DIFUSI DAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH MENENGAH

M. Herry Khusni[1], Wahyu Indah Susanti[2]

[1] MA Negeri 1 Kerinci
[2] SMP Negeri 4 Kerinci
e-mail : herrykh29@gmail.com[1] , wahyuindah29@gmail.com[2]

ABSTRAK

Konsep inovasi, difusi, dan difusi inovasi bukan merupakan suatu hal baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah pemahaman tentang difusi, inovasi, dan difusi inovasi dalam pembelajaran. Dimana pembelajaran yang dimaksud tertuju pada pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Desain penelitian ini adalah Literature Review atau tinjauan pustaka. Literatures review adalah uraian tentang teoris, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahana acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dapat diartikan sebagai ide, temuan, cara atau objek yang dianggap baru oleh individu, organisasi, atau sistem sosial. Dalam kaitan ini, antara difusi dan inovasi mempunyai hubungan yang erat. Proses difusi dapat terjadi jika ada inovasi, tanpa inovasi tidak akan terjadi proses difusi.

Kata Kunci : *Difusi, Inovasi, Pembelajaran, Sekolah Menengah*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan di dunia ini kita sebagai manusia dituntut harus menjalani pendidikan, yang mana pendidikan yang kita dapati sepanjang hayat selama kita masih hidup terus menjalani pendidikan. Masalah pendidikan merupakan masalah yang kompleks karena menyangkut beberapa variabel yang sangat erat kaitannya. Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada suatu pusat pendidikan seperti kampus, sekolah, kursus, ataupun pusat pelatihan. Perubahan tersebut telah mengarahkan proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan ke arah tersebar. Paradigma pergeseran dalam proses pembelajaran ini telah dikenal sejak dekade awal tahun 90-an. Dan kini, keadaan tersebut telah dikenal luas oleh masyarakat dunia pada umumnya.

Banyak faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan akan senantiasa berubah, berbeda dan bervariasi bergantung pada faktor - faktor yang mempengaruhinya antara lain faktor perkembangan ilmu pengetahuan , teknologi dan seni. Untuk hal tersebut perlu diadakan inovasi pendidikan.

Suatu inovasi akan sangat bermanfaat untuk memecahkan masalah pendidikan jika inovasi tersebut diterima dan diterapkan oleh para tenaga kependidikan dalam mengelola pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktek untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, mengunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Konsep inovasi, difusi, dan difusi inovasi bukan merupakan suatu hal baru. Keberanian bertindak untuk melakukan suatu inovasi tidak pernah berakhir walaupun hal tersebut bukan suatu hal yang mudah dilaksanakan.

Maka kami menyusun makalah ini dengan judul : “Difusi Dan Inovasi Pembelajaran Pada Sekolah Menengah“.

METODE

Desain penelitian ini adalah Literature Review atau tinjauan pustaka. Literatures review adalah uraian tentang teoris, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahana acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Literature review berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (artikel, buku, slide, informasi dari internet, dll) tentang topik yang dibahas. Literature review yang baik harus bersifat relevan, mutakhir, dan memadai. Landasan teori, tinjauan teori, dan tinjauan pustaka merupakan beberapa cara untuk melakukan literature review.

Literature Review ini di sintesis menggunakan metode naratif dengan mengelompokkan data-data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan Jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, negara penelitian,judul penelitian,metode dan ringkasan hasil atau temuan. Ringkasan jurnal penelitian tersebut dimasukan ke dalam tabel diurutkan sesuai alphabet dan tahun terbit jurnal dan sesuai dengan format tersebut di atas. Untuk

lebih memperjelas analisis abstrak dan full text jurnal dibaca dan dicermati. Ringkasan jurnal tersebut kemudian dilakukan analisis terhadap isi yang terdapat dalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Difusi Inovasi

Seorang inovator mempunyai tugas yang sangat berat sebab bagaimanap un untuk mengadakan perubahan bukanlah hal yang mudah. Banyak orang yang telah mengetahui dan memahami sesuatu yang baru, bahkan telah menyadari manfaatnya, tetapi belum mau menerima dan menerapkan suatu inovasi untuk memecahkan / mengatasi kesenjangan tersebut, difusi inovasi menarik perhatian para ahli dan dipelajari secara mendalam.

Difusi adalah proses suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu anta ra individu pada suatu sistem sosial. Difusi merupakan bagian dari komunikasi yang mengutamakan penyampaian pesan berupa ide – ide baru. Komunikasi itu sendiri diartikan sebagai suatu proses partisipasi menciptakan dan membagi informasi dengan yang lain untuk mencapai saling kesepahaman.

