

Proses Keputusan Inovasi Program Bahan Ajar Buku Saku Takhasus di SD Islam Plus Karakter

Retha Dianita¹, Jumrahayani², Alfauzan Amin³

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Pagar Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu, Bengkulu

Email : rethadianita07@gmail.com¹, jumrahayani@gmail.com²

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui proses keputusan inovasi. Metode penelitian ini menggunakan Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif. Oleh karena itu, inovasi dapat menuntun pada kebutuhan dan juga sebaliknya. Proses keputusan inovasi adalah proses di mana seorang individu (atau unit pembuat keputusan lainnya) berpindah dari pengetahuan pertama tentang inovasi ke pembentukan sikap terhadap inovasi, ke keputusan untuk menerima atau menolak, ke implementasi dan penggunaan ide baru, dan untuk konfirmasi keputusan ini. Langkah utama dalam proses keputusan inovasi: 1) pengetahuan, (2) persuasi, (3) keputusan, (4) implementasi, dan (5) konfirmasi

Kata Kunci: *Inovasi, proses keputusan inovasi*

Abstract

This paper aims to understand the innovation decision process. This research method uses the type of research conducted in this research is quantitative research. According to Sugiyono the quantitative research method can be interpreted as a research method based on the philosophy of positivism, used to examine certain populations and samples, collecting data using research instruments, and analyzing data is quantitative. Therefore, innovation can lead to needs and vice versa. The innovation-decision process is the process by which an individual (or other decision-making unit) moves from first knowledge of the innovation to forming attitudes toward the innovation, to decisions to accept or reject, to implementation and use of the new idea, and to confirmation of this decision. The main steps in the innovation decision process: 1) knowledge, (2) persuasion, (3) decision, (4) implementation, and (5) confirmation

Keywords: Innovation, innovation decision process

PENDAHULUAN

Inovasi sering dikaitkan dengan perubahan, tetapi tidak setiap perubahan dapat dikategorikan sebagai inovasi. Menurut Rogers, inovasi adalah suatu gagasan, praktik, atau objek benda yang dipandang baru oleh seseorang atau kelompok adopter lain. Kata "baru" bersifat sangat relatif, bisa karena seseorang baru mengetahui, atau bisa juga karena baru mau menerima meskipun sudah lama tahu. Lahirnya inovasi karena ada permasalahan yang harus diatasi, dan upaya mengatasi permasalahan tersebut melalui inovasi atau pembaharuan. Inovasi ini harus merupakan hasil pemikiran yang original, kreatif, dan tidak konvensional. Penerapannya harus praktis dan di dalamnya terdapat unsur-unsur kenyamanan dan kemudahan. (Nimawati & Zaqiah, 2020)

Menurut Hills mendefinisikan inovasi sebagai ide, praktek atau obyek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit pengguna lainnya. (Kurniasari & Utama, 2018) Suryana (2003) inovasi yaitu: "sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan". (Sulinda et al., 2021)

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) kini telah merambah ke hampir seluruh aspek kehidupan manusia. (Huda, 2020) Berjalannya setiap proses yang berada dalam sebuah program pemerintah pun tidak jarang bergantung dari peran TIK. Termasuk salah satu bidang yang selalu menarik perhatian dalam perkembangannya di negeri ini yaitu pendidikan. Sistem pendidikan Indonesia tidak akan pernah terlepas dari persoalan pengadaan media pelajaran seperti buku yang terjangkau bagi seluruh lapisan masyarakat. (Mahsun,

2013) Karena hingga saat ini buku yang merupakan syarat utama dalam proses belajar mengajar dirasa seringkali menjadi kendala bagi masyarakat untuk dapat memilikinya. Setiap tahun ajaran baru, seorang siswa harus mengeluarkan biaya yang cukup banyak bahkan hingga ratusan ribu rupiah untuk membeli buku pelajaran baru. Ini menjadi satu catatan penting mengapa pendidikan terasa semakin mahal bagi rakyat kecil. Sedangkan di sisi lain dalam menghadapi era pemberantasan kebodohan ini, masalah perbukuan menjadi satu hal yang penting dalam mewujudkan standar nasional pendidikan di Indonesia. (Nimawati & Zaqiah, 2020)

Memang tidak dapat dipungkiri lagi bahwa permasalahan pemenuhan kebutuhan buku menjadi satu problem yang cukup pelik bagi dunia pendidikan di Indonesia. Persoalan keterbatasan jumlah, pilihan/jenis buku, serta mahalnya harga buku menjadi faktor penghambat bagi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Sebagai kelanjutan dari program buku gratis sebelumnya, secara umum program BSE ini dapat dicatat sebagai kemajuan bagi penyediaan akses referensi dan literatur dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Di sisi lain upaya mutakhir pemerintah ini sejalan dengan kemajuan dunia teknologi informasi di era globalisasi, yang menuntut pengikutnya untuk menguasai teknologi informasi. (Nimawati & Zaqiah, 2020)

