warga Negara.
- 3.Inovasi pendididkan dapat berupa menciptakan pengetahuan baru, memandu arah proses pencarian penyedia dan pengguna teknologi, memasok atau menyediakan sumber daya manusia, memfasilitasi penciptaan ekonomi eksternal yang positif dan memfasilitasi formasi pasar
4. Pembinaan personalia;peningkatan mutu guru,system kenaikan pangkat, aturan tata tertib siws
- 5.Banyaknya personal dan wilayah kerja; berapa ratio guru dan siswa dalam sisitem sekolah
6. Fasilitas fisik yang sesuai dengan komponen pendidikan

7. Penggunaan waktu ; semester, catur wulan, pemberian kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih kesempatan belajar
8. Perumusan tujuan
9. Strategi tahapan kegiatan untuk dapat mencapai tujuan Inovasi pendidikan
10. Pembaruan terhadap pendidikan sebagai tanggapan baru terhadap masalah pendidikan
11. Sebagai upaya mengembangkan pendekatan efektif dan ekonomis
12. Sebagai arah baru dalam dunia pendidikan yaitu alternative untuk memecahkan masalah pendidikan yang belum dapat diatasi dengan cara konvensional secara tuntas (Munib, 2016).

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Inkeles and David H. Smith, (1974), *Becoming Modern, Individual Change in Six Development Countries*. Massachusetts: Harvard University Press Cambridge
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Firmansyah, F. (2022). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum* : Jurnal Pendidikan Agama Islam (2022)
- Francis Abraham (1980). *Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development*. Washington: University Press of America.
- Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). *Creating Social Change*. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional*, YP. Permindo, Bandung.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mattew B. Miles (1964). *Innovation in Education*, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York.
- Roger M & Shoemaker F. Floyd. (1971). *Communication of Innovation*. New York : The

Free Press A Division of Macmillan
Publishing Co.Inc.

R.G. Havelock & A.M. Huberman.(1978). Solving
Educational Problems, Praegar Publisher, A
Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS,
Inc, New York.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir di Medan 9 Desember 1980, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Menyelesaikan Pendidikan di SD ST Antonius (1987), SMP Putri Cahaya (1993), SMA Negeri 4 Medan (1996), Pendidikan Strata-1 ditempuh di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Sumatera Utara (1999). Pada tahun 2011 menyelesaikan Program Magister di Pascasarjana Prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Saat ini menjadi Dosen tetap di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang Pendidikan dan Teknologi serta Media Pembelajaran.

BAB IV

Proses Inovasi Pendidikan

Junifer Siregar, S.Pd., M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
Junifersiregar08480@gmail.com

A. Pengertian Inovasi Pendidikan

Tujuan Pendidikan Nasional dalam UUD 1945 (versi Amandemen 1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang." 2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia."

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dalam pasal 19 tentang standar proses dan pasal 55 mengenai

standar pengolahan menyebutkan bahwa setiap satuan pendidikan dalam melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran, serta pengawasan proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan kegiatan pemantauan, supervisi, evaluasi dan pelaporan, serta pengambilan langkah tindak lanjut hasil pengawasan.

Dari kedua unsur di atas sudah jelas bahwasanya dalam bidang pendidikan setiap tahunnya selalu mengalami perkembangan serta perubahan setandar pencapaian sehingga kita dituntut untuk mengembangkan serta menyempurnakan proses-proses yang ada di bidang pendidikan yang akan memunculkan sesuatu ide baru atau inovasi baru dibidang pendidikan baik cara mendidik, ataupun sistem kurikulum yang ada dalam dunia pendidikan sehingga kita dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan dengan adanya inovasi dibidang pendidikan ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada didalamnya.

Menurut Syafaruddin, dkk (2014 : 9) inovasi adalah pembaharuan dalam ide, gagasan dan produk barang dalam kehidupan manusia untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik. Sedangkan Kristiawan, dkk (2018 : 3) menjelaskan bahwa Innovation (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Sehingga, inovasi merupakan suatu perubahan dalam ide, gagasan, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang baik berupa hasil diskoveri maupun invensi untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

Lebih lanjut, Rusdiana (2014 : 46) menerangkan bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Inovasi pendidikan berawal dari masalah-masalah dalam dunia pendidikan yang ingin untuk diatasi. Sedangkan menurut Ekosusilo dan Kasihadi dalam Ananda dan Amruddin (2017 : 4)

inovasi pendidikan merupakan perubahan pendidikan yang didasarkan atas usaha-usaha sadar, terencana, berpola dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan, sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi dan tuntutan zamannya. Selain untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan namun juga untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Menurut Sa'ud dalam Ananda dan Amruddin (2017 : 25) menyatakan bahwa proses inovasi pendidikan adalah serangkaian aktifitas yang dilakukan oleh individu/organisasi, mulai sadar tahu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi pendidikan. Proses inovasi pendidikan merupakan suatu kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan atas kesadaran akan inovasi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menerapkan kesadaran atas inovasi di dunia pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disampaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa proses inovasi pendidikan merupakan suatu kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan

secara sadar, terencana, dan berpola atas kesadaran akan ide, gagasan, barang, atau metode baru dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan, sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi dan tuntutan zamannya.

B. Model Proses Inovasi Pendidikan

Dalam mempelajari proses inovasi, para ahli mencoba mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan individu selama proses itu berlangsung serta perubahan yang terjadi dalam proses inovasi, kemudian hasilnya ditemukan penahapan proses inovasi. Rusdiana (2014 : 75-76) dan Ananda dan Amruddin (2017 : 26-28) membagi model proses inovasi pendidikan dua kategori, yaitu yang berorientasi pada individu dan yang berorientasi pada organisasi.

C. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Proses Inovasi Pendidikan

Menurut Hasbullah dalam Rusdiana (2014 : 77-85) faktor –faktor yang memengaruhi proses inovasi pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Visi terhadap Pendidikan

Pendidikan merupakan persoalan asasi bagi manusia sebagai makhluk yang dapat dididik dan harus dididik yang akan tumbuh menjadi manusia dewasa dengan proses pendidikan yang dialaminya. Sejak kelahirannya, manusia telah memiliki potensi dasar yang universal, berupa: (1) kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan yang buruk (moral identity); (2) kemampuan dan kebebasan untuk memperkembangkan diri sendiri sesuai dengan pembawaan dan citacitanya (individual identity); (3) kemampuan untuk berhubungan dan kerja sama dengan orang lain (social identity); (4) adanya ciri-ciri khas yang mampu membedakan dirinya dengan orang lain (individual differences).

2. Faktor Pertambahan Penduduk

Adanya pertambahan penduduk yang tinggi menimbulkan akibat yang luas terhadap berbagai segi kehidupan, terutama pendidikan. Banyak masalah pendidikan yang berkaitan erat dengan meledaknya jumlah anak usia

sekolah. Masalah-masalah yang berkaitan langsung dengan pendidikan tersebut adalah:

- 1) Kekurangan kesempatan belajar. Masalah ini merupakan masalah yang mendapat prioritas pertama dan utama yang perlu segera digarap.
- 2) Masalah kualitas pendidikan. Kurangnya dana, jumlah guru, fasilitas pendidikan, sudah tentu akan memengaruhi merosotnya mutu pendidikan.
- 3) Masalah relevansi. Masalah relevansi pada prinsipnya cukup mendasar, sebab dalam kondisi seperti sekarang ini sangat dibutuhkan output pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat, terutama dalam hubungannya dengan kesiapan kerja. Hal tersebut lebih -lebih dengan digulirkannya konsep "link and match", yang salah satu tujuannya adalah mengatasi persoalan relevansi tersebut.
- 4) Masalah efisiensi efektivitas pendidikan diusahakan agar memperoleh hasil yang baik dengan biaya dan waktu yang sedikit. Ini

berarti harus dicari sistem mendidik dan mengajar yang efisien dan efektif, sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan.

3. Faktor Perkembangan Ilmu Pengetahuan
Kemajuan zaman ditandai dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan secara akumulatif bertambah pesat. Perkembangan tersebut sudah tentu harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah, meskipun hal ini menyebabkan adanya kurikulum yang sangat sarat dengan masalah-masalah baru.

4. Tuntutan Adanya Proses Pendidikan yang Relevan

Cukup banyak pendidikan yang berhasil justru tidak dapat diperoleh di sekolah, terutama yang bersifat pengembangan profesi dan keterampilan, seperti pengembangan karier, profesi tertentu, dan sebagainya. Dalam mempersiapkan proses pendidikan yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran harus disesuaikan agar tidak

ketinggalan dan mampu mencetak output yang mempunyai kualitas tinggi serta mampu bersaing dengan dunia internasional. Salah satu contoh inovasi dalam pendidikan, yaitu dalam hal kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang sering bergantiganti karena menyesuaikan dengan kondisi dan tuntutan zaman, serta anak didik mampu menerapkan ilmu yang diberikan oleh pendidik untuk menghadapi kemajuan zaman. Untuk memahami perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan, ada tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah, yaitu:

a) Faktor Kegiatan Belajar Mengajar

Kunci keberhasilan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional

dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Akan tetapi, dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian.

b) Faktor Internal dan Eksternal

Perencana inovasi pendidikan harus memerhatikan kelompok yang mempengaruhi dan kelompok yang dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan). Faktor internal yang memengaruhi pelaksanaan sistem pendidikan dan inovasi pendidikan adalah siswa. Siswa sangat besar pengaruhnya terhadap proses inovasi karena tujuan pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku siswa. Jadi, siswa sebagai pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan berbagai macam kebijakan pendidikan.

Faktor eksternal yang mempunyai pengaruh dalam proses inovasi pendidikan

adalah orangtua. Orangtua murid ikut mempunyai peranan dalam menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik sebagai penunjang yang secara moral membantu dan mendorong kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan sekolah, maupun sebagai penunjang pengadaan dana.

c) Sistem Pendidikan (Pengelolaan dan Pengawasan)

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggungjawab sistem pendidikan di Indonesia adalah Departemen Pendidikan Nasional yang mengatur seluruh sistem berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diberlakukan.

D. Hakikat Difusi Dan Diseminasi Inovasi Pendidikan

Difusi adalah proses komunikasi inovasi antara warga masyarakat (anggota sistem sosial) dengan menggunakan saluran tertentu dan dalam waktu

tertentu. Komunikasi dalam definisi ini ditekankan dalam arti terjadinya saling tukar informasi (hubungan timbal balik), antar beberapa individu, baik secara memusat (konvergen) maupun memencar (divergen) yang berlangsung secara spontan. Dengan adanya komunikasi ini terjadi kesamaan pendapat antarwarga masyarakat tentang inovasi. Jadi, difusi merupakan salah satu tipe komunikasi, yaitu komunikasi yang mempunyai ciri pokok, pesan yang dikomunikasikan adalah hal yang baru (inovasi).

Rogers (1983) membedakan antara sistem difusi sentralisasi dengan sistem difusi desentralisasi. Dalam sistem difusi sentralisasi, penentuan berbagai hal seperti waktu dimulainya difusi inovasi, dengan saluran apa, siapa yang akan menilai hasilnya, dan sebagainya, dilakukan oleh sekelompok orang tertentu atau pimpinan agen pembaharu. Adapun dalam sistem difusi desentralisasi, penentuan itu dilakukan oleh klien (warga masyarakat) bekerja sama dengan beberapa orang yang telah menerima inovasi. Dalam pelaksanaan sistem difusi desentralisasi

yang secara ekstrem tidak diperlukan agen pembaharu. Warga masyarakat yang bertanggung jawab terjadinya difusi inovasi.

Pada prinsipnya, difusi adalah jenis komunikasi khusus yang berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan sebagai ide baru. Lebih jauh dijelaskan bahwa difusi adalah bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa gagasan baru, atau dalam istilah Rogers (1961), difusi menyangkut "which is the spread of a new idea from its source of invention or creation to its ultimate users or adopters."

Dalam kasus difusi, karena pesan-pesan yang disampaikan itu "baru", ada risiko bagi penerima. Hal ini berarti ada perbedaan tingkah laku dalam kasus penerimaan inovasi jika dibandingkan dengan penerimaan pesan biasa. Sering dibedakan antara sifat riset difusi dengan riset-riset komunikasi lainnya. Dalam riset komunikasi, kita sering mengarahkan perhatian pada usaha-usaha untuk mengubah pengetahuan atau sikap dengan

mengubah bentuk sumber, pesan, saluran atau penerima dalam proses komunikasi.

Misalnya, kita bisa menuntut agar sumber komunikasi lebih dapat dipercaya oleh penerima karena studi komunikasi menunjukkan bahwa jika hal ini dilakukan akan dihasilkan persuasi atau perubahan sikap yang lebih besar pada sebagian besar penerimanya.

Akan tetapi, dalam riset difusi lebih memusatkan perhatian pada terjadinya perubahan tingkah laku yang tampak (*overt behavior*), yaitu menerima atau menolak ide-ide baru daripada hanya perubahan dalam pengetahuan dan sikap. Pengetahuan dan sikap sebagai hasil kampanye difusi hanya dianggap sebagai langkah perantara dalam proses pengambilan keputusan oleh seseorang yang akhirnya membawa pada perubahan tingkah laku.

Pemutusan perhatian pada ide-ide baru telah membawa kita pada pengertian yang lebih menyeluruh tentang proses komunikasi. Konsep arus komunikasi seperti “*multi-step*”, secara konseptual belum jelas bentuknya sebelum

diselidiki oleh para peneliti yang menelaah penyebaran inovasi. Mereka menemukan ide-ide baru itu biasanya tersebar dari sumber kepada audiens penerima melalui serangkaian transmisi berurutan, tidak hanya melalui dua tahap seperti yang telah didalilkan semula.

1. Elemen Difusi Inovasi

Rogers mengemukakan empat elemen pokok difusi inovasi, yaitu: (1) inovasi, (2) komunikasi dengan saluran tertentu, (3) waktu, dan warga masyarakat (anggota sistem sosial). Untuk lebih jelasnya, setiap elemen diuraikan sebagai berikut:

a). Inovasi

Inovasi adalah ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil invensi maupun discovery yang diadakan untuk mencapai tujuan tertentu. Baru di sini diartikan mengandung ketidaktentuan, artinya sesuatu yang mengandung berbagai

alternatif. Sesuatu yang tidak tentu masih memiliki kemungkinan bagi orang yang mengamati, baik mengenai arti, bentuk, maupun manfaat. Dengan adanya informasi berarti mengurangi ketidaktentuan tersebut karena dengan informasi itu berarti memperjelas arah pada satu alternatif tertentu.

Rogers (1983) membedakan dua macam informasi. Pertama, informasi yang berkaitan dengan pertanyaan, “ Apa inovasi (hal yang baru) itu?”, “Bagaimana menggunakannya?” “Mengapa diperlukan?” Kedua, berkaitan dengan penilaian inovasi atau berkaitan dengan pertanyaan, “Apa manfaat menerapkan inovasi?” “Apa konsekuensinya menggunakan inovasi?”

Jika anggota sistem sosial (warga masyarakat) yang menjadi sasaran inovasi dapat memperoleh informasi yang dapat menjawab berbagai pertanyaan tersebut dengan jelas, hilanglah ketidaktentuan terhadap inovasi. Mereka telah

memperoleh pengertian yang mantap tentang inovasi dan akan menerima serta menerapkan inovasi. Cepat lambatnya proses penerimaan inovasi dipengaruhi juga oleh atribut dan karakteristik inovasi.

b). Komunikasi dengan Saluran Tertentu

Komunikasi dalam difusi inovasi diartikan sebagai proses pertukaran informasi antara anggota sistem sosial, sehingga terjadi saling pengertian antara satu dengan yang lain. Kegiatan komunikasi dalam proses difusi mencakup hal-hal: (1) inovasi, (2) individu atau kelompok yang telah mengetahui dan berpengalaman dengan inovasi, (3) individu atau kelompok lain yang belum mengenal inovasi, (4) saluran komunikasi yang menggabungkan kedua pihak tersebut. Saluran komunikasi merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain. Kondisi kedua pihak yang berkomunikasi akan memengaruhi pemilihan atau penggunaan saluran yang tepat untuk

mengefektifkan proses komunikasi. Misalnya, saluran media massa seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya telah digunakan untuk menyampaikan informasi dari seseorang atau sekelompok orang kepada orang banyak (massa). Biasanya media massa digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiensi dengan maksud agar audiensi (penerima informasi) mengetahui dan menyadari adanya inovasi.

