**MODUL PERKULIAHAN SESI 6**

**RUANG LINGKUP PEMBARUAN (INOVASI) DALAM BIDANG PENDIDIKAN**

DI SUSUN OLEH

EZIK FIRMAN SYAH, S.Pd., M.Pd.

Modul ruang lingkup pembaruan (inovasi) dalam bidang pendidikan ini akan membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan inovasi pendidikan. Setelah mempelajari modul ini, Anda diharapkan akan dapat menjelaskan ruang lingkup inovasi dalam bidang pendidikan. Khususnya, Anda dapat memahami tentang komponen dasar inovasi, sasaran inovasi dalam bidang pendidikan, dan faktor yang menghambat inovasi dalam bidang pendidikan. Untuk dapat memperlajari modul ini Anda sudah harus menguasai pengertian inovasi dalam bidang pendidikan sebagaimana diuraikan dalam modul pertemuan sebelmunya.

Modul perkuliahan sesi enam ini, Anda akan mempelajari komponen dasar inovasi, sasaran inovasi dalam bidnag pendidikan dan faktor yang mempengaruhi inovasi dalam bidang pendidikan. Pada kegiatan belajar pertemuan enam ini akan dibahas komponen dasar yang mempengaruhi kecepatan adopsi atau penerimaan inovasin oleh masyarakat. Komponen dasar inovasi yang dibahas di sini, yaitu karakterstik atau artibut inovasi. Dengan mengetahui komponen inovasi, diharapkan Anda akan dapat mengembangkan inovasi dalam bidang pendidikan di mana Anda bekerja. Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajarai modul ini. Anda diharapkan dapat mengerjakan kuis dan tugas yang ada pada meteri perkuliahan sesi enam ini.

1. **Karakteristik yang Dapat Mempengaruhi Inovasi**

Inovasi merupakan pangkal terjadinya perubahan sosial yang merupakan inti dari pembangunan masyarakat. Di era teknologi dan informasi ini, inovasi bukan lagi suatu yang langka. Hampr setiap saat muncul penemuan-penemuan baru. Usaha penemuaan inovasi bertujuan untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Usaha penemuan inovasi ini bertujuan untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Akan tetapi, bagaimana pun hebatnya inovasi tersebut, tidak akan berguna banyak apabila tidak tersebar penggunaannya.

Mendisfusikan (menyebarkan) inovasi ke masyarakat tidak semudah dan selancar penciptannya. Sering kali usaha penyebaran inovasi gagal dan kandas di tengah jalan. Salah satu bekal yang berguna bagi usaha memasyarakatkan inovasi adalah memahami karakteristik inovasi dan faktor-faktor apa saja yang berpengaruh dalam proses penyebaran inovasi ke dalam satu sistem sosial. Penyebaran inovasi sejak pertama kali diperkenalkan sampai merata penggunaannya ke seluruh lapisan masyarakat, berlangsung selama beberapa tahun. Cepat atau lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat sangat tergantung pada karakteristik inovasi itu sendiri. Roger mengemukakan dalam (Winataputra, 2015: 23) karakteristik novasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi sebagai berikut.

1. Keuntungan relatif

Keuntungan relatif yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdarkan nilai ekonominya atau dari faktor sosial, kesenangan, kepuasan atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima makin cepat tersebarnya inovasi. Misalnya penggunaan kompor gas yang lebih hemat bahan bakar, hemat waktu dalam memasak tentu akan lebih cepat penyebaran inovasi tersebut.

1. Kompatibel

Kompatibel ialah tingkat kemanusian inovasi dengan nilai, pengalaman lalu, dan kebutuhan dri penerima. Inovasi tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Suatu inovasi mungkin kompatibel dengan nilai-nilai dan kepercayan sosiokultural, ide-ide yang telah diperkenalkan lebih dulu atau masyarakat dan kebutuhannya. Sebagai contoh, pejabat kesehatan masyarakat meperkenalkan jamban untuk menghindari terjangkitnya wabah penyakit perut, tetapi fasilitas baru tidak dipakai oleh masyarakat desa karena masyarakat desa terbiasa buang air kapan saja, di mana saja. Hal ini, menunjukkan bahwa inovasi yang tidak kompatibel dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat akan sulit untuk diterima.

Selain itu, kompatibilitas suatu inovasi dengan ide-ide sebelumnya dapat mempercepat atau menghambat kecepatan adopsi. Jika inovasi selaras denga praktik yang ada maka tidak ada inovasi. Dengan kata lain, suatu inovasi yang kompatibel ada yang hanya menampakkan sedikit perubahan. Salah satu indikasi kompatibilitas inobvasi adalah sejauh mana inovasi itu dapat memenuhi kebutuhan yang dirasakan masyarakatnya. Akan tetapi, dalam praktiknya akan sangat sulit untuk mengetahui kebutuhan nyata masyarakat. Untuk itu, agen perubahan dituntut kemampuannya untuk dapat berempati dan akrab dengan masyarakatnya agar dapat memperikirakan kebutuhan masyarkat.