BSE merupakan suatu bentuk inovasi yang dirancang oleh Depdiknas yang bertujuan untuk memberikan akses buku gratis bagi para siswa. Dengan bentuk electronic book atau e-book, keberadaan BSE merupakan wujud nyata keberadaan teknologi informasi khususnya internet yang telah memasuki dunia pendidikan Indonesia. (Khodijah & Miftah, 2012) E-book merupakan kumpulan halaman web yang dikemas sedemikian rupa sehingga pembacanya dapat membacanya meskipun sedang tidak terhubung dengan internet. E-book dapat diakses secara online dengan mengunduh (download) file melalui sebuah website untuk kemudian dibaca melalui komputer pembaca. (Wicaksana, 2016)

Sudah banyak usaha dan upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah untuk meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh kesempatan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan. Upaya itu antara lain membangun gedung sekolah, membangun ruang kelas baru, merehabilitasi gedung, mengembangkan sekolah terbuka dan pendidikan luar sekolah, mengadakan laboratorium dan perpustakaan sekolah, dan menatar pendidik dan tenaga kependidikan serta adanya program yang dapat membantu memfasilitasi siswa dalam memperluas materi seperti BSE. Akan tetapi di samping upaya Pemerintah itu, diharapkan sekolah sendiri melakukan berbagai usaha dan terobosan untuk meningkatkan daya tampung sekolahnya serta usaha-usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di masing-masing sekolah. (Haryanto, 2007)

Seiring berjalannya waktu masyarakat dikalangan orang tua siswa Sekolah Dasar ini banyak yang belum memahami bagaimana cara untuk membantu anak dengan cara bentuk e-book tersebut. Maka dari itu sebagai bentuk inovasi, hal menarik bisa menjadi tolok ukur dari Sekolah adalah pemanfaatan program buku ajar saku terhadap Guru untuk siswa. Hal ini dikarenakan di lingkungan sekolah, guru menjadi sosok yang disoroti dalam penggunaan buku pelajaran. Guru menjadi pihak yang menentukan buku pelajaran manakah yang akan digunakan dalam proses KBM. (Werdayanti & Belakang, 2008) Dalam kaitannya dengan program ini, para guru melewati suatu proses dalam mengambil keputusan untuk menerima atau menolak program sebagai suatu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan. (Nimawati & Zaqiah, 2020)

Hal tersebut juga dirasakan oleh guru SD Islam Plus Karakter sebagai lembaga pendidikan, dimana SD Islam Plus Karakter secara umum telah memiliki Buku ajar saku untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sehingga dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar khususnya dalam mengingat materi pelajaran jauh lebih mudah. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti Proses Keputusan Inovasi Program Buku Ajar Saku Di SD Islam Plus Karakter .

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif. Bahan ajar yang diterapkan adalah buku saku pada materi memahami spesifikasi dan karakteristik. (Amin & Irianto, 2019) Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. (Rijali, 2019) Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling, bahkan samplingnya sangat terbatas. (Raco, 2018) Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lainnya. (Mekarisce, 2020) Penelitian kuantitatif lebih menekankan pada persoalan kedalaman

(kualitas) data bukan banyaknya data.(Sulinda et al., 2021) Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder(Rijali, 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah Orang tua siswa, guru, dan kepala sekolah SD Islam Plus Karakter dan yang menjadi sumber data sekunder adalah pegawai dan siswa.(Diah Rina Miftakhi, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi

Kata “innovation” (dalam bahasa Inggris) sering diterjemahkan sebagai segala hal yang baru atau pembaharuan. Inovasi adalah segala sesuatu (berupa gagasan, praktek, barang atau objek) perubahan yang dilakukan dengan perencanaan sistematis untuk memberi perubahan yang positif serta dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang menggunakannya.(Pengembangan & Luar, 2021) Inovasi juga digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah, sedangkan difusi adalah proses mengkomunikasikan suatu inovasi melalui saluran tertentu dalam kurun waktu tertentu kepada anggota kelompok sosial tertentu.(Khatami & Nurjanah, 2022)

Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi batasan, inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik berupa gagasan, metode atau alat. Dari pengertian ini nampak bahwa inovasi itu identik dengan sesuatu yang baru, baik berupa alat, gagasan maupun metode.(Rozana, 2020)

Jadi pengertian inovasi dalam pendidikan adalah suatu ide/gagasan, strategi/ metode, atau barang, yang dirasakan dan diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang dan akan digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Cepat atau lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri serta ketepatan mendifusikannya. Menurut (Roger, 2003) mengemukakan beberapa ciri atau karakteristik inovasi:

1. Keuntungan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Makin menguntungkan bagi penerima, makin cepat tersebar nya inovasi.
2. Kompatibel (Compatibility), ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (values), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada.
3. Kompleksitas (Complexity), ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi 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
4. Trialabilitas (Trialability), ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu.
5. Dapat diamati (Observability), ialah mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat.(Sulinda et al., 2021)

Agar diadopsi oleh calon pengguna, inovasi perlu didifusikan. Dalam kaitannya dengan difusi itu, Roger mengemukakan beberapa elemen difusi, yang antara lain sebagai berikut.

1. Ide baru atau inovasi

Syarat utama agar dapat terjadi proses difusi inovasi adalah adanya ide, cara, atau obyek yang dianggap baru atau ada inovasinya. Jadi proses difusi inovasi bisa terjadi tentu jika ada inovasi, atau dengan perkataan lain tanpa inovasi tidak akan terjadi proses difusi.

