



Universitas  
**Esa Unggul**

**MODUL PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN**

**(PSD 416)**

**MODUL 2**

**KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI**

Universitas  
Universitas  
**Esa Unggul**  
**Esa Unggul**

**DISUSUN OLEH**

**Dr. HARLINDA SYOFYAN, S.Si., M.Pd**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**2020**

Universitas Esa Unggul  
<http://esaunggul.ac.id>

0 / 22

## KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI

### A. Pendahuluan

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. Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua buah model inovasi yang baru yaitu *top-down* model dan *bottom-up* model. *Top-down* model yaitu inovasi pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu sebagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional selama ini. *Bottom-up* model yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan penyelenggaraan dan mutu pendidikan.

Di samping kedua model yang umum tersebut di atas, ada hal lain yang muncul tatkala membahas inovasi pendidikan yaitu kendala-kendala, faktor-faktor seperti guru, siswa, kurikulum, fasilitas, dana, dan lingkup sosial masyarakat. Berbicara mengenai inovasi (pembaharuan) mengingatkan kita pada istilah *invention* dan *discovery*. *Invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru artinya hasil karya manusia. *Discovery* adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya. Dengan demikian, inovasi dapat diartikan usaha menemukan benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan (usaha) *invention* dan *discovery*. inovasi adalah penemuan yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi dapat berupa hasil dari *invention* atau *discovery*. Inovasi dilakukan dengan tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

### B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian inovasi/pembaharuan, karakteristik inovasi, dan inovasi pendidikan serta menganalisis penelitian-penelitian yang terkait dengan inovasi pendidikan

### C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

1. Mahasiswa mampu mengetahui Pengertian Pembaharuan.
2. Mahasiswa mampu mengetahui karakteristik pembaharuan atau inovasi pendidikan.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan menjadi Inovatif.
4. Mahasiswa mampu menguraikan Inovasi dalam pembelajaran serta penelitian-penelitian yang terkait dengan inovasi pendidikan.

### D. Kegiatan Belajar 1

#### KONSEP DASAR PEMBAHARUAN / INOVASI

##### I. URAIAN DAN CONTOH

###### A. PEMBAHARUAN (*INNOVATION*)

###### 1. Pengertian Pembaharuan (*Innovation*)

###### a) Definisi pembaharuan (*Innovation*)

Menurut pendapat Rogers (1995) “pembaharuan” adalah “*An idea, practice, or object that is perceived as new by individual or other unit of adoption*”. Berdasarkan manajemen SDM, Peter Drucker (Hesselbein, *et al*, 2002) mengatakan bahwa pembaharuan adalah “*A change that creates a new dimension of performance*”. Berdasarkan penjelasan kedua orang di atas pembaharuan dapat diartikan sebagai adalah perubahan, ide atau gagasan yang mendorong seseorang sebagai penggunaan dalam bekerja dan berkarya jauh berbeda dan lebih baik dari sebelumnya; atau menghasilkan dimensi kinerja yang baru. Pembaharuan terjadi secara beriringan dengan timbulnya tantangan karena setiap pembaharuan menyebabkan orang berada dalam situasi berbeda dan memerlukan penyesuaian diri.

###### b) Aspek Kebaruan (*Newness*)

Suatu kegiatan, proses, produk atau temuan ilmiah dianggap sebagai pembaruan karena kegiatan, proses, produk atau temuan ilmiah itu sebelumnya belum pernah ada atau belum pernah dipergunakan sehingga memiliki aspek kebaruan. Aspek kebaruan bersifat relatif. Pembaruan itu dianggap baru terhitung sejak mulai diperkenalkan kepada masyarakat atau khalayak tertentu. Seiring dengan berjalannya waktu maka lambat laun pembaruan itu akan menjadi sesuatu yang biasa saja di mata masyarakat atau khalayak. Dengan demikian, aspek kebaruannya dianggap sudah tidak ada lagi. Terkadang, aspek kebaruan dapat pula diukur dengan pandangan atau pendapat masyarakat tertentu atas inovasi itu sendiri. Kelompok masyarakat yang belum pernah mengenal pembaruan itu dapat menyebutnya pembaruan, padahal kelompok masyarakat lain sudah menganggap hal itu biasa saja.

**c) Temuan Ulang (*Reinvention*)**

Rogers menambahkan bahwa selain pembaruan dapat dilakukan *reinvention* atau temuan ulang. Temuan ulang merupakan proses daur-ulang pembaruan karena pembaruan tersebut sudah dimodifikasi atau disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna, atau hasil kaji-ulang suatu kegiatan adopsi dan implementasi pembaruan. Biasanya pembaruan yang dapat dimodifikasi umumnya lebih mudah diterima dan banyak digunakan oleh masyarakat.