1. Kompleksitas

Komplesitas ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan meggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimenegrti dan mudah digunakan oleh penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Misalnya, penyuluhan keshatan meberitahu masyarakat pedesaan untuk mebiasakan memasak air yang akan diminum. Sedangkan masyarakat tidak mengetahui tentang teori penyebaran penyakit melalui kuman yang terdapat pada air minum, tentu saja akan atau imbauan tersebut sukar diterima. Sebelum penyuluhan kesehatan tersebut memberikan pengarahan tentang penyebaran penyakit. Jadi, makin mudah suatu inovasi dimengerti maka akan semakin cepat diterima masyarakat.

1. Triabilitas

Triabilitas ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba, akan dapat diterima oleh masyarakat dari pada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dahulu. Misalnya, penyebarluasan penggunaan bibit unggul padi gogo akan cepat diterima jika masyarakat dapat mencoba dulu untuk menamam dan dapat melihat hasilnya.

1. Observabilitas (Dapat diamati)

Dapat diamati ialah mudah atau tidaknya pengamatan suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebliknya bila sukar dimati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Misalnya mengajak para petani yang tidak dapat membaca dan menulis untuk belajar membaca dan menulis tidak akan segera diikuti oleh para petani karena para petani tidak cepat melihat hasilnya secara nyata.

Uraian tentang karakteristik inovasi menurut Rogers itu maka akan dapat kita tarik suatu simpulan bahwa inovasi akan cepat diterima oleh masyarakat apabila inovasi tersebut berorientasi kepada masyarakat. Maksudnya ialah masyarakat akan menilai terlebih dahuku suatu inovasi sebelum mengambil keputusan untuk mengadopsi atau menerima inovasi tersebut. Cepat lambatnya suatu inovasi dapat diterima oleh masyarakat, akan dipengaruhi oleh artibut inovasi itu sendiri. Inovasi merupakan kombinasi dari berbagai artibut.

1. **Artibut Inovasi**

Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan, meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai alat atau cara baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pendidikan. Dengan demikian metode baru atau cara baru dalam melaksanakan metode yang ada seperti dalam proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.Sementara itu inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak hasil-hasil teknologi yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, prosedur supervise serta pengelolaan informasi pendidikan yang dapat meningkatkan efisiensi pelaksanaan pendidikan. Inovasi merupakan kombinasi dari berbagai artibut. Sementara itu, menurut Winataputra (2015: 25) menyatakan artibut inovasi adalah sebagai berikut.

1. Pembiayaan

Pembiayaan, yaitu pembiayaan untuk pengadaan maupun pembiayaan untuk pembinaan inovasi. Makin murah pembiayaan akan mudah diterima. Tinggi rendahnya pembiayaan ada kaitannya dengan kulaitas inovasi itu sendiri. Misalnya, penggunaan modul untuk siswa sekolah dasar. Aapabila dilihat dari kemandirian dalam belajar mempunyai nilai positif karena pembiayaan yang mahal akan maka penggunaan modul di sekolah dasar tidak dapat dilaksanakan.

1. Balik modal

Balik modal artinya suatu inovasi akan dapat dilaksanakn kalau hasil yang dicapai sesuai dengan biaya atau modal yang telah dikeluarkan. Artibut ini biasanya hanya ada pada bidang perusahaan atau industri. Dalam bidang pendidikan artibut ini sukar dipertimbangkan karena hasil pendidikan tidak dapat dilihat secara nyata dalam waktu yang singkat.

1. Efisiensi

Inovasi akan cepat diterima jika ternyata pelaksanaannya dapat mengemat waktu dan juga terhindar dari berbagai macam hambatan.

1. Resiko dan ketidakpastian

Meyebarkan inovasi perlu dipertimbangkan risiko yang akan terjadi.

1. Mudah dikomunikasikan

Suatu inovasi akan mudah diterima masyarakat jika mudah dikomunikasikan.

1. Kompatibilitas

Inovasi akan cepat diterima jika sesuai dengan kebutuhan, keyakinan, norma, pengalaman, pendidikan dan tingkat ekonomi penerimanya.

1. Kompleksitas

Makin kompleks suatu inovasi makin lambat proses penyebarannya. Tingkat kesukaran inovasi mencakup konsep maupun cara penggunaannya. Misalnya, penggunaan modul di sekolah akan lebih cepat diterima dibandingkan dengan penggunaan komputer karena penggunaan komputer lebih kompleks.

