A M I
Jurnal Pendidikan dan Riset
Vol. 1 – No. 2 2023 | Hal. 82-90
http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami

# Jenis dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran

Fachry Fauzy Harahap*[1], Fatimah Lubis[2], Mita Fitria[3], Nora Khairani[4]

[1,2,3,4]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: [1]fayffzy@gmail.com, [2]lubisfatimah778@gmail.com, [3]fitriamita535@gmail.com, [4]norakhairanii@gmail.com [4]

*Corresponding author*: Fachry Fauzy Harahap

***Abstract:*** *The types and nature of innovations in learning play a central role in the education sector. This reform is crucial to enhance the competitiveness of education in Indonesia compared to other countries. The types and characteristics of learning innovations are fundamental elements that must be implemented to be accepted and have a positive impact in the field of education. Innovation in education is considered a necessity because without it, progress in the world of education will be hindered. The research method employed by the author is the literature review method, involving the collection, critical analysis, and thorough examination of information from various literary sources such as books, e-books, and relevant journals. These references are used to discuss and support research related to specific issues or topics. The results of the discussion indicate that the characteristics of learning innovation refer to the specific features of the new ideas, with the aim of improving the effectiveness of learning. Each type of learning innovation has its own advantages and suitability depending on the context and learning objectives.*
***Keywords*****:** *Innovation, Learning, Types, Characteristics*

**Abstrak:** Jenis dan sifat inovasi dalam pembelajaran memiliki peranan utama dalam sektor pendidikan. Pembaharuan ini menjadi krusial untuk meningkatkan daya saing pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain. Jenis dan karakteristik inovasi pembelajaran menjadi unsur fundamental yang harus diimplementasikan agar dapat diterima dan menghasilkan dampak positif dalam ranah pendidikan. Inovasi dalam bidang pendidikan dianggap sebagai suatu keharusan, karena tanpanya, kemajuan dalam dunia pendidikan akan terkendala. Metode penelitian yang dipakai penulis adalah metode kepustakaan atau penelitian perpustakaan, yang melibatkan pengumpulan, analisis kritis, dan pemeriksaan rinci terhadap informasi dari berbagai sumber kepustakaan seperti buku, e-book, dan jurnal yang relevan. Referensi ini digunakan untuk membahas dan mendukung penelitian yang terkait dengan isu atau topik tertentu. Hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa karakteristik inovasi pembelajaran mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh ide baru tersebut, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setiap jenis inovasi pembelajaran memiliki kelebihan dan kesesuaian masing-masing, tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran.
**Kata Kunci:** Inovasi, Pembelajaran, Jenis, Karakteristik

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran pada masa lampau cenderung monoton, yang menyebabkan perubahan dalam pendidikan terjadi dengan lambat. Oleh karena itu, inovasi diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadikannya lebih kompetitif di tingkat internasional. Meskipun telah direncanakan dengan baik, implementasi inovasi dalam praktik masih dihadapkan

pada beberapa hambatan, sehingga efektivitasnya terkadang terbatas (Saleh, dkk, 2022).

Salah satu penyebab ketidakefektifan pembelajaran di Indonesia adalah kurangnya kemampuan beberapa guru untuk mengadopsi perubahan yang lebih maju. Kendala utama bagi para guru adalah minimnya pengetahuan tentang teknologi informasi dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan yang semakin digital. Guru yang kurang kompeten dapat menjadi hambatan dalam menerapkan inovasi pendidikan.

Pembaharuan dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada teknologi, melainkan juga melibatkan semua aspek, termasuk dalam sistem pendidikan. Penerapan inovasi dalam berbagai tingkatan pendidikan dan dalam setiap komponen sistem pendidikan sangat penting. Setiap individu di dunia pendidikan perlu memahami dan menerapkan inovasi untuk mengembangkan pendidikan, baik dalam proses pembelajaran agar menghasilkan hasil maksimal, maupun dalam pengembangan kelembagaan. Kemajuan lembaga pendidikan memiliki dampak signifikan pada hasilnya dan mendapatkan pengakuan yang nyata dari siswa, orang tua, dan masyarakat (Bagus, dkk, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, untuk melakukan pembaharuan dalam pendidikan, penting untuk memahami jenis dan karakteristik inovasi pembelajaran. Jenis dan sifat inovasi pembelajaran menjadi inti dari kesuksesan inovasi tersebut, memastikan penerimaan dan dampak positif dalam dunia pendidikan. Inovasi di dunia pendidikan dianggap sebagai suatu keharusan, karena tanpanya, kemajuan dalam pendidikan akan terhambat. Oleh karena itu, tulisan ini akan mengulas tentang jenis dan karakteristik dalam inovasi pembelajaran.