Saluran interpersonal (hubungan secara langsung antar individu) lebih efektif untuk memengaruhi atau membujuk seseorang agar menerima inovasi, terutama antara orang yang bersahabat atau mempunyai hubungan yang erat. Dalam penggunaan saluran interpersonal dapat juga terjadi hubungan untuk beberapa orang. Dengan kata lain, saluran interpersonal dapat dilakukan dalam suatu kelompok.

Proses komunikasi interpersonal akan efektif jika sesuai dengan prinsip homophily

(kesamaan), yaitu komunikasi akan lebih efektif jika dua orang yang berkomunikasi memiliki kesamaan, seperti asal daerah, bahasa, kepercayaan, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Seandainya seseorang diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan sejumlah orang, ada kecenderungan jika orang itu akan memilih orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Proses komunikasi antarorang yang homophily akan lebih terasa akrab dan lancar sehingga kemungkinan terjadinya pengaruh individu satu terhadap yang lain lebih besar.

Akan tetapi, dalam kenyataannya apa yang banyak dijumpai dalam proses difusi justru berlawanan dengan homophily, yaitu heterophily. Misalnya, seorang agen pembaharu yang bertugas di luar daerahnya harus berkomunikasi dengan orang yang mempunyai banyak perbedaan dengan dirinya (heterophily), berbeda tingkat kemampuannya, mungkin juga berbeda

tingkat pendidikan, bahasa, dan sebagainya, akibatnya komunikasi kurang efektif.

Kesulitan akibat adanya perbedaan antara individu yang berkomunikasi itu dapat diatasi jika ada empati, yaitu kemampuan seseorang untuk memproyeksikan dirinya (mengandaikan dirinya) sama dengan orang lain. Dengan kata lain, empati adalah kemampuan untuk menyamakan dirinya dengan orang lain. Heterophily yang memiliki kemampuan empati yang tinggi, jika ditinjau dari psikologi sosial sudah merupakan homophily.

c). Waktu

Waktu adalah elemen yang penting dalam proses difusi karena waktu merupakan aspek utama dalam proses komunikasi. Akan tetapi, banyak peneliti komunikasi yang kurang memerhatikan aspek waktu, dengan bukti tidak menunjukkannya secara eksplisit variabel waktu. Mungkin hal ini karena waktu tidak secara nyata berdiri sendiri terlepas dari

suatu kejadian, tetapi waktu merupakan aspek dari setiap kegiatan.

Peranan dimensi waktu dalam proses difusi terdapat pada tiga hal, yaitu, proses keputusan inovasi, yaitu proses sejak seseorang mengetahui inovasi pertama kali sampai memutuskan untuk menerima atau menolak inovasi. Ada lima langkah (tahap) dalam proses keputusan inovasi, yaitu (a) pengetahuan tentang inovasi; bujukan atau imbauan; (c) penetapan atau keputusan; (d) penerapan (implementasi); (e) konfirmasi (confirmation).

Kepekaan seseorang terhadap inovasi. Tidak semua orang dalam suatu sistem sosial menerima inovasi dalam waktu yang sama. Mereka menerima inovasi dari urutan waktu, artinya ada yang dahulu, ada yang kemudian. Orang yang menerima inovasi lebih dahulu secara relatif lebih peka terhadap inovasi daripada yang menerima inovasi lebih akhir. Jadi, kepekaan inovasi ditandai dengan lebih

dahulunya seseorang menerima inovasi daripada yang lain dalam suatu sistem sosial (masyarakat). Kepekaan terhadap inovasi dapat dikategorikan menjadi lima kategori penerima inovasi, yaitu: (a) inovator, (b) pemula, (c) mayoritas awal, (d) mayoritas, (e) terlambat (tertinggal).

Kecepatan penerimaan inovasi, yaitu kecepatan relatif diterimanya inovasi oleh warga masyarakat. Kecepatan inovasi diukur berdasarkan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencapai persentase tertentu dari jumlah waktu masyarakat yang telah menerima inovasi. Oleh karena itu, kecepatan inovasi cenderung diukur berdasarkan tinjauan penerimaan inovasi oleh keseluruhan warga masyarakat, bukan penerimaan inovasi secara individual.

Warga masyarakat (anggota sistem sosial) ialah individu atau kelompok yang bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan tertentu. Anggota sistem sosial dapat berupa individu,

kelompok informal, organisasi, dan subsistem yang lain. Contohnya, petani di pedesaan, dosen, dan pegawai di perguruan tinggi, kelompok dokter di rumah sakit, dan sebagainya. Semua anggota sistem sosial bekerja sama untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan bersama.

Jadi, sistem sosial akan memengaruhi proses difusi inovasi karena proses difusi inovasi terjadi dalam sistem sosial. Proses difusi melibatkan hubungan antarindividu dalam sistem sosial sehingga individu akan terpengaruh oleh sistem sosial dalam menghadapi inovasi. Berbeda sistem sosial akan berbeda pula proses difusi inovasi, walaupun mungkin dikenalkan dan diberi fasilitas dengan cara dan perlengkapan yang sama.

2. Diseminasi Inovasi

Diseminasi adalah proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan, dan dikelola. Apabila difusi terjadi secara spontan, diseminasi terjadi setelah ada perencanaan. Dalam pengertian

ini, dapat juga direncanakan terjadinya difusi. Misalnya, dalam penyebaran inovasi penggunaan pendekatan keterampilan proses dalam proses belajar mengajar. Setelah diadakan percobaan, ternyata dengan pendekatan keterampilan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan siswa aktif belajar. Selanjutnya, hasil percobaan itu perlu didesiminasikan. Untuk menyebarluaskan cara baru tersebut, dengan cara menatar beberapa guru dengan harapan terjadi juga difusi inovasi antarguru di sekolah masing-masing. Terjadi saling tukar informasi dan akhirnya terjadi kesamaan pendapat antarguru tentang inovasi tersebut.

E. Proses Keputusan Inovasi

Proses keputusan inovasi adalah proses yang dilalui (dialami) individu (unit pengambil keputusan yang lain), mulai dari pertama tahu adanya inovasi, dilanjutkan dengan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya. Proses keputusan inovasi tidak

berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu, sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya. Ciri pokok keputusan inovasi yang sekaligus merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain adalah dengan adanya ketidaktentuan (uncertainty) tentang sesuatu (inovasi). Misalnya, kita harus mengambil keputusan antara menghadiri rapat atau bermain olahraga maka kita sudah tahu apa yang akan dilakukan jika berolah raga dan apa yang akan dilakukan jika menghadiri rapat. Rapat dan olahraga bukan hal baru. Pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk memilih yang paling menguntungkan sesuai dengan kondisi saat itu. Keputusan ini bukan keputusan inovasi.

Akan tetapi, jika kita harus mengambil keputusan untuk mengganti penggunaan kompor minyak dengan kompor gas, yang sebelumnya tidak tahu tentang kompor gas, keputusan ini adalah

keputusan inovasi. Proses pengambilan keputusan untuk mau atau tidak menggunakan kompor gas, dimulai dengan adanya ketidakpastian tentang kompor gas. Masih terbuka berbagai alternatif, mungkin lebih bersih, lebih hemat, lebih tahan lama, tetapi juga mungkin berbahaya, dan sebagainya. Untuk sampai pada keputusan yang mantap menerima atau menolak kompor gas diperlukan informasi. Kejelasan informasi akan mengurangi ketidakpastian dan berani mengambil keputusan.

Proses keputusan inovasi pendidikan adalah proses yang dilalui atau dialami oleh individu atau unit pengambilan keputusan lain, sejak pertama mengetahui adanya inovasi pendidikan hingga mengimplementasikan dan mengonfirmasikan terhadap keputusan inovasi dalam bidang pendidikan yang telah diambil (Ibrahim, 1988: 87-88).

Proses keputusan inovasi pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan tidak berlangsung seketika sehingga seseorang atau

sekelompok orang (organisasi) dapat menilai dan mempertimbangkan inovasi pendidikan yang ditawarkan, kemudian mengambil keputusan untuk menerima dan menerapkan atau menolaknya (Ibrahim, 1988: 88).

Kata proses mengandung arti bahwa aktivitas itu membutuhkan waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Lamanya waktu yang dipergunakan selama proses itu berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain bergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula, selama proses inovasi itu berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir.

Menurut Roger (1983), proses keputusan inovasi terdiri atas lima tahap berikut.

a) Tahap Pengetahuan (Knowledge)

Proses keputusan inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan, yaitu tahap saat seseorang menyadari adanya inovasi dan ingin tahu fungsi inovasi tersebut. Menyadari dalam hal ini bukan

memahami, melainkan membuka diri untuk mengetahui inovasi.

Menyadari atau membuka diri terhadap inovasi tentu dilakukan secara aktif, bukan secara pasif. Misalnya, pada acara siaran televisi disebutkan bahwa pada jam 19.30 akan disiarkan tentang metode baru cara mengajar berhitung di Sekolah Dasar. Guru A yang mendengar dan melihat acara tersebut menyadari bahwa ada metode baru tersebut, ia pun mulai proses keputusan inovasi pada tahap pengetahuan. Adapun Guru B walaupun mendengar dan melihat acara TV, tidak ingin tahu maka belum terjadi proses keputusan inovasi.

Seseorang yang menyadari perlunya mengetahui inovasi tentu berdasarkan pengamatannya tentang inovasi itu sesuai dengan kebutuhan, minat, atau kepercayaannya. Pada contoh Guru A tersebut, berarti ia ingin tahu metode baru berhitung karena ia

memerlukannya. Adanya inovasi menumbuhkan kebutuhan karena kebetulan ia merasa membutuhkannya. Sekalipun demikian, mungkin juga terjadi karena seseorang membutuhkan sesuatu, untuk memenuhinya, ia mengadakan inovasi. Dalam kenyataan di masyarakat, hal ini jarang terjadi, karena banyak orang tidak tahu apa yang diperlukan. Dalam bidang pendidikan, misalnya yang dapat merasakan perlunya perubahan adalah para pakar pendidikan, sedangkan guru belum tentu menerima perubahan atau inovasi yang sebenarnya diperlukan untuk mengefektifkan pelaksanaan tugasnya.

Setelah menyadari adanya inovasi dan membuka dirinya untuk mengetahui inovasi, keaktifan untuk memenuhi kebutuhan ingin tahu tentang inovasi itu bukan hanya berlangsung pada tahap pengetahuan, tetapi juga pada tahap lain, bahkan sampai tahap konfirmasi masih

ada keinginan untuk mengetahui aspek-aspek tertentu dari inovasi.

b) Tahap Bujukan (Persuasion)

Pada tahap persuasi dari proses keputusan inovasi, seseorang membentuk sikap menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap inovasi. Jika pada tahap pengetahuan, proses kegiatan mental yang utama bidang kognitif. Pada tahap persuasi, proses kegiatan mental yang berperan utama adalah bidang afektif atau perasaan. Seseorang tidak dapat menyenangkan inovasi sebelum tahu lebih dulu tentang inovasi.

Dalam tahap persuasi lebih banyak keaktifan mental yang memegang peran. Seseorang akan berusaha mengetahui lebih banyak tentang inovasi dan menafsirkan informasi yang diterimanya. Pada tahap ini, berlangsung seleksi informasi disesuaikan dengan kondisi dan sifat pribadinya. Di sinilah, peranan karakteristik inovasi dalam memengaruhi proses keputusan inovasi.

Dalam tahap persuasi juga sangat penting peran kemampuan untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan inovasi masa datang. Diperlukan kemampuan untuk memproyeksikan penerapan inovasi dalam pemikiran berdasarkan kondisi dan situasi yang ada. Untuk mempermudah proses mental itu, diperlukan gambaran yang jelas tentang cara pelaksanaan inovasi, jika mungkin sampai pada konsekuensi inovasi.

Hasil tahap persuasi yang utama adalah adanya penentuan menyenangkan atau tidak menyenangkan inovasi. Diharapkan hasil tahap persuasi akan mengarahkan proses keputusan inovasi. Dengan kata lain, ada kecenderungan kesesuaian antara menyenangkan inovasi dengan menerapkan inovasi. Perlu diketahui bahwa sebenarnya antara sikap dengan aktivitas masih ada jarak. Orang yang menyenangkan inovasi belum tentu menerapkan inovasi. Ada jarak atau kesenjangan antara pengetahuan-sikap

dengan penerapan (praktik). Misalnya, seorang guru mengetahui metode diskusi, mengetahui cara menggunakannya, dan senang menggunakan, tetapi ia tidak pernah menggunakan karena faktor tempat duduknya tidak memungkinkan, jumlah siswanya terlalu besar, dan merasa khawatir bahan pelajarannya tidak akan dapat disajikan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Perlu ada bantuan pemecahan masalah.

c) Tahap Keputusan (Decision)

Tahap keputusan dari proses inovasi berlangsung jika seseorang melakukan kegiatan yang mengarah untuk menetapkan menerima atau menolak inovasi. Menerima inovasi berarti sepenuhnya akan menerapkan inovasi. Menolak inovasi berarti tidak akan menerapkan inovasi.

Sering terjadi seseorang menerima inovasi setelah ia mencoba lebih dahulu atau mencoba sebagian kecil lebih dahulu,

kemudian dilanjutkan secara keseluruhan jika sudah terbukti berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Inovasi yang dapat dicoba bagian demi bagian akan lebih cepat diterima. Akan tetapi, tidak semua inovasi dapat dicoba dengan dipecah menjadi beberapa bagian.

Dalam kenyataannya, pada setiap tahap dalam proses keputusan inovasi dapat terjadi penolakan inovasi. Misalnya, penolakan dapat terjadi pada awal tahap pengetahuan, tahap persuasi, atau setelah konfirmasi, dan sebagainya.

Ada dua macam penolakan inovasi, yaitu: (1) penolakan aktif, artinya penolakan inovasi setelah mempertimbangkan untuk menerima inovasi atau mencoba lebih dahulu, tetapi keputusan akhir menolak inovasi, dan (2) penolakan pasif, artinya penolakan inovasi tanpa pertimbangan. Dalam pelaksanaan difusi inovasi antara pengetahuan, persuasi, dengan keputusan inovasi sering

berjalan bersamaan. Satu dengan yang lain saling berkaitan. Bahkan untuk jenis inovasi tertentu dan dalam kondisi tertentu dapat terjadi urutan: pengetahuan keputusan inovasi kemudian persuasi.

d) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap implementasi berlangsung keaktifan, baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide dibuktikan dalam praktik. Pada umumnya, implementasi mengikuti hasil keputusan inovasi. Akan tetapi, dapat juga terjadi karena sesuatu hal, seseorang sudah memutuskan menerima inovasi, tetapi tidak diikuti implementasi. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapan yang tidak tersedia.

Tahap implementasi berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bergantung pada keadaan inovasi. Suatu tanda bahwa tahap

implementasi inovasi berakhir jika penerapan inovasi sudah melembaga dan menjadi hal-hal yang bersifat rutin atau merupakan hal yang baru lagi.

Hal-hal yang memungkinkan terjadinya re-invensi antara inovasi yang sangat kompleks dan sukar dimengerti, penerima inovasi kurang dapat memahami inovasi karena sukar untuk menemui agen pembaharu, inovasi yang memungkinkan berbagai kemungkinan komunikasi, apabila inovasi diterapkan untuk memecahkan masalah yang sangat luas, kebanggaan akan inovasi yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu juga dapat menimbulkan re-invensi.

e) Tahap konfirmasi (Confirmation)

Dalam tahap konfirmasi, seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya dan dapat menarik kembali keputusannya jika diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan

menerima atau menolak inovasi yang berlangsung dalam waktu yang tidak terbatas. Selama dalam konfirmasi, seseorang berusaha menghindari terjadinya disonansi, paling tidak berusaha mengurangnya.