**d) Kekhasan Pembaharuan**

Rogers merumuskan bahwa agar suatu pembaruan dapat diterima oleh masyarakat sebaiknya memenuhi beberapa persyaratan. Persyaratan yang dimaksud, yaitu sifat-sifat khusus atau kekhasan yang dapat mempermudah proses penyebaran dan implementasi pembaruan itu sendiri. Kekhasan pembaruan tersebut meliputi (1) manfaat relatif (*relative advantage*), (2) kesesuaian

(*compatibility*), (3) kerumitan (*complexity*), (4) dapat dicoba (*trialability*), dan (5) dapat diamati (*observability*).

## 2. Jenis Pembaharuan

### a) Cakupan (Makro dan mikro)

Cakupan suatu pembaharuan dapat dilihat dari daya adopsi dan dampak pembaharuan itu sendiri. Ilustrasi berikut menjabarkan perbandingan pembaharuan makro dan mikro.

#### Perbedaan Pembaharuan

Kajian	Makro	Mikro
Wilayah adopsi	Luas, secara geografis, dapat bersifat nasional atau internasional	Terbatas, lingkup yang sempit, di tempat tertentu
Masyarakat	Sangat heterogen, atau banyak, tidak terbatas pada satu negara.	Homogen, relatif sedikit. hanya individu atau kelompok tertentu.
Dampak	Dapat mengubah struktur organisasi atau lembaga, termasuk di dalamnya budaya dan kepemimpinan yang berlaku.	Hanya terhadap kegiatan atau individu tertentu.

### b) Rentang Pembaharuan: internasional, nasional, regional, dan lokal

Rentang pembaharuan merupakan rumusan mengenai adopsi dan dampak suatu pembaharuan yang diukur secara geografis dan bersifat kewilayahan. Rentang pembaharuan bergerak dalam kontinum internasional–lokal dengan perbandingan bahwa internasional adalah cakupan terluas, sedangkan lokal menjadi cakupan paling sempit. Pembaharuan yang diupayakan agar diadopsi oleh suatu negara termasuk pembaharuan nasional. Namun, ada pula pembaharuan yang bersifat internasional. Konsep globalisasi termasuk pembaharuan yang bersifat internasional. Globalisasi informasi terjadi karena adanya jaringan *internet* yang wilayahnya mendunia. Seseorang dapat

mengakses informasi dari segala penjuru dunia, begitu pula sebaliknya. Dengan teknik tertentu, misalnya membuka situs, orang tersebut dapat menyebarkan informasi ke seluruh dunia. Akses informasi dari *internet* berlaku di seluruh dunia.

c) *Ragam pembaruan: program, produk, dan teknologi*

Sebagaimana disebutkan Rogers bahwa pembaruan dapat berupa ide, kegiatan, atau produk yang dianggap baru oleh seseorang atau sekelompok orang maka dapat disimpulkan bahwa ragam pembaruan tersebut dapat berupa program atau produk atau teknologi. Uraian berikut adalah tentang sifat atau karakteristik yang terkandung dalam suatu pembaruan.

1) Pembaruan program

Pembaruan menyangkut program, berkaitan dengan pembaruan yang bersifat abstrak. Termasuk di antaranya kebijakan, keputusan, konsep baru, rumusan hasil kajian dan penelitian. Penerapan kurikulum baru merupakan contoh pembaruan kebijakan yang bersifat abstrak. Sebaliknya, pembaruan produk bersifat konkret, atau kebendaan. Temuan model komputer *laptop* yang diperkecil menjadi *palmtop* atau yang lebih dikenal dengan PDA (*personal digital assistance*) termasuk kelompok pembaruan produk. Pembaruan program sering kali menghasilkan pembaruan produk. Penerapan kurikulum dengan konsep baru pada awalnya adalah kebijakan yang mengandung pendekatan teoretis. Pada pelaksanaannya, kurikulum tersebut diwujudkan dalam struktur proses belajar mengajar yang sesungguhnya sehingga menampilkan suatu produk. Produk tersebut berupa tampilan buku kurikulum baru dengan petunjuk penerapannya dan buku-buku mata pelajaran yang diadaptasikan dalam pelaksanaan kurikulum baru tersebut.

2) Produk dan teknologi

Pembaruan produk adalah pembaruan yang berwujud (*tangible*), konkret, berbentuk suatu barang. Produk seperti dijelaskan di atas dihasilkan dari pembaruan program yang bersifat teoretis. Kemunculan pembaruan produk sering kali dikaitkan dengan kemunculannya sebagai teknologi. Pembaruan produk mudah diamati karena berwujud. Begitu pula dengan reaksi masyarakat pengguna. Sikap menerima, menghindar, atau menolak dapat terlihat dengan mudah. Jika masyarakat menerima maka mereka cenderung akan menggunakannya terus-menerus. Sebagian besar masyarakat dapat menerima kehadiran surat elektronik dengan mudah. Pengguna surat elektronik biasanya adalah orang-orang yang terbiasa memakai komputer.