1. Status ilmiah

Suatu inovasi yang memenuhi syarat ilmiah akan lebih mudah diterima kebenarannya oleh penerima sehingga akan mempengaruhi kecepatan proses penyebarannya. Inovasi yang berstatus ilmiah akan memenuhi syarat keajegan (reliabel), kesahihannya (valid) dan dapat diaplikasikan.

1. Kadar keaslian

Kadar keaslian akan mempengaruhi proses penerimaan atau penolakan inovasi oleh masyarakat. Pada umumnya orang lebih menyukai barang yang asli karena mutunya lebih tinggi dan lebih terjamin, akan tetapi pada sisi yang lain barang tiruan lebih murah hargannya. Oleh karea itu perlu diperhatikan apakah masyarakat yang akan menerima inovasi lebih menyukai barang yang asli atau lebih menyukai barang yang telah dimodifikasi. Modifikasi biasanya diadakan untuk memperindah bentuk, memudahkan penggunaan, meningkatkan efisiensi atau mungkin juga menghemat biaya.

1. Dapat dilihat batas sebelumnya

Inovasi yang dapat dilihat batas keadaan seblum adanya inovasi akan mempengaruhi kecepatan penerimaan inovasi. Dalam kaitan dengan peninjauan ke batas sebelumnnya, hal yang mempengaruhi penerimaan inovasi yaitu dapat diperinci atau dibatasi pelaksanaannya pada bagian tertentu. Tentang batas pelaksanaan inovai ada dua cara, yaitu penerapan inovasi secara utuh (keseluruhan) atau hanya dibatasi beberapa bidang saja. Misalnya, penggunaan modul di sekolah, mula-mula dicoba terlebih dahulu modul Matematika modul untuk mata pelajaran yang lain.

1. Dapat dilihat kemanfaatannya

Inovasi yang dapat dilihat kemanfaatannya akan lebih cepat diterima dibandngkan dengan inovasi yang tidak dapat dilihat manfaatnya secara nyata dalam waktu yang relatif singkat. Inovasi yang dapat didemontrasikan akan tampak kemanfaatannya oleh penerima sehingga akan cepat untuk diterima.

1. Keterlibatan

Inovasi yang mengikutsertakan para penerimanya dalam proses pengambil keputusan akan lebih berhasil. Walaupun yang dilibatkan hanya beberapa orang dari anggota kelompok masyarakat.

1. Hubungan interpersonal

Sebuah organisasi hubungan interpersonal sangat penting, begitu pula dalam proses penerimaan inovasi. Sikap penerima atau menolak inovasi dipengaruhi oleh perasaan seseorang dalam kelompok. Apabila hubungan interpersonal baik maka ia dapat mempengaruhi temannya untuk menerima inovasi.

1. Kepentingan umum atau pribadi

Inovasi yang bermanfaat untuk kepentingan umum akan lebih cepat diterima dari pada hanya bermanfaat untuk kepentingan sekelompok orang saja atau hanya untuk pribadi saja.

1. Penyuluh inovasi

Untuk memperkenalkan suatu inovasi kepada masyarakat atau organisasi, diperlukan beberapa orang yang ditunjuk sebagai penyuluh inovasi. Dengan adanya penyuluh inovasi ini maka penerima inovasi lebih cepat. Misalnya, untuk pelaksanaan program kurikulum 2013 revisi maka perlu ditunjuk sejumlah orang menjadi penyuluh kurikulum 2013 revisi yang akan memberikan penyuluhan kepada guru-guru tentang kurikulum 2013 revisi tersebut.

Dari uraian atribut inovasi menurut Zaltman di atas, kita dapat menarik simpulan bahwa ada kesamaan atribut antara pendapat Zaltman dengan Rogers yaitu kompatibel, kompleksitas, dan dapat diamati (*observabilitas*). Sedangkan atribut yang lain dikemukakan oleh Zaltman melengkap penjelasan dari Rogers. Demikian berbagai macam atribut dan karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya suatu inovasi diterima oleh masyarakat atau organisasi. Dengan memahami atribut tersebut maka para pelaksana inovasi dapat menganalisis inovasiyang sedang disebarluaskan sehingga dari analisis tersebut dapat membantu mempercepat proses penerimaan inovasi.