Proses difusi inovasi bisa berlangsung secara sentralisasi, penentuan tentang kapan dimulainya dan sebagainya dilakukan oleh sekelompok orang tertentu (agen pembaruan), bisa pula secara desentralisasi, penentuan dilakukan oleh klien (warga masyarakat) bekerjasama dengan beberapa orang yang telah menerima inovasi.

Difusi inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai untuk terjadinya perubahan.

Rogers (1983) melakukan studi tentang difusi inovasi, yang mencangkup berbagai disiplin ilmu. Hasil studinya telah memperkuat pandangan tentang pentahapa, proses , serta variabel, yang dapat mempengaruhi difusi. Dari hasil studi ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan tergantung pada upaya membangkitkan kesadaran, keinginan mencoba, dan mengadopsi inovasi. Dalam hal ini , penting dilakukan proses desiminasi, yaitu yang sengaja dan sistematis untuk membuat orang lain sadar adanya suatu perkembangan dengan cara menyebarkan informasi. Desiminasi merupakan tujuan awal dari difusi inovasi.

Menurut Rogers, inovasi adalah ide – ide, praktik, atau obyek yang dianggap baru oleh seorang individu atau kelompok lain yang mengadopsinya.

Lebih lanjut Rogers menjelaskan bahwa kebaruan dalam suatu inovasi tidak hanya mencakup pangetahuan baru.

Thompson dan Eveland (1967) mendefinisikan inovasi sama dengan teknologi, yaitu suatu desain yang digunakan untuk tindakan instrumental dalam rangka mengurangi ketidakteraturan suatu hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Fullan (1996) menerangkan bahwa tahun 1960-an adalah era dimana banyak inovasi

- inovasi pendidikan kontemporer diadopsi, seperti matematika, kimia dan sekolah menengah baru, mesin belajar (teaching machine), pendidikan terbuka, pembelaj aran individu, pengajaran secara team (team teaching) dan termasuk dalam hal ini adalah sistem belajar mandiri. Inovasi diartikan sebagai pengenalan ke sesuatu yang baru. Inovasi adalah sesuatu yang benar – benar baru diperkenalkan, bisa berupa metode baru, kebiasaan, alat, dan perubahan tentang cara mengerjakan sesuatu.

Proses difusi dimungkinkan berlangsung karena adanya unsur-unsur pendukungnya. Terdapat empat unsur utama dalam difusi inovasi, sebagaimana dikemukakan Rogers, yaitu: innovation, communication channels, time, dan social system

1. Innovation
   Syarat utama agar terjadi proses difusi inovasi adalah adanya suatu gagasan (an idea), tindakan (practices), atau objek yang dianggap baru sehingga diadopsi baik oleh individu maupun kelompok.
2. Communication channels
   Difusi inovasi dapat terjadi dengan menggunakan saluran komunikasi yang berisi pesan atau ide baru. Dalam difusi terjadi penyampaian informasi tentang ide baru kepada satu orang atau beberapa orang (kelompok). Komunikasi adalah proses dimana partisipan menciptakan dan berbagi informasi satu sama lain untuk mencapai suatu pemahaman bersama. Seperti telah diunkapkan sebelumnya bahwa difusi dapat dipandang sebagai suatu tipe komunikasi khusus dimana informasi yang dipertukarkannya adalah ide baru (inovasi). Dengan demikian, esensi dari proses difusi adalah pertukaran informasi dimana seorang individu mengkomunikasikan suatu ide baru ke seseorang atau beberapa orang lain. Rogers menyebutkan ada empat unsur dari proses komunikasi ini, meliputi:
   a. inovasi itu sendiri
   b. seorang individu atau satu unit adopsi lain yang mempunyai pengetahuan atau pengalaman dalam menggunakan inovasi
   c. orang lain atau unit adopsi lain yang belum mempunyai pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan inovasi
   d. saluran komunikasi yang menghubungkan dua unit tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam proses difusi adalah upaya mempertukarkan ide baru (inovasi) oleh seseorang atau unit tertentu yang telah mempunyai pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan inovasi tersebut (innovator) kepada seseorang atau unit lain yang belum memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai inovasi itu (potential adopter) melalui saluran komunikasi tertentu.