### 3. Sumber Pembaruan

Lery Wongsonegoro mengutip pendapat Peter Drucker yang sebelumnya dibahas oleh Raka tentang beberapa hal yang dapat menimbulkan pembaruan (*Republika*, Jumat, 29 Oktober 2004, kolom Pendidikan, hal. 4). Peluang pembaruan terjadi karena berikut ini.

a. *Tak terduga* Penulis di atas menyatakan, “keberhasilan, kegagalan atau peristiwa tak terduga dapat menimbulkan gagasan untuk menemukan inovasi. Hal tersebut bisa tergolong ke dalam proses penemuan (*discovery*) yang tidak direncanakan akibat dari suatu upaya atau tindakan dalam rangka mencapai suatu tujuan. Nilai positif atau negatif dari munculnya inovasi jenis ini tergantung dari cara menyikapinya”.

b. *Ketidakselarasan*

Kutipan dari Wongsonegoro mengenai uraian ketidakselarasan sebagai berikut: “Ketidakselarasan adalah sumber inovasi yang berawal dari kesenjangan antara sesuatu yang seharusnya terjadi

dengan sesuatu yang telah terjadi. Kondisi lapangan dan teoretis yang berbeda pada tatanan tertentu, sangat dipengaruhi oleh sistem nilai yang dianut dan sering kali menghasilkan kejanggalan yang tidak berarti. Ketidakselarasan sebenarnya dikenal dengan penelusuran kebutuhan. Biasanya penelusuran kebutuhan bertujuan untuk menemukan penyebab kesenjangan atau perbedaan dari keadaan yang ideal dan kenyataan. Dengan demikian, pembaruan ditemukan sebagai suatu solusi.

*c. Kebutuhan proses*

Kutipan aslinya adalah, “kebutuhan proses merupakan sumber inovasi yang berawal dari suatu kesenjangan antara kemampuan saat ini dan tujuan pelaksanaan pekerjaan. Kesenjangan tersebut menimbulkan pemikiran tentang ‘apa’ dan ‘bagaimana’. Dalam rangka menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia sebagai agen perubahan, senantiasa menggunakan alam pemikirannya, mencapai suatu tujuan dengan ‘cara baru’ atau ‘cara alternatif’. Kebutuhan proses ini sebenarnya menguatkan sumber pembaruan sebelumnya yang menyatakan bahwa kesenjangan menjadi sumber pembaruan.

*d. Struktur industri* Wongsonegoro menyatakan, “inovasi yang tumbuh dari jenis ini muncul akibat perubahan-perubahan yang terjadi di produk yang dihasilkan dan bagaimana produk tersebut berinteraksi dengan lingkungannya”. Patut diyakini bahwa sektor industri mempunyai kekuatan yang khas untuk mendorong terjadinya pembaruan. Sebagai contoh, model belajar *e-learning* timbul sebagai akibat terjadinya industrialisasi jasa telekomunikasi.

*e. Demografi* Kutipan asli untuk pembaruan jenis ini sebagai berikut. “Perubahan demografi ditunjukkan dengan perubahan penduduk dalam jumlah, struktur umur, komposisi, jenis pekerjaan, status

pendidikan, dan penghasilan. Perubahan-perubahan tersebut merupakan pemicu perubahan pada pola konsumsi (dari segi jenis, jenis konsumen, dan volume)”. Jenis ini berhubungan dengan jenis sebelumnya, struktur industri dan perubahan persepsi. Minum air teh telah menjadi kebiasaan masyarakat umum. Dua dekade yang lalu industri air teh ini belum banyak berkembang. Namun sekarang ini berbagai merek air teh yang dikemas dalam botol atau kotak bermacam-macam. Salah satu alasannya adalah jumlah penduduk yang meminum air teh ini relatif banyak dan kemungkinan bertambah terus. Pembaruan pengemasan atau rasa terus diperlukan agar setiap merek dapat bersaing dan disukai oleh masyarakat.

*f. Perubahan persepsi*

Inovasi yang muncul dari perubahan persepsi yang tumbuh dikarenakan adanya perubahan pemahaman terhadap makna atau cara pandang akan suatu hal yang sama. Perubahan persepsi tersebut dipengaruhi oleh beberapa alasan, di antaranya perubahan pada tatanan nilai-nilai yang dianut, perubahan rasa, dan perubahan pada *image* yang berhasil diproyeksikan. Industri air minum menyebabkan citra (*image*) meminum air putih, yang tadinya dianggap berbau tradisional menjadi lebih baik lagi, yaitu menjadi alternatif minuman selain air teh atau minuman *soft drink* atau minuman lain yang telah dikenal. Citra air putih menjadi minuman sehat diperoleh karena industri air minum yang berkembang pesat di Indonesia apalagi didukung oleh pencitraan melalui kemasan dan iklan yang menarik.