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 berbualan-bulan 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. Dalam pendidikan, sebuah strategi bila menekankan pada pemahaman pelaksana dan penerima inovasi, maka pelaksanaan inovasi dapat dilakukan berulang kali. Misalnya dalam pelaksanaan perbaikan sistem belajar mengajar di sekolah, para guru sebagai pelaksana inovasi berulang kali melaksanakan perubahan-perubahan itu sesuai dengan kaidah-kaidah pendidikan. Kecenderungan pelaksanaan model yang demikian agaknya lebih menekankan pada proses mendidik dibandingkan dengan hasil dari perubahan itu sendiri. Pendidikan yang dilaksanakan lebih mendapat porsi yang dominan sesuai dengan tujuan menurut pikiran dan rasionalitas yang dilakukan berkali-kali agar semua tujuan yang sesuai dengan pikiran dan kehendak pencipta dan pelaksananya dapat tercapai.

1. **Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Inovasi**

Inovasi (pembaharuan) terkait dengan invention dan discovery. Invention adalah suatu penemuan sesuatu yang benar benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Penemuan sesuatu (benda) itu sebelumnya belum pernah ada, kemudian diadakan dengan bentuk kreasi baru. Discovery adalah suatu penemuan (benda), yang benda itu sebenarnya telah ada sebelumnya, tetapi semua belum diketahui orang. Jadi, inovasi adalah usaha menemukan benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan (usaha) baik *invention* dan *discovery*. Hal yang sama dikemukakan menurut Yamin (2006:19) menyatakan untuk menghindari penolakan seperti yang disebutkan di atas, faktor-faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi pendidikan adalah guru, siswa, kurikulum dan fasilitas, dan program atau tujuan sebagai berikut.

1. Guru

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 kepada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru antara lain adalah penguasaan materi yang diajarkan, metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, hubungan antar individu, baik dengan siswa maupun antar sesama guru dan unsur lain yang terlibat dalam proses pendidikan seperti adminstrator, misalnya kepala sekolah dan tata usaha serta masyarakat sekitarnya, pengalaman dan keterampilan guru itu sendiri. Dengan demikian, maka dalam pembaharuan pendidikan, keterlibatan guru mulai dari perencanaan inovasi pendidikan sampai dengan pelaksanaan dan evaluasinya memainkan peran yang sangat besar bagi keberhasilan suatu inovasi pendidikan. Tanpa melibatkan mereka, maka sangat mungkin mereka akan menolak inovasi yang diperkenalkan kepada mereka. Hal ini seperti diuraikan sebelumnya, karena mereka menganggap inovasi yang tidak melibatkan mereka adalah bukan miliknya yang harus dilaksanakan, tetapi sebaliknya mereka menganggap akan mengganggu ketenangan dan kelancaran tugas mereka. Oleh karena itu, dalam suatu inovasi pendidikan, gurulah yang utama dan pertama terlibat karena guru mempunyai peran yang luas sebagai pendidik, sebagai orang tua, sebagai teman, sebagai dokter, sebagi motivator dan lain sebagainya.

1. Siswa

Siswa sebagai obyek utama dalam pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar, siswa memegang peran yang sangat dominan. Dalam proses belajar mengajar, siswa dapat menentukan keberhasilan belajar melalui penggunaan intelegensia, daya motorik, pengalaman, kemauan dan komitmen yang timbul dalam diri mereka tanpa ada paksaan. Hal ini bisa terjadi apabila siswa juga dilibatkan dalam proses inovasi pendidikan, walaupun hanya dengan mengenalkan kepada mereka tujuan dari pada perubahan itu mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan, sehingga apa yang mereka lakukan merupakan tanggung jawab bersama yang harus dilaksanakan dengan konsekwen. Peran siswa dalam inovasi pendidikan tidak kalah pentingnya dengan peran unsur-unsur lainnya, karena siswa bisa sebagai penerima pelajaran, pemberi materi pelajaran pada sesama temannya, petunjuk, dan bahkan sebagai guru. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan inovasi pendidikan sampai dengan penerapannya, siswa perlu diajak atau dilibatkan sehingga mereka tidak saja menerima dan melaksanakan inovasi tersebut, tetapi juga mengurangi resistensi seperti yang diuraikan sebelumnya.

1. Kurikulum

Kurikulum pendidikan, lebih sempit lagi kurikulum sekolah meliputi program pengajaran dan perangkatnya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena itu kurikulum sekolah dianggap sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar di sekolah, sehingga dalam pelaksanaan inovasi pendidikan, kurikulum memegang peranan yang sama dengan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Tanpa adanya kurikulum dan tanpa mengikuti program-program yang ada di dalamya, maka inovasi pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan inovasi itu sendiri. Oleh karena itu, dalam pembahruan pendidikan, perubahan itu hendaknya sesuai dengan perubahan kurikulum atau perubahan kurikulum diikuti dengan pembaharuan pendidikan dan tidak mustahil perubahan dari kedua-duanya akan berjalan searah.