2. Saluran komunikasi

Difusi dapat diartikan sebagai salah satu bentuk komunikasi yang berisi pesan tentang ide baru. Dalam difusi terjadi penyampaian informasi tentang ide baru kepada satu orang atau beberapa orang. Proses komunikasi atau kegiatan penyampaian informasi tersebut dapat terjadi apabila ada empat hal, yaitu: (a) ada ide baru, (b) ada pihak yang memiliki pengetahuan tentang ide baru, (c) ada pihak yang belum memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang ide baru itu, dan (d) ada saluran komunikasi yang dapat menghubungkan kedua belah pihak tersebut.

3. Dimensi waktu dalam difusi

Difusi merupakan kegiatan yang memerlukan waktu. Satuan waktu yang diperlukan dalam proses difusi bisa dalam hari, bulan, tahun, bahkan puluhan tahun, tergantung pada jenis inovasinya. Dimensi waktu dalam proses difusi melibatkan tiga hal, yaitu: (a) proses keputusan oleh individu mulai dari tahap pengetahuan sampai tahap menerima atau menolak inovasi, (b) keinovatifan individu atau unit pengadopsi dilihat dari cepat atau lambatnya, dan (c) kecepatan adopsi dalam sistem sosial dalam arti jumlah anggota yang mengadopsi dalam periode waktu tertentu. (Haryanto, 2007)

2. Keputusan Inovasi

a. Pengertian Proses Keputusan Inovasi

Proses Keputusan Inovasi ialah proses yang dilalui (dialami) individu (unit pengambil keputusan yang lain), mulai dari pertama tahu adanya inovasi, dilanjutkan dengan keputusan menerima atau menolak inovasi, implementasi inovasi, dan konfirmasi terhadap keputusan inovasi yang telah diambilnya. Proses keputusan inovasi tidak berlangsung seketika, tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu, sehingga individu atau organisasi dapat menilai gagasan yang baru itu sebagai bahan pertimbangan untuk selanjutnya menolak atau menerima inovasi dan menerapkannya. (Diah Rina Miftakhi, 2020) Ciri pokok keputusan inovasi yang sekaligus merupakan perbedaannya dengan tipe keputusan yang lain adalah dengan adanya ketidakpastian (uncertainty) tentang sesuatu (inovasi). Misalnya, kita harus mengambil keputusan antara menghadiri rapat atau bermain olahraga maka kita sudah tahu apa yang akan dilakukan jika berolahraga dan apa yang akan dilakukan jika menghadiri rapat. Rapat dan olahraga bukan hal baru. Pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk memilih yang paling menguntungkan sesuai dengan kondisi saat itu. Keputusan ini bukan keputusan inovasi. (Diah Rina Miftakhi, 2020)

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

b. Proses Keputusan Inovasi

Proses keputusan inovasi adalah proses di mana seorang individu (atau unit pembuat keputusan lainnya) berpindah dari pengetahuan pertama tentang inovasi ke pembentukan sikap terhadap inovasi, ke keputusan untuk menerima atau menolak, ke implementasi dan penggunaan ide baru, dan untuk konfirmasi keputusan ini. Langkah utama dalam proses keputusan inovasi: 1) pengetahuan, (2) persuasi, (3) keputusan, (4) implementasi, dan (5) konfirmasi. (Fabiana Meijon Fadul, 2019)

Proses keputusan inovasi pendidikan adalah proses yang dilalui atau dialami oleh individu atau unit pengambilan keputusan lain, sejak pertama mengetahui adanya inovasi pendidikan hingga mengimplementasikan dan mengonfirmasikan terhadap keputusan inovasi dalam bidang pendidikan yang telah diambil.

Proses keputusan inovasi pendidikan bukan kegiatan yang dapat berlangsung seketika, akan tetapi merupakan serangkaian kegiatan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan tidak berlangsung seketika sehingga seseorang atau sekelompok orang (organisasi) dapat menilai dan mempertimbangkan inovasi pendidikan yang ditawarkan, kemudian mengambil keputusan untuk menerima dan menerapkan atau menolaknya. (Cahyadi, 2021)

Kata proses mengandung arti bahwa aktivitas itu membutuhkan waktu dan setiap saat tentu terjadi perubahan. Lamanya waktu yang dipergunakan selama proses itu berbeda antara orang atau organisasi satu dengan yang lain bergantung pada kepekaan orang atau organisasi terhadap inovasi. Demikian pula, selama proses inovasi itu berlangsung akan selalu terjadi perubahan yang berkesinambungan sampai proses itu dinyatakan berakhir. (Zainullah et al., 2020)

Roger Everet membagi proses keputusan inovasi terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap pengetahuan, tahapan bujukan, tahapan keputusan, tahap implementasi dan tahap konfirmasi.

