

INKLUSI DAN INOVASI PENDIDIKAN BERKEBUTUHAN KHUSUS

Oleh : Ibnu Syamsi*)

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk memaparsajikan mengenai inklusi dan inovasi pendidikan berkebutuhan khusus. Dalam tulisan ini digambarkan inovasi dalam menginklusi pendidikan berkebutuhan khusus. Pengembangan inovasi pendidikan berkebutuhan khusus, dilakukan dengan cara mengembangkan model-model, yaitu: model RDD (*Research-Development-Diffusion* atau Penelitian-Pengembangan-Difusi), model PS (*Problem Solving* atau Pemecahan Masalah), dan model SI (*Social Interaction* atau Interaksi Sosial).

Kata kunci : inklusi, inovasi, berkebutuhan.

Pendahuluan

UNESCO (1995) mencanangkan pernyataan Salamanca tahun 1994, yaitu : menuntut semua negara untuk mengadopsi prinsip pendidikan inklusi ke dalam perundang-undangan atau kebijakan pemerintah, untuk menerima semua anak di sekolah reguler kecuali bila ada alasan yang mendesak untuk melakukan sebaliknya dan untuk memberi prioritas kebijakan dan anggaran tertinggi untuk meningkatkan sistem pendidikan nasional sehingga memenuhi kebutuhan semua anak tanpa memandang perbedaan atau kesulitan individualnya. Salah satu negara yang ikut mengadopsi ini adalah negara republik Indonesia, sehingga saat ini pemerintah sedang mengadakan penyesuaian-penyesuaian dalam bentuk praktek dan teori-teori yang ada dalam pendidikan inklusi. Undang-undang ini mengharuskan anak berkebutuhan khusus diinklusi ke dalam sekolah-sekolah umum, dan dilayani sesuai dengan kebutuhan khusus yang dialami oleh anak-anak ini. Oleh karena itu, dibutuhkan ahli yang benar-benar profesional yang sesuai dengan kebutuhan khusus yang dimiliki oleh anak-anak, sehingga mereka dapat tertangani oleh para ahli di sekolah inklusi.

Pendekatan definisi terhadap suatu masalah adalah yang paling umum dalam tradisi akademik. Penjelasan tentang apa yang kita ketengahkan itu penting sehingga si pengirim dan penerima pesan dapat memiliki titik awal yang sama.

*) *Dosen Jurusan PLB FIP UNY*

Dalam artikel ini interpretasi tentang inovasi berikut ini adalah sebagai berikut: Inovasi adalah perubahan yang direncanakan, yang bertujuan untuk memperbaiki praktek-praktek. Ibrahim (1988) mengatakan inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Hal yang baru itu dapat berupa hasil invensi atau diskoveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah. Dalam hal ini masalah yang sedang dihadapi adalah pendidikan inklusi, khususnya untuk pendidikan inklusi anak berkebutuhan khusus. Inovasi untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus adalah mencari perkembangan yang dapat menggali potensi yang ada pada anak berkebutuhan khusus.

Ada sejumlah kecemasan yang muncul manakala membahas penerapan inovasi untuk pendidikan berkebutuhan khusus. Harus diakui bahwa pembahasan penerapan inovasi untuk pendidikan berkebutuhan khusus merupakan masalah yang cukup kompleks, baik dipandang secara *top-down*, *bottom-up* maupun *interaksionis*. Selanjutnya, hal itu dapat mengarahkan pada suatu asumsi bahwa pendidikan berkebutuhan khusus yang ada pada saat ini dapat dipandang belum inovatif, bahkan akhirnya bermuara pada peran guru yang tidak inovatif. Alasannya, model kebijakan *top-down* yang menjadi penyebab ketidakinovatifan guru dalam pembelajaran di sekolah. Atau kegagalan komunikasi dan interaksi antara *grass root* dengan para pembuat keputusan, sehingga suatu inovasi menjadi gagal dalam pelaksanaannya. Bahkan bisa jadi kegagalan itu akibat penilaian yang tidak berimbang antara data *feed back* dan *feed power*. Akibatnya hal tersebut menjadi masalah yang terus diperdebatkan.