*g. Pengetahuan baru*

Sumber pembaruan jenis ini sangat berguna untuk pengembangan keilmuan dan akademik. Kutipan aslinya dari sumber pembaruan ini, yaitu “inovasi jenis ini muncul akibat dari perpaduan antara sejarah,

pengalaman, penelitian, dan ilmu pengetahuan, selain hal-hal lain yang bersifat informasional. Inovasi jenis ini bersifat konvergen yang berarti gabungan antara berbagai macam jenis pengetahuan dan jika pengetahuan tersebut belum tersedia maka inovasi ini tidak tercipta". Kajian ilmiah suatu ilmu dapat mendorong ilmu yang berdekatan atau satu rumpun untuk melakukan terobosan atas dasar penelitian yang diperoleh sebelumnya. Pembaruan ini ditemukan melalui serangkaian penelitian mencakup uji validitas dan reliabilitas.

## **B. PERUBAHAN**

### **1. Pengertian Perubahan (*Change*)**

Seperti dijelaskan pada uraian pembaruan sebelumnya bahwa pembaruan membawa dampak berupa perubahan. Bahkan ada pepatah yang mengatakan bahwa perubahan bersifat relatif. Asumsi dasar menyatakan bahwa pembaruan yang dilaksanakan dalam organisasi cenderung disebut dengan perubahan. Selain itu, uraian pada bagian awal tentang Pembaruan yaitu kutipan dari beberapa pakar menyatakan bahwa persepsi tentang pembaruan sering dikaitkan atau identik dengan perubahan. Pada dasarnya, perubahan ini timbul karena suatu organisasi atau lembaga yang berupaya meningkatkan mutu kinerjanya.

#### **a. Pengertian perubahan**

Ada perbedaan yang tidak terlihat di antara pembaruan dan perubahan. Perubahan sesungguhnya tidak selalu dikategorikan sebagai sesuatu gagasan, objek, atau benda yang benar-benar baru. Pada pelaksanaannya, pembaruan sudah pasti membawa perubahan, namun perubahan belum tentu mengandung aspek kebaruan. Perubahan menampilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Sebagai sosiolog, Soekanto menjabarkan perubahan terkait dengan dinamika masyarakat modern, yakni sebagai perubahan sosial. Ia mempercayai masyarakat dan tatanan sosial di dalamnya terus berkembang dan maju mengantisipasi teknologi canggih dan menjawab kebutuhan hidup serta ilmu yang terus berkembang.

Salisbury menyebut perubahan bagi dunia pendidikan dengan restrukturisasi sekolah. Ia menyatakan bahwa restrukturisasi organisasi kependidikan berarti sekolah menyediakan layanan lebih efektif dan efisien untuk melaksanakan pendidikan masa depan dengan menyediakan fasilitas bagi siswa dan orang tua mereka. Restrukturisasi sekolah dilaksanakan agar sekolah sekarang menjadi cerminan sekolah masa depan, dengan mengubah organisasi kependidikan menjadi berikut ini.

- ✓ Berpusat dan berorientasi kepada siswa karena siswa dan orang tua dianggap sebagai pelanggan atau klien (*customer-oriented*).
- ✓ menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa lebih aktif, tidak pasif.
- ✓ menyediakan sarana telekomunikasi bagi siswa, orang tua, dan masyarakat.
- ✓ mengembangkan konsep ruang kelas dengan memadukan alam sekitar lingkungan atau ruang belajar yang lebih modern, memadai.

*b. Sifat perubahan*

O'Connor mengasumsikan tiga sifat perubahan, yaitu rutin, perbaikan, dan inovatif. Pendapat O'Connor ini dilandasi oleh teori perilaku organisasi yang berpandangan bahwa perilaku orang-orang dalam suatu organisasi sangat dominan terhadap peningkatan kinerja organisasi.

1) Perubahan Sosial

Perubahan sosial, yaitu perubahan yang terjadi secara kumulatif, bertahap, serta memakan waktu yang relatif lama. Perubahan ini biasanya tidak terlalu dihiraukan karena dampak yang ditimbulkan sangat lambat sehingga masyarakat tidak merasakannya. Perubahan sosial dapat berbentuk pola pikir, pendapat, pendidikan. Sebagai contoh, perubahan yang terjadi mengenai persamaan hak pria dan wanita. Karier atau pekerjaan yang digeluti oleh kaum wanita merupakan perubahan sosial yang disebabkan majunya

peradaban dan kemajuan pola pikir yang telah dirintis selama bertahun-tahun.