Sementara itu, saluran komunikasi tersebut dapat dikategorikan menjadi dua yaitu: 1) saluran media massa (mass media channel); dan 2) saluran antarpribadi (interpersonal channel). Media massa dapat berupa radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain. Kelebihan media massa adalah dapat menjangkau audiens yang banyak dengan cepat dari satu sumber. Sedangkan saluran antarpribadi melibatkan upaya pertukaran informasi tatap muka antara dua atau lebih individu.

3. Time

Difusi merupakan kegiatan yang memerlukan waktu dalam prosesnya. Dimensi waktu dalam proses difusi melibatkan tiga komponen, yaitu:

a. Proses keputusan oleh individu mulai dari tahap pengetahuan sampai tahap menerima atau menolak inovasi.
b. Waktu yang mencukupi dalam pengadopsian inovasi baik oleh individu maupun kelompok.
c. Kecepatan adopsi dalam sistem sosial dalam arti jumlah anggota pengadopsi (adopter) dalam periode waktu tertentu.

4. Social system

Sangat penting untuk diingat bahwa proses difusi terjadi dalam suatu sistem sosial. Sistem sosial adalah seperangkat jaringan yang terbentuk atas dasar kebersamaan untuk pemecahan masalah atau mencapai suatu tujuan. Sistem sosial terdiri dari individu, kelompok formal, organisasi dan atau subsistem. Jaringan sosial dalam sistem sosial merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya penyebarluasan informasi tentang inovasi.

a. Individu
b. Kelompok formal
c. Organisasi
d. Subsistem

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi Inovasi

Seperti telah diungkapkan sebelumnya bahwa tujuan utama proses difusi adalah agar diadopsinya suatu inovasi. Namun demikian, seperti terlihat dalam model proses keputusan inovasi, ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses keputusan inovasi tersebut. BerikuT ini adalah penjelasan dari beberapa faktor yang mempengaruhi proses keputusan inovasi.

1. Karakteristik Inovasi

Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik inovasi meliputi: 1) keunggulan relatif (relative advantage), 2) kompatibilitas (compatibility), 3) kerumitan (complexity), 4) kemampuan diuji cobakan (trialability) dan 5) kemampuan diamati (observability). Keunggulan relatif adalah derajat dimana suatu inovasi dianggap lebih baik/unggul dari yang pernah ada sebelumnya. Hal ini dapat diukur dari beberapa segi, seperti segi eknomi, prestise social, kenyamanan, kepuasan dan lain-lain. Semakin besar keunggulan relatif dirasakan oleh pengadopsi, semakin cepat inovasi tersebut dapat diadopsi.

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).

Kerumitan 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.

Kemampuan untuk diuji cobakan 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. Jadi, agar dapat dengan cepat diadopsi, suatu inovasi sebaiknya harus mampu menunjukan (mendemonstrasikan) keunggulannya.

Kemampuan untuk diamati adalah derajat dimana hasil suatu inovasi dapat terlihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil dari suatu inovasi, semakin besar kemungkinan orang atau sekelompok orang tersebut mengadopsi. Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin besar keunggulan relatif; kesesuaian (compatibility); kemampuan untuk diuji cobakan dan kemampuan untuk diamati serta semakin kecil kerumitannya, maka semakin cepat kemungkinan inovasi tersebut dapat diadopsi.

2. Saluran Komunikasi

Tujuan komunikasi adalah tercapainya suatu pemahaman bersama (mutual understanding) antara dua atau lebih partisipan komunikasi terhadap suatu pesan (dalam hal ini adalah ide baru) melalui saluran komunikasi tertentu. Dengan demikian diadopsinya suatu ide baru (inovasi) dipengaruhi oleh: 1) partisipan komunikasi dan 2) saluran komunikasi.

Dari sisi partisipan komunikasi, Rogers mengungkapkan bahwa derajat kesamaan atribut (seperti kepercayaan, pendidikan, status sosial, dan lain-lain) antara individu yang berinteraksi (partisipan) berpengaruh terhadap proses difusi. Semakin besar derajat kesamaan atribut partisipan komunikasi (homophily), semakin efektif komuniksi terjadi. Beitu pula sebaliknya. Semakin besar derajat perbedaan atribut partisipan (heterophily), semakin tidak efektif komunikasi terjadi. Oleh karenanya, dalam proses difusi inovasi, penting sekali untuk memahami betul karakteristik adopter potensialnya untuk memperkecil "heterophily".