Terlepas dari kecemasan untuk dijadikan masalah yang diperdebatkan, strategi inklusi guru dalam keinovasian pendidikan berkebutuhan khusus adalah topik yang akan dipaparsajikan dalam makalah ini. Salah satu fokusnya adalah bagaimana inklusi dan inovasi diimplementasi dalam pendidikan berkebutuhan khusus ? Artinya, guru dapat mengimplementasikan suatu strategi pembelajaran inklusi yang inovatif apabila guru itu memiliki strategi yang dipandang cocok serta keberanian dalam berinovasi.

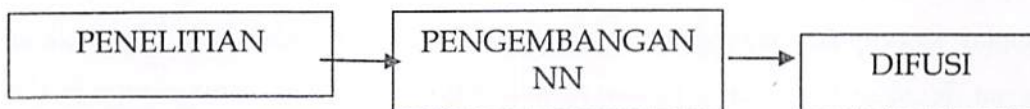
Inovasi, menurut Rogers (1983),*is an idea, practice, or object perceived as new by an individual or other unit of adoption.* Maksudnya adalah suatu gagasan, perilaku atau sesuatu yang dipandang baru, baik itu oleh seseorang maupun kelompok. Sedangkan implementasi suatu inovasi dapat disetarakan dengan difusi inovasi atau *diffusion of innovation. Diffusion of innovation is the process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system* (Rogers, 1983). Jadi, itu berkaitan dengan bagaimana suatu inovasi dikomunikasikan pada suatu sistem sosial atau masyarakat. Dalam hal ini, difokuskan kepada bagaimana guru mengimplementasikan strategi pembelajaran yang dipandang inovatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, suatu perubahan dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal apabila guru melakukan suatu inovasi.

Pembahasan

Dalam artikel ini, strategi-strategi inovasi karya-karya Ronald Havelock (1978) akan dipergunakan sebagai referensi utama untuk pendekatan ketiga terhadap inovasi ini. Yang dimaksud dengan strategi inovasi adalah pendekatan-pendekatan atau metode-metode yang digunakan untuk mengimplementasikan sebuah ide yang inovatif. Istilah strategi dan metode digunakan secara sinonim. Menjelang diselenggarakannya sebuah konferensi besar untuk membahas berbagai inovasi, Havelock (1978) diminta untuk meneliti berbagai inovasi yang pernah diimplementasikan untuk melihat apakah dia dapat menemukan pola-pola pemilihan strategi. Dia juga meneliti apakah ada yang digunakan lebih sering daripada yang lainnya. Havelock meneliti sejumlah besar laporan dan menemukan bahwa terdapat tiga pendekatan yang digunakan berulang kali, dalam format yang cenderung sama: Model RDD (Research–Development–Diffusion atau Penelitian–Pengembangan–Difusi); Model PS (Problem Solving atau Pemecahan Masalah); Model SI (Social Interaction atau Interaksi Sosial); Model Penelitian–Pengembangan–Difusi atau RDD adalah singkatan dari istilah Research–Development–Diffusion (Penelitian–Pengembangan dan Difusi). Istilah ini sering

ditemukan dalam literatur, sekali pun bahasa apa pun yang digunakannya. Untuk alasan ini kita akan menggunakan singkatan RDD.

Model Penelitian–Pengembangan–Difusi (Model PPD)



Lima asumsi Model (Havelock, 1978) tersebut didasarkan atas sejumlah asumsi yang penting untuk dipahami agar dapat mengevaluasinya secara kritis. Kita akan menelaah lima dari asumsi-asumsi ini. Asumsi pertama adalah bahwa proses inovasi memiliki *urutan yang rasional*. Ini berarti bahwa inovasi dipandang sebagai mengikuti urutan logis dengan fase-fase yang didefinisikan secara jelas, sebagaimana ditunjukkan pada kotak-kotak dalam gambar di atas. Jadi, urutan terjadinya hal-hal ini bukan suatu kebetulan. Menurut model ini, semua inovasi diawali dengan penelitian dasar dan dilanjutkan dengan penelitian terapan. Penelitian dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan baru (tuntutan akan orisinalitasnya), tanpa mempedulikan nilai hasilnya. Penelitian lanjutan dilakukan berdasarkan hasil-hasil ini, tetapi sekarang dengan memperhatikan penerapan hasil-hasil penelitian itu. Jadi, penelitian ini mungkin akan memberikan hasil yang dapat mengarah pada praktek-praktek baru atau mempengaruhi praktek-praktek lama.