- 1) Tahap Pengetahuan (Knowledge)

Proses keputusan inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan yaitu tahap pada saat seorang menyadari adanya suatu inovasi dan ingin tahu bagaimana fungsi inovasi tersebut. Pengertian menyadari dalam hal ini bukan memahami tetapi membuka diri untuk mengetahui inovasi. Seseorang menjadi atau membuka suatu inovasi tentu dilakukan secara aktif bukan secara pasif. Misalnya pada acara siaran televisi disebutkan berbagai macam acara, salah satu menyebutkan bahwa pada jam 09.30 akan ada siaran tentang metode baru cara mengajar berhitung disekolah dasar. Guru A yang mendengar dan melihat acara tersebut kemudian sadar bahwa ada metode baru tersebut, maka pada diri guru A tersebut sudah mulai proses keputusan inovasi pada tahap pengetahuan. Sedangkan Guru b walaupun mendengar dan melihat acara TV, tidak ada keinginan untuk tahu dan acara tersebut berlalu demikian saja, maka belum terjadi proses keputusan inovasi.

Seseorang menyadari perlunya mengetahui inovasi biasanya tentu berdasarkan pengamatan tentang inovasi itu sesuai dengan kebutuhannya, minat atau mungkin juga kepercayaannya. Seperti contoh Guru A tersebut di atas, berarti ia ingin tahu metode baru berhitung karena ia memerlukannya. Adanya inovasi menumbuhkan kebutuhan karena kebetulan ia merasa butuh. Tetapi mungkin juga terjadi bahkan karena seseorang butuh sesuatu maka untuk memenuhinya diadakan inovasi. Dalam kenyataannya di masyarakat hal yang kedua ini jarang terjadi, karena banyak orang tidak tahu apa yang diperlukan. Apalagi dalam bidang pendidikan, yang dapat merasakan perlunya ada perubahan biasanya orang yang ahli. Sedangkan guru sendiri belum tentu mau menerima perubahan atau inovasi yang sebenarnya diperlukan untuk mengefektifkan pelaksanaan tugasnya. Sebagaimana halnya untuk seorang dokter, manusia memerlukan makan vitamin, tetapi juga tidak menginginkannya, dan sebaliknya sebenarnya ingin sate tetapi menurut dokter justru sate membahayakan kita. Setelah seseorang menyadari adanya inovasi dan membuka dirinya untuk mengetahui inovasi, maka keaktifan untuk memenuhi kebutuhan ingin tahu tentang inovasi itu bukan hanya berlangsung pada tahap pengetahuan saja tetapi juga pada tahap yang lain bahkan sampai tahap konfirmasi. Artinya masih ada keinginan untuk mengetahui aspek – aspek tertentu dari inovasi. Dalam prakteknya pada dunia pendidikan, proses awal dalam pengambilan keputusan ini. Bagi para pengelola lembaga pendidikan baik itu manajemen maupun guru, proses awal ini menjadi sangat penting. Di sekolah lembaga pendidikan, masa awal ini dapat dikatakan masa yang sangat menentukan. Stigma awal para guru atau manajemen tentang inovasi yang selalu terstigma hal yang datang dari barat, teknologi terkini membuat pengetahuan ini langsung tertolak. Kesadaran kognitif langsung menolak hal tersebut. Maka sebagai solusi perlu perubahan paradigma tentang inovasi. Inovasi yang sesungguhnya bermakna sesuatu yang baru yang tidak akan mengancam struktur lama yang baik harus ditanamkan pada diri sebagai pendidikan. Hal ini dapat membawa perkembangan karena memang merubah paradigam lama yang menganggap sesuatu yang baru tersebut adalah proses mengancam tradisi lama.

2) Tahap Bujukan (*Persuasion*)

Pada tahap persuasi dari proses keputusan inovasi, seseorang membentuk sikap menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap inovasi. Jika pada tahap pengetahuan proses kegiatan mental yang utama bidang kognitif, maka pada tahap persuasi yang berperan utama bidang afeksi atau perasaan. Seseorang tidak dapat menyenangkan inovasi sebelum ia tahu lebih dulu tentang inovasi. Dalam tahap persuasi ini lebih banyak keaktifan mental yang memegang peran. Seseorang akan berusaha mengetahui lebih banyak tentang inovasi dan menafsirkan informasi yang diterimanya. Pada tahap ini berlangsung seleksi informasi disesuaikan dengan kondisi dan sifat pribadinya. Di sinilah peranan karakteristik inovasi dalam mempengaruhi proses keputusan inovasi⁴ Dalam tahap persuasi ini juga sangat penting peran kemampuan untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan inovasi di masa yang akan datang. Perlu ada kemampuan untuk untuk memproyeksikan penerapan inovasi dalam pemikiran berdasarkan kondisi dan situasi yang ada. Untuk mempermudah proses mental itu, perlu adanya gambaran yang jelas tentang bagaimana pelaksanaannya inovasi, jika mungkin sampai pada konskuensi inovasi. Hasil dari tahap persuasi yang utama ialah adanya penentuan menyenangkan atau tidak menyenangkan inovasi. Diharapkan