Sementara itu, saluran komunikasi juga perlu diperhatikan. Dalam tahap-tahap tertentu dari proses pengambilan keputusan inovasi, suatu jenis saluran komunikasi tertentu memainkan peranan lebih penting dibandingkan dengan jenis saluran komunikasi lain. Hasil penelitian berkaitan dengan saluran komunikasi menunjukan beberapa prinsip sebagai berikut: 1) saluran komunikasi masa relatif lebih penting pada tahap pengetahuan dan saluran antar pribadi (interpersonal) relatif lebih penting pada tahap persuasi; 2) saluran kosmopolit lebih penting pada tahap penetahuan dan saluran lokal relatif lebih penting pada tahap persuasi.3) saluran media masa relatif lebih penting dibandingkan dengan saluran antar pribadi bagi adopter awal (early adopter) dibandingkan dengan adopter akhir (late adopter); dan 4) saluran kosmopolit relatif lebih penting dibandingkan denan saluran local bagi bagi adopter awal (early adopter) dibandingkan dengan adopter akhir (late adopter).

3. Karakteristik Sistem Sosial

Difusi inovasi terjadi dalam suatu sistem sosial. Dalam suatu sistem sosial terdapat struktur sosial, individu atau kelompok individu, dan norma-norma tertentu. Berkaitan dengan hal ini, Rogers (1983) menyebutkan adanya empat faktor yang mempengaruhi proses keputusan inovasi. Keempat faktor tersebut adalah: 1) struktur sosial (social structure); 2) norma sistem (system norms); 3) pemimpin opini (opinion leaders); dan 4) agen perubah (change agent).

Struktur social adalah susunan suatu unit sistem yang memiliki pola tertentu. Struktur ini memberikan suatu keteraturan dan stabilitas prilaku setiap individu (unit) dalam suatu sistem sosial tertentu. Struktur sosial juga menunjukan hubungan antar anggota dari sistem sosial. Hal ini dapat dicontohkan seperti terlihat pada struktur oranisasi suatu perusahaan atau struktur sosial masyarakat suku tertentu. Struktur sosial dapat memfasilitasi atau menghambat difusi inovasi dalam suatu sistem. Katz (1961) seperti dikutip oleh Rogers menyatakan bahwa sangatlah bodoh mendifusikan suatu inovasi tanpa mengetahui struktur sosial dari adopter potensialnya, sama halnya dengan meneliti sirkulasi darah tanpa mempunyai pengetahuan yang cukup tentang struktur pembuluh nadi dan arteri. Penelitian yang dilakukan oleh Rogers dan Kincaid (1981) di Korea menunjukan bahwa adopsi suatu inovasi dipengaruhi oleh karakteristik individu itu sendiri dan juga sistem social dimana individu tersebut berada.

Norma adalah suatu pola prilaku yang dapat diterima oleh semua anggota sistem social yang berfungsi sebagai panduan atau standar bagi semua anggota sistem social. Sistem norma juga dapat menjadi faktor penghambat untuk menerima suatu ide baru. Hal ini sangat berhubungan dengan derajat kesesuaian (compatibility) inovasi denan nilai atau kepercayaan masyarakat dalam suatu sistem sosial. Jadi, derajat ketidak sesuaian suatu inovasi dengan kepercayaan atau nilai-nilai yang dianut oleh individu (sekelompok masyarakat) dalam suatu sistem social berpengaruh terhadap penerimaan suatu inovasi tersebut.

"Opinion Leaders" dapat dikatakan sebagai orang-orang berpengaruh, yaitu orang-orang tertentu yang mampu mempengaruhi sikap orang lain secara informal dalam suatu sistem sosial. Dalam kenyataannya, orang berpengaruh ini dapat menjadi pendukung inovasi atau sebaliknya, menjadi penentang. Ia (mereka) berperan sebagai model dimana prilakunya (baik mendukung atau menentan) diikuti oleh para penikutnya. Jadi, jelas disini bahwa orang berpengaruh (opinion leaders) memainkan peran dalam proses keputusan inovasi.

Agen perubah, adalah bentuk lain dari orang berpengaruh. Mereka sama-sama orang yang mampu mempengaruhi sikap orang lain untuk menerima suatu inovasi. Tapi, agen perubah lebih bersifat formal yang ditugaskan oleh suatu agen tertentu untuk mempengaruhi kliennya. Agen perubah adalah orang-orang professional yang telah mendapatkan pendidikan dan pelatihan tertentu untuk mempengaruhi kliennya. Dengan demikian, kemampuan dan keterampilan agen perubah berperan besar terhadap diterima atau ditolaknya inovasi tertentu. Sebagai contoh, lemahnya pengetahuan tentang karakteristik strukstur sosial, norma dan orang kunci dalam suatu sistem social (misal: suatu institusi pendidikan), memungkinkan ditolaknya suatu inovasi walaupun secara ilmiah inovasi tersebut terbukti lebih unggul dibandingkan dengan apa yang sedang berjalan saat itu.