## METODE

Dalam mengkaji topik ini, penulis menerapkan metode penelitian kepustakaan atau library research. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber kepustakaan yang relevan, seperti buku, *e-book*, dan jurnal, yang dianggap layak sebagai referensi terkait dengan masalah atau topik yang menjadi fokus penelitian. Proses penelitian ini mencakup pengkajian kritis dan mendalam terhadap berbagai bahan kepustakaan yang telah dikumpulkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menerapkan metode studi pustaka atau *library research*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mencari, memahami, menganalisis, dan mengkonstruksi data dari berbagai sumber, seperti buku dan jurnal. Selama pengumpulan data, peneliti fokus pada mencari sumber-sumber yang dapat mendukung pemahaman yang lebih baik tentang topik penelitian.

Metode penelitian ini mencakup langkah-langkah analisis yang kritis dan mendalam terhadap bahan kepustakaan yang ditemukan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendukung proposisi dan gagasan yang dikemukakan dalam penelitian ini, khususnya terkait dengan peningkatan kualitas perguruan tinggi. Pendekatan yang digunakan mencerminkan kesungguhan penulis dalam menghadapi topik tersebut, sebagaimana dijelaskan oleh Abdurrahmansyah (2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Inovasi Pembelajaran

Kata "inovasi" berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*innovation*," yang secara umum memiliki arti segala hal yang baru atau pembaharuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, inovasi diartikan sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang

baru, termasuk penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, seperti gagasan, metode, atau alat (Rusydi, 2017). Secara etimologi, inovasi berasal dari kata Latin "innovation," yang berarti pembaharuan atau perubahan. Kata kerja "*innovo*" dalam bahasa Latin berarti memperbaharui dan mengubah. Inovasi merujuk pada suatu perubahan baru yang diarahkan ke arah perbaikan, berbeda dari yang telah ada sebelumnya, dan dilakukan dengan sengaja dan berencana, bukan secara kebetulan (Sa'ud, 2012). Dengan kata lain, inovasi merupakan usaha atau langkah-langkah strategis untuk menghadirkan sesuatu yang baru dan lebih baik dalam suatu sistem atau bidang tertentu.

Dalam konteks pendidikan, inovasi memiliki peran yang sangat penting, terutama ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Darsono, seorang pakar pendidikan, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran, dalam pandangan Ahdar, merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik (Ahdar, 2019).

Dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran, konsep inovasi menjadi relevan. Wina Sanjaya mendefinisikan inovasi pembelajaran sebagai ide, gagasan, atau tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan (Sanjaya, 2010). Inovasi pembelajaran mencakup berbagai upaya dan perubahan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran guna meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran merupakan upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran, seperti ilmu pengetahuan, dari tenaga pendidik kepada peserta didik. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung. Melalui penerapan konsep inovasi, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, relevan, dan efektif. Inovasi pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang baru, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik.

**Jenis Inovasi Pembelajaran**

Dalam konteks inovasi pembelajaran, hubungan personal atau antarindividu memegang peran penting. Pembaruan ini tidak hanya mencakup siswa dan guru, tetapi juga melibatkan perubahan dalam tata laksana pendidikan. Guru harus bertransformasi dari sekadar pemberi informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang memanfaatkan inovasi. Keputusan terkait inovasi seharusnya didasarkan pada kebutuhan pembelajaran dan perkembangan siswa, bukan semata-mata pada selera perorangan atau keinginan pemimpin sekolah. Dengan meningkatkan kualitas hubungan antarindividu di lingkungan pembelajaran, inovasi dalam hal ini dapat menciptakan atmosfer yang lebih inklusif, saling mendukung, dan memotivasi (Sepmi, 2021).