1. Fasilitas

Fasilitas, termasuk sarana dan prasarana pendidikan, tidak bisa diabaikan dalam dalam proses pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam pembahruan pendidikan, tentu saja fasilitas merupakan hal yang ikut mempengaruhi kelangsungan inovasi yang akan diterapkan. Tanpa adanya fasilitas, maka pelaksanaan inovasi pendidikan akan bisa dipastikan tidak akan berjalan dengan baik. Fasilitas, terutama fasilitas belajar mengajar merupakan hal yang esensial dalam mengadakan perubahan dan pembahruan pendidikan. Oleh karena itu, jika dalam menerapkan suatu inovasi pendidikan, fasilitas perlu diperhatikan. Misalnya ketersediaan gedung sekolah, bangku, meja dan sebagainya.

1. Lingkup Sosial Masyarakat

Menerapakan inovasi pendidikan, ada hal yang tidak secara langsung terlibat dalam perubahan tersebut tapi bisa membawa dampak, baik positif maupun negatif, dalam pelaklsanaan pembahruan 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. Kata Kunci : inovasi, perubahan, penolakan, kurikulum, siswa, guru, fasilitas, inovator, pelaksana, masyarakat, sekolah, keterlibatan, *topdown-bottom-up*, sosial, program, pendidikan. Kesimpulan dari uraian tersebut di atas bahwa inovasi pendidikan sebagai usaha perubahan pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tapi harus melibatakan semua unsur yang terkait di dalamnya, seperti inovator, penyelenggara inovasi seperti guru dan siswa. Disamping itu, keberhasilan inovasi pendidikan tidak saja ditentukan oleh satu atau dua faktor saja, tapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Inovasi pendidikan yang berupa top-down model tidak selamanya bisa berhasil dengan baik. Hal ini disebabkan oleh banyak hal antara lain adalah penolakan para pelaksana seperti guru yang tidak dilibatkan secara penuh baik dalam perencananaan maupun pelaksanaannya. Sementara itu inovasi yang lebih berupa *bottom-up* model dianggap sebagai suatu inovasi yang langgeng dan tidak mudah berhenti karena para pelaksana dan pencipta sama-sama terlibat mulai dari perencanaan sampai pada pelaksanaan. Oleh karena itu mereka masing-masing bertanggung jawab terhadap keberhasilan suatu inovasi yang mereka ciptakan.

1. **Contoh Inovasi Pendidikan**

Proses keputusan inovasi sebagai proses yang dilalui (dialami) individu (unit pengambil keputusan yang lain), 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 dan merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain ialah dimulai dengan adanya ketidak tentuan (uncertainty) tentang sesuatu (inovasi). Misalnya kita harus mengambil keputusan antara menghadiri rapat atau bermain olah raga, maka kita sudah tahu apa yang akan dilakukan jika oleh raga begitu pula apa yang akan dilakukan jika menghadiri rapat. Rapat dan olah raga bukan hal yang baru.

Pertimbangan dalam mengambil keputusan mana yang paling menguntungkan sesuai dengan kondisi saat itu. Keputusan ini bukan keputusan inovasi. Tetapi jika kita harus mengambil keputusan untuk mengganti penggunaan kompor minyak dengan kompor gas, yang sebelumnya belum pernah tahu tentang kompor gas, maka keputusan ini adalah keputusan inovasi. Proses pengambilan keputusan mau atau tidak mau menggunakan kompor gas, dimulai dengan adanya serba ketidak tentuan 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 perlu informasi. Dengan kejelasan informasi akan mengurangi ketidak tentuan dan berani mengambil keputusan.

Berikut ini contoh-contoh inovasi pendidikan dalam setiap komponen pendidikan atau komponen sistem sosial sesuai pola yang dikemukakan menurut Milles dalam (Winataputra, 2015:13) menyatakan sebagai berikut.

1. Pembinaan personalia

Pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial menempatkan personal (orang) sebagai bagian atau komponen dari sistem. Adapun inovasi yang sesuai dengan pembinaan personal, yaitu peningkatkan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, peningkatan disiplin siswa melalui tata tertib dan sebagainya.

1. Banyaknya personel dan wilayah kerja

Inovasi pendidikan yang relevan dengan aspek ini, misalnya rasio guru dan siswa dalam satu sekolah.

1. 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 laboraturium bahasa, dan penggunaan kamera video.

1. Penggunaan waktu

Sistem pendidikan tentu memiliki perencanaan penggunaan waktu. Inovasi yang sesuai dengan aspek ini, misalnya pengaturan waktu belajar (pagi atau siang), pengaturan jadwal pelajaran.

1. 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.

1. Prosedur

Sistem pendidikan tentu saja memiliki prosedur untuk mencapai tujuan. Adapun inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini adalah penggunaan kurikulum baru, cara membuat renacan pengajaran, pengajaran secara kurkulum baru, oengajaran secara kelompok dan sebagainnya.