3. Strategi Difusi Inovasi Pendidikan Terhadap Pengadop Inovasi

Strategi adalah suatu cara atau tehnik untuk menyebarkan inovasi. Dalam proses penyebaran inovasi tidak dapat dilakukan secara cepat, maka perlu suatu proses dan butuh waktu. Dalam proses penginovasian akan lebih mudah diterapkan jika menggunakan sebuah tehnik-tehnik tertentu yaitu melalui strategi yang dahsyat. Oleh karenanya kecermatan yang amat cermat

dalam penggunaan strategi yang pas harus dicari dan diujicobakan. Strategi - strateginya yaitu antara lain:

1. Strategi Fasilitatif, pelaksanaan program perubahan sosial dengan strategi fasilitatif maknanya adalah untuk mencapai tujuan perubahan sosial yang telah ditentukan, diutamakannya yaitu penyediaan fasilitas dengan maksud agar program sosial akan berjalan dengan mudah dan lancar. Strategi fasilitatif dapat digunakan dengan tepat jika mengenal masalah yang dihadapi serta menyadari perlunya mencari target perubahan, merasa perlu adanya perubahan, bersedia menerima bantuan dari luar dirinya, dan memiliki kemauan untuk berpartisipasi dalam usaha merubah atau memperbaiki dirinya.
2. Strategi Pendidikan, dengan strategi pendidikan, orang harus belajar lagi tentang sesuatu yang telah dipelajari tetapi terlupakan, sebelum mempelajari tingkah laku atau sikap baru. Strategi pendidikan dapat berlangsung efektif, dan perlu mempertimbangkan perihal berikut yaitu antara lain, digunakan untuk menanamkan prinsip-prinsip yang perlu dikuasai. Disertai dengan keterlibatan berbagai pihak, misalnya dengan adanya, sumbangan dana, donator, serta penunjang yang lain. Digunakan untuk menjaga agar klien tidak menolak perubahan atau kembali ke keadaan sebelumnya. Strategi pendidikan akan kurang efektif jika tidak tersedia, sumber yang cukup untuk menunjang kegiatan pendidikan dan digunakan tanpa dilengkapi strategi yang lain.
3. Strategi bujukan, tepat digunakan bila klien tidak berpartisipasi dalam perubahan sosial. Berada pada tahap evaluasi atau legitimasi dalam proses pengambil keputusan untuk menerima atau menolak perubahan sosial. Strategi bujukan tepat jika masalah dianggap kurang penting atau jika cara pemecahan masaalah kurang efektif serta pelaksana program perubahan tidak memiliki alat control secara langsung terhadap klien.
4. Strategi Paksaan, strategi dengan cara memaksa klien untuk mencapai tujuan perubahan. Apa yang dipaksa merupakan bentuk dari hasil target yang diharapkan. Penggunaan strategi paksaan perlu mempertimbangkan partisipasi klien terhadap proses perubahan rendah dan klien tidak merasa perlu untuk berubah.Tujuan diadakannya inovasi perlu dimengerti dan diterima oleh guru, siswa, orang tua serta masyarakat. Harus dikemukakan dengan jelas mengapa perlu ada inovasi. Motivasi positif harus digunakan untuk memberikan rangsangan agar mau menerima inovasi.Motivasi dengan ancaman, yaitu mengajak agar orang mengikuti yang dilakukan oleh orang lain atau dengan menasehati agar orang menghindari kegagalan, belum tentu dapat berhasil.

4. Implikasi Inovasi Terhadap Kualitas Pembelajaran

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan inovasi yang diharapkan perimplikasi positif bagi proses pembelajaran sebagai berikut :

1. inovasi yang dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran bagi peserta didik tertentu yang menuntut pengajar menciptakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap peserta didik.
2. inovasi harus berpusat atau bertitik tolak atau diciptakan atas dasar kesesuaian bagi peserta didik.