1. Inovasi dalam bentuk hitungan antar orang (*personal relationship*)
   Pembaruan dalam peran guru melibatkan perubahan dalam tata laksana yang seharusnya didasarkan pada pengambilan keputusan yang berdasarkan pada

inovasi, bukan pada selera perorangan atau pemimpin. Artinya, langkah-langkah yang diambil oleh guru dalam melaksanakan tugasnya harus mengikuti perkembangan inovasi dan kebutuhan pendidikan, bukan semata-mata dipengaruhi oleh preferensi pribadi atau arahan dari pemimpin sekolah. Keputusan yang diambil oleh guru sebaiknya bersumber dari analisis yang cermat terhadap inovasi-inovasi terkini dalam pendidikan, termasuk metode pembelajaran yang efektif, teknologi yang relevan, dan pendekatan-pendekatan baru yang mendukung pembelajaran siswa. Ini mencakup kemampuan guru untuk terus belajar dan berkembang, serta bersedia mengintegrasikan elemen-elemen inovatif ke dalam praktik pengajaran mereka. Selain itu, pengambilan keputusan yang berbasis inovasi memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kemampuan untuk menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan. Guru perlu terbuka terhadap perubahan dan memprioritaskan kepentingan pembelajaran siswa di atas keinginan pribadi atau tata laksana tradisional yang mungkin sudah tidak relevan. Dengan mengedepankan inovasi dalam pengambilan keputusan, guru dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Hal ini juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik.

2. Inovasi dalam bentuk software (perangkat lunak)
   Pembaharuan dalam hal perangkat lunak mencakup sejumlahr aspek kunci pembelajaran. Ini termasuk pembaruan terkait tujuan dan struktur kurikulum, penerapan sistem penyampaian (delivery system), metode penilaian kurikulum, dan pendidikan secara menyeluruh. Penggunaan perangkat lunak inovatif dapat meningkatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran. Delsfery system, sebagai salah satu bentuk perangkat lunak, dapat mejjjmbantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa.
3. Inovasi dalam bentuk hardware (perangkat keras)
   Pembaruan dalam perangkat keras mencakup transformasi fisik ruang kelas, peran guru, dan pendekatan pengajaran. Perubahan ini dapat melibatkan penggunaan teknologi seperti proyektor komputerisasi, laboratorium interaktif, dan sistem komputerisasi lainnya. Guru dapat memanfaatkan perangkat keras inovatif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan. Selain itu, perangkat keras juga dapat memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan memungkinkan pembelajaran yang lebih berorientasi pada proyek.

Dengan mengintegrasikan inovasi dalam hubungan personal, perangkat lunak, dan perangkat keras, pendidikan dapat menjadi lebih adaptif, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.Selain itu ada beberapa jenis inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan (Nikmawati, 2021):

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):
   a. Siswa belajar melalui proyek atau tugas tertentu yang mencakup berbagai keterampilan.
   b. Mengembangkan pemahaman konsep melalui pengalaman praktis.
2. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning):
   a. Fokus pada pemecahan masalah dan pemahaman konsep melalui penyelesaian masalah dunia nyata.