1. Peran yang diperlukan

Sistem pendidikan perlu adanya kejelasan peran yang dperlukan guna menunjang pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relevan dengan komponen ini, misalnya peran guru sebagai pemakai media, peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, dan guru sebagai *team teaching*.

1. Wawasan dan perasaan

Interaksi sosial termasuk sistem pendidikan biasanya berkembang suatu wawasan dan perasaan tertentu yang akan menunjang kelancaran pencapaian tujuan. Inovasi pendidikan yang relvan dengan komponen ini misalnya wawasan pendidikan seumur hidup, pendekatan keterampilan proses, perasaan cinta akan pekerjaan, kesedian berkorban, dan kesabaran.

1. Bentuk hubungan antarbagian (Mekanisme kerja)

Sistem pendidikan perlu adanya kejelasan hubungan antarbagian adalam pelaksanaan kegiatan. Inovasi yang relevan dengan komponen ini, antara lain perubahan pembagian tugas antar guru, perubahan hubungan kerja antar kelas.

1. Hubungan dengan sistem yang lain

Pendidikan sebagai sebuah sistem dalam pelaksanaan keiatannya 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.

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap impelemntasi ini berlangsung keaktifan baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide baru dibuktikan dalam praktek. Pada umumnya impelementasi tentu mengikuti hasil keputusan inovasi. Tetapi dapat juga terjadi karena sesuatu hal sudah memutuskan menerima inovasi tidak diikuti implementasi. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapan yang tidak tersedia. Kapan tahap implementasi berakhir ? Mungkin tahap ini berlangsung dalam waktu yang sangat lama, tergantung dari keadaan inovasi itu sendiri, tetapi biasanya suatu tanda bahwa taraf implementasi inovasi berakhir jika penerapan inovasi itu sudah melembaga atau sudah menjadi hal-hal yang bersifat rutin. Sudah tidak merupakan hal yang baru lagi. Hal-hal yang memungkinkan terjadinya re-invensi antara inovasi yang sangat komplek 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 reinvensi.

1. **Faktor Penghambat Inovasi**

Lembaga pendidikan formal atau sekolah sebagai suatu subsistem dari sistem sosial saling mempengaruhi dengan sistem sosial tersebut. Jika terjadi perubahan dalam sistem sosial maka terjadi pula perubahan dalam lembaga pendidikan. Sebagai contoh apabila dalam masyarakat dibutuhkan seseorang ahli atau orang yang mempunyai keterampilan dalam bidang komputer maka lembaga pendidikan akan mengadakan program pendidikan dalam bidang komputer. Jadi, jelaslah bahwa hubungan antara lembaga pendidikan sangat erat dengan sistem sosial.

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dapat diciptakan inovasi-inovasi baru dalam setiap komponennya. Inovasi ini harus disebarkan agar terjaid perubahan sosial. Usaha penyebaran inovasi ini bukan hal yang mudah untuk dilaksanakan. Adakalannya inovasi cepat diterima oleh masyarakat, terkadanag sulit untuk diterima. Oleh karena itu, keberhasilan suatu inovasi ditentukan oleh banyak faktor. Berikut ini pendapat menurut Winataputra (2015:44) merupakan enam faktor utama penghambat inovasi diantaranya :

1. Estimasi tidak tepat terhadap inovasi

Hambatan disebabkan oleh tidak tepatnya perencanaan atau estimasi dalam proses difusi inovasi, antara lain tidak tepat dalam mempertimbangkan implementasi inovasi, kurang adanya kerja sama antar pelaksana inovasi, tidak adanya persamaan pendapat tentang tujuan yang akan dicapai, tidak jelas struktur pengambilan keputusan, komunikasi yang tidak lancar, adanya tekanan dari pemerintah untuk mempercepat hasil inovasi dalam waktu yang sangat singkat. Oleh karena itu, para pelaksana inovasi agar benar-benar merencanakan dan mempertimbankan segala kemungkinan yang akan terjadi pada tempat yang menjadi sasaran inovasi.

1. Konflik dan motivasi

Hambatan diakibatkan karena adanya masalah-masalah pribadi, seperti adanya pertentangan anatara anggota tim, adanya rasa iri anggota yang satu dengan yang lain, ada anggota tim yang tidak semangat kerja, pimpinan yang terlalu kaku dan berpandangan sempit, kurang adanya penguatan atau hadiah terhadap anggota yang melaksanakan tugas dengan baik.

1. Inovasi tidak berkembang

Inovasi tidak berkembang karena hal-hal, seperti lambatnya materia yang diterima, alokasi dana yang tidak tepat, terjadi inflasi, pergantian pengurus yang terlalu cepat sehingga menganggu kontunitas tugas.