Kritik terhadap model RDD, (Havelock, 1978) titik kuat dari strategi ini adalah pendekatannya yang ilmiah, sistematis dan konsisten terhadap inovasi. Model ini sudah secara seksama diuji, dipertimbangkan dan telah digunakan dalam banyak bidang. Terdapat sejumlah besar pengalaman dan banyak dokumentasi tertulis yang dapat kita pergunakan sebagai bahan banding. Model tersebut dapat menjadi titik awal untuk melakukan pendekatan terhadap bidang ini. Model itu mungkin dapat membantu kita dalam menyusun dan merencanakan inovasi.

Beragam-macam fase model RDD (Havelock, 1978) ini mengungkapkan perubahan dalam strategi yang didasarkan atas logika dan rasionalitas. Akan tetapi, ini dapat juga dipandang sebagai salah satu aspek kelemahan model ini,

karena ini bukan satu-satunya persepsi tentang realitas. Di dalam pendekatan teori inovasi, dikatakan bahwa asumsi tentang rasionalitas itu mengandung keterbatasan yang kuat. Dalam prakteknya, ini berarti bahwa strategi tersebut tidak cocok untuk bidang-bidang di mana kekuatan-kekuatan yang irrasional sangat mendominasi. Mungkin ada orang yang bertanya, sejauh manakah kekuatan-kekuatan irrasional itu mendominasi bidang pendidikan berkebutuhan khusus, TK atau sekolah. Ini tidak mungkin diukur, tetapi mungkin ada alasan untuk berasumsi bahwa keyakinan manusia yang rasional itu tidak selalu valid.

Kelemahan lain dari strategi (Havelock, 1978) ini adalah persyaratan tentang harus adanya pengguna pasif. Jika kita adalah pendukung falsafah orang yang memakai sepatu adalah yang paling tahu bagian mana yang menyakitkan, maka penggunaan pendekatan RDD secara murni tidak akan memadai. Model itu akan bertubrukan dengan falsafah ini karena model itu didasarkan atas pandangan bahwa guru anak berkebutuhan khusus merupakan pihak yang paling mampu berkomentar tentang bagian mana yang paling menyakitkan dan juga paling mampu mencocokkan sepatu itu. Pandangan ini akan tergantung pada kadar keyakinan orang pada keahliannya. Ini seyogyanya dibandingkan pula dengan tingkatan keyakinan orang akan proses yang demokratis di mana pengguna sendiri yang merumuskan kebutuhannya. Kemudian, sudut pandang yang telah dipilih itu akan membentuk latar belakang sikap terhadap perubahan atau inovasi. Evaluasi tentang aspek-aspek yang kuat dan lemah dari inovasi akan juga dipengaruhi oleh keyakinan politik, pandangan moral/etika dan pengetahuan profesional.

Aspek lain, yang dipandang sebagai persyaratan penting bagi strategi inovasi (Havelock, 1978) adalah bahwa inovasi membutuhkan sumber ekonomi dalam skala besar dan dibangun atas dasar analisis keuntungan pembiayaan. Jika kita membayangkan model yang digunakan di lembaga TK dan sekolah dalam bentuk aslinya, kita akan segera menyadari bahwa lembaga ini kekurangan persyaratan fundamental. Kekurangan kesempatan untuk memperoleh dan menghemat dana yang dapat digunakan untuk penelitian adalah karakteristiknya. Ini mungkin merupakan satu alasan mengapa sistem sekolah adalah salah satu sektor yang mempunyai anggaran penelitian dan pengembangan terkecil. Selain

itu, sistem persekolahan tidak memiliki mekanisme “pemasaran” yang berfungsi dengan baik. Model RDD lebih mudah dicontoh dalam versi yang dimodifikasi. Penelitian dilakukan dalam sebagian besar bidang profesi ini. Pengguna ide-ide dan produk-produk yang dihasilkannya mungkin adalah para pegawai institusi pendidikan, administrasi publik, dan kelompok-kelompok profesional lainnya. Ide inovatif itu disebarluaskan melalui orang-orang ini dan menghasilkan perubahan dalam praktekpraktek.