## 2) *Perubahan organisasi*

Perubahan organisasi adalah perubahan yang bersifat cepat dan segera (*constant*). Sering kali perubahan ini membawa dampak buruk berupa ketidakpastian, kecemasan, atau intrik-intrik sosial. Penggabungan bank yang dinilai berkinerja buruk menjadi bank baru dan pergantian pimpinan kelembagaan termasuk dalam kategori perubahan organisasi. Keresahan akan pengembalian dana simpanan mereka, merupakan dampak buruk yang dirasakan nasabah akibat penggabungan bank. Dampak buruk akan timbul segera setelah diumumkannya bank yang bermasalah tersebut. Jangka waktu antara perubahan dan akibatnya terjadi sangat cepat, dalam waktu relatif singkat. *c. Perubahan teknologi* Perubahan kategori ketiga ini terjadi sangat cepat dan sulit diikuti oleh masyarakat awam. Perubahan yang terjadi biasanya secara beruntun, dan sering menimbulkan ketidaksiapan yang dapat menyebabkan teknologi dijauhi oleh lapisan masyarakat tertentu. Arus informasi yang sangat cepat karena penerapan *internet* sebagai salurannya menyebabkan perubahan yang terus-menerus terjadi dan tidak dapat begitu saja diikuti. Informasi yang tersebar secara beruntun menyebabkan masyarakat tidak memiliki waktu untuk menyimak dengan baik.

Produk terbaru terkait dengan teknologi komputer seperti perangkat lunak, tidak dapat diserap begitu saja oleh masyarakat. Hal ini disebabkan produk-produk sebelumnya masih terbilang baru dan sulit dipelajari karena membutuhkan waktu yang agak lama sehingga produk terbaru tidak mudah diterima begitu saja. Secara tidak sengaja produk teknologi baru dapat terabaikan.

## 3) **Keterkaitan antara Pembaruan dan Perubahan**

### *a. Kesamaan antara Pembaruan dan Perubahan 1*

- ✓ Karakteristik pembaruan berkaitan dengan cakupan dan ragam berlaku sama dengan perubahan.
- ✓ Dapat dirancang dan dikelola dengan pola yang sama.
- ✓ Pembaruan dan perubahan memerlukan pendekatan tertentu kepada klien masyarakat atau khalayak agar tidak menimbulkan salah tanggap, kebingungan atau konflik.
- ✓ Baik pembaruan maupun perubahan, dapat terjadi secara internasional, nasional, regional, atau lokal dengan kategori abstrak dan konkret.
- ✓ Pembaruan atau perubahan sering kali berkaitan dengan teknologi.

b. Perbedaan antara Pembaharuan dan Perubahan

Pembaharuan	Perubahan
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembaruan selalu dikaitkan dengan upaya adopsi dengan pendekatan individu.</li> <li>b. Rentang pembaruan meliputi semua cakupan.</li> <li>c. Gagasan, kegiatan, objek harus benar-benar baru, pernah) ada sebelumnya. Penggunaan pembaharuan itu harus diperkenalkan kepada masyarakat oleh pihak-pihak tertentu.</li> <li>d. Pembaruan ditujukan kepada individu tertentu, atau memandang masyarakat sebagai kekuatan individu.</li> <li>e. Pendekatan pengenalan dan penyebarannya mengikuti alur peran individu dalam masyarakat.</li> <li>f. Adopsi pembaruan memerlukan rentang waktu yang relatif lebih lama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perubahan merupakan adopsi yang di-lakukan secara kelembagaan atau keorganisasian.</li> <li>b. Rentang perubahan bersifat lebih sempit, biasanya banyak yang bersifat lokal.</li> <li>c. Gagasan, kegiatan, objek <u>tidak</u> selalu harus baru, tetapi berbeda dari yang sebelumnya, bisa juga bersifat <i>reinvention</i>.</li> <li>d. Perubahan sering terjadi di dalam organisasi tertentu, baik dalam lingkup yang besar atau luas maupun yang sempit.</li> <li>e. Pendekatan pengenalan dan penyebarannya mengikuti harmonisasi, budaya dan kepemimpinan dalam organisasi.</li> <li>f. Adopsi perubahan memerlukan waktu lebih singkat.</li> </ul>

C. Konsep Dasar Pembaharuan atau Inovasi Pembelajaran

Inovatif secara umum bermakna pembaharuan, sedangkan inovasi merupakan usaha mengembangkan atau mengonstruksi ulang secara kreatif penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan bermanfaat. *To innovate* artinya *melakukan suatu perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru dan memberikan nilai tambah*. Menjadi inovatif merupakan suatu proses berkreasi (berpikir) dan kreatif (menciptakan) penemuan baru dari penemuan yang sudah ada sehingga menghasilkan perubahan dan penambahan nilai manfaat atau makna. Inovasi yang dihasilkan tidaklah bersifat kekal, artinya sebuah inovasi dapat menjadi kadaluwarsa begitu ada inovasi atau pembaharuan lain. Inovasi pembelajaran yang terjadi pun sangat subjektif, artinya inovasi pembelajaran yang terjadi di suatu daerah belum tentu menjadi inovasi pembelajaran di daerah lainnya.