Terjadinya perubahan tingkah laku seseorang antara lain disebabkan terjadinya ketidakseimbangan internal. Orang itu merasa dalam dirinya ada sesuatu yang tidak sesuai atau tidak selaras yang disebut disonansi, sehingga orang itu merasa tidak enak. Jika merasa dalam dirinya terjadi disonansi, ia akan berusaha menghilangkannya atau mengurangnya dengan cara mengubah pengetahuan, sikap, atau perbuatannya. Dalam hubungannya dengan difusi inovasi, usaha mengurangi disonansi dapat dilakukan dengan cara berikut. Apabila seseorang menyadari suatu kebutuhan dan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan, misalnya dengan mencari informasi tentang inovasi.

Hal ini terjadi pada tahap pengetahuan dalam proses keputusan inovasi.

Apabila seseorang tahu tentang inovasi dan telah bersikap menyenangi inovasi tersebut, tetapi belum menetapkan keputusan untuk menerima inovasi maka ia berusaha untuk menerimanya, untuk mengurangi adanya disonansi antara yang disenangi dan diyakini dengan yang dilakukan. Hal ini terjadi pada tahap keputusan inovasi, dan tahap implementasi dalam proses keputusan inovasi. Setelah seseorang menetapkan menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajak untuk menolaknya, disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi (discontinuing). Ada kemungkinan juga seseorang yang telah menetapkan untuk menolak inovasi, kemudian diajak untuk menerimanya maka usaha mengurangi disonansi dengan cara menerima inovasi (mengubah keputusan semula). Perubahan ini terjadi (tidak

meneruskan inovasi atau mengikuti inovasi terlambat) pada tahap konfirmasi dari proses keputusan inovasi. Ketiga cara mengurangi disonansi tersebut, berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sehingga antara sikap, perasaan, pikiran, perbuatan sangat erat hubungannya, bahkan sukar dipisahkan karena yang satu memengaruhi yang lain. Itulah sebabnya, dalam kenyataan kadang-kadang sukar untuk mengubah keputusan yang sudah terlanjur mapan dan disenangi, walaupun secara rasional diketahui ada kelemahannya. Karena sering terjadi untuk menghindari timbulnya disonansi, itu hanya berubah mencari informasi yang dapat memperkuat keputusannya. Dengan kata lain, orang itu melakukan seleksi informasi dalam tahap konfirmasi (selective exposure).

Untuk menghindari terjadinya drop out dalam penerimaan dan implementasi inovasi (discontinue) peranan agen pembaharu sangat dominan. Tanpa monitoring dan

penguatan, seseorang akan mudah terpengaruh pada informasi negatif tentang inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, Amiruddin. 2017. Inovasi Pendidikan.
Medan: CV Widya Puspita
- Ibrahim, Inovasi pendidikan, Jakarta: Proyek Pengembangan
LPTK Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Depdikbud, 1988.
- Irianto, Yoyon Bahtiar, Kebijakan Pembaharuan
Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Prihatin, Eka, Teori Administrasi Pendidikan,
Bandung:
Alfabeta, 2011
- Saud, S. Udin dan Suherman, Ayi. 2006. Bahan
Belajar
Mandiri Inovasi Pendidikan. Bandung: UPI
Press
- Sa'ud, Udin Syaefuddin, Inovasi Pendidikan,
Bandung:
Alfabeta, 2011
- Sunirta. 2018. Inovasi dan teknologi pembelajaran.
CV
Budi Utama : Yogyakarta
- Tilaar, H.A.R, Perubahan Sosial dan Pendidikan,
Jakarta: Rineka cipta, 2012.
- Udin Saefudin Saud & Ayi Suherman. 2005. Inovasi
Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang
Sistem
Pendidikan Nasional. Jakarta: Asokadikta
Pendidikan. Bandung: UPI Press.
- [http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU
%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/3583/1/4.%20BUKU%20INOVASI%20PENDIDIKAN.pdf)

<http://digilib.uinsgd.ac.id/8787/1/Buku%20Konsep%20Inovasi%20Pendidikan.pdf>

BIOGRAFI PENULIS



Junifer Siregar, S.Pd., M.Pd dilahirkan di Sei Birung, 25 Juni 1989, dari pasangan St. Rihat Siregar dengan Ibu Sonti br. Samosir. Penulis menyelesaikan pendidikan SD Negeri 102086 Sei Birung (2001), SMP Katolik Cinta Kasih Tebing Tinggi (2004), SMA Katolik Cinta Kasih Tebing Tinggi (2007)

Selesai SMA, penulis melanjutkan studi S1 di Universitas HKBP Nommensen dengan lama studi 3,5 tahun (2011). Tahun 2014 melanjutkan studi ke program pasca sarjana Universitas Negeri Medan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Sejak selesai S-1 bulan April, pada bulan September mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas HKBP Nommensen

Selain di Universitas HKBP Nommensen, penulis juga pernah mengajar di beberapa Perguruan Tinggi seperti Universitas Efarina (2018), Sekolah Tinggi Theologia HKBP Pematangsiantar hingga sekarang.

Sebagai Dosen, penulis aktif menulis berbagai buku, dan jurnal. Beberapa buku yang pernah ditulis seperti (1) Morfologi Bahasa Indonesia; (2) Linguistik Umum; (3) Telaah Kurikulum; dan (4) Sociolinguistik

BAB V

Proses Keputusan dan Proses Inovasi Pendidikan

Eva Pasaribu, S.Pd., M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
pasaribueva32@gmail.com

A. Pengertian Keputusan Inovasi Pendidikan

Keputusan inovasi ialah proses yang dilalui individu mulai dari pertama tahu adanya inovasi, kemudian dilanjutkan dengan keputusan setuju terhadap inovasi, penetapan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya. Proses keputusan inovasi bukan kegiatan yang dapat berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu, sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya akan menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya. Ciri pokok keputusan inovasi merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain dimulai dengan adanya ketidaktentuan tentang sesuatu.

A. Model – Model Proses Keputusan

Model proses keputusan-inovasi secara konseptual digambarkan terdiri dari lima tahap (Wahidah et al., 2017) :

1. Pengetahuan terjadi ketika seseorang (atau unit pembuatan keputusan) dihadapkan pada keberadaan inovasi dan memperoleh sejumlah pemahaman mengenai bagaimana berfungsinya.
2. Persuasi terjadi ketika seseorang (atau unit pembuatan keputusan lainnya) membentuk sikap yang mendukung atau tidak mendukung terhadap inovasi.
3. Keputusan terjadi ketika seseorang (atau unit pembuatan keputusan) terlibat dalam aktifitas-aktifitas yang menuntun pada pilihan untuk mengambil atau menolak inovasi.
4. Implementasi terjadi ketika seseorang (atau unit pembuatan keputusan lainnya) menggunakan inovasi.
5. Konfirmasi terjadi ketika seseorang (atau unit pembuatan keputusan lainnya)

mencari pemantapan dari suatu keputusan inovasi yang telah dibuat, tetapi dia dapat membalikan keputusan sebelumnya jika dihadapkan pada pesan-pesan yang bertentangan mengenai inovasi.

Sedangkan Menurut Roger (1983), model proses keputusan inovasi terdiri atas lima tahap berikut. (Annisa Tusadia, 2023)

a. Tahap Pengetahuan (knowledge)

Proses keputusan inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan, yaitu tahap saat seseorang menyadari adanya inovasi dan ingin tahu fungsi inovasi tersebut. Menyadari dalam hal ini bukan memahami, melainkan membuka diri untuk mengetahui inovasi.

Menyadari atau membuka diri terhadap inovasi tentu dilakukan secara aktif, bukan secara pasif. Misalnya, pada acara siaran televisi disebutkan bahwa pada jam 19.30 akan disiarkan tentang metode baru cara mengajar berhitung di Sekolah Dasar. Guru A yang mendengar dan melihat acara tersebut

menyadari bahwa ada metode baru tersebut, ia pun mulai proses keputusan inovasi pada tahap pengetahuan. Adapun Guru B walaupun mendengar dan melihat acara TV, tidak ingin tahu maka belum terjadi proses keputusan inovasi.

Seseorang yang menyadari perlunya mengetahui inovasi tentu berdasarkan pengamatannya tentang inovasi itu sesuai dengan kebutuhan, minat, atau kepercayaannya. pada contoh guru A tersebut, berarti ia ingin tahu metode baru berhitung karena ia memerlukannya. Adanya inovasi menumbuhkan kebutuhan karena kebetulan ia merasa membutuhkannya. Sekalipun demikian, mungkin juga terjadi karena seseorang membutuhkan sesuatu, untuk memenuhinya, ia mengadakan inovasi. Dalam kenyataan di masyarakat, hal ini jarang terjadi, karena banyak orang tidak tahu apa yang diperlukan.

Dalam bidang pendidikan, misalnya yang dapat merasakan perlunya perubahan adalah para pakar pendidikan, sedangkan guru belum

tentu menerima perubahan atau inovasi yang sebenarnya diperlukan untuk mengefektifkan pelaksanaan tugasnya.

Setelah menyadari adanya inovasi dan membuka dirinya untuk mengetahui inovasi, keaktifan untuk memenuhi kebutuhan ingin tahu tentang inovasi itu bukan hanya berlangsung pada tahap pengetahuan, tetapi juga pada tahap lain, bahkan sampai tahap konfirmasi masih ada keinginan untuk mengetahui aspek-aspek tertentu dari inovasi.

b. Tahap Bujukan (persuasion)

Pada tahap persuasi dari proses keputusan inovasi, seseorang membentuk sikap menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap inovasi. Jika pada tahap pengetahuan, proses kegiatan mental yang utama bidang kognitif. Pada tahap persuasi, proses kegiatan mental yang berperan utama adalah bidang afektif atau perasaan. Seseorang tidak dapat menyenangkan inovasi sebelum tahu lebih dulu tentang inovasi. Dalam tahap persuasi lebih banyak keaktifan mental

yang memegang peran. Seseorang akan berusaha mengetahui lebih banyak tentang inovasi dan menafsirkan informasi yang diterimanya. Pada tahap ini, berlangsung seleksi informasi disesuaikan dengan kondisi dan sifat pribadinya. Di sinilah, peranan karakteristik inovasi dalam memengaruhi proses keputusan inovasi.

Dalam tahap persuasi juga sangat penting peran kemampuan untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan inovasi masa datang. Diperlukan kemampuan untuk memproyeksikan penerapan inovasi dalam pemikiran berdasarkan kondisi dan situasi yang ada. Untuk mempermudah proses mental itu, diperlukan gambaran yang jelas tentang cara pelaksanaan inovasi, jika mungkin sampai pada konsekuensi inovasi. Misalnya, seorang guru mengetahui metode diskusi, mengetahui cara menggunakannya, dan senang menggunakan, tetapi ia tidak pernah menggunakan karena faktor tempat duduknya tidak memungkinkan, jumlah siswanya terlalu

besar, dan merasa khawatir bahan pelajarannya tidak akan dapat disajikan sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Perlu ada bantuan pemecahan masalah.

c. Tahap Keputusan (decision)

Tahap keputusan dari proses inovasi berlangsung jika seseorang melakukan kegiatan yang mengarah untuk menetapkan menerima atau menolak inovasi. Menerima inovasi berarti sepenuhnya akan menerapkan inovasi. Menolak inovasi berarti tidak akan menerapkan inovasi. Sering terjadi seseorang menerima inovasi setelah ia mencoba lebih dahulu atau mencoba sebagian kecil lebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara keseluruhan jika sudah terbukti berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Inovasi yang dapat dicoba bagian demi bagian akan lebih cepat diterima. Akan tetapi, tidak semua inovasi dapat dicoba dengan dipecah menjadi beberapa bagian. Dalam kenyataannya, pada setiap tahap dalam proses keputusan inovasi dapat terjadi

penolakan inovasi. Misalnya, penolakan dapat terjadi pada awal tahap pengetahuan, tahap persuasi, atau setelah konfirmasi, dan sebagainya.

d. Tahap Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap implementasi berlangsung keaktifan, baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide dibuktikan dalam praktik. Pada umumnya, implementasi mengikuti hasil keputusan inovasi. Akan tetapi, dapat juga terjadi karena sesuatu hal, seseorang sudah memutuskan menerima inovasi, tetapi tidak diikuti implementasi. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapan yang tidak tersedia. Tahap implementasi berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bergantung pada keadaan inovasi. Suatu tanda bahwa tahap implementasi inovasi berakhir jika penerapan inovasi sudah melembaga dan menjadi

hal-hal yang bersifat rutin atau merupakan hal yang baru lagi.

Hal-hal yang memungkinkan terjadinya re-invensi antara inovasi yang sangat kompleks dan sukar dimengerti, penerima inovasi kurang dapat memahami inovasi karena sukar untuk menemui agen pembaharu, inovasi yang memungkinkan berbagai kemungkinan komunikasi, apabila inovasi diterapkan untuk memecahkan masalah yang sangat luas, kebanggaan akan inovasi yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu juga dapat menimbulkan re-invensi.

e. Tahap Konfirmasi (confirmation)

Dalam tahap konfirmasi, seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya dan dapat menarik kembali keputusannya jika diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan menerima atau menolak inovasi yang berlangsung dalam waktu yang tidak

terbatas. Selama dalam konfirmasi, seseorang berusaha menghindari terjadinya disonansi, paling tidak berusaha menguranginya. (Dr.H.A.Rusdiana., 2014)

Terjadinya perubahan tingkah laku seseorang antara lain disebabkan terjadinya ketidakseimbangan internal. Orang itu merasa dalam dirinya ada sesuatu yang tidak sesuai atau tidak selaras yang disebut disonansi, sehingga orang itu merasa tidak enak. Jika merasa dalam dirinya terjadi disonansi, ia akan berusaha menghilangkannya atau menguranginya dengan cara mengubah pengetahuan, sikap, atau perbuatannya.

Dalam hubungannya dengan difusi inovasi, usaha mengurangi disonansi dapat dilakukan dengan cara berikut.

1. Apabila seseorang menyadari suatu kebutuhan dan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan, misalnya dengan mencari informasi tentang inovasi. Hal ini

terjadi pada tahap pengetahuan dalam proses keputusan inovasi.

2. Apabila seseorang tahu tentang inovasi dan telah bersikap menyenangi inovasi tersebut, tetapi belum menetapkan keputusan untuk menerima inovasi maka ia berusaha untuk menerimanya, untuk mengurangi adanya disonansi antara yang disenangi dan diyakini dengan yang dilakukan. Hal ini terjadi pada tahap keputusan inovasi, dan tahap implementasi dalam proses keputusan inovasi.
3. Setelah seseorang menetapkan menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajak untuk menolaknya, disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi (discontinuing). Ada kemungkinan juga seseorang yang telah menetapkan untuk menolak inovasi, kemudian diajak untuk menerimanya maka usaha mengurangi disonansi dengan cara menerima inovasi (mengubah keputusan semula). Perubahan ini

terjadi (tidak meneruskan inovasi atau mengikuti inovasi terlambat) pada tahap konfirmasi dari proses keputusan inovasi.

Ketiga cara mengurangi disonansi tersebut, berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sehingga antara sikap, perasaan, pikiran, perbuatan sangat erat hubungannya, bahkan sukar dipisahkan karena yang satu memengaruhi yang lain. Itulah sebabnya, dalam kenyataan kadang-kadang sukar untuk mengubah keputusan yang sudah terlanjur mapan dan disenangi, walaupun secara rasional diketahui ada kelemahannya. Karena sering terjadi untuk menghindari timbulnya disonansi, itu hanya berubah mencari informasi yang dapat memperkuat keputusannya. Dengan kata lain, orang itu melakukan seleksi informasi dalam tahap konfirmasi

Untuk menghindari terjadinya drop out dalam penerimaan dan implementasi inovasi (discontinue) peranan agen pembaharu

sangat dominan. Tanpa monitoring dan penguatan, seseorang akan mudah terpengaruh pada informasi negatif tentang inovasi.