3. para pakar, perancang, pembelajaran, dan para pendidik yang pada Umumnya mensintesa suatu sistem pembelajaran. Dengan demikian hakikat difusi dan inovasi adalah suatu proses dalam mana adopsi dan penemuan ide baru, objek proses, baik berupa metode, cara baru dan produk yang bertujuan untuk menhasilkan manfaat bagi individu dan masyarakat dikomunikasikan melalui saluran komunikasi.
4. bentuk inovasi yang disesuaikan kemampuan institusi pendidikan tempat inovasi tersebut dilaksanakan cenderung akan menghasilkan inovasi yang parsial dan seadanya
5. tidak ada yang dapat mengklaim paling benar sepanjang belum dapat dibuktikan efektifitasnya dan efisiensinya terhadap hasil belajar yang diharapkan oleh dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
6. inovasi selalu diwarnai dengan suasana ketidak-pastian mengenai efektifitasnya terhadap kualitas pembelajaran namun selalu menciptakan perubahan yang dinamis dari waktu ke waktu dan dari lingkungan budaya yang satu ke lingkungan budaya peserta lain, dari lingkungan budaya yang satu ke lingkungan budaya yang lain dari peserta yang sama.

5. Penghalang Dalam Difusi Dan Adopsi Teknologi Pembelajaran

Ada beberapa faktor utama yang menjadi penghalang dalam difusi dan adopsi teknologi pembelajaran, yaitu isu penduduk (people issues) termasuk adat istiadat, resiko yang ditanggung, ketiadaan pengetahuan, dan penerimaan pengguna. Faktor lainnya adalah isu cost/biaya yang dikeluarkan dan isu infra struktur.

1. People Issues

Mengembangkan kultur di dalam satu lembaga; institusi atau di dalam satu organisasi dapat bertindak sebagai suatu penghalang untuk berubah. Kesukaran bertemu dengan kelas tempat terbuka pindah yang mendekati dari Britania Raya ke Amerika Serikat pada tahun 1960 (Garner, 1989) adalah suatu contoh. Contoh lain suatu penghalang adalah tradisi menemukan di dalam kebanyakan organisasi bisnis dengan turunkan pekerjaan menggunakan komputer kepada para bawahan. Sebagai hasil tradisi ini, banyak eksekutip tidak secara teratur menggunakan komputer dan bahkan boleh dikatakan, segan untuk menggunakan.

Perubahan menjadi satu penghalang, ketika itu membuat ketidak-pastian. Dalam keadaan normal orang-orang bersifat segan untuk mengubah dirinya jika berbagai hal sedang bekerja dengan baik. Sebagai konsekwensi, gagasan-gagasan baru sekitar bagaimana caranya berkembang dan melakukan pelatihan tidak akan diterima hanya karena belum diujicobakan atau kelihatannya terlalu penuh resiko. Sebagai contoh, mungkin ada perhatian bahwa mengubah dari instruktur tradisional yang dipimpin untuk mengubah strategi, seperti penyerahan yang berbasis-komputer, akan mengurangi efektivitas karena kontak pribadi untuk networking atau diskusi kelompok selama proses akan hilang.

Mengetahui posisi klien-klien dan apa yang mereka inginkan adalah juga penting. "Suatu agen perubahan mempengaruhi keputusan-keputusan inovasi klien" (Rogers, 1983). Selama ini teknolog pendidikan untuk bisa efektip sebagai suatu agen perubahan, adalah dia harus memahami bahwa klien-klien seperti itu disebar sepanjang satu organisasi. Ada banyak variasi dari klien-

klien atau "para pengguna" (Porter, 1985) yang dapat menang atau kalah adalah adopsi suatu teknologi yang baru. Hal tersebut juga bagian dari adopsi di dalamnya, tetapi tidak perlu dibatasi pada manajemen, teknolog-teknolog sistem informasi, para ahli, para perancang pembelajaran (selain dari teknolog Pendidikan yang bertindak sebagai agen perubahan), dan yang paling penting adalah pelajar. Teknolog Pendidikan harus memahami konsep dari "nilai pengguna" (Porter, 1985). Nilai pengguna, menurut Porter, melibatkan biaya-biaya pengguna, penurunan atau mengangkat kinerja pengguna. Hal ini, termasuk di dalamnya keinginan-keinginan pertemuan dan harapan-harapan pengguna serta produksi baru atau teknik.