1. Penolakan inovasi dari kelompok tertentu

Penolakan inovasi yang dimaksud bukan penolakan karena kurang dana atau masalah personalia, tetapi penolakan masuknya inovasi beberapa faktor, yaitu adanya pertentangan dalam memandang inovasi, adanya kecurigaan masyarakat akan masuknya inovasi tersebut.

1. Kurang adanya hubungan sosial

Faktor terakhir ini terdiri dari dua hal, yaitu hubungan antar anggota kelompok pelaksana inovasi dengan hubungan dengan masyarakat. Hal ini disebabkan karena adanya ketidakharmonisan antara anggota proyek inovasi.

Masalah lain yang dialami dalam proses penerapan inovasi adalah kejelasan. Masalah kejelasan ini selalu ditemukan dalam setiap penelitian tentang inovasi. Banyak guru sebagai pengadopsi inovasi tidak dapat mengidentifikasi apa esensi dari inovasi yang sedang diterapkan. Hal ini tentu saja membuat proses adopsi inovasi tidak berjalan dengan baik. Komplesitas juga dapat mempengaruhi proses adops inovasi. Kompleksitas yang dimaksud di sini adalah kompleksitas yang berkaitan dengan tingkat tanggung jawab individu yang terlibat dalam proses implementasi. Jumlah individu yang besar pada satu sisi dapat menguntungkan karena dapat mempercepat pekerjaan, tetapi pada sisi yang lain dapat juga menyebabkan kegagalan karena kompleksnya masalah tanggung jawab individu terlibat dalam inovasi ini.

Kualitas dari bahan-bahan atau sumber-sumber yang digunakan dalam penerapan inovasi juga mempengaruhi proses penerimaan inovasi. Dengan bahan-bahan yang berkualitas tentu saja membuat inovasi cepat diterima oleh masyarakat. Kualitas ini juga terkait dengan masalah kebutuhan, kejelasan dan komplesitas. Wilayah yan dimaksudkan di sini adalah penguasa atau penentu kebijakan. Inovasi dalam bidang pendidikan yang tidak akan berhasil dengan baik bila tidak ada dukungan dan sikap menerima dari penentu kebijakan baik secara lokal maupun wilayah. Dengan contoh sikap dan dukungan ini maka guru akan selalu berusaha mengembangkan inovasi dan tidak akan bersikap apatis terhadap inovasi.

Menerapkan inovasi, terkadang karakteristik komunitas diabaikan. Kestabilan politik yang terjadi di suatu komunitas masyarakat merupakan syarat utama dalam penerapan inovasi. Pada komunitas yang sedang mengalami konflik, yang terperkirakan oleh masyarakatnya adalah bagaimana menyelamtkan nasib mereka bukan memikirkan menerima inovasi. Sekolah adalah uint atau pusat dari adanya perubahan yang ditandai oleh adanya inovasi. Oleh karean itu, kepala sekolah memegang peranan penting dalam hal ini karena kepala sekolah merupakan orang yang dapat membentuk kondisi organisasi, seperti mengembangkan tujuan, mengolabarasikan struktur dan iklim organisasi dan merumuskan prosedur pengawasan.

Karakteristik guru juga memegang peranan penting dalam penerapan inovasi. Kepribadian, jenjang karir membuat guru merasa lebih terakutualisasi diri sehingga berdampak pada sukses tidaknya penerapan inovasi. Kerja sama yang baik antarsesama guru membuat inovasi dapat diterapkan dengan baik. Prioritas pendidikan bagi provinsi dan nasional ditentukan oleh birokrasi pemerintah. Hal ini membuat proses penerapan inovasi dalam bidang pendidikan sulit tercapai karena kurang koordinasi antarabirokrasi pemerintahan. Selain hal-hal di atas, faktor yang mempengaruhi inovasi dalam bidang pendidikan adalah kecepatan adopsi suatu inovasi. Kecepataan adopsi adalah tingkat kecepatan penerimaan inovasi oleh anggota sistem sosial. Kecepatan ini biasanya diukur dengan jumlah penerima yang mengadopsi suatu ide baru dalam suatu periode waktu tertentu.

1. **Variabel yang Mempengaruhi Kecepatan Adopsi**

Tujuan utama inovasi, yakni meningkatkan sumber-sumber tenaga, uangdan sarana termasuk struktur dan prosedurorganisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalahmeningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas danefektivitas sarana serta jumlah peserta didiksebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikansebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhanpeserta didik, masyarakat dan pembangunan)dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alatdan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya.Uraian tentang atribut atau karakteristik inovasi telah dijelaskan pada materi sebelumnya. Apabila Anda masih kurang jelas dapat dipelajari kembali. Berikut diuraikan tentang variabel yang mempengaruhi kecepatan adopsi yang lainnya menurut Winataputra (2015: 31) yaitu berikut ini.