   b. Mendorong pemikiran kritis dan kreativitas.
3. Pembelajaran Berbasis Kolaborasi (Collaborative Learning):
   a. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.
   b. Mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kepemimpinan.
4. Pembelajaran Berbasis Teknologi (Technology-Based Learning):
   a. Pemanfaatan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat mobile dalam proses pembelajaran.
   b. Menyediakan akses ke sumber daya pembelajaran yang beragam dan interaktif.
5. Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning):
   a. Menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
   b. Memfasilitasi pembelajaran melalui tantangan dan penghargaan.
6. Pembelajaran Diferensial (Differentiated Learning):
   a. Menyesuaikan metode pembelajaran, materi, dan penilaian sesuai dengan kebutuhan individual siswa.
   b. Memungkinkan setiap siswa belajar dengan cara yang paling efektif baginya.
7. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning):
   a. Siswa belajar melalui pengalaman langsung, misalnya kunjungan lapangan, simulasi, atau magang.
   b. Mendorong pengembangan keterampilan praktis.
8. Pembelajaran Berbasis Gamifikasi (Gamification):
   a. Menggunakan elemen permainan seperti skor, tingkat, dan hadiah untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
   b. Membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif.
9. Pembelajaran Mandiri (Self-Directed Learning):
   a. Memberikan siswa kendali lebih besar atas proses pembelajaran mereka sendiri.
   b. Mendorong kemandirian dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka.
10. Pembelajaran Fleksibel (Flexible Learning):
   a. Menawarkan berbagai pilihan dan jalur pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa.
   b. Memungkinkan akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja.
11. Pembelajaran Berbasis Desain (Design-Based Learning):
   a. Mengintegrasikan prinsip-prinsip desain dalam pengembangan kurikulum dan metode pengajaran.
   b. Mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran.

Setiap jenis inovasi pembelajaran memiliki keunggulan dan kesesuaian masing-masing tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran (Nikmawati, 2021).

**Karakteristik Inovasi Pembelajaran**

Istilah "karakteristik" memiliki hubungan erat dengan kata "karakter," yang sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk merujuk kepada sifat khusus suatu makhluk hidup atau objek mati. Hal yang serupa terjadi pada inovasi pembelajaran, yang memiliki ciri khas tertentu.

Secara etimologis, karakteristik merujuk pada sifat khas yang sesuai dengan perwatakan tertentu (Sugono, 2008). Sebagai perbandingan, inovasi sendiri dapat didefinisikan sebagai ide, barang, kejadian, atau metode yang dianggap atau diamati

sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau kelompok (seperti yang telah dibahas sebelumnya). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa karakteristik inovasi pembelajaran adalah ciri khas yang dimiliki oleh ide baru dalam konteks pembelajaran (model, metode, pendekatan, dll) dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut Roger, terdapat beberapa karakteristik inovasi yang harus ada agar inovasi tersebut mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat sekitarnya. Faktor-faktor tersebut mencakup Keuntungan Relatif *(relative advantage)*, Kesesuaian *(compatibility)*, Kerumitan *(complexity),* Trialbilitas *(trialability*), dan Observibilitas *(observability)* (Yusuf, 2019).

1. Keuntungan Relatif (Relatif Advantage)
   Suatu konsep baru atau inovasi perlu memberikan manfaat yang jelas agar diterima dengan sepenuhnya, dan hal ini tercermin dalam karakteristik inovasi yang dikenal sebagai Keuntungan Relatif. Roger (2003) menjelaskan bahwa Keuntungan Relatif adalah "derajat di mana sebuah inovasi dianggap lebih baik daripada ide yang digantikannya." Pentingnya bukanlah seberapa besar keunggulan "objektif" suatu inovasi, melainkan sejauh mana individu melihat inovasi sebagai sesuatu yang menguntungkan. Semakin besar keuntungan relatif yang dirasakan dari suatu inovasi, semakin cepat tingkat adopsinya.
   Dalam konteks pembelajaran, Keuntungan Relatif mengacu pada sejauh mana inovasi tersebut lebih baik dibandingkan dengan ide pembelajaran sebelumnya. Penilaian ini melibatkan semua pihak yang terlibat dalam inovasi, termasuk inovator itu sendiri. Inovasi yang tidak memberikan keuntungan relatif, baik dalam hal materi maupun nonmateri, cenderung sulit diterima (Hoseanto, 2016). Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa inovasi yang diimplementasikan dalam pembelajaran memiliki karakteristik Keuntungan Relatif, sehingga dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi semua pihak yang terlibat.
2. Kesesuaian (Compatibility)
   Inovasi yang berhasil memerlukan kesesuaian dengan sistem yang ada, nilai-nilai, norma, pengalaman, dan lingkungan sekitar. Kesesuaian ini mencakup sejauh mana inovasi konsisten dengan nilai-nilai yang telah ada, pengalaman masa lalu, dan tingkat kebutuhan akan inovasi tersebut (Rogers, 2003). Inovasi yang tidak sejalan dengan nilai-nilai, norma sosial, atau kondisi lingkungan sulit atau bahkan tidak dapat diterapkan dengan efektif. Oleh karena itu, kesesuaian inovasi dengan kondisi sebelumnya dan konteks lapangan, termasuk subjek dan objek dari target inovasi, harus dipertimbangkan secara hati-hati. Seorang inovator harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap kondisi di mana inovasi tersebut akan diimplementasikan sebelum mencoba membuat dan menerapkannya. Menilai kecocokan dengan nilai dan lingkungan sosial akan memastikan bahwa inovasi dapat diterima dan berhasil diadopsi oleh masyarakat atau organisasi. Dengan memahami dan menghormati konteks sekitarnya, inovator dapat meningkatkan peluang keberhasilan inovasinya.
3. Kerumitan Inovasi (Complexity)
   Tingkat kerumitan suatu inovasi memiliki dampak signifikan pada kecepatan adopsi inovasi tersebut. Ketika inovasi terlalu rumit, individu atau organisasi yang menjadi subjek inovasi mungkin cenderung kembali ke sistem sebelumnya, dan penolakan terhadap inovasi dapat muncul. Tingkat kerumitan inovasi mencerminkan sejauh mana inovasi tersebut sulit atau rumit digunakan. Meskipun tingkat kerumitan tidak selalu mengakibatkan penolakan, tingkat