Beberapa karakteristik-karakteristik dari para pengguna untuk memanfaatkan teknologi Pendidikan lebih jauh:

a. Managemen—memberi hak dan menyetujui memanfaatkan untuk teknologi yang baru.
b. Teknolog Sistem informasi --konsentrasi dengan patokan-patokan perangkat keras dan lunak bahwa mendukung keserasian, keterhubungan, dan mampu-interoperasian.
c. Para experts—Mereka akan perlu untuk dipengaruhi dan yang diyakinkan oleh teknolog Pendidikan bahwa material mereka akan lebih mudah untuk belajar dengan teknik-teknik dan teknologi penyampaian yang baru.
d. Pendesain Pembelajaran—Kelompok ini perlu untuk diyakinkan yang digunakan dari teknologi yang baru akan efektif sebagai suatu strategi penyerahan.
e. Learners (Pelajar)—adalah pengguna akhir, Material harus yang menarik dan memotivasi; mengembangkan harus teknis mudah digunakan dan dengan mudah dapat diakses. Pelajar boleh juga memerlukan pelatihan di dalam ketrampilan-ketrampilan, seperti keyboard, untuk menggunakan aplikasi-aplikasi pelatihan berbasis-komputer.

2. Cost Issues

Biaya bisa menjadi penghalang terhadap penerimaan teknologi yang baru. Bila biaya yang dikeluarkan lebih besar dari hasil pemakaian teknologi atau manfaat teknologi menjadi faktor penghambat dalam adopsi teknologi pembelajaran.

3. Infrastructure Issues

Ketersediaan atau akses kepada peralatan dan perangkat lunak dapat menjadi suatu faktor yang besar di dalam mengadopsi teknologi baru. Kesediaan waktu individu mungkin tidak mengizinkan mereka untuk menggunakan teknologi baru kecuali jika itu adalah siap tersedia.

6. Solusi Menanggulangi Penghalang

1. Menanggulangi Isu Orang/Individu

Keberadaan manajemen dapat digunakan untuk mendapatkan penerimaan pada puncak dari suatu organisasi dan bersifat penting dalam mengusahakan dukungan yang strategis untuk difusi. Manajemen kebanyakan tertarik akan perbaikan kinerja dan hemat biaya. Dalam situasi bisnis, perlu menjurus kepada manfaat kompetisi. Manajemen menginginkan untuk mengejar yang diterima oleh pelajar, tetapi jika dua hal pertama itu ukuran-ukuran tidak dijumpai, hal-hal penerimaan kecil dari perspektif manajemen.

Teknolog Pendidikan dapat menyajikan informasi yang lengkap dan tepat dari sumber internal dan eksternal di mana pentingnya teknologi yang baru, seperti video interaktif, mudah digunakan dan tidak menyulitkan. Pengalaman yang baik oleh kelompok-kelompok di dalam organisasi itu dapat diperkenalkan kepada manajemen untuk mendapatkan dukungan untuk difusi lebih lanjut.

Demonstrasi dapat efektif dalam membangkitkan minat pada semua tingkat dari suatu organisasi, dari pelajar ke manajemen puncak (kepala sekolah). Fungsi-Fungsi dan fitur dari produk menunjukkan di suatu pengaturan hidup yang riil yang dapat menyediakan para pembeli potensial dengan satu peluang untuk mencoba suatu produk yang terukur; produk itu sudah tidak lagi sekedar suatu uraian di suatu brosur.

Prototipe-prototipe yang secara rinci dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna akhir dapat efektif. Pengguna itu adalah dengan berat dilibatkan dengan teknolog Pendidikan di dalam definisi, desain, dan pengembangan dari produk prototipe. Pendekatan ini membantu komitmen keuntungan selagi memperkecil resiko. Jika prototipe membuktikan berhasil dengan para pelajar, lalu pengembangan lebih lanjut dari pendekatan itu dibenarkan. Jika prototipe itu ditemukan untuk bersifat cacat, pengguna sudah menghindarkan suatu investasi yang utama. Teknolog pembelajaran harus masih mempunyai opsi berusaha pendekatan lain. Pengenalan eksternal dari masyarakat-masyarakat profesional adalah penting, karena itu kembali untuk mempengaruhi pembuat keputusan di dalam organisasi. Seorang teknolog pendidikan juga harus mampu melakukan pelatihan atau bimbingan dalam sebuah pelatihan penggunaan teknologi dan dengan teknologi itu dapat memudahkan dalam pekerjaan, di samping melakukan promosi dan kontak secara pribadi.

2. Menanggulangi Cost Issue

Seorang teknolog pendidikan, harus mampu memotong semua jalur yang dapat membengkakkan biaya, mampu memberikan bukti dengan melakukan efisiensi dengan menggunakan teknologi pembelajaran.