hasil tahap persuasi akan mengarahkan proses keputusan inovasi atau dengan kata lain ada kecenderungan kesesuaian antara menyenangi inovasi dan menerapkan inovasi. Namun perlu diketahui bahwa sebenarnya antara sikap dan aktifitas masih ada jarak. Orang menyenangi inovasi belum tentu ia menerapkan inovasi. Ada jarak atau kesenjangan antara pengetahuan-sikap, dan penerapan (praktik). Misalnya seorang guru tahu tentang metode diskusi, tahu cara menggunakannya, dan senang seandainya menggunakan, tetapi ia tidak pernah menggunakan, karena beberapa factor : tempat duduknya tidak memungkinkan, jumlah siswanya terlalu besar, dan takut bahan pelajarannya tidak akan dapat disajikan sesuai batas waktu yang ditentukan. Perlu adanya bantuan pemecahan masalah. Dalam praksisnya proses kedua ini sangat tergantung pada proses kognitif pertama. Jika seorang guru ketika mengetahui bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kemudian langsung memberikan respon tidak senang maka proses ini akan langsung berhenti. Maka pada proses pengetahuan harus langsung dapat menyentuh pada perubahan paradigim pembelajaran.

3) Tahap Keputusan (*Decision*)

Tahap keputusan dari proses inovasi, berlangsung jika seseorang melakukan kegiatan yang mengarah untuk menetapkan menerima atau menolak inovasi. Menerima inovasi berarti sepenuhnya akan menerapkan inovasi. Menolak inovasi berarti tidak akan menerapkan inovasi. Sering terjadi seseorang akan menerima inovasi setelah ia mencoba lebih dahulu. Bahkan jika mungkin mencoba sebagian kecil lebih dahulu, baru kemudian dilanjutkan secara keseluruhan jika sudah terbukti berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Tetapi tidak semua inovasi dapat dicoba dengan dipecahkan menjadi beberapa bagian. Inovasi yang dapat dicoba bagian demi bagian akan lebih cepat diterima. Dapat juga terjadi percobaan cukup dilakukan sekelompok orang dan yang lain cukup mempercayai dengan hasil percobaan temannya. Perlu diperhatikan bahwa dalam kenyataan pada setiap tahap dalam proses keputusan inovasi dapat terjadi penolakan inovasi. Misalnya penolakan dapat terjadi pada awal tahap pengetahuan, dapat juga terjadi pada tahap persuasi, mungkin juga terjadi setelah konfirmasi, dan sebagainya.

Ada dua macam penolakan inovasi yaitu : (a) penolakan aktif artinya penolakan inovasi setelah inovasi setelah melalui mempertimbangkan untuk menerima inovasi atau mungkin sudah mencoba lebih dahulu, tetapi keputusan terakhir menolak inovasi, dan (b) penolakan pasif artinya penolakan inovasi dengan tanpa pertimbangan sama sekali. Dalam pelaksanaan difusi inovasi antara : pengetahuan , persuasi, dan keputusan inovasi sering berjalan bersamaan. Satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Bahkan untuk jenis inovasi tertentu dapat terjadi urutan : pengetahuan- keputusan inovasi-baru persuasi. Dalam Pendidikan, konteks keputusan ini sering menjadi masalah. Dominasi figure kepala sekolah dalam sekolah sebagai figure satu-satunya yang dapat mengambil keputusan dalam sekolah membuat para guru takut untuk mengambil keputusan walaupun telah melalui proses pengetahuan dan persuasi dan dapat menerima dengan baik.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap implementasi ini berlangsung keaktifan baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide baru dibuktikan dalam praktik. Pada umumnya implementasi 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 kompleks dan sukar dimengerti, penerima inovasi kurang dapat memahami inovasi karena sukar untuk menemui agen pembaharu, inovasi Yang memungkinkan berbagai kemungkinan komunikasi,

apabila inovasi diterapkan untuk memecahkan masalah yang sangat luas, kebanggaan akan inovasi yang dimiliki suatu daerah tertentu juga dapat menimbulkan reinvensi.

3) Tahap Konfirmasi (*Confirmation*)

Dalam tahap konfirmasi ini seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya, dan ia dapat menarik kembali keputusannya jika memang diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi ini sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan menerima atau menolak inovasi yang berlangsung tak terbatas. Selama dalam konfirmasi seseorang berusaha menghindari terjadinya disonansi paling tidak berusaha menguranginya.

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

- 1) Apabila seseorang menyadari suatu kebutuhan dan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan, misalnya dengan mencari informasi tentang inovasi. Hal ini terjadi pada tahap pengetahuan dalam proses keputusan inovasi.
- 2) Apabila seseorang tahu tentang inovasi dan telah bersikap menyenangi inovasi tersebut, tetapi belum menetapkan keputusan untuk menerima inovasi maka ia berusaha untuk menerimanya, untuk mengurangi adanya disonansi antara yang disenangi dan diyakini dengan yang dilakukan. Hal ini terjadi pada tahap keputusan inovasi, dan tahap implementasi dalam proses keputusan inovasi.
- 3) Setelah seseorang menetapkan menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajak untuk menolaknya, disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi (*discontinuing*). Ada kemungkinan juga seseorang yang telah menetapkan untuk menolak inovasi, kemudian diajak untuk menerimanya maka usaha mengurangi disonansi dengan cara menerima inovasi (mengubah keputusan semula). Perubahan ini terjadi (tidak meneruskan inovasi atau mengikuti inovasi terlambat) pada tahap konfirmasi dari proses keputusan inovasi.