B. Tipe Keputusan Inovasi

Setidaknya terdapat 4 (empat) tipe keputusan inovasi yaitu: keputusan inovasi opsional, keputusan inovasi kolektif, keputusan inovasi otoritas dan keputusan inovasi kontigensi. (Rusdiana, 2014).

a. Keputusan Inovasi Opsional

Keputusan inovasi opsional yaitu pemilihan menerima atau menolak inovasi, berdasarkan keputusan yang ditentukan oleh individu (seseorang) secara mandiri tanpa tergantung atau terpengaruh dorongan anggota sistem sosial yang lain. Meskipun dalam hal ini individu mengambil keputusan itu berdasarkan norma sistem sosial atau hasil komunikasi interpersonal dengan anggota sistem sosial yang lain. Jadi hakikat pengertian keputusan inovasi opsional ialah individu yang berperan sebagai pengambil

keputusan untuk menerima atau menolak suatu inovasi.

b. Keputusan Inovasi Kolektif

Keputusan inovasi kolektif ialah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi, berdasarkan keputusan yang dibuat secara bersama-sama berdasarkan kesepakatan antara anggota sistem sosial. Semua anggota sistem sosial harus mentaati keputusan bersama yang telah dinuatnya. Misalnya, atas kesepakatan warga masyarakat di setiap RT untuk tidak membuang sampah di sungai, yang kemudian disahkan pada rapat antar ketua RT dalam suatu wilayah RW. Maka konsekuensinya semua warga RW tersebut harus mentaati keputusan yang telah dibuat tersebut, walaupun mungkin secara pribadi masih ada beberapa individu yang masih merasa keberatan.

c. Keputusan Inovasi Otoritas

Keputusan inovasi otoritas ialah pemilihan untuk menerima atau menolak

inovasi, berdasarkan keputusan yang dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai kedudukan, status, wewenang atau kemampuan yang lebih tinggi daripada anggota yang lain dalam suatu sistem sosial. Para anggota sama sekali tidak mempunyai pengaruh atau peranan dalam membuat keputusan inovasi. Para anggota sistem sosial tersebut hanya melaksanakan apa yang telah diputuskan oleh unit pengambil keputusan misalnya, seorang pimpinan perusahaan memutuskan agar sejak tanggal 1 maret semua pegawai harus memakai seragam hitam putih. Maka semua pegawai sebagai anggota sistem sosial di perusahaan itu harus melaksanakan apa yang telah diputuskan oleh atasannya.

Ketiga tipe keputusan inovasi tersebut merupakan rentangan dari keputusan opsional (individu dengan penuh tanggung jawab secara mandiri mengambil keputusan), dilanjutkan dengan keputusan kolektif

(individu memperoleh sebagian sebagian wewenang untuk mengambil keputusan)

- d. Keputusan otoritas (individu sama sekali tidak mempunyai hak untuk mengambil alih keputusan).

Keputusan kolektif dan otoritas banyak digunakan dalam organisasi formal, seperti perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, organisasi pemerintahan, dan sebagainya. Sedangkan keputusan opsional sering digunakan dalam penyebaran inovasi kepada petani, konsumen, atau inovasi yang sasarannya anggota masyarakat sebagai individu bukan sebagai anggota organisasi tertentu. Biasanya yang paling cepat diterimanya inovasi dengan menggunakan tipe keputusan otoritas, tetapi masih juga tergantung bagaimana pelaksanaannya. Sering terjadi juga kebohongan dalam pelaksanaan keputusan otoritas.

C. Pengertian Proses Inovasi Pendidikan

Proses inovasi pendidikan adalah serangkaian aktivitas yang ada terhadu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi

pendidikan. Kata proses mengandung arti bahwa aktivitas itu dilakukan dengan memakan waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Berapa lama waktu yang dipergunakan selama proses itu ngan berlangsung akan berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain tergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula selama proses inovasi itu (inovasi berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir. (Udin Syaefudin Sa'ud, 2022)

Dalam mempelajari proses inovasi para ahli mencoba mengidentifikasi kegiatan apa saja yang dilakukan individu selama proses itu berlangsung serta perubahan apa yang terjadi dalam proses inovasi, maka hasilnya dipertemukan dengan pentahapan proses inovasi.

Model Proses Inovasi Yang berorientasi pada

Individual, antara lain:

a. Lavidge & Steiner (1961):

- Menyadari
- Mengetahui
- Menyukai

- Memilih
- Mempercayai
- Membeli

b. Colley (1961) :

- Belum menyadari
- Menyadari
- Memahami
- Mempercayai
- Mengambil tindakan

c. Rogers (1962) :

- Menyadari
- Menaruh perhatian
- Menilai
- Mencoba
- Menerima (Adoption)

d. Robertson (1971) :

- Persepsi tentang masalah
- Menyadari
- Memahami
- Menyikapi
- Mengesahkan
- Mencoba

- Menerima
- Disonansi

Model Proses Inovasi yang Berorientasi pada Organisasi, antara lain:

a. Milo (1971) :

- Konseptualisasi Tentatif adopsi
- Penerimaan Sumber
- Implementasi
- Institusionalisasi

b. Shepard (1967) :

- Penemuan ide
- Adopsi
- Implementasi

c. Hage & Aiken (1970) :

- Evaluasi
- Inisiasi
- Implementasi
- Rutinisasi

d. Wilson (1966) :

- Konsepsi perubahan
- Pengusulan perubahan
- Adopsi dan Implementasi

Berikut ini diberikan uraian secara singkat proses inovasi dalam organisasi menurut Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973). Zaltman dan kawan-kawan membagi proses inovasi dalam organisasi menjadi dua tahap yaitu tahap permulaan (initiation stage) dan tahap implementasi (implementation stage). Tiap tahap dibagi lagi menjadi beberapa langkah (sub stage).

1. Tahap Permulaan (Initiation Stage)

a. Langkah pengetahuan dan kesadaran

Jika inovasi dipandang sebagai suatu ide, kegiatan, atau material yang diamati baru oleh unit adopsi (penerima inovasi), maka tahu adanya inovasi menjadi masalah yang pokok. Sebelum inovasi dapat diterima calon penerima harus sudah menyadari bahwa ada inovasi, dan dengan demikian ada kesempatan untuk menggunakan inovasi dalam organisasi. Sebagaimana telah bicarakan pada waktu membicarakan proses keputusan inovasi maka timbul masalah mana yang dulu tahu dan sadar ada inovasi atau merasa butuh inovasi. Maka Rogers dan Shoemakers mengemukakan seperti mana dulu ayam atau telur,

tergantung situasinya. Mungkin dapat tahu dan sadar inovasi baru merasa butuh atau sebaliknya. Jika kita lihat kaitannya dengan organisasi maka adanya kesenjangan penampilan (performance gapas) mendorong untuk mencari cara-cara baru atau inovasi. Tetapi dapat terjadi sebaliknya karena sadar akan adanya inovasi, maka pimpinan organisasi merasa bahwa dalam organisasinya sesuatu yang ketinggalan. Kemudian merubah hasil yang diharapkan, maka terjadi sejentangan penampilan.

b. Langkah pembentukan sikap terhadap inovasi

Dalam tahap ini anggota organisasi membentuk sikap hadap inovasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap inovasi memegang peranan yang penting untuk menimbulkan motivasi untuk ingin berubah atau mau menerima inovasi. Paling tidak ada dua hal dari dimensi sikap yang dapat ditunjukkan anggota organisasi terhadap adanya inovasi yaitu :

1) Sikap terbuka terhadap inovasi, yang ditandai dengan adanya :

- Kemauan anggota organisasi untuk mempertimbangkan inovasi.
- Mempertanyakan inovasi (skeptik)
- Merasa bahwa inovasi akan dapat meningkatkan kemampuan organisasi dalam menjalankan fungsinya.

2) Memiliki persepsi tentang potensi inovasi yang ditandai dengan adanya pengamatan yang menunjukkan :

- Bahwa ada kemampuan bagi organisasi untuk gunakan inovasi.
- Organisasi telah pernah mengalami keberhasilan masa lalu dengan menggunakan inovasi.
- Adanya komitmen atau kemauan untuk bekerja dengan menggunakan inovasi serta siap untuk menghadapi kemungkinan timbulnya masalah dalam penerapan inovasi.

Dalam mempertimbangkan pengaruh dan sikap anggota organisasi terhadap proses inovasi, maka perlu dipertimbangkan juga perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh organisasi

formal. Jika terjadi perbedaan antara sikap individu terhadap inovasi dengan perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh pimpinan organisasi, maka terjadi disonansi inovasi. Ada dua macam disonansi yaitu penerimaan disonan dan penolakan disonan

c. Langkah pengambilan keputusan

Pada langkah ini segala informasi tentang potensi inovasi dievaluasi. Jika unit pengambil keputusan dalam organik menganggap bahwa inovasi itu memang dapat diterima dan senang untuk menerimanya maka inovasi akan diterima diterapkan dalam organisasi. Demikian pula sebaliknya jika pengambil keputusan tidak menyukai inovasi dan menganggap inovasi tidak bermanfaat maka ia akan menolaknya. Pada saat akan mengambil keputusan peranan komunikasi sangat penting untuk memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya tentang inovasi. Sehingga keputusan yang diambil benar-benar matang dan tidak terjadi salah pilih yang dapat mengakibatkan kerugian bagi organisasi.

2. Tahap Implementasi (Implementation Stage)

Pada langkah ini kegiatan yang dilakukan oleh para anggota organisasi ialah menggunakan inovasi atau menerapkan inovasi. Ada dua langkah yang dilakukan yaitu:

a. Langkah awal (permulaan) implementasi

Pada langkah ini organisasi mencoba menerapkan sebagian inovasi. Misalnya setelah Dekan memutuskan bahwa semua da harus membuat persiapan mengajar dengan model Satuan Acara perkuliahan, maka pada awal penerapannya setiap dosen diwajibkan membuat untuk satu mata kuliah dulu, sebelum nanti akan berlaku untuk semua mata kuliah.

b. Langkah kelanjutan pembinaan penerapan inovasi

Jika pada penerapan awal telah berhasil, para anggota mengetahui dan memahami inovasi, serta memperoleh pengalaman dalam menerapkannya, maka tinggal melanjutkan dan menjaga kelangsungannya.

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Inovasi Pendidikan

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah adalah suatu sub sistem dari sistem sosial. Jika terjadi perubahan dalam sistem sosial, maka lembaga pendidikan formal tersebut juga akan mengalami perubahan maka hasilnya akan berpengaruh terhadap sistem sosial. Oleh karena itu suatu lembaga pendidikan mempunyai beban yang ganda yaitu melestarikan nilai-nilai budaya tradisional dan juga mempersiapkan generasi muda agar dapat menyiapkan diri menghadapi tantangan kemajuan jaman.

Motivasi yang mendorong perlunya diadakan inovasi pendidikan jika dilacak biasanya bersumber pada dua hal yaitu:

- a. kemauan sekolah (lembaga pendidikan) untuk mengadakan respon terhadap tantangan kebutuhan masyarakat, dan adanya usaha untuk menggunakan sekolah (lembaga pendidikan) untuk memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat. Antara lembaga pendidikan dan sistem sosial

terjadi hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Misalnya suatu sekolah telah dapat sukses menyiapkan tenaga yang terdidik sesuai dengan kebutuhan masyarakat, maka dengan tenaga terdidik berarti tingkat kehidupannya meningkat, dan cara bekerjanya juga lebih baik.

- b. Tenaga terdidik akan merasa tidak puas jika bekerja yang tidak menggunakan kemampuan intelegnya, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan lapangan pekerjaan. Dengan demikian akan selalu terjadi perubahan yang bersifat dinamis, yang disebabkan adanya hubungan interaktif antara lembaga pendidikan dan masyarakat. Untuk dapat lebih memahami tentang perlunya perubahan pendidikan atau kebutuhan adanya inovasi pendidikan dapat kita gali dari tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah, yaitu:

- (1) kegiatan belajar mengajar,
- (2) faktor internal dan eksternal, dan

(3) sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan).

A. Faktor Kegiatan Belajar Mengajar

Yang menjadi kunci keberhasilan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar ialah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru sebagai tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Tetapi dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian. Sebagai alasan mengapa orang memandang tugas guru dalam mengajar mengandung banyak kelemahan tersebut, antara lain dikemukakan bahwa:

1. Keberhasilan tugas guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh hubungan interpersonal antara guru dengan siswa. Dengan demikian maka keberhasilan pelaksanaan tugas tersebut, juga sangat ditentukan oleh pribadi guru dan siswa. Dengan kemampuan guru yang sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama jika menghadapi kelas yang berbeda, demikian pula sebaliknya dengan kondisi kelas yang sama diajar oleh guru yang berbeda belum tentu dapat menghasilkan prestasi belajar yang sama, meskipun para guru tersebut semuanya telah memenuhi persyaratan sebagai guru yang profesional.
2. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan kegiatan yang terisolasi. Pada waktu guru mengajar dia tidak mendapatkan balikan dari teman sejawatnya. Kegiatan guru di kelas merupakan kegiatan yang terisolasi dari kegiatan kelompok. Apa yang dilakukan guru di kelas tanpa diketahui oleh

guru yang lain. Dengan demikian maka sukar untuk mendapatkan kritik untuk pengembangan profesinya. Ia menganggap bahwa yang dilakukan sudah merupakan cara yang terbaik. Berkaitan dengan kenyataan di atas tersebut, maka sangat minimal bantuan teman sejawat untuk memeberikan bantuan saran atau kritik guna peningkatan kemampuan profesional nya.

3. Apa yang dilakukan guru di kelas seolah-olah sudah merupakan hak mutlak tanggungjawabnya, orang lain tidak boleh ikut campur tangan. Padahal apa yang dilakukan mungkin masih banyak kekurangannya.
4. Belum ada kriteria yang baku tentang bagaimana pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Dan memang untuk membuat kriteria keefektifan proses belajar mengajar sukar ditentukan karena sangat banyak variabel yang ikut menentukan keberhasilan kegiatan belajar siswa. Usaha untuk membuat kriteria tersebut sudah

dilakukan misalnya dengan digunakannya APKG (Alat Penilai Kompetensi Guru).

5. Dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan belajar mengajar, guru menghadapi sejumlah siswa yang berbeda satu dengan yang lain baik mengenai kondisi fisik, mental intelektual, sifat, minat, dan latar belakang sosial ekonominya. Guru tidak mungkin dapat melayani siswa dengan memperhatikan perbedaan individual satu dengan yang lain, dalam jam-jam pelajaran yang sudah diatur dengan jadwal dan dalam waktu yang sangat terbatas.
6. Berdasarkan data adanya perbedaan individual siswa, tentunya lebih tepat jika pengelolaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara yang sangat fleksibel, tetapi kenyataannya justru guru dituntut untuk mencapai perubahan tingkah laku yang sama sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan. Jadi anak yang berbeda harus diarahkan menjadi sama. Jika guru tidak dapat mengatasi masalah ini dapat

menimbulkan anggapan diragukan kualitas profesionalnya.

7. Guru juga menghadapi tantangan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, yaitu tanpa adanya keseimbangan antara kemampuan dan wewenangnya mengatur beban tugas yang harus dilakukan, serta tanpa bantuan dari lembaga dan tanpa adanya insentif yang menunjang kegiatannya. Ada kemauan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, mungkin dengan cara belajar sendiri atau mengikuti kuliah di perguruan tinggi, tetapi tugas yang harus dilakukan masih terasa berat, jumlah muridnya dalam satu kelas 50 orang, masih ditambah tugas administratif, ditambah lagi harus melakukan kegiatan untuk menambah penghasilan karena gaji pas-pasan, dan masih banyak lagi faktor yang lain. Jadi program pertumbuhan jabatan atau peningkatan profesi guru mengalami hambatan.