kerumitan yang tinggi dapat memperlambat proses adopsi inovasi. Ketika suatu inovasi memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, subjek inovasi perlu menyesuaikan diri terlebih dahulu, dan tingkat daya serapnya mungkin rendah. Oleh karena itu, penting untuk merancang inovasi dengan tingkat kerumitan yang dapat diterima oleh penggunanya. Memahami tingkat kesiapan dan kemampuan subjek inovasi adalah kunci untuk meningkatkan keberhasilan adopsi inovasi. Dengan demikian, pengembang inovasi perlu mempertimbangkan aspek kerumitan agar inovasi dapat diadopsi dengan lebih lancar dan memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya.

4. Trialabilitas atau Kemampuan Uji Coba

   Dalam konteks pembelajaran, trialabilitas menjadi relevan dalam bentuk pelatihan, yang bertujuan untuk meyakinkan pengguna, khususnya para guru, bahwa inovasi pembelajaran dapat dicoba dengan mudah dan memberikan manfaat yang signifikan. Melalui pelatihan, para guru memiliki kesempatan untuk merasakan dan menguji inovasi tersebut, membuka ruang bagi refleksi terhadap potensi tantangan yang mungkin muncul selama penerapannya. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk memahami inovasi dengan lebih baik dan meminimalkan resistensi terhadap perubahan (Hoseanto, 2016).

   Pelatihan juga berperan penting dalam memberikan dukungan langsung kepada para guru, membantu mereka mengatasi kendala teknis atau metodologis yang mungkin muncul selama penggunaan inovasi pembelajaran. Dengan memberikan pengalaman praktis, pelatihan dapat merangsang kepercayaan diri guru dalam menerapkan inovasi tersebut di lingkungan pembelajaran mereka.

   Oleh karena itu, aspek trialabilitas melalui pelatihan menjadi elemen kunci dalam memfasilitasi adopsi inovasi pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong pengguna untuk mengintegrasikan perubahan yang membawa dampak positif dalam proses pembelajaran.

5. Obserbilitas atau kemampuan diamati

   Menurut teori Rogers (2003) dalam *"Diffusion of Innovation"* observability dapat diartikan sebagai tingkat kejelasan hasil dari suatu inovasi bagi orang lain. Observability mencakup sejauh mana manfaat atau hasil inovasi dapat terlihat oleh orang lain. Ini menjadi relevan karena tidak semua inovasi dapat segera diimplementasikan di lapangan, dan waktu seringkali diperlukan untuk adopsi. Bahkan, inovasi yang tidak dipersiapkan dengan baik dapat mengalami penolakan langsung.