3. Menanggulangi Infra Struktur Issue

Penanggulangan infra struktur erat kaitannya dengan cost issue, bila bisa menanggulangi biaya dengan menabung dan dapat meningkatkan infra struktur dengan lebih mudah akan dapat menanggulangi infra struktur yang belum tersedia. Bila courseware bisa dibuat dengan lebih mendekatkan pada pengguna atau mampu menghasilkan versi-versi baru untuk meningkatkan mutu/kualitas pendidikan akan mampu menanggulangi issue infrastruktur tersebut.

Cara menanggungi sarana prasarana adalah (1) meningkatkan kemampuan orang sebagai penyelenggara dan ilmu pengetahuan, serta keterampilan output yang diharapkan; (2) inovasi melekat pada alat dan bahan yang akan dipergunakan untuk melaksanakan program-program pembelajaran; (3) inovasi sarana dan prasarana terdiri atas alat dan bahan yang bersifat manual yang akan dipergunakan atau teknologi manual; (4) teknologi komputerisasi merupakan bagian dari pengembangan sarana dan prasarana; dan (5) teknologi informasi digunakan untuk kelancaran dalam transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan dari teknologi pendidikan pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

Inovasi diartikan sebagai ide, temuan, cara atau objek yang dianggap baru oleh individu, organisasi, atau sistem sosial. Dalam kaitan ini, antara difusi dan inovasi mempunyai hubungan yang erat. Proses difusi dapat terjadi jika ada inovasi, tanpa inovasi tidak akan terjadi proses difusi. Berdasarkan kajian tentang pengertian difusi, inovasi dan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa difusi dan inovasi pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses mengkomunikasikan inovasi pembelajaran melalui saluran tertentu dari individu atau kelompok kepada individu dan kelompok lain pada suatu sistem sosial. Adapun bentuk difusi inovasi pembelajaran dimaksud dapat berupa inovasi pengembang profesional pendidik selaku pengelola pembelajaran.

Harapannya dengan melakukan difusi dan inovasi pembelajaran dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkat mutu pendidikan nasional.

Tantangan terbesar inovasi pendidikan adalah pada saat gagasan baru mulai diluncurkan. Secara alamiah, hampir dapat dipastikan bahwa setiap gagasan baru dalam pembelajaran akan mendapatkan tantangan dan mungkin tantangan yang keras dari berbagai pihak.

Agar efektif, keberhasilan inovasi pembelajaran banyak ditentukan oleh sosialisasi gagasan yang jitu dan menyeluruh, partisipasi seluruh komponen serta sumber daya manusia dalam suatu organisasi pendidikan, serta komitmen pimpinan puncak guna mengarahkan transformasi atau perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku sesuai dengan harapan dan tujuan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Pati: Al Qalam Media Lestari. Cet.1

Barbara, B. Seells. (1994). Teknologi Pembelajaran. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No 12. Jakarta.

Gunawan, Imam. (2014). Meotode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik. Jakarta: Bumi Aksara

Hermansyah. (2020). Hukum Perbankan Nasional. Jakarta: Prenadamedia Group. Edisi 3

Roggers, E. M. (1983). Diffusion Of Innovation. New York : The Free Press.

Junaidi, et al. (2022). Hukum Lembaga Pembiayaan. Indramayu: CV. Adanu Abimata. Cet. 1

Julius R. Latumaerissa (2017). Bank dan Lembaga Keuangan Lain Teori dan Kebijakan. Jakarta: Mitra Wacana Media. Edisi 1

Kasmir. (2016). Dasar-Dasar Perbankan. Jakarta: Rajawali Pers

Maulani Bilqis Fatin Shobirin (2015) Skripsi: ‘’Analisis Praktik Pembiayaan Murabahah untuk Modal Kerja (Studi Kasus di KJKS BMT BUM Tegal)’’, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2015)

Martono. (2013). Bank & Lembaga Keuangan Lain. Yogyakarta: Ekonisia

Mulyasa, E. (2001). Penuntun Penerapan Inovasi dan Teknologi Pendidikan di SD. CV Geger Sunten. Bandung.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Nomor 29/POJK.05.2014 Rivai, et al. (2013). Credit Management Handbook Manajemen Perkreditaan Cara Mudah Menganalisis Kredit. Jakarta: Rajawali Pers. Cet. 3

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, Sigit. (2011). Difusi Dan Inovasi Pembelajaran, Bahan Kajian Perkuliahan, Jakarta, UIA.