Pembelajaran inovatif juga dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang bermakna baru, ditandai oleh munculnya perbedaan dan nilai manfaat dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran tersebut. Munculnya perubahan dalam pembelajaran inovatif berasal dari upaya guru memodifikasi beragam metode, kegiatan dan evaluasi pembelajaran yang selama ini telah dijalankan. Upaya memodifikasi tersebut bukanlah hal yang mudah, mengingat perlu adanya refleksi dan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah diselenggarakan. Pembaharuan dalam pembelajaran inovatif ini bukanlah dikembangkan dari sesuatu yang tidak ada, bukan sebagai suatu penemuan (*invention*).

*Innovation* atau inovasi (pembaharuan) tidak sama dengan *invention* atau penemuan. Penemuan merupakan proses untuk membuat sesuatu yang belum pernah atau tidak ada sebelumnya. Misalnya penemuan lampu pijar oleh Thomas Alfa Edison pada tahun 1879. Lampu pijar disebut penemuan karena Edison berhasil membuat lampu pijar pada saat itu, manakala belum ada satu ilmuwan pun yang berhasil menciptakan alat penerangan dengan bantuan alat listrik. Lampu pijar merupakan karya penemuan karena merupakan barang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Lampu pijar Edison kemudian berkembang dan terus disempurnakan dari

waktu ke waktu, hingga saat ini kita mengenal beragam bentuk dan fungsi. Beragam jenis lampu yang muncul bukanlah sebuah penemuan, tetapi sebuah inovasi. Upaya mengubah dan mengembangkan lampu pijar menjadi beragam jenis itulah yang disebut sebagai inovasi.

Dalam hal pembelajaran inovatif, guru perlu melakukan beragam rekayasa ulang terhadap beragam metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang sudah dikuasainya untuk memperoleh suatu metode, strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda, bermakna baru dan bermanfaat. Dalam berbagai organisasi, kehadiran inovasi selalu menyebabkan timbulnya kebaruan dalam berbagai komponen organisasi secara sistemik, atau dengan kata lain menyebabkan terjadinya perubahan secara menyeluruh.

#### **D. Discovery, Invensi dan Inovasi**

*Discovery*, *invention*, dan *innovation* dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai “penemuan”. Maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik barang itu sudah ada, tetapi baru diketahui maupun benar-benar baru dalam arti kata, sebelumnya tidak ada. Demikian pula, mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri atau invensi. *Discovery* adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya, penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika sudah ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492 maka dikatakan bahwa Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Invensi (*invention*) adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu belum ada sebelumnya, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu, munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Inovasi (*innovation*) adalah ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.

### **E. Menjadi Inovatif**

Inovasi berbeda dengan penemuan baru (*invention*). Makna Inovasi lebih menekankan pada penerapan ide baru dari berbagai ide yang sudah ada sehingga diperoleh suatu produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, gagasan baru, atau makna baru. Sementara itu, penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran/ide kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk, proses, layanan, teknologi gagasan atau makna baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses yang dirancang oleh guru berdasarkan proses berpikir kreatif dan inovatif dalam pengemasan ulang metode/strategi/teknik pembelajaran yang sudah ada melalui proses integrasi, kemas ulang, penambahan, maupun rekreasi sehingga menghasilkan proses pembelajaran baru yang bermakna baru. Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru tidak boleh berhenti hanya pada satu pembaharuan saja karena ilmu pengetahuan akan selalu berubah dan bertambah setiap tahunnya, begitu pula dengan peran murid pada proses pembelajaran yang dapat berubah sewaktu-waktu.

Proses pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru pun tidak boleh dipraktekkan terus menerus karena akan membawa kebosanan atau kejenuhan. Dengan demikian, proses inovasi pembelajaran harus terjadi secara berkelanjutan atau berkesinambungan. Hal ini berarti guru perlu terus menerus melakukan evaluasi pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan menghasilkan berbagai pembelajaran inovatif yang tidak monoton dan membosankan.

Pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara berkelanjutan dipercaya akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru menyebabkan guru selalu terlibat dalam upaya berpikir kreatif, berpikir di luar kotak (*out of the box*), selalu ingin tampil beda, dan selalu berusaha untuk memperoleh yang berbeda dan baru, dan tentunya berkualitas. Hal ini menandakan semangat kreatif guru yang tidak pernah berhenti yang dapat menggugah semangat siswa untuk belajar, menemukan hal-hal yang baru, dan menjadi kreatif. Proses belajar yang menyenangkan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya. Menjadi inovatif berarti terlibat dalam proses berpikir kreatif dan inovatif untuk menerapkan ide/gagasan/prinsip/prosedur untuk menghasilkan produk yang baru. Sekarang, marilah kita bahas tentang inovasi dan beberapa teori serta prinsip yang berhubungan dengan inovasi.

#### **F. Karakteristik Pembaharuan Pembelajaran**

Dalam kaitannya dengan taraf kecepatan atau kemudahan suatu pembaharuan untuk diadopsi, Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik pembaharuan. Lima karakteristik pembaharuan yang dimaksud adalah: (1) keuntungan relatif (*relative advantage*), (2) kecocokan (*compatibility*), (3) kompleksitas (*complexity*), (4) kemudahan untuk dicoba (*trialability*), dan (5) kemudahan untuk diamati (*observability*). Keuntungan relatif (*relative advantage*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dianggap lebih baik daripada yang sebelumnya. Taraf keuntungan ini bisa dilihat dari aspek ekonomis, prestise sosial, kecocokan, dan kepuasan pengadopsi. Terlepas dari keuntungan "objektifnya", semakin suatu pembaharuan dianggap menguntungkan oleh seseorang atau sekelompok orang maka pembaharuan tersebut akan semakin cepat untuk diadopsi oleh yang bersangkutan. Kecocokan (*compatibility*) adalah taraf kesesuaian suatu pembaharuan dengan nilai-nilai, pengalaman masa lampau, dan kebutuhan pengadopsi. Suatu gagasan yang tidak cocok dengan nilai-nilai yang dianut, pengalaman, dan kebutuhan pengadopsi cenderung tidak akan diadopsi dengan cepat oleh yang bersangkutan. Untuk mengadopsi pembaharuan semacam ini, bahkan terlebih dahulu diperlukan pengadopsian sistem nilai baru yang sejalan dengan pembaharuan tersebut. Misalnya, bagi masyarakat

yang memandang bahwa anak belajar dengan baik kalau duduk dengan rapi, diam dan banyak mendengarkan, serta tidak banyak bicara akan lebih sulit untuk menerima cara pembelajaran anak aktif daripada masyarakat yang memandang bahwa anak itu adalah individu yang aktif dan energik.

Begitu pula pengalaman masa lampau dan kebutuhan pengadopsi akan turut menentukan cepat lambatnya proses adopsi. Pembaharuan yang dianggap sejalan dengan pengalaman lampau dan kebutuhan pengadopsi akan lebih cepat untuk diterima daripada pembaharuan yang dianggap tidak sejalan. Misalnya, ibu-ibu yang mengharapkan anaknya segera bisa membaca karena mereka juga diperlakukan demikian oleh orang tua dan gurunya dahulu akan lebih mudah menerima metode-metode pembelajaran baru yang menjanjikan bahwa anak akan lebih cepat bisa membaca daripada metode pembelajaran yang kurang menjanjikan. Kompleksitas (*complexity*) adalah taraf kesulitan suatu pembaharuan untuk dipahami dan digunakan oleh pengadopsi. Suatu ide atau cara pembaharuan yang kompleks dan sulit untuk dipahami akan cenderung lebih lambat untuk diadopsi daripada yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami. Coba perhatikan bagaimana mudahnya sebagian besar masyarakat kita menerima cara-cara praktis dalam pembelajaran baca, tulis, hitung (*calistung*) bagi anak tanpa melihat dampak-dampak perkembangan lebih jauh dari cara-cara pembelajaran seperti itu. Kemudahan untuk dicoba (*trialability*) adalah taraf sejauh mana suatu perbaruan dapat diuji cobakan dengan basis yang terbatas. Ide-ide baru yang dapat dicobakan secara bertahap umumnya akan lebih mudah diadopsi daripada pembaharuan yang tak dapat diuji cobakan secara bertahap. Suatu pembaharuan yang dapat dicoba dengan mudah akan memberikan gambaran yang lebih jelas bagi pengadopsi untuk mempertimbangkannya. Kemudahan untuk diamati (*observability*) adalah taraf sejauh mana suatu pembaharuan dapat dilihat hasilnya oleh pengadopsi. Semakin mudah pengadopsi melihat hasil dari suatu perbaruan, semakin lebih mudah baginya untuk mengadopsi. Dengan lima karakteristik pembaharuan di atas, Rogers (1983) menyimpulkan bahwa pembaharuan yang dianggap oleh penerimanya sebagai memiliki keuntungan relatif, kecocokan, kemudahan untuk dicoba,

kemudahan untuk diamati, dan kurang kompleksitas akan cenderung diadopsi lebih cepat daripada pembaharuan yang tidak memiliki lima karakteristik tersebut.