   Inovasi dengan tingkat observability yang tinggi memiliki peluang untuk terus beradaptasi berdasarkan masukan atau kekurangan yang muncul melalui observasi. Pada jenis inovasi yang dapat diimplementasikan tanpa hambatan, orang-orang di sekitarnya akan melihat manfaat inovasi tersebut dan mungkin bersedia bergabung serta mengadopsinya. Inovasi yang mudah diimplementasikan dan dapat diamati penerapannya secara transparan cenderung lebih menarik untuk diterima (Hoseanto, 2016). Dengan meningkatkan observability, inovator dapat memastikan bahwa manfaat inovasi terlihat dan dipahami oleh pihak-pihak yang terlibat, memfasilitasi proses adopsi inovasi secara lebih efektif.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Inovasi pembelajaran sebagai metode, gagasan, atau ide baru yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan

meningkatkan efektivitasnya. Setiap jenis inovasi pembelajaran memiliki kelebihan dan kesesuaian masing-masing, tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran. Serta karakteristik inovasi pembelajaran merujuk pada ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh ide baru tersebut, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa karakteristik inovasi pembelajaran yang penting untuk mendapatkan respons positif dari subjek inovasi, termasuk peserta didik, guru, dan pihak sekolah, antara lain:

1. Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*): Mengacu pada sejauh mana inovasi memberikan manfaat yang lebih besar atau keunggulan dibandingkan dengan cara atau metode pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.
2. Kesesuaian (*Compatibility*): Menunjukkan sejauh mana inovasi dapat disesuaikan atau diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang sudah ada, serta sejauh mana inovasi tersebut sesuai dengan nilai-nilai, kebutuhan, dan konteks lingkungan pembelajaran.
3. Kerumitan (*Complexity*): Merujuk pada tingkat kesulitan atau kerumitan implementasi inovasi. Inovasi yang lebih mudah dipahami, diadopsi, dan diimplementasikan cenderung mendapatkan respons yang lebih positif.
4. Trialabilitas (*Trialability*): Menggambarkan kemampuan untuk diuji coba atau diimplementasikan secara terbatas sebelum diadopsi secara penuh. Inovasi yang dapat diuji coba dengan mudah memiliki peluang lebih besar untuk diterima.
5. Observabilitas (*Observability*): Menekankan pada sejauh mana hasil atau manfaat inovasi dapat diamati atau terlihat oleh orang lain. Inovasi yang hasilnya dapat dengan jelas diamati memiliki potensi untuk mendapatkan dukungan lebih besar.

Dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik ini, pengembangan inovasi pembelajaran dapat lebih terarah dan dapat meningkatkan peluang diterimanya oleh peserta didik, guru, dan pihak sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahmansyah. 2022. “Peningkatan Kualitas Perguruan Tinggi Melalui Sistem Penjamin Mutu dengan Pendekatan Total Quality Management (TMQ)” Jurnal perspektif 6 (2).

Ananda, Rusydi & Amiruddin. 2017, Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan, Medan: CV. Widya Puspita.

Hidayatullah, Bagus, dkk, 2023. *Education Journal General And Spesific Reaserch* Karakteristik dan Strategi Inovasi Pendidikan.

Djamaluddin, Ahdar. 2019, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.

Hoseanto, O. (2016). Hakikat Pembaharuan dalam Pembelajaran (O. Hoseanto & P. Pannen, Eds.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Nikmawati (2021), Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Project Di SMK Dr. Wahidin Sawahan Nganjuk. Masters (S2) thesis, IAIN Kediri.

Saleh, Indra Taupik, dkk. 2022. “Karakteristik, Proses Keputusan, Dufusi, Diseminasi dan Strategi Inovasi Pendidikan”. Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal 4 (1).

Riska Hadiningsih, Sepmi, 2021. Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru di masa pandemi, Universitas Riau.

Sanjaya, Wina. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.

Sa'ud, Syaefudin Udin. 2012. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovation (p. 1430). p. 1430. New York: Free Presh.
Sugono, D. (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
Yusuf Amir, Muhamad, dkk. 2019, Karakteristik Inovasi Pembelajaran, Palu: Universitas Tadulako.