8. Guru dalam melaksanakan tugas mengelola kegiatan belajar mengajar mengalami kesulitan untuk menentukan pilihan mana yang diutamakan karena adanya berbagai macam tuntutan. Dari satu segi meminta agar guru mengutamakan keterampilan proses belajar, tetapi dari sudut lain dia dituntut harus menyelesaikan sajian materi kurikulum yang harus diselesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, karena menjadi bahan ujian negara/nasional. Demikian pula dan satu segi guru dituntut menekankan perubahan tingkat laku afektif, tetapi dalam evaluasi hasil belajar yang dipakai untuk menentukan kelulusan siswa hanya mengutamakan aspek kognitif.

Faktor Internal dan Eksternal

Satu keunikan dari sistem pendidikan ialah baik pelaksana maupun klien (yang dilayani) adalah kelompok manusia. Perencanaan inovasi pendidikan harus memperhatikan mana kelompok yang mempengaruhi dan kelompok yang

dipengaruhi oleh sekolah (sistem pendidikan). Faktor internal yang mempengaruhi pelaksanaan sistem pendidikan dan dengan sendirinya juga inovasi pendidikan ialah siswa. Siswa sangat besar pengaruhnya terhadap proses inovasi karena tujuan pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku siswa. Jadi siswa sebagai pusat perhatian dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan berbagai macam kebijakan pendidikan.

Faktor eksternal yang mempunyai pengaruh dalam proses Inovasi pendidikan ialah orang tua. Orang tua murid ikut mempunyai peranan dalam menunjang kelancaran proses inovasi pendidikan, baik ia sebagai penunjang secara moral membantu dan mendorong kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan sekolah, maupun sebagai penunjang pengadaan dana.

Para ahli pendidik (profesi pendidikan) merupakan faktor internal dan juga faktor eksternal, seperti: guru, administrator pendidikan, konselor, terlibat secara langsung dalam proses

pendidikan di sekolah. Ada juga para ahli yang di luar organisasi sekolah tetapi ikut terlibat dalam kegiatan sekolah seperti: para pengawas, inspektur, penilik sekolah, konsultan, dan mungkin juga pengusaha yang membantu pengadaan fasilitas sekolah.

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah diatur dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah. Penanggung jawab sistem pendidikan di Indonesia adalah Departemen Pendidikan Nasional yang mengatur seluruh sistem berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diberlakukan.

Keputusan inovasi ialah proses yang dilalui individu mulai dari pertama tahu adanya inovasi, kemudian dilanjutkan dengan keputusan setuju terhadap inovasi, penetapan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya. Proses keputusan inovasi bukan kegiatan yang dapat berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu,

sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya akan menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya.

Proses keputusan inovasi terdiri dari lima tahap, yaitu tahap pengetahuan, tahap bujukan, tahap keputusan, tahap implementasi dan tahap konfirmasi. terdapat 4 (empat) tipe keputusan inovasi yaitu: keputusan inovasi opsional, keputusan inovasi kolektif, keputusan inovasi otoritas dan keputusan inovasi kontigensi. (Rusdiana, 2014).

Suatu lembaga pendidikan mempunyai beban yang ganda yaitu melestarikan nilai-nilai budaya tradisional dan juga mempersiapkan generasi muda agar dapat menyiapkan diri menghadapi tantangan kemajuan jaman. Guru sebagai tenaga yang telah dipandang memiliki keahlian tertentu dalam bidang pendidikan, disertai tugas dengan wewenang untuk mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku

siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa Tusadia, d. (2023). Model Keputusan dalam inovasi pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 971.

Dewi Ambarwai, d. (2020). Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5-6.

Dr.H.A.Rusdiana., M. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV.Pustaka Setia.

Indra Taufik Saleh, d. (2022). Karakteristik, Proses Keputusan, Dufusi, Diseminasi dan Strategi Inovasi Pendidikan. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 15-16.

Sutikno, D. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Mataram: Sanabil.

Udin Syaefudin Sa'ud, P. (2022). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir di Pokan Baru 28 Agustus 1992, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Merupakan anak ke-2 dari 7 bersaudara. Menikah dengan Pdt. Henriko Sihotang, M.Th dan Ibu dari Hasadaon Niroha Sihotang. Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 091524 PNP Tonduhan (2004), SMP Negeri 1 Tanah Jawa (2007), SMA Negeri 1 Tanah Jawa (2010), Pendidikan Strata-1 ditempuh di Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan (2014). Pada tahun 2017 menyelesaikan Program Magister di Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan. Saat ini menjadi Dosen tetap di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang sekolah dasar dan pendidikan kewarganegaraan. Diluar aktivitasnya mengajar penulis juga merupakan istri dari Pendeta dan sangat menikmati perannya menjadi ibu rumah tangga dan wanita karir.

BAB VI

Inovasi Kurikulum

Yanti Arasi Sidabutar, S.Pd., M.Pd
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
arasiyanti@gmail.com

Inovasi Kurikulum adalah suatu pembaharuan atau gagasan yang diharapkan membawa dampak terhadap kurikulum itu sendiri. Kurikulum hanyalah alat atau instrumen untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran yang ditetapkan. Kurikulum bukan sebagai tujuan akhir. Seiring dengan perubahan masyarakat dan nilai-nilai budaya, serta perubahan kondisi dan perkembangan peserta didik, maka kurikulum juga mengalami perubahan.

A. Inovasi Berbasis Kompetensi

1. Pengertian Inovasi Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kompetensi merupakan kemampuan mengerjakan sesuatu yang berbeda dengan sekedar mengetahui sesuatu. Kompetensi harus didemonstrasikan sesuai dengan standar yang ada di lapangan kerja (Hamalik, 2000). Kompetensi dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai-

nilai dasar yang merefleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kebiasaan berfikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus setiap saat akan memungkinkan bagi seseorang untuk berkompeten, artinya memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu. Kompetensi dapat diartikan suatu kemampuan untuk menstrasfer dan menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki seseorang pada situasi yang baru. Kurikulum berbasis kompetensi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dan mengembangkan sekolah (Depdiknas, 2002). Dari rumusan tersebut, KBK lebih menekankan pada kompetensi atau kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu, sedangkan masalah bagaimana cara mencapainya, secara teknis operasional diserahkan kepada guru di lapangan. Tidak ada dalam KBK secara tersirat dan tersurat

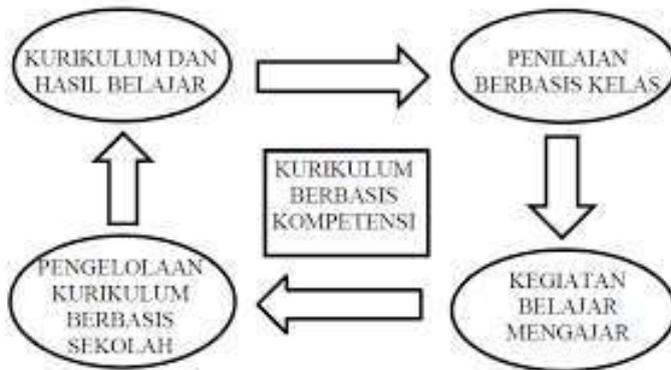
apa yang harus dilakukan guru untuk mencapai kompetensi tertentu. KBK hanyalah memberikan petunjuk secara universal bagaimana seharusnya pola pembelajaran diterapkan oleh setiap guru. Rumusan lain tentang kompetensi menurut McAshan (1981) adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan atau kapabilitas yang dimiliki seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mewarnai perilaku kognitif, afektif, dan psikomotornya. Ini berarti bahwa kompetensi bukan hanya ada dalam tataran pengetahuan akan tetapi sebuah kompetensi harus tergambar dalam pola perilaku, artinya bagaimana implementasi pengetahuan itu diwujudkan dalam pola tindakan yang siswa lakukan sehari-hari. Sehingga kompetensi itu pada hakekatnya merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap yang direfleksikan dalam bentuk kebiasaan berfikir dan bertindak. KBK berorientasi bahwa siswa bukan hanya memahami materi pelajaran untuk mengembangkan kemampuan intelektual saja, melainkan bagaimana pengetahuan itu

dipahaminya dapat mewarnai perilaku yang ditampilkan dalam kehidupan nyata.

Ciri-ciri KBK, yaitu: a. Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa, baik secara individual maupun klasikal. b. Berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman. c. Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi. d. Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar yang lain yang memenuhi unsur edukasi. e. Penilaian menekankan pada proses dan hasil dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi.

2. Komponen Utama Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kurikulum berbasis kompetensi merupakan kerangka inti yang memiliki empat komponen dasar yaitu: 1) Kurikulum dan Hasil Belajar, 2) Penilaian Berbasis Kelas, 3) Kegiatan Belajar Mengajar, dan 4) Pengelolaan Kurikulum Berbasis Sekolah.



Gambar 1. Pengelolaan Kurikulum Berbasis Sekolah

a. Kurikulum Hasil Belajar (KHB).

Memuat perencanaan pengembangan peserta didik yang perlu dicapai secara keseluruhan. Kurikulum dan hasil belajar ini memuat kompetensi, hasil belajar, dan indikator keberhasilan. KHB memberikan suatu rentang kompetensi dan hasil belajar siswa yang bermanfaat bagi guru untuk menentukan apa yang harus dipelajari oleh siswa, bagaimana seharusnya mereka dievaluasi, dan bagaimana pembelajaran disusun.

b. Penilaian Berbasis Kelas (PBK)

Memuat prinsip, sasaran, dan pelaksanaan penilaian berkelanjutan yang lebih akurat dan

konsisten sebagai akuntabilitas publik melalui penilaian terpadu dengan kegiatan belajar mengajar di kelas (berbasis kelas) dengan mengumpulkan kerja siswa (portofolio), hasil karya (produk), penugasan (proyek), kinerja (performance), dan tes tertulis. Penilaian ini mengidentifikasi kompetensi/hasil belajar yang telah dicapai, dan memuat pernyataan yang jelas tentang standar yang harus dan telah dicapai serta peta kemajuan belajar siswa dan pelaporan.

c. Kegiatan Belajar Mengajar.

Memuat gagasan-gagasan pokok tentang pembelajaran dan pengajaran untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan serta gagasan-gagasan pedagogis dan andragogis yang mengelola pembelajaran agar tidak mekanistik.

d. Pengelolaan Kurikulum Berbasis sekolah. Memuat berbagai pola pemberdayaan tenaga kependidikan dan sumber daya lain untuk meningkatkan mutu hasil belajar. Pola ini dilengkapi dengan gagasan pembentukan jaringan kurikulum, pengembangan perangkat kurikulum (antara lain silabus), pembinaan profesional tenaga

kependidikan, dan pengembangan sistem informasi kurikulum.

Berdasarkan Kepmen 045/U/2002, terdapat lima unsur pokok kompetensi dan empat gugus utama kompetensi. Adapun lima unsur pokok kompetensi tersebut adalah: 1) Pengembangan Kepribadian (MK), 2) Pengembangan Keahlian Keilmuan (MKK), 3) Pengembangan Keahlian Berkarya (MKB), 4) Pengembangan Perilaku Berkarya (MPB), dan 5) Pengembangan Berkehidupan Bermasyarakat (MBB). Sedangkan empat gugus utama kompetensi meliputi: 1) factual knowledge, 2) conceptual knowledge, 3) procedural knowledge, dan 4) metacognitive knowledge.

3. Karakteristik KBK

Depdiknas (2002) mengemukakan karakteristik KBK secara lebih rinci dibandingkan dengan pernyataan di atas, yaitu:

1. Menekankan pada ketercapaian kompetensi baik secara individual maupun klasikal, artinya isi KBK intinya sejumlah kompetensi yang harus dicapai siswa, dan kompetensi

inih sebagai standar minimal atau kemampuan dasar.

2. Beroreantasi pada hasil belajar dan keberagaman, artinya keberhasilan pencapaian kompetensi dasar diukur oleh indikator hasil belajar. Indikator inih yang dijadikan acuan kompetensi yang diharapkan. Proses pencapaian tentu saja bergantung pada kemampuan dan kecepatan yang berbeda setiap siswa.
3. Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervareasi sesuai dengan keberagaman siswa
4. Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukatif, artinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk mempermudah siswa belajar dari berbagai macam sumber belajar.

5. Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. KBK menempatkan hasil dan proses belajar sebagai dua sisi yang sama pentingnya. Setelah kita memahami karakteristik KBK, maka sebenarnya apa yang ingin dicapai oleh kurikulum berbasis kompetensi adalah mengembangkan peserta didik untuk menghadapi perannya di masa mendatang dengan cara mengembangkan sejumlah kecakapan hidup (life skill). Life skill merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk terbiasa berani menghadapi problem kehidupan secara wajar kemudian secara kreatif mencari solusi untuk mengatasinya.

B. Inovasi Kurikulum Berbasis Masyarakat

1. Pengertian Kurikulum Berbasis Masyarakat

Kurikulum berbasis masyarakat yang bahan dan objek kajiannya kebijakan dan ketetapan yang

dilakukan di daerah, disesuaikan dengan kondisi lingkungan alam, sosial, ekonomi, budaya dan disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan daerah yang perlu dipelajari oleh siswa di daerah tersebut. Bagi siswa berguna untuk memberikan kemungkinan dan kebiasaan untuk akrab dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Kemungkinan lain mencegah dari keterasingan lingkungan, terbiasa dengan budaya dan adat istiadat setempat dan berusaha mencintai lingkungan hidup, sehingga sebuta kurikulum ini disebut kurikulum berbasis wilayah.

Kurikulum berbasis masyarakat yang bahan dan objek kajiannya kebijakan dan ketetapan yang dilakukan di daerah, disesuaikan dengan kondisi lingkungan alam, sosial, ekonomi, budaya dan disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan daerah yang perlu dipelajari oleh siswa di daerah tersebut. Bagi siswa berguna untuk memberikan kemungkinan dan kebiasaan untuk akrab dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Kemungkinan lain mencegah dari keterasingan lingkungan, terbiasa dengan budaya dan adat istiadat setempat

dan berusaha mencintai lingkungan hidup, sehingga sebutan kurikulum ini disebut kurikulum berbasis wilayah.

Tujuan kurikulum tersebut adalah: a. Memperkenalkan siswa terhadap lingkungannya, ikut melestarikan budaya termasuk kerajinan, keterampilan yang nilai ekonominya tinggi di daerah tersebut. b. Membekali siswa kemampuan dan keterampilan yang dapat menjadi bekal hidup mereka di masyarakat, seandainya mereka tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi c. Membekali siswa agar bisa hidup mandiri, serta dapat membantu orang tua dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Kurikulum berbasis masyarakat memiliki beberapa keunggulan/kelebihan antara lain: Pertama, kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat setempat. Kedua, kurikulum sesuai dengan tingkat dan kemampuan sekolah, baik kemampuan finansial, profesional maupun manajerial. Ketiga, disusun oleh guru-guru sendiri dengan demikian sangat memudahkan dalam pelaksanaannya. Keempat, ada motivasi

kepada sekolah khusus kepala sekolah dan guru kelas untuk mengembangkan diri, mencari dan menciptakan kurikulum yang sebaik-baiknya, dengan demikian akan terjadi semacam kompetisi dalam pengembangan kurikulum.