## II. LATIHAN

### **Petunjuk :**

*Sebelum menjawab latihan di bawah ini, anda diharapkan telah membaca uraian materi pengukuran, besaran dan satuan yang telah disajikan di bagian 1 - 6 diatas. Kemudian jawablah pertanyaan pada latihan di bawah ini dengan jelas dan benar.*

### **Jawablah latihan soal di bawah ini sesuai petunjuk!**

1. Apa yang membedakan Pembaharuan dan Perubahan? Jelaskan
2. Mengapa di zaman sekarang seseorang guru dituntut untuk menjadi innovator di dalam pembelajaran?

## III. RANGKUMAN

Pembaharuan adalah suatu kegiatan, produk, atau program yang benar-benar baru, belum pernah ada sebelumnya. Perubahan adalah sesuatu yang berbeda, dari sebelumnya dengan maksud untuk perbaikan. Kekhasan pembaruan terdiri atas kebermanfaatan, kesesuaian, kerumitan, dapat dicoba, dapat diamati, dan dapat dimodifikasi. yang dikumpulkan itu haruslah data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan.

Kata inovasi sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan dan kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan "invention". Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan. Pendidikan adalah suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup halhal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik sistem dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain, maupun system dalam arti yang luas misalnya sistem pendidikan nasional, antara lain:

pembinaan personalia, banyaknya personal dan wilayah kerja, fasilitas fisik, penggunaan waktu, perumusan tujuan, prosedur, peran yang diperlukan, wawasan dan perasaan, bentuk hubungan antar bagian, hubungan dengan sistem yang lain, serta strategi.

Sedangkan perubahan memiliki kekhasan rutin, perbaikan dan inovatif. Karakteristik pembaruan meliputi cakupan luas yaitu makro dan cakupan yang lebih sederhana, yaitu mikro, sedangkan rentang pelaksanaan terjadi dalam wilayah internasional, nasional, regional, lokal. Ragam pembaruan program, yaitu berbentuk perangkat lunak, kebijakan atau sesuai yang bersifat konsep dan abstrak. Pembaruan bersifat produk atau teknologi, yaitu pembaruan yang kasat mata, atau dapat diamati. Perubahan dalam ilmu manajemen terbagi menjadi perubahan sosial, perubahan organisasi dan perubahan teknologi. Perubahan merupakan upaya organisasi atau lembaga untuk memperbaiki diri. Perubahan merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kinerja organisasi.

#### V. Umpan Balik dan tindak Lanjut

Cocokkan jawaban di atas dengan kunci jawaban tes formatif 1 yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : 10) \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang diperoleh adalah :

Baik sekali	=	90 - 100%
Baik	=	80 - 89%
Cukup	=	70 - 78%
Kurang	=	0 - 69%

Bila tingkat penguasaan anda mencapai 85 ke atas, Selamat anda telah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Namun bila pencapaian

yang ada dapatkan masih kurang, anda harus mengulangi kegiatan belajar 1 terutama pada bagian yang belum ada kuasai.

## VI. Daftar Pustaka

- Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND*. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.  
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>
- Ichsan, Z.I, 2018. Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. Vo; 2. Nomor 2.  
<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jipva/article/view/682/669>
- Miaz, Yalvema (2017) *Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi*. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an, 4-6 September 2017, Bukittinggi.
- Mudlofir, A. Rusydyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2016.
- M. Solehudin. *Konsep Dasar Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-kanak*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4743/2/PEMA4405-M1.pdf>
- Nurdiansyah, Andik Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/305/>
- Nurdiansyah, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.  
<http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Pannen, dkk. 2016. *Pembaharuan dalam Pembelajaran*, Universitas Terbuka.
- Prawiradilaga, D. dkk. *Pembaruan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.  
<http://repository.ut.ac.id/3835/1/PGTK2503-M1.pdf>
- Rusdiana.A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.  
<https://fdokumen.com/download/modul-1-konsep-dasar-inovasi-pendidikan-file-upi>
- Sani, Ridwan Abdilah. *Inovasi Pembelajaran*.  
[https://www.academia.edu/19895845/Buku\\_Inovasi\\_Pembelajaran](https://www.academia.edu/19895845/Buku_Inovasi_Pembelajaran)

Santyasa.I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum.

<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347/181>

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Wagiran. 2007. Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>

Winataputra, Udin S. *Pembaharuan dalam pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka. 2015

Buku yang relevan

Fitiyani.D, Eka Afdholiyah. 2019. **PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *OUTBOUND***. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.  
<http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1067/916>