Sebagaimana halnya strategi inovasi sebelumnya, strategi ini juga didasarkan atas sejumlah asumsi. Model PS (Havelock, 1978) didasarkan atas pandangan bahwa semua inovasi bermula dari kebutuhan yang dirasakan. Penggunalah yang menentukan kebutuhannya, bukan para ahli, politisi atau peneliti. Kebutuhan yang dirasakan itu biasanya tidak tepat dan tidak spesifik, tetapi lebih berupa perasaan bahwa ada sesuatu yang tidak benar. Agar dapat melakukan sesuatu terhadap hal yang belum jelas itu, maka hal itu harus diperjelas. Oleh karena itu, fase berikutnya adalah diagnosis masalah. Berdasarkan atas persepsi kebutuhan akan perubahan yang belum jelas itu, kita mencoba mendefinisikan dan mendeskripsikan masalahnya. Langkah berikutnya dalam proses perubahan itu adalah mencari pengalaman, ide-ide, informasi dan pengetahuan yang relevan dengan permasalahan. Berdasarkan diagnosis dan pencarian itu, kita harus memperoleh solusi yang dapat diimplementasikan. Kritik dan perluasan model sebagaimana terlihat jelas dari gambaran di atas, ini merupakan strategi yang sangat berbeda dari strategi RDD. Ini dapat dipandang sebagai model yang senantiasa memperbaharui dirinya sendiri, yang bekerja di dalam sistem konsumen. Para pengguna sendirilah yang mengendalikan proses berdasarkan persepsinya tentang kebutuhan akan perubahan. Mereka juga yang “memanen” pengalaman dan menilai apakah “produk”

Model RDD kemungkinan lebih disukai (Hevalock, 1978) di dalam kebudayaan yang sangat dipengaruhi oleh model kontrol politik otoriter. Hal yang sama berlaku untuk kebudayaan di mana kaum elit memiliki posisi yang kuat. Di pihak lain, model PS akan disukai di dalam budaya demokrasi dan di masyarakat yang didominasi oleh desentralisasi. Jika kita menelaah sistem pendidikan

Norwegia selama periode tahun 1950 hingga sekarang, perubahannya akan tampak jelas sehubungan dengan strategi yang diterapkan. Selama implementasi pembaharuan sekolah pada tahun 1960-70-an, orang lebih loyal pada model RDD. Setelah akhir tahun 1960-an dan awal tahun 1970-an keyakinan mulai tumbuh terhadap sumber-sumber yang ada di dalam diri individu untuk memecahkan masalahnya sendiri tanpa pengaruh dari penguasa. Proyek pengembangan sekolah yang diimplementasikan selama dua dekade terakhir ini telah sangat didominasi oleh model PS. Kita juga dapat menemukan contoh-contoh tentang inovasi yang berorientasi pada pengguna dalam bidang-bidang pendidikan yang relevan lainnya, di mana siswa dan guru sebagai konsumen utamanya. Banyak dari metodologi yang telah dipergunakan dalam bidang keahlian pendidikan didasarkan atas sumber daya yang ada di dalam diri individu dan atas apa yang dipandang penting oleh kelompok siswa. Contohnya adalah berbagai metode pengajaran, prinsip kerja sekolah dan pendidikan berdasarkan lingkungan terdekat. Kita juga melihat sikap dasar yang sama dalam bidang konseling dan terapi. Dalam kaitan ini, model konseling dan terapi juga telah dikembangkan sesuai dengan model PS. Banyak di antara pengembangan sekolah dan kurikulum yang dilakukan di Norwegia juga tampaknya dipengaruhi oleh model PS.

Akan tetapi, model yang berorientasi pada pengguna mungkin terlalu sempit. Ini merupakan kekurangan dari strategi ini yang sering disorot. Suatu model untuk perubahan, yang hanya beroperasi di dalam satu sistem atau organisasi, dapat dengan mudah berubah menjadi suatu cara untuk mempertahankan status quo, tidak mengarah pada perkembangan dan perubahan dalam bidang tertentu. Pengalaman menunjukkan bahwa jauh lebih sulit untuk mengkritik bidang atau permasalahan sendiri bila kita berada di dalamnya dibanding bila kita berada di luarnya. Dalam inovasi yang didasarkan atas strategi PS, hanya mereka yang ikut serta dalam perubahan dalam praktek itu yang mendapatkan manfaatnya. Jadi, keuntungan untuk diri sendiri merupakan hal yang sentral dalam strategi untuk perubahan ini.