Ketiga cara mengurangi disonansi tersebut, berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sehingga antara sikap, perasaan, pikiran, perbuatan sangat erat hubungannya, bahkan sukar dipisahkan karena yang satu memengaruhi yang lain. Itulah sebabnya, dalam kenyataan kadang-kadang sukar untuk mengubah keputusan yang sudah terlanjur mapan dan disenangi, walaupun secara rasional diketahui ada kelemahannya. Karena sering terjadi untuk menghindari timbulnya disonansi, itu hanya berubah mencari informasi yang dapat memperkuat keputusannya. Dengan kata lain, orang itu melakukan seleksi informasi dalam tahap konfirmasi (*selective exposure*). (Cahyadi, 2021)

Untuk menghindari terjadinya drop out dalam penerimaan dan implementasi inovasi (*discontinue*) peranan agen pembaharu sangat dominan. Tanpa monitoring dan penguatan, seseorang akan mudah terpengaruh pada informasi negatif tentang inovasi.

c. Tipe Keputusan Inovasi

Inovasi dapat diterima atau ditolak oleh seseorang (individu) sebagai anggota sistem sosial, atau oleh keseluruhan anggota sistem sosial, yang menentukan untuk menerima inovasi berdasarkan keputusan bersama atau berdasarkan paksaan (kekuasaan). Dengan dasar kenyataan tersebut, dapat dibedakan adanya beberapa tipe keputusan inovasi. (Mηχανικωv et al., 2020)

1) Keputusan Inovasi Opsional

Keputusan inovasi opsional adalah pemilihan menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang ditentukan oleh individu (seseorang) secara mandiri tanpa bergantung atau terpengaruh dorongan anggota sistem sosial yang lain, meskipun orang yang mengambil keputusan itu berdasarkan norma sistem sosial atau hasil komunikasi interpersonal dengan anggota sistem sosial yang lain. Jadi, hakikat pengertian keputusan inovasi opsional

adalah individu yang berperan sebagai pengambil keputusan untuk menerima atau menolak inovasi.

2) Keputusan Inovasi Kolektif

Keputusan inovasi kolektif adalah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang dibuat secara bersama-sama dengan kesepakatan antaranggota sistem sosial. Semua anggota sistem sosial harus menaati keputusan bersama yang telah dibuat. Misalnya, atas kesepakatan semua warga sekolah untuk tidak membeli ATK di sekitar sekolah yang kemudian disahkan pada rapat semua warga sekolah. Konsekuensinya semua warga sekolah tersebut harus menaati keputusan yang telah dibuat, walaupun mungkin secara pribadi masih ada beberapa individu yang masih berkeberatan. (Cahyadi, 2021)

3) Keputusan Inovasi Otoritas

Keputusan inovasi otoritas adalah pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi berdasarkan keputusan yang dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai kedudukan, status, wewenang, atau kemampuan yang lebih tinggi daripada anggota lain dalam suatu sistem sosial. Para anggota tidak mempunyai pengaruh atau peranan dalam membuat keputusan inovasi. Mereka hanya melaksanakan hasil yang telah diputuskan oleh unit pengambil keputusan. Misalnya, seorang pimpinan perusahaan memutuskan agar sejak tanggal 1 Januari semua siswa harus memakai seragam batik. Dengan demikian, semua siswa sebagai anggota sistem sosial di sekolah itu harus melaksanakan hal-hal yang telah diputuskan oleh sekolah. (Lisnawati et al., 2022)

Ketiga tipe keputusan inovasi tersebut merupakan rentangan (continuum) dari keputusan opsional (individu dengan penuh tanggung jawab secara mandiri mengambil keputusan), dilanjutkan dengan keputusan kolektif (individu memperoleh sebagian wewenang untuk mengambil keputusan), dan keputusan otoritas (individu tidak mempunyai hak untuk ikut mengambil keputusan). Keputusan kolektif dan otoritas banyak digunakan dalam organisasi formal, seperti perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, organisasi pemerintahan, dan sebagainya. Keputusan opsional sering digunakan dalam penyebaran inovasi kepada petani, konsumen, atau inovasi yang sarannya anggota masyarakat sebagai individu, bukan sebagai anggota organisasi tertentu. (Rusdiana, 2014)

Biasanya yang paling cepat diterimanya inovasi dengan menggunakan tipe keputusan otoritas, tetapi masih juga bergantung pada pelaksanaannya. Sering terjadi juga kebohongan dalam pelaksanaan keputusan otoritas. Dapat juga terjadi bahwa keputusan opsional lebih cepat dari keputusan kolektif, jika ternyata untuk membuat kesepakatan dalam musyawarah antara anggota sistem sosial mengalami kesukaran. Cepat lambatnya difusi inovasi bergantung pada berbagai faktor.