2. Karakteristik Kurikulum Berbasis Masyarakat

Model pengajaran yang berpusat pada masyarakat adalah suatu bentuk kurikulum yang memadukan antara sekolah dan masyarakat dengan cara membawa sekolah ke dalam masyarakat atau membawa masyarakat ke dalam sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik (2005) merinci karakteristik kurikulum berbasis pada masyarakat meliputi:

- a. Karakteristik pembelajaran pada kurikulum berbasis masyarakat:
 1. Pembelajaran berorientasi pada masyarakat, di masyarakat dengan kegiatan belajar bersumber pada buku teks

2. Disiplin kelas berdasarkan tanggungjawab bersama bukan berdasarkan paksaan atau kebebasan
3. Metode mengajar terutama dititikberatkan pada pemecahan masalah untuk memenuhi kebutuhan perorangan dan kebutuhan sosial atau kelompok
4. Bentuk hubungan atau kerjasama sekolah dan masyarakat adalah mempelajari sumber-sumber masyarakat, menggunakan sumber-sumber tersebut, dan memperbaiki masyarakat tersebut
5. Strategi pembelajaran meliputi karyawisata, manusia (nara sumber), survai masyarakat, berkemah, kerja lapangan, pengabdian masyarakat, kuliah kerja nyata, proyek perbaikan masyarakat dan sekolah pusat masyarakat.

b. Karakteristik materi pembelajaran

Agar penjabaran dan penyesuaian dengan tuntutan kewilayahan tidak meluas dan melebar,

maka perlu diperhatikan kriteria untuk menyeleksi materi yang perlu diajarkan, kriteria tersebut antara lain:

1. Validitas, telah teruji kebenaran dan kesahihannya
2. Tingkat kepentingan yang benar-benar diperlukan oleh siswa
3. Kebermanfaatan, secara akademik dan non akademik sebagai pengembangan kecakapan hidup (life skill) dan mandiri
4. Layak dipelajari, tingkat kesulitan dan kelayakan bahan ajar dan tuntutan kondisi masyarakat sekitar
5. Menarik minat, dapat memotivasi siswa untuk mempelajari lebih lanjut dengan menumbuhkembangkan rasa ingin tahu
6. Alokasi waktu, penentuan alokasi waktu terkait dengan keleluasan dan kedalaman materi
7. Sarana dan sumber belajar, dalam arti media atau alat peraga yang berfungsi memberikan kemudahan terjadinya proses pembelajaran.

c. Kegiatan siswa dan guru

Kegiatan siswa, mestinya mempertimbangkan pemberian peluang bagi siswa untuk mencari, mengolah dan menemukan sendiri pengetahuan, di bawah bimbingan guru. Juga materi pembelajaran dipilih haruslah yang dapat memberikan pembekalan kemampuan/kecakapan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai kecakapan hidup atau dapat hidup mandiri dengan menggunakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari.

Guru dalam kurikulum berbasis pada masyarakat berperan sebagai fasilitator, sumber belajar, pembina, konsultan, sebahai mitra kerja yang memfasilitasi siswa dalam pemebelajaran. Sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki karakter, kecakapan, dan keterampilan yang kuat untuk digunakan dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam gunia kerja atau pendidikan lebih lanjut

d. Penilaian dalam kurikulum berbasis pada masyarakat

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menaksirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian ini dilakukan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu disebut penilaian berbasis kelas (PBK). PBK ini dilakukan dengan mengumpulkan kerja siswa (portofolio), hasil karya (penugasan), kinerja (performance), dan tes tertulis. Guru menilai kompetensi dan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat pencapaian prestasi siswa selama dan setelah kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik kurikulum berbasis masyarakat, maka pada hakekatnya karakteristik tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa karakteristik lain sebagai berikut: Pertama, kurikulum bersifat realistik, karena hal-hal yang dipelajari bersumber dari kehidupan yang

nyata. Para siswa dapat mengamati kenyataan sesungguhnya dalam masyarakat dan kehidupan masyarakat yang bersifat kompleks. Pengajaran ini pada gilirannya akan mengembangkan berbagai pengalaman dan pengetahuan yang praktis dan terpakai. Kedua, kurikulum menumbuhkan kerjasama dan integrasi antara sekolah dan masyarakat, karena sekolah masuk dalam masyarakat dan masyarakat masuk dalam lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sebagai barometer kondisi masyarakat. Karena itu strategi yang tepat adalah karyawisata dan manusia sumber belajar dari masyarakat merupakan kesempatan yang sangat efektif bagi siswa dalam rangka perpaduan antara kedua institusi tadi. Dengan demikian kesenjangan antara sekolah dan masyarakat yang terjadi selama ini dapat diminimalisir. Ketiga, kurikulum berbasis masyarakat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk belajar secara aktif penuh kreativitas yang telah dianjurkan oleh teori belajar modern. Para siswa merencanakan sendiri, mencari referensi dan sumber informasi sendiri,

melakukan kegiatan proyek sendiri dan memecahkan berbagai masalah sendiri, baik melalui belajar individual maupun belajar secara kelompok. Keempat, prosedur pembelajaran memberdayakan semua metode dan teknik pembelajaran secara sistematis dan bervariasi. Seperti ceramah, diskusi kerja kelompok, presentasi, pameran baik belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Strategi pembelajaran ditata sedemikian rupa secara kreatif dalam rangka pembelajaran multi sistem seperti ada tatap muka, tugas mandiri, survei dan observasi. Kelima, pengembangan kurikulum berbasis masyarakat membantu siswa agar mampu berperan dalam kehidupan sekarang ini. Artinya hal-hal yang telah ada dipelajari sehingga berdaya guna dan berhasil guna untuk menghadapi tantangan yang ada dewasa ini. Rumusan kurikulum ini memberikan pandangan bahwa hasil pendidikan di sekolah itu dapat diterapkan di lingkungan siswa tempat mereka tinggal. Jadi pendidikan seperti ini sebenarnya membekali siswa hidup di lingkungan masyarakat menjadi lebih berguna. Pendapat ini

dilandasi asumsi bahwa setiap masyarakat mengalami perubahan yang cepat untuk mengantisipasinya oleh kurikulum yang berbasis masyarakat. Keenam, kurikulum berbasis masyarakat menyediakan sumber-sumber belajar yang berasal dari masyarakat. Semua sumber di masyarakat sebagai laboratorium untuk praktek sesuai kepentingan pembelajaran siswa. Masyarakat secara keseluruhan memiliki berbagai dimensi seperti; keluarga, teknologi, ekonomi, politik, budaya, sosial dan kehidupan macam lainnya. Dimensi-dimensi tersebut masing-masing mengandung aspek manusiawi, kelembagaan, sistem kehidupan, metode kerja, dan kondisi situasi dengan karakteristiknya sendiri.

C. Inovasi Kurikulum Berbasis Keterpaduan

1. Pengertian Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Pendekatan keterpaduan merupakan suatu sistem totalitas yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi baik antar komponen dengan komponen maupun antar komponen-komponen

dengan keseluruhan, dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, pendekatan sistem menitikberatkan pada keseluruhan, lalu bagian-bagian dan unsur-unsur dan interaksi antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Konsep keterpaduan pada hakekatnya menunjuk pada keseluruhan, kesatuan, kebulatan, kelengkapan, kompleks, yang ditandai oleh interaksi dan interpendensi antara komponen-komponennya (Alisyahbana, 1974:17). Ini berarti organisasi kurikulum secara terpadu, suatu bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan (integrated curriculum).

Kurikulum terpadu menyediakan kesempatan dan kemungkinan belajar bagi para siswa. Kesempatan belajar tersebut dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hal-hal yang berpengaruh, oleh karena itu diperlukan pengaturan, kontrol, bimbingan agar proses belajar terarah ketercapaian tujuan-tujuan kemampuan yang

diharapkan. Kurikulum dirancang berdasarkan sistem keterpaduan yang mempertimbangkan komponen-komponen masukan, proses dan produk secara seimbang dan setaraf.

Pada komponen masukan, kurikulum dititikberatkan pada mata mata pelajaran logis dan sistematis agar siswa menguasai struktur pengetahuan tertentu. Pada komponen proses, kurikulum dititikberatkan pada pembentukan konsp berfikir dan cara belajar yang diarahkan kepada pengembangan peta kognitif. Pada komponen produk, kurikulum dititikberatkan pada pembentukan tingkah laku spesifik. Ketiga komponen tersebut berinteraksi dalam kurikulum secara terpadu, sehingga tujuan kurikulum terpadu untuk mengembangkan kemampuan yang meruapakan gejala tingkah laku berkat pengalaman belajar. Tingkah laku yang diterapkan adalah integrasi atau behavior is the better integrated, terjadi dikarenakan pengalaman-pengalaman dalam situasi tertentu, bukan karena kecenderungan alami atau kematangan kondisi temporer, sehingga perubahan tingkah laku

bersifat permanen dan bertalian dengan situasi tertentu (Hilgard & Bower, 1977:17).

Untuk mencapai perubahan-perubahan perilaku, sistem keterpaduan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: suasana lapangan (field setting) yang memungkinkan siswa menampilkan kemampuannya di dalam kelas, pengembangan diri sendiri (self development), pengembangan potensi yang dimiliki masing-masing individu (self actualization), proses belajar secara kelompok (social learning), pengulangan dan penguatan (reinforcement), pemecahan masalah-masalah (heuristik learning), dan sikap percaya diri sendiri (self confidence).

2. Komponen-Komponen Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Kurikulum Berbasis Keterpaduan meliputi berbagai komponen yang saling berkaitan yaitu sub sistem masukan yakni siswa, sub sistem proses yakni metode, materi dan masyarakat, sub sistem produk yakni lulusan yang dikaitkan komponen evaluasi dan umpan balik. Masing-masing

komponen saling berkaitan, pengaruh mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk mencapai tujuan. Komponen lulusan adalah produk sistem kurikulum yang memenuhi harapan kuantitas yakni jumlah lulusan sesuai dengan kebutuhan dan harapan kualitas yakni mutu lulusan ditinjau dari segi tujuan instrinsik dan tujuan ekstrinsik. Tujuan instrinsik berorientasi bahwa lulusan diharapkan menjadi insan-insan terdidik, berbudaya dan berahlakulkarimah. Tujuan ekstrinsik, berorientasi bahwa lulusan sesuai dengan tuntutan lapangan pekerjaan khususnya kompeten di bidang pekerjaannya. Komponen metode terdiri dari program pembelajaran, metode penyajian, bahan dan media pendidikan. Sedangkan komponen materi terdiri dari fasilitas, sarana dan prasarana, perlengkapan, dan biaya. Komponen ini disediakan dalam jumlah dan kualitas yang memadai dan berfungsi sebagai unsur penunjang proses pendidikan. Khusus media pendidikan bagaimana media tersebut menggunakan lingkungan sekolah tempat belajar dan selalu memudahkan dan menyederhanakan materi

sehingga menyenangkan situasi belajar siswa. Komponen evaluasi untuk menilai keberhasilan proses kurikulum dan ketercapaian tujuan kurikulum. Evaluasi dilaksanakan dalam bentuk evaluasi formatif dan evaluasi summatif. Hasil evaluasi memberikan informasi untuk membuat keputusan tentang tingkat produktivitas kurikulum dan derajat performansi yang dicapai oleh siswa. Komponen balikan berguna untuk memberikan informasi dalam rangka umpan balik demi perbaikan sistem kurikulum. Sumber informasi diperoleh dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan sekolah dan lembaga tempat para lulusan bekerja. Komponen masyarakat merupakan masukan eksternal dalam bidang sosial dan budaya, yang berfungsi sebagai faktor penunjang dan turut mewarnai pelaksanaan kurikulum secara keseluruhan.

3. Karakteristik Kurikulum Berbasis Keterpaduan

Kurikulum terpadu merupakan bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan

pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan (Hamalik, 1993:32). Dengan demikian, kurikulum terpadu mengintegrasikan komponen-komponen mata pelajaran sehingga batas-batas mata pelajaran tersebut sudah tidak nampak lagi, dikarenakan telah dirumuskan dalam bentuk masalah atau unit.

Ciri-ciri bentuk organisasi kurikulum terpadu (Integrated Curriculum) diantaranya adalah: (a) berdasarkan filsafat pendidikan demokrasi Pancasila, (b) berdasarkan psikologi belajar Gestalt dan field theory (c) berdasarkan landasan sosiologis dan sosiokultural, (d) berdasarkan kebutuhan, minat dan tingkat perkembangan pertumbuhan peserta didik, (e) ditunjang oleh semua mata pelajaran atau bidang studi yang ada, (f) sistem penyampaianya dengan menggunakan sistem pengajaran unit yakni unit pengalaman dan unit mata pelajaran dan (g) peran guru sama aktifnya dengan peran peserta didik, bahkan peran siswa lebih menonjol dan guru cenderung berperan sebagai pembimbing atau fasilitator.

Keunggulan atau manfaat kurikulum terpadu diantaranya, adalah: (a) segala sesuatu yang dipelajari dalam unit bertalian erat, (b) kurikulum ini sesuai dengan pendapat-pendapat modern tentang belajar, (c) memungkinkan hubungan yang erat kaitannya antara sekolah dengan masyarakat, (d) sesuai dengan faham domakratis, (e) mudah disesuaikan dengan minat, kesanggupan, dan kematangan pesera didik.

Untuk melaksanakan bentuk organisasi kurikulum terpadu, Fogarty (1991), memperkenalkan sepuluh model pembelajaran terpadu yang dikelompokkan menjadi tiga tipe, ketiga tipe tersebut adalah: Pertama, tipe pembelajaran terpadu dalam satu disiplin ilmu yakni *fragmented*, *connected* dan *nested*. Kedua, tipe pembelajaran terpadu antardisiplin ilmu yakni *sequenced*, *shared*, *webbed*, *threaded* dan *integrated*. Ketiga, tipe pembelajaran terpadu yang mengutamakan keterpaduan faktor peserta didiknya yakni *immersed* dan *networked*.

Kurikulum terpadu yang paling banyak digunakan di lapangan terdiri dari model *connected*, *webbed*, dan *integrated*. Kurikulum ini

dipandang sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di tingkat dasar, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan kurikulum yang sering terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

Model connected atau model keterhubungan pada prinsipnya mengupayakan adanya keterkaitan antara konsep, keterampilan, topik, ide, kegiatan dalam satu bidang studi. Model ini siswa tidak terlatih untuk melihat suatu fakta dari berbagai sudut pandang, karena model ini keterkaitan materi hanya terbatas pada satu bidang studi saja. Model webbed atau model jaring laba-laba merupakan model dengan menggunakan pendekatan tematik, baru kemudian dikembangkan sub-sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi terkait. Model integrated atau model keterpaduan merupakan model yang menetapkan prioritas kurikulum dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi, dan model ini sulit dilaksanakan sepenuhnya mengingat sulitnya menemukan materi dari setiap bidang studi yang

benar-benar tumpang tindih dalam satu semester, serta sangat membutuhkan keterampilan guru yang cukup handal untuk dapat merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Inkeles and David H. Smith, (1974), *Becoming Modern, Individual Change in Six Development Countries*. Massachusett: Harvard University Press Cambridge.
- Bobby Deporter .(2002). *Quantum Learning: Unleasinhing The The Genius In You*. New York: Dell Publishing
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Francis Abraham (1980). *Perspective on Modernization toward General Theory of Third World Development*. Washington: University Press of America.
- Gerald Zaltman, Philip Kolter, Ira Kaufman, (1977). *Creating Social Change*. Holt Rinehart and Winston, Inc New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Toronto.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Inovasi Pendidikan : Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional*, YP. Permindo, Bandung.
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Matthew B. Miles (1964). *Innovation in Education*, Bureau of Publication Teachers College. Columbia University New York.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R.G. Havelock & A.M. Huberman. (1978). *Solving Educational Problems*, Praegar Publisher, A

- Division of Holt, Rinehart and Winston, CBS, Inc, New York.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Wardani, I G. A.K. (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Implementasinya: Makalah pada Penelitian Buku Ajar PGSD, Yogyakarta.
- Wina, Sanjaya. (2005). Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Edisi Pertama, Cetakan ke I. Jakarta: Prenada Media.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir di Mayang 20 Januari 1993, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Menyelesaikan Pendidikan di SD Negeri 091537 Hutabayu (2004), SMP Negeri 1 Hutabayuraja (2007), SMA Rk Vintang Timur Pematangsiantar (2010), Pendidikan Strata-1 ditempuh di Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan (2014). Pada tahun 2017 menyelesaikan Program Magister di Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Medan. Saat ini menjadi Dosen tetap di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang sekolah dasar dan pendidikan bahasa jerman.

BAB VII

Model-Model Inovasi Pendidikan

D.Yuliana Sinaga, S.Pd., M.Pd

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
debbyyuliana91@gmail.com

A. Pengertian Model

Pribadi (2011:86) menjelaskan pengertian model adalah upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variable-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. Selanjutnya Sagala (2012:175) menjelaskan model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Association for Educational Communication and Technology menjelaskan pengertian model yaitu: suatu bentuk yang secara konseptual sama dengan bentuk aslinya, bentuknya dapat berupa fisik, suatu deskripsi verbal atau bentuk grafik yang sama dengan sesungguhnya atau yang seharusnya, dan model merupakan bentuk tiruan (AECT,1986:194).