1. Tipe keputusan inovasi

Tipe keputusan inovasi mempengaruhi kecepatan adovsi. Tipe keputusan inovasi dibagi menjadi, tiga yaitu keputusan opsional, keputusan kolektif dan keputusan otoritas. Keputusan opsional biasanya lebih cepat daripada keputusan kolektif, tetapi lebih lambat daripada keputusan otoritas. Kecepatan adopsi yang paling lambat adalah tipe keputusan kontigen karena harus melibatkan dua urutan atau lebih. Jadi, semakin banyak orang yang terlibat dalam proses pembuatan keputusan inovasi, semakin lambat tempo adopsinya. Hal ini tentu saja ini sangat tidak menguntungkan dalam penyebaran inovasi. Untuk itu dalam rangka mempercepat kecepatan adopsi maka perlu dipilih untuk pembuatan keputusan yang sedikit melibatkan orang.

1. Sifat saluran komunikasi yang digunakan

Saluran komunikasi adalah sifat yang digunakan untuk menyebarakan suatu inovasi. Saluran komunikasi dibagi menjadi saluran komunikasi massa dan interpersonal adalah saluran yang melibatkan pertemuan tatap muka antara dua orang atau lebih, misalnya percakapan langsung, dan pertemuan dua orang atau lebih. Misalnya percakapan langsung, dan pertemuan kelompok. Sedangkan saluran media massa adalah alat-alat penyampai pesan yang memungkinkan sumber mecapai audiens dalam jumlah besar yang dapat menebus ruang dan waktu, contohnya radio, televisi, film, surat kabar, buku. Saluran antarpribadi disebut *lokalit* jika kontak-kontak langsung itu sebatas daerah atau sistem sosila itu saja, sebaliknya saluran media masa dapat dipastikan bersifat kosmopolit karena tidak terbatas pada satu daerah dan sistem sosial saja. Salurkan komunikasi mempengaruhi kecepatan adopsi, misalnya saluran komunikasi interpersonal yang diperggunakan untuk menciptakan kesadaran pengetahuan (menunjukkan adanya inovasi), seperti yang terjadi pada masyarakat pedesaan yang belum ada media massa, kecepatan adopsi akan lambat karean penyebaran pengetahuan tidak berjalan cepat.

1. Ciri-ciri sistem sosial

Suatu sistem yang modern tempo adopsi mungkin lebih cepat karena di sini kurang ada rintangan sikap di antara penerima (anggota sistem sosial), sedangkan dalam sistem sosial yang tradisonal, mungkin tempo adopsi lebih cepat.

1. Agen pembaruan

Agen pembaruan adalah pekerja profesional yang berusaha mempengaruhi atau mengarahkan keputusan inovasi orang lain selaras dengan yang diingkinkan oleh lembaga pembaruan di mana ia bekerja. Para guru, penyuluh lapangan, pekerja sosial, juru dakwah dan *missinoaries* adalah agen pembaruan. Agen pembaruan juga mempengaruhi kecepatan adopsi dengan jalan melakukan promsi-promosi. Hubungan antara kecepatan adopsi dengan usaha agen pembaruan tidak langsung dan linear. Pada tahap-tahap tertentu usaha keras agen pembaruan mendatangkan hasil yang besar, pada saat yang lain terkadang usaha agen pembaruan tidak mendatangkan hasil yang baik karena kurang berhasilnya agen pembaruan dalam mempengaruhi pemuka masyarakat untuk memulai mengadopsi inovasi.

Inovasi pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu pembaharuan yang dilakukan terhadap sistem pendidikan. Pembaharuan yang dimaksud bukan hanya sekedar mengganti sesuatu yang lama dengan yang baru, akan tetapi pembaharuan tersebut ditujukan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul berkaitan dengan pendidikan seperti belum tercapainya pemerataan pendidikan, rendahnya mutu pendidikan, pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, serta pembelajaran di sekolah yang kurang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Oleh karena itu, satu-satunya jalan untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan mengadakan inovasi-inovasi pada berbagai komponen pendidikan. Melalui inovasi, akan muncul ide atau gagasan kreatif yang akan mengantarkan pada kemajuan kualitas pendidikan. Dunia pendidikan atau pembelajaran adalah suatu rangkaian atau sistem yang kompleks karena adanya keterkaitan antara berbagai komponennya. Begitu pula ketika suatu inovasi diterapkan pada sistem pendidikan, maka setiap komponen juga harus siap melakukan penyesuaian.