Tipe keputusan yang digunakan untuk menyebarkan inovasi dapat berubah dalam waktu tertentu. Rogers memberi contoh inovasi penggunaan tali pengaman bagi pengendara mobil (automobil seat belts). Pada mulanya pemasangan seatbelt di mobil diserahkan kepada pemilik kendaraan yang mampu membiayai pemasangannya. Jadi, menggunakan keputusan opsional. Kemudian, pada tahun berikutnya peraturan pemerintah mempersyaratkan semua mobil baru harus dilengkapi dengan tali pengaman. Jadi, keputusan inovasi pemasangan tali pengaman dibuat secara kolektif. Kemudian, banyak reaksi terhadap peraturan ini, sehingga pemerintah kembali pada peraturan lama keputusan menggunakan tali pengaman diserahkan kepada tiap individu (tipe keputusan opsional).

4) Keputusan Inovasi Kontingensi (Contingent)

Keputusan inovasi kontingensi (contingent), yaitu pemilihan menerima atau menolak suatu inovasi dapat dilakukan setelah ada keputusan inovasi yang mendahuluinya. Misalnya, di sebuah perguruan tinggi, seorang dosen tidak mungkin untuk memutuskan secara opsional untuk memakai komputer sebelum didahului keputusan oleh pimpinan fakultasnya untuk melengkapi peralatan fakultas dengan komputer. Jadi, ciri pokok dari keputusan inovasi kontingensi adalah digunakannya dua atau lebih keputusan inovasi secara bergantian untuk menangani suatu difusi inovasi, baik keputusan opsional, kolektif, maupun otoritas. (No Tit. לצה, n.d.)

Sistem sosial terlibat secara langsung dalam proses keputusan inovasi kolektif, otoritas, dan kontingen, serta mungkin tidak secara langsung terlibat dalam keputusan inovasi opsional. (Cahyadi, 2021)

3. Model Proses Keputusan Inovasi Pendidikan

Model proses keputusan inovasi terdiri dari lima tahap: (Μηχανικωv et al., 2020)

- a) Pengetahuan terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) dihadapkan pada keberadaan inovasi dan memperoleh pemahaman tentang bagaimana fungsinya.
- b) Persuasi terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) membentuk sikap yang menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap inovasi.
- c) Keputusan terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) terlibat dalam aktivitas yang mengarah pada pilihan untuk mengadopsi atau menolak inovasi (Adawiyah, 2018)
- d) Implementasi terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) menggunakan ide baru. (KELOMPOK INOVASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN (RUANG ISLAM) (1), n.d.)
- e) Konfirmasi terjadi ketika seorang individu mencari penguatan dari keputusan inovasi yang sudah dibuat, tetapi dia dapat membalikkan keputusan sebelumnya jika dihadapkan pada pesan yang bertentangan tentang inovasi.

Dalam mempelajari proses inovasi, para ahli mencoba mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan individu selama proses itu berlangsung serta perubahan yang terjadi dalam proses inovasi, kemudian hasilnya ditemukan penahapan proses inovasi seperti berikut. (Rusdiana, 2014)

Tabel 3.1
Model Proses Inovasi yang Berorientasi pada Individual

Tokoh/Model	Orientasi
1	2
1. Lavidge & Steiner (1961):	<ul style="list-style-type: none"> • Menyadari • Mengetahui, • Menyukai, • Memilih, • Memercayai, dan membeli
2. Colley (1961):	<ul style="list-style-type: none"> • Belum menyadari • Menyadari • Memahami • Memercayai • Mengambil tindakan
3. Rogers (1962)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyadari • Menaruh perhatian • Menilai • Mencoba • Menerima (Adoption)
4. Robertson (1971):	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi tentang masalah • Menyadari • Memahami • Menyikapi • Mengesahkan • Mencoba • Menerima • Disonansi

Tabel 3.2
Model Proses Inovasi yang Berorientasi pada Organisasi

Tokoh/Model	Orientasi
-------------	-----------

1	2
1. Milo (1971):	<ul style="list-style-type: none"> • Konseptualisasi • Tentatif adopsi • Penerimaan Sumber • Implementasi • Institusionalisasi • Penemuan ide
2. Shepard (1967):	<ul style="list-style-type: none"> • Adopsi • Implementasi
3. Hage & Aiken (1970):	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Inisiasi • Implementasi • Rutinisasi • Konsepsi perubahan • Pengusulan perubahan
4. Wilson (1966):	<ul style="list-style-type: none"> • Adopsi dan Implementasi

SIMPULAN

Proses keputusan inovasi adalah proses di mana seorang individu (atau unit pembuat keputusan lainnya) berpindah dari pengetahuan pertama tentang inovasi ke pembentukan sikap terhadap inovasi, ke keputusan untuk menerima atau menolak, ke implementasi dan penggunaan ide baru, dan untuk konfirmasi keputusan ini. Langkah utama dalam proses keputusan inovasi: 1) pengetahuan, (2) persuasi, (3) keputusan, (4) implementasi, dan (5) konfirmasi

Sedangkan menurut Roger Everet membagi proses keputusan inovasi terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap pengetahuan, tahapan bujukan, tahapan keputusan, tahap implementasi dan tahap konfirmasi. Inovasi dapat diterima atau ditolak oleh seseorang (individu) sebagai anggota sistem sosial, atau oleh keseluruhan anggota sistem sosial, yang menentukan untuk menerima inovasi berdasarkan keputusan bersama atau berdasarkan paksaan (kekuasaan). Dengan dasar kenyataan tersebut, dapat dibedakan adanya beberapa tipe keputusan inovasi, yaitu Keputusan Inovasi Opsional, Keputusan Inovasi Kolektif, Keputusan Inovasi Otoritas dan Keputusan Inovasi Kontingensi (Contingent).