Richey, Klein dan Tracey (2011:8) menjelaskan model adalah representasi realitas yang disajikan dengan tingkat struktur dan keteraturan dan model adalah bentuk ideal yang disederhanakan dari sebuah realitas. Dengan demikian dapat dipahami bahwa model dapat digunakan untuk mengorganisasikan pengetahuan dari berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang konkrit untuk menerapkannya pada praktek atau menguji teori.

Snelbecker (1974:32) menjelaskan model adalah konkretisasi teori yang bertujuan sebagai perantara proses dan variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Selanjutnya Prawiradilaga (2007:33) menjelaskan model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.

Model menurut Gustafson dan Branch (2002:1) adalah a simple representation of more complex form, processes, and functions of physical phenomena or ideas. Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat Meyer seperti dikutip Al-Tabany (2014:23) bahwa model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Pengertian ini menunjukkan bahwa sebuah model pada hakikatnya adalah sebuah representasi dari sesuatu yang lebih kompleks agar menjadi lebih sederhana. Sesuatu tersebut bisa berupa bentuk, proses, dan juga fungsi-fungsi dari suatu fenomena fisik atau ide-ide. Berdasarkan pemaparan di atas dapatlah dimaknai bahwa model adalah sebuah rangkaian hubungan yang logis baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif yang mengaitkan ciri-ciri realitas yang relevan secara bersama dengan apa yang menjadi perhatian kita. Dengan demikian dalam sebuah model akan terkandung sejumlah komponen

yang menjadi ciri dari suatu realita dan yang saling terhubung secara logis.

B. Karakteristik Model Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang saling berkaitan. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan. Pola tingkah laku yang terjadi dapat dilihat atau diamati dalam bentuk perbuatan reaksi dan sikap secara mental dan fisik. Tingkah laku yang berubah sebagai hasil proses pembelajaran mengandung pengertian luas, mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan sebagainya. Perubahan yang terjadi memiliki karakteristik:

- (1) perubahan terjadi secara sadar,
- (2) perubahan dalam belajar bersifat sinambung dan fungsional
- (3) tidak bersifat sementara
- (4) bersifat positif dan aktif,

(5) memiliki arah dan tujuan

(6) mencakup seluruh aspek perubahan tingkah laku, yaitu pengetahuan, sikap, dan perbuatan.

Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Ada beberapa hal yang termasuk faktor internal, yaitu: kecerdasan, bakat (aptitude), keterampilan (kecakapan), minat, motivasi, kondisi fisik, dan mental.

Faktor eksternal, adalah kondisi di luar individu peserta didik yang mempengaruhi belajarnya. Adapun yang termasuk faktor eksternal adalah: lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat (keadaan sosio-ekonomis, sosio kultural, dan keadaan masyarakat).

Pada hakikatnya belajar dilakukan oleh siapa saja, baik anak-anak maupun manusia dewasa. Pada kenyataannya ada kewajiban bagi manusia dewasa atau orang-orang yang memiliki kompetensi lebih dahulu agar menyediakan ruang, waktu, dan kondisi agar terjadi proses belajar pada

anak-anak. Dalam hal ini proses belajar diharapkan terjadi secara optimal pada peserta didik melalui cara-cara yang dirancang dan difasilitasi oleh guru di sekolah. Dengan demikian diperlukan kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh guru.

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

Menurut hasil kajian S. Nasution, bahwa hingga saat ini terdapat tiga model pembelajaran yang sering dikacaukan dengan pengertian mengajar. Pertama, mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada peserta didik, dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dikuasai dengan

sebaik-baiknya oleh peserta didik. Mengajar pada tipe pertama ini dianggap berhasil jika peserta didik menguasai pengetahuan yang ditransferkan oleh guru sebanyak-banyaknya. Kedua, mengajar adalah menyampaikan kebudayaan kepada peserta didik. Definisi yang kedua ini pada intinya sama dengan definisi yang pertama yang menekankan pada guru sebagai pihak yang aktif. Ketiga, mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan dengan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. (S. Nasution, 1995)

Definisi mengajar model pertama dan kedua pada sebagian besar Masyarakat tradisional masih banyak digunakan. Hasilnya adalah peserta didik yang banyak menguasai bahan pelajaran, namun mereka tidak tahu cara menggunakan dan mengembangkannya. Mereka tidak ubahnya seperti seorang anak bayi yang diberikan makanan atau minuman oleh orang tuanya, namun ia tidak tahu dari mana asalnya makanan dan minuman tersebut, bagaimana cara membuatnya, dan bagaimana pula cara mendapatkannya. Sementara

itu, definisi mengajar model ketiga, kini mulai banyak digunakan, terutama pada lembaga-lembaga pendidikan pada masyarakat modern. Hasilnya adalah peserta didik yang bukan hanya menguasai bahan pelajaran tersebut, melainkan mereka mengetahui asal usulnya, cara mendapatkan dan mengembangkannya. Di era global yang mengharuskan lahirnya lulusan yang kreatif, inovatif, dinamis dan mandiri, model pengajaran yang ketiga itulah yang perlu dilaksanakan. Dengan menerapkan teori yang ketiga, maka yang terjadi bukan hanya mengajar yang menghasilkan penguasaan ilmu pengetahuan, melainkan juga pembelajaran yang menghasilkan penguasaan terhadap metode pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, kepribadian, dan seterusnya. Dengan cara demikian, dengan sendirinya akan terjadi kegiatan pembelajaran. (Abuddin Nata, 2010).

C. Model - Model Pembelajaran Inovatif

1. Pembelajaran Kontekstual

Elaine B. Johnson mendefinisikan pengertian pembelajaran kontekstual sebagai berikut: Contextual Teaching and Learning (CTL) atau disebut secara lengkap dengan Sistem Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. (Elaine B. Johnson, 2007).

Definisi Pembelajaran Kontekstual selanjutnya berasal dari US Departement of Education sebagai salah satu penyelenggara pendidikan berbasis kontekstual ini. Menurut US Departement of Education Office of Vocational and Adult Education and the National School to Work Office, mendefinisikan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai berikut: Contextual Teaching and Learning adalah suatu konsep mengajar dan belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan

situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membentuk hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari. Pengetahuan dan ketrampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan baru ketika belajar.

Pembelajaran konstektual (constextual teaching and learning-CTL) menurut Nurhadi (2003) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Dan juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. pengetahuan dan ketrampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan baru Ketika ia belajar sedangkan menurut Johnson (2002) CTL adalah adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam

kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi tujuh komponen berikut: membuat keterkaitan- keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan Kerjasama, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, berpikir kritis dan kreatif untuk mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.

Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual

CTL dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Pendekatan CTL dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar, langkah-langkah yang harus ditempuh dalam CTL adalah sebagai berikut:

1. Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.

2. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
4. Ciptakan masyarakat belajar.
5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya (authentic assessment) dengan berbagai cara.

Karakteristik Pembelajaran CTL

1. Kerjasama.
2. Saling menunjang.
3. Menyenangkan, tidak membosankan.
4. Belajar dengan bergairah.
5. Pembelajaran terintegrasi.
6. Menggunakan berbagai sumber.
7. Siswa aktif.
8. Sharing dengan teman.
9. Siswa kritis guru kreatif
10. Dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor dan lain-lain.
11. Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor

tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa dan lain-lain

2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama (Felder, 1994: 2). Wahyuni (2001:8) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Sependapat dengan pernyataan tersebut Setyaningsih (2001:8) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Pembelajaran kooperatif adalah aktifitas belajar kelompok yang teratur sehingga ketergantungan pembelajaran pada struktur sosial pertukaran informasi antara anggota dalam kelompok dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya dan dirinya sendiri dan dimotivasi untuk

meningkatkan pembelajar lainnya (Kessler, 1992:8).

Belajar kooperatif merupakan satu strategi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kumpulan-kumpulan kecil pelajar dengan memberi peluang untuk berinteraksi sesama mereka di dalam proses pembelajaran (Suhaida Abdul Kadir, 2002: 54).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi menjadi objek belajar karena dapat berkreasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pembelajaran kooperatif merupakan metode alternatif dalam mendekati permasalahan, mampu mengerjakan tugas besar, meningkatkan ketrampilan komunikasi dan sosial, serta perolehan kepercayaan diri.

Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) adalah model pembelajaran yang terjadi sebagai akibat dari adanya pendekatan pembelajaran yang bersifat kelompok. Pendekatan ini merupakan konsekuensi logis dari penerapan paradigma baru dalam pendidikan yang antara lain, bahwa pendidikan di masa sekarang, bukanlah lagi dilihat semata-mata "mengisi air ke dalam gelas" atau sekadar mengisi otak anak dengan berbagai teori atau konsep ilmu pengetahuan, melainkan pengajaran yang lebih bersifat "menyalakan cahaya", yaitu mendorong, menggerakkan, dan membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan imajinasi dan inspirasinya secara aktual. Model pembelajaran dengan paradigma baru ini menempatkan guru bukan sebagai orang yang serba tahu yang dengan otoritas yang dimilikinya dapat menuangkan berbagai ide dan gagasan, melainkan hanya sebagai salah satu sumber informasi, penggerak, pendorong, dan pembimbing agar peserta didik dengan kemauannya sendiri dapat melakukan

kegiatan pembelajaran yang selanjutnya mengarah pada terjadinya masyarakat belajar (learning society. (Abuddin Nata, 2011).

Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson dalam (Anita Lie, 1999) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan:

1. Kesaling Tergantungan Positif
2. Tanggung Jawab Perseorangan
3. Tatap Muka
4. Komunikasi Antar Anggota
5. Evaluasi Proses Kelompok

3. Model Pembelajaran Kuantum

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas Super-camp yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti Eccelerated Learning (Luzanov), Multiple

Intelligence (Gardner), Neuro-Linguistic Programming (Ginder dan Bandler), Experiential Learning (Hahn), Socratic Inquiry, Cooperative Learning (Johnson and Johnson), dan Elements of Effective Instruction (Hunter).

Quantum Teaching merangkai yang paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi. Sebagai sebuah pendekatan belajar yang segar, mengalir, praktis dan mudah diterapkan, Quantum Teaching menawarkan suatu sintesis dari hal-hal yang dicari, atau cara-cara baru untuk memaksimalkan dampak usaha pengajaran yang dilakukan guru melalui perkembangan hubungan, penggabungan belajar dan penyampaian kurikulum. Metodologi ini dibangun berdasarkan pengalaman 18 (delapan belas) tahun dan penelitian terhadap 25.000 siswa, dan sinergi pendapat dari ratusan guru. (Bobby De Porter, dkk, 2003).

Pembelajaran kuantum mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Metode Kuantum adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar dengan menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa dan guru. (Leo Idra Ardiana, dkk, 2002).

Quantum Teaching bersandar pada konsep Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Inilah asas utama, alasan dasar yang berada di balik segala strategi, model, dan keyakinan Quantum Teaching (Bobby De Porter, 2003) mengandung konsekuensi bahwa Langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah membangun jembatan autentik memasuki kehidupan siswa, untuk mendapatkan hak mengajar dari mereka.

Caranya yaitu dengan mengaitkan apa yang diajarkan guru dengan peristiwa, pikiran atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademik siswa. Setelah kaitan terbentuk, guru dapat menerapkan konsep “ Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita”. Dalam konteks inilah materi pelajaran dibebaskan: kosa kata baru, model mental, rumus, dan lain-lain. Atau pengertian lain bahwa pentingnya bagi seorang guru memasuki dunia murid sebagai langkah pertama. Alasannya adalah karena tindakan ini akan memberikan ijin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju kesabaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Caranya, dengan mengaitkan apa yang guru ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademis mereka. Setelah kaitan ini terbentuk, guru dapat membawa mereka ke dalam dunianya serta memberi pemahaman akan isi dunia itu. Sehingga siswa dapat membawa apa yang

mereka pelajari ke dalam dunianya dan menerapkannya pada situasi baru.

Melalui Quantum Teaching ini, seorang guru yang akan memengaruhi kehidupan murid Anda. Anda seolah-olah sedang memimpin konser saat berada di ruang kelas. Anda memahami sekali, bahwa setiap murid Anda memiliki karakter masing-masing sebagaimana alat-alat musik seperti seruling dan gitar, misalnya, memiliki suara yang berbeda. Bagaimana setiap karakter dapat memiliki peran dan membawa sukses dalam belajar, merupakan inti ajaran Quantum Teaching. (Abuddin Nata, 2004).

Prinsip-Prinsip dalam Pembelajaran Kuantum

Prinsip dapat berarti (1) aturan aksi atau perbuatan yang diterima atau dikenal dan (2) sebuah hukum, aksioma atau doktrin fundamental. Pembelajaran kuantum juga dibangun di atas aturan aksi, hukum, aksioma dan atau doktrin fundamental mengenai dengan pembelajaran dan pembelajar (Sugiyanto, 2010). Setidak-tidaknya ada tiga macam prinsip utama yang membangun sosok

pembelajaran kuantum. Ketiga prinsip utama yang dimaksud sebagai berikut:

1. Prinsip utama pembelajaran kuantum berbunyi: Bawalah Dunia Mereka (Pembelajar) ke dalam Dunia Kita (Pengajar) dan Antarkan Dunia Kita (Pengajar) ke dalam Dunia Mereka (Pembelajar). Setiap bentuk interaksi dengan pembelajar, setiap rancangan kurikulum dan setiap metode pembelajaran harus dibangun diatas prinsip utama tersebut. Prinsip tersebut menuntut pengajar untuk memasuki dunia pembelajar sebagai langkah pertama pembelajaran selain juga mengharuskan pengajar untuk membangun jembatan otentik memasuki kehidupan pembelajar. Untuk itu, pengajar dapat memanfaatkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki pembelajar sebagai titik tolaknya. Dengan jalan ini pengajar akan mudah membelajarkan pembelajar baik dalam bentuk memimpin, mendampingi dan memudahkan pembelajar menuju kesadaran dan ilmu yang lebih luas. Jika hal tersebut dapat dilaksanakan, maka baik pemelajar maupun pembelajar akan memperoleh pemahaman baru. Ini berarti dunia

pembelajar diperluas, dan dunia pengajar diperluas. Disinilah dunia kita mejadi dunia bersama pengajar dan pembelajar. Inilah dinamika pembelajar manusia selaku pembelajar.

2. Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orkestra simponi. Selain memiliki lagu atau partitur, permainan simfoni ini memiliki struktur dasar chord. Struktur dasar chord ini dapat disebut prinsip-prinsip dasar pembelajaran kuantum.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobby dan Mike Hernacki. 2003. Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Diterjemahkan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa. cet XVII.
- DePorter, Bobby; Reardon Mark; Singer Sarah dan Nourie. 2003. Quantum Teaching Diterjemahkan oleh Ary Nilandari. Bandung Kaifa. Cet. XI
- DePorter, Bobby. 1999. Quantum Bussines. Bandung: Kaifa.
- Elaine B. Johnson. 2007. Contextual Teaching and Learning. Bandung: Mizan Learning Center.
- Inovasi Pendidikan : Menjelitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan , CV. Widya Puspita, Medan

BIOGRAFI PENULIS



Debby.Yuliana Sinaga, M.Pd, lahir di Medan, 15 Juli 1991. Anak dari ayah DJ.Sinaga(+) dan ibu R.Saragih. Memiliki seorang suami bernama Perdinal Nainggolan, A.Md Pel dan dikaruniai seorang putri (Amberly Lovely Nainggolan).Penulis telah menyelesaikan studi strata satu di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Medan (2009-2013).

Lulus strata dua di Program Studi Pendidikan Dasar konsentrasi Matematika di Universitas Negeri Medan (2016-2021). Karirnya dimulai sebagai dosen tetap menjadi dosen di Universitas HKBP Nomensen Pematangsiantar tahun 2021-sekarang. Penulis juga menjadi dosen tutor di Universitas Terbuka.

Bidang kajian yang menjadi tanggungjawab penulis di Universitas HKBP Nomensen Pematangsiantar adalah Evaluasi Pendidikan, Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi, Pembelajaran Matematika Kelas Awal dan Kajian Kurikulum.

BAB VIII

Implementasi Inovasi Pendidikan di Institusi

Lampola Sitorus P, S.Pd., M.Si
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
lampolauli@gmail.com

A. Studi Kasus Implementasi Inovasi Pendidikan

1. Inovasi Implementasi Pendidikan dalam Menerapkan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di SMPN 2 Pangururan

SMPN 2 Pangururan adalah sebuah sekolah menengah pertama yang terletak Pangururan, Kabupaten Samosir. Keberhasilan implementasi inovasi pendidikan di sekolah ini terlihat dari perubahan sekolah dari berbagai aspek baik akademik maupun non akademik. (Sitorus, Lasso 2021). SMPN2 Pangururan dulunya adalah sekolah yang kurang diminati oleh masyarakat dibanding dengan sekolah lain yang ada di Pangururan. Sekolah ini sering dijadikan sebagai pilihan terakhir oleh para calon siswa SMP. Para siswa cenderung mendaftar ke SMPN 2 Pangururan ketika mereka tidak diterima di sekolah lain yang ada di Pangururan.

Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya :

1. Sekolah dianggap rendah prestasi baik dari segi akademik maupun non akademik. Hal ini juga dilihat dari lulusan sekolah yang tidak berhasil masuk ke Sekolah Menengah Atas (SMA) unggul selama 25 tahun terakhir.
2. Tingkat kedisiplinan siswa dianggap rendah, hal ini terlihat dari kerapian dan kebersihan siswa serta lingkungan sekolah. Lingkungan dan fasilitas sekolah kurang memadai karena pengelolaan yang kurang tepat.

Pada tahun 2017 atas inisiasi dari kepala sekolah, inovasi pendidikan mulai di implementasikan di sekolah ini. Inovasi pendidikan ini diimplementasikan baik dalam pembelajaran maupun dalam manajemen sekolah.

Inovasi merupakan perubahan yang direncanakan (Syafaruddin dkk, 2012). Rencana perubahan ini berawal dari adanya hasil analisis akan kebutuhan sekolah. Rencana perubahan ini akan disebut berhasil terimplementasi ketika hasil

dari rencana perubahan tersebut mampu menjawab kebutuhan.

Inovasi pendidikan di SMPN2 Pangururan dimulai saat kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi di sekolah melihat adanya kebutuhan sekolah akan sebuah perubahan guna meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam aspek pendidikan karakter lingkungan. Kebutuhan akan perubahan ini kemudian direspon dengan cara menciptakan ide dan gagasan yang kemudian diterjemahkan kedalam beberapa program.

Beberapa program sekolah yang merupakan implementasi inovasi pendidikan di SMKN 2 Pangururan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lampola dan Aldi (2021) adalah sebagai berikut :

1. LISA (lihat sampah ambil). Sebelumnya program ini tidak ada disekolah. Mengambil sampah atau membuang sampah pada tempatnya hanya berupa himbauan tanpa adanya penerapan yang konsisten. Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan adalah LISA menjadi kegiatan wajib bagi semua

warga sekolah baik guru maupun siswa, baik didalam maupun luar kelas.

2. 3R (recycle, reuse, reduce). Program ini berlaku dalam pengelolaan sampah. Sekolah memanfaatkan sampah dengan cara melakukan daur ulang sehingga sampah tersebut bisa digunakan kembali sebagai pot bunga, hiasan, tempat sampah dll.
3. Membangun relasi dengan masyarakat sekitar. Sekolah membangun relasi dengan masyarakat sekitar dan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya peran masyarakat dalam mendukung proses belajar mengajar disekolah. Sebelumnya beberapa masyarakat mengalirkan limbah dapur dan limbah peternakan mereka ke parit sekolah dimana hal ini sangat mengganggu para guru dan siswa dalam berkegiatan. Setelah komunikasi dilakukan, limbah rumah tangga dari para warga sekitar akhirnya tidak lagi dialirkan melalui sekolah.

4. Membuat fasilitas pendukung seperti kebun sekolah, hutan sekolah dan green house sekolah, kantin sehat dan alat kebersihan yang lengkap. Pembuatan fasilitas pendukung ini menjadikan sekolah nampak lebih asri dan bersih. Melalui hal ini, pesan peduli lingkungan dapat tersampaikan kepada warga sekolah.
5. Membuat berbagai perlombaan dibidang kebersihan lingkungan.

Implementasi inovasi pendidikan disekolah ini berhasil membawa sekolah ini meraih prestasi sebagai sekolah Adiwiyata tingkat provinsi Sumatera Utara. Hal ini juga mengubah *image* sekolah menjadi sekolah berprestasi. Kini SMPN 2 Pangururan tidak lagi menjadi pilihan terakhir bagi para calon siswa yang ingin mendaftar ke sekolah menengah pertama.

2. Implementasi Inovasi Pendidikan dalam Meningkatkan Daya Saing Sekolah di SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo

SMKN 1 Ponorogo merupakan SMK Kelompok Teknologi Industri. Sekolah ini mengemban misi mempersiapkan dan meningkatkan sumber daya manusia tingkat menengah dalam menghadapi pasar bebas melalui bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan penciptaan produk unggulan sekolah. (Tyas, 2018).

Terdapat beberapa inovasi pendidikan yang terimplementasi dengan baik disekolah ini. Implementasi ini dimulai dari langkah awal implementasi Inovasi yang mencakup manajemen sumber daya manusia dalam bentuk penyusunan tim. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan inovasi dengan pengawasan dan evaluasi.

Berikut adalah beberapa contoh program yang merupakan bentuk dari inovasi pendidikan di SMK SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tyas pada tahun 2018 :

1. Pembelajaran dengan sistem blok
2. Inovasi produk yang merupakan hasil praktik dari kelompok keahlian. Beberapa produk ini adalah mesin pencacah rumput,

mesin pengaduk pakan ayam, dan mesin pembuat kompos

3. Inovasi eksistensi dengan cara membangun kemitraan nasional maupun internasional untuk meningkatkan kompetensi guru dan siswa. Sekolah ini bekerjasama dengan dunia usaha/dunia industri dan mengikuti olimpiade secara rutin baik tingkat provinsi, nasional maupun internasional.
4. Inovasi sekolah dalam bentuk transformasi agar setara dengan perguruan tinggi dengan cara membangun kerjasama dengan salah satu politeknik dan menghasilkan program D2.

Proses implementasi inovasi pendidikan di sekolah ini bersifat kontinuitas atau berkelanjutan. Inovasi pendidikan ini dijadikan sebagai budaya sehingga menjadi kegiatan rutin yang terintegrasi kedalam aktivitas sekolah. Kontinuitas atau keberlanjutan sangat diperlukan dalam proses implementasi inovasi pendidikan karena sejatinya sekolah sebagai lembaga pendidikan harus terus

membenahi diri dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Keberlanjutan dalam penerapan inovasi pendidikan akan membuat lembaga atau sekolah mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing ditengah kemajuan teknologi. Inovasi berkelanjutan memungkinkan sekolah terus membenahi diri dan programnya agar sesuai dengan tuntutan zaman.

B. Pengelolaan Sumber Daya dalam Implementasi Inovasi Pendidikan di Sekolah

Implementasi dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan penyelesaian suatu pekerjaan dengan penggunaan sarana (alat) untuk memperoleh hasil (Tachjan, 2006). Secara lebih sederhana implementasi dapat diartikan sebagai penerapan suatu ide atau gagasan dalam bentuk program. Implementasi ini merupakan tahap akhir dari terciptanya sebuah program.

Sudah di ulas di topik sebelumnya bahwa tahap implementasi dari sebuah inovasi adalah ketika seseorang sudah menerapkan inovasi tersebut. Implementasi ini bermula dari analisa mengenai

kebutuhan, menciptakan dan menemukan ide, dan kemudian menterjemahkan ide tersebut kedalam rencana yang akan dieksekusi. Proses eksekusi ini kemudian dapat disebut sebagai implementasi.

Dalam proses implelementasi inovasi pendidikan, perlu diperhatikan jangkauan implementasi inovasi tersebut. Implementasi inovasi dalam pendidikan haruslah bersifat holistik yaitu menyentuh berbagai aspek seperti guru, siswa, kurikulum, fasilitas dan masyarakat. Tujuan pendidikan tidak akan dapat tercapai tanpa keterlibatan dari berbagai unsur ini.

Guru merupakan salah satu sumber daya yang dimiliki oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru menjadi ujung tombak terjadinya *transfer knowledge* dan *transfer value* yaitu proses menyampaikan ilmu pengetahuan dan nilai – nilai kehidupan kepada siswa. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan berhasil tidaknya siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan nilai melalui sekolah sebagai institusi pendidikan.

Oleh karena itu, inovasi pendidikan juga harus menyentuh aspek guru. Implementasi Inovasi

pendidikan tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa partisipasi maksimal dari para guru. Sebagai contoh, ketika sebuah sekolah hendak membentuk karakter peduli lingkungann dalam diri siswanya, maka salah satu kegiatan yang bisa dilakukan adalah kebiasaan membuang sampah pada tempatnya. Guru sebagai pendidik dan teladan pun harus melakukan hal yang sama. Kebiasaan membuang sampah pada tempatnya ini akan menjadi budaya dalam diri siswa ketika guru harus terlebih dahulu menunjukkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya.

Unsur berikutnya adalah siswa. Siswa harus dipandang sebagai subjek implementasi inovasi pendidikan. Harus disadari bahwa siswa memiliki potensi dan ia mampu untuk mengembangkannya secara aktif melalui pengalaman – pengalamannya.

Program yang disusun oleh sekolah sebagai bentuk dari implementasi inovasi pendidikan haruslah memperhatikan kebutuhan dan keadaan siswa. Sekolah juga perlu menyadari bahwa setiap siswa datang dari latar belakang yang berbeda, potensi yang berbeda dan gambaran akan masa

depan yang berbeda pula. Harapannya inovasi yang di implementasikan dapat menjangkau siswa yang berbeda – beda tersebut.

Unsur berikutnya adalah kurikulum. Kurikulum merupakan sejumlah pengalaman siswa yang direncanakan, diarahkan, dilaksanakan dan dipertanggungjawabkan oleh sekolah maupun guru (Masykur, 2019). Kurikulum adalah seperangkat sistem yang terencana dan dapat dipedomani dalam dalam aktivitas belajar mengajar. Kurikulum memiliki peran yang strategis dalam menciptakan sumber daya manusia melalui pendidikan. Inovasi kurikulum harus mengacu pada pencapaian tujuan pendidikan dan harus relevan, fleksibel, berkelanjutan, praktis dan efektif.

Unsur berikutnya adalah fasilitas. Fasilitas belajar disekolah merupakan unsur pendukung dalam proses transfer ilmu pengetahuan dan nilai kedalam diri siswa. Fasilitas belajar juga memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi mengenai pengalaman belajar yang sedang dijalaninya. Dalam proses implementasi inovasi pendidikan, melengkapi fasilitas belajar sangatlah

penting. Dalam beberapa kasus yang diuraikan diatas, digambarkan bahwa pencapaian tujuan pendidikan didukung oleh kelengkapan fasilitas belajar.

Selanjutnya adalah masyarakat. Tidak hanya sekolah tetapi orang tuau dan masyarakat juga turut memiliki tanggungjawab bersama dalam terlaksananya proses pendidikan. Dalam penyelenggaraan pendidikan, masyakarat menjadi unsur penting karena siswa yang menjadi subjek pendidikan akan kembali ke masyarakat. Selain dari sekolah, siswa juga mendapat pengaruh akan nilai-nilai dari masyarakat sekitarnya.

Ketika suatu sekolah akan mengimplementasikan inovasi pendidikan, maka masyarakat juga perlu mengetahui dan memperoleh kesadaran untuk turut mendukung inovasi ini. Dalam studi kasus yang dijabarkan diatas bahwa ketika mengimplementasikan inovasi pendidikan, sekolah juga melibatkan masyarakat dengan cara membangun komunikasi dan kerjasama.

Ulasan mengenai sekolah – sekolah yang berhasil mengimplementasikan inovasi pendidikan seperti dijelaskan pada sub bab sebelumnya menunjukkan bahwa inovasi sangat mungkin dilakukan oleh setiap lembaga pendidikan dari semua tingkatan. Kita dapat melihat implementasi inovasi pendidikan yang holistik sangat dibutuhkan demi terwujudnya peningkatan kualitas pendidikan.

Sekolah tidak bisa melakukan inovasi hanya dalam pembelajaran tanpa terlebih dahulu membekali guru dan melengkapi fasilitas sekolah. Demikian sebaliknya, kelengkapan fasilitas dan kompetensi guru tidak akan maksimal dalam mencapai tujuan pendidikan tanpa adanya inovasi – inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Inovasi artinya terjadinya sebuah pembaharuan. Dalam konteks organisasi sekolah, pembaharuan ini tidak selalu bisa diterima oleh semua pihak termasuk para guru. Sering sekali ide baru yang diterjemahkan dalam bentuk program oleh para inisiator atau pimpinan sekolah tidak berjalan

dengan baik karena kurangnya dukungan dari para guru.

Kita sebut saja salah satu contoh inovasi pendidikan yaitu penggunaan teknologi informasi yang semakin pesat. Salah satu inovasi ini memungkinkan siswa mengumpulkan tugas tidak lagi dalam bentuk kertas atau *hard copy* tetapi dalam bentuk *soft file*. Hal ini memberikan dampak yang cukup besar, selain lebih hemat secara ekonomi, inovasi ini juga akan mendukung *paper less* yaitu berkurangnya pemakaian kertas yang akan berdampak baik terhadap lingkungan.

Tentu saja tidak semua guru dan siswa mampu menerapkan hal ini. Di beberapa kasus hal ini terbengkalai di guru yang merasa kesulitan jika harus memeriksa tugas siswa dalam bentuk *soft file*. Tidak semua guru lihai dalam menggunakan komputer. Untuk kasus seperti ini, maka dibutuhkan program tambahan yang bertujuan untuk membantu para guru agar memiliki kemampuan yang mumpuni dalam penggunaan teknologi informasi.

Melihat ulasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa segala unsur pendidikan saling berkaitan dalam mewujudkan inovasi pendidikan. Implementasi inovasi pendidikan disekolah haruslah bersifat holistik dan membutuhkan manajemen pengelolaan sekolah yang baik. Semua unsur - unsur pendidikan yang diuraikan diatas harus dikelola dengan baik. Pengelolaan sumber daya menjadi kunci dalam implementasi inovasi pendidikan disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Masykur. 2019. Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum. Bandar Lampung :CV Angurah Utama Raharja
- Sitorus, Lasso. 2021. Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan melalui Pembiasaan dan pembudayaan di Sekolah Menengah Pertama. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan
- Syarafuddin, Asrul, Mesiono. 2016. Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan. Medan : Perdana Publishing
- Tachjan. 2006. Implementasi Kebijakan Publik. Bandung: Penerbit ALPI Bandung
- Tyas, Septy Prasetyaning. 2018. Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah (Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Jenangan Ponorogo). Pnorogo : Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir pada 01 Juni 1996 di Parsoburan, Kabupaten Toba Provinsi Sumatera Utara. Merupakan anak pertama dari 5 orang bersaudara. Menikah dengan Pdt. Wahyu Nolim Siregar, S.Th. Menyelesaikan pendidikan SDN 173593 Parsoburan (2008), SMPN 1 Habinsaran (2011), SMAN 1 Habinsaran (2014), Pendidikan Strata S-1 ditempuh di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas HKBP Nommensen (2018). Menyelesaikan Program Magister di Pascasarjana Studi Pembangunan Fakultas Interdisiplin Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga (2021). Saat ini menjadi dosen di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang ilmu pendidikan dan ekonomi.