Model proses keputusan inovasi terdiri dari lima tahap:

- Pengetahuan terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) dihadapkan pada keberadaan inovasi dan memperoleh pemahaman tentang bagaimana fungsinya.
- Persuasi terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) membentuk sikap yang menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap inovasi.
- Keputusan terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) terlibat dalam aktivitas yang mengarah pada pilihan untuk mengadopsi atau menolak inovasi
- Implementasi terjadi ketika seorang individu (atau unit pengambilan keputusan lainnya) menggunakan ide baru.
- Konfirmasi terjadi ketika seorang individu mencari penguatan dari keputusan inovasi yang sudah dibuat, tetapi dia dapat membalikkan keputusan sebelumnya jika dihadapkan pada pesan yang bertentangan tentang inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, C. R. (2018). Urgensi Komunikasi dalam Kelompok Kecil untuk Mempercepat Proses Adopsi Teknologi Pertanian. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 35(1), 59. <https://doi.org/10.21082/fae.v35n1.2017.59-74>
- Amin, A. N., & Irianto, D. (2019). Penerapan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Memahami Spesifikasi Dan Karakteristik Beton Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 5(2).
- Bimbingan, B., & Konseling, D. A. N. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- Cahyadi, O. F. (2021). Kepemimpinan Transformatif, Keputusan Inovatif Dan Era Distrupsi. *Seminar Nasional*, 1(1), 177–184.

- Diah Rina Miftakhi, F. A. (2020). 22-11 -2020. *Peranan Orang Tua Siswa Dalam Melaksanakan Pendampingan Pembelajaran Dari Rumah Secara Online*, 3, 49–56.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無No Title No Title No Title.
- Haryanto, D. (2007). INOVASI PEMBELAJARAN Editor : Dini Putri Haryanto. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 16, 2–18.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- KELOMPOK INOVASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN (RUANG ISLAM) (1). (n.d.).
- Khatami, M. I., & Nurjanah, A. (2022). Difusi Inovasi dalam Penerapan Komunikasi Bencana pada Masa Mitigasi oleh Forum Pengurangan Risiko Bencana (FPRB). *Jurnal Audiens*, 3(3), 121–130. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.13152>
- Khodijah, N., & Miftah, M. (2012). *Nyayu Khodijah. XVI*(September).
- Kurniasari, R. ., & Utama, A. (2018). The Effect of Product Innovation, Product Creativity, and Product Quality on Competitive Advantage (a Case Study of Handicraft Enceng Gondok “Akar”). *Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 3, 467–477. <http://okezone.com>
- Lisnawati et al. (2022). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4297337>
- Mahsun, A. (2013). PENDIDIKAN ISLAM DALAM ARUS GLOBALISASI: Sebuah Kajian Deskriptif Analitis. *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*, 8(2). <https://doi.org/10.21274/epis.2013.8.2.259-278>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Nimawati, N., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Proses Inovasi Kurikulum: Difusi dan Diseminasi Inovasi, Proses Keputusan Inovasi. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 5(2), 81. <https://doi.org/10.33511/misykat.v5n2.81-98>
- No Tit. ܠܘܠܝܐ. (n.d.). <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Olsson, J. (2008). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. 信阳师范学院, 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Pengembangan, I., & Luar, P. (2021). (*Journal Research and Education Studies*). 1(1), 72–83.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 42–58. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/890>
- Rusdiana, H. . (2014). Konsep inovasi pendidikan. *Pustaka Setia*, 187.
- Sulinda, S., Nurliza, N., & Oktoriana, S. (2021). Proses Keputusan Inovasi Amplang UMKM di Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 5(3), 862–868. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2021.005.03.23>
- Werdayanti, A., & Belakang, L. (2008). Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Dinamika Pendidikan*, 3(1), 79–92. <https://doi.org/10.15294/dp.v3i1.434>
- Wicaksana, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. In <https://Medium.Com/>. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zainullah, Z., Mahfud, M., & Hairit, A. (2020). Model Kepemimpinan Transformatif dalam Menciptakan Inovasi Pengembangan Kelembagaan Pendidikan Islam. *Kuttab*, 4(2). <https://doi.org/10.30736/ktb.v4i2.273>
- Μηχανικων, T. M., Κοκκινου, E., Καραμάνου Ασπασία, Ημοκρατιασ, T. H. Σ. E., Κινδύνων, A., Προστασίας, Π., Ορισμοί, Έ., Ηλία, Π., Δανδουλάκη, M., Γαϊτάνη, I., Veithzal Rivai, D., Thesis, M., Sloane, G. M. T., Pröbstl-Haider, U., Rogers, A. W., Paciarotti, C., Cesaroni, A., Gorlova, N. I., Troska, Z. A., ... Perkins, S. E. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>