Kita dapat membayangkan bahwa daerah dengan sistem pendidikan yang sudah berkembang baik akan dapat berkembang lebih baik lagi jika model PS

dipergunakan. Dengan demikian, layanan pendidikan di daerah ini akan semakin berbeda dengan layanan pendidikan di daerah-daerah lain. Kota yang kaya mungkin akan semakin jauh dari kota yang lebih miskin, dan perbedaan antara daerah perkotaan dan daerah pedesaan akan semakin besar. Kedua daerah ini mungkin akan menciptakan sistem persekolahan yang sepenuhnya didasarkan pengalaman dan kondisi setempat. Tujuan politik untuk memperkecil perbedaan antara daerah-daerah mungkin akan gagal atau memakan waktu lebih lama jika pembaharuan negara tidak digunakan sebagai dasar untuk strategi perubahan, (Havelock, 1978).

Namun, selama lima tahun terakhir ini, kita telah menyaksikan adanya contoh-contoh yang jelas menunjukkan bahwa praktek egaliter ini sedang mengalami perubahan di TK dan sekolah-sekolah. Jumlah investasi yang signifikan dalam kekuatan pasar swasta dapat diamati di mana penekanan pada kaum elit tampaknya menjadi metode atau konsekuensinya. Untuk sistem pendidikan, ini dapat berimplikasi bahwa tiap sekolah dipilih dan ditelaah berdasarkan siswanya yang memiliki nilai terbaik. Investigasi akhirakhir ini terhadap pendidikan tinggi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang besar dalam strategi penerimaan bagi penyandang cacat. Pemerintah mengusulkan penurunan batas usia masuk sekolah menjadi umur 6 tahun. Ini menyebabkan wajib belajar menjadi 10 tahun di Norwegia, (Havelock, 1978).

Perenungan seputar pertanyaan hipotetik: bagaimanakah wujud sistem pendidikan itu, menunjukkan bahwa model PS dapat sangat aplikabel untuk mencapai perbaikan di satu daerah, sekolah, TK atau jurusan. Tetapi, contoh-contoh juga menunjukkan bahwa praktek perubahan yang melibatkan kelompok yang lebih besar seperti kota, kabupaten dan organisasi besar akan memerlukan strategi yang dikendalikan dari pusat dan melalui keputusan politik. Ini diperlukan untuk mencegah efek perubahan yang merugikan karena prioritas ekonomi setempat.

Berdasarkan kritik terhadap strategi PS, model dilengkapi dengan konsultan eksternal atau konsultan proses. Konsultan tersebut dipandang sebagai pembantu dari luar, artinya bahwa dia tidak termasuk kelompok pengguna.

Konsultan ini sering kali adalah orang yang berpengalaman dengan inovasi serupa di organisasi lain. Konsultan baru digunakan pada fase ketiga (fase pengumpulan informasi dan ide-ide), yang membantu menyediakan literatur yang relevan dan mengadakan kontak dengan proyek lain yang sedang berjalan. Namun setelah beberapa lama, menggunakan konsultan eksternal menjadi suatu hal yang biasa pada tahap proses di mana kebutuhan yang belum jelas harus dibuat menjadi spesifik dan dibatasi. Di samping itu, konsultan dapat membantu memberikan saran untuk solusi. Meskipun perluasan ini dilakukan, harus ditekankan bahwa tujuannya adalah untuk memberdayakan kelompok pengguna. Konsultan eksternal tidak memiliki otoritas untuk mengambil keputusan dan terutama harus membantu pengguna dalam memperoleh informasi, memberikan saran dan ikut serta dalam dialog atas nama pengguna. Menurut pendapat kami, terdapat juga kaitan yang lemah antara saran untuk solusi dengan implementasi.

Mungkin, model PS sebaiknya diperluas, di mana kita memfokuskan pada pemilihan dan/atau penghapusan solusi alternatif. Pandangan ini didasarkan atas asumsi bahwa hal ini merupakan bagian yang penting dari pengembangan "kepemilikan" pengguna inovasi, di mana partisipasi dalam proses pengambilan keputusan adalah sentralnya. Ini berarti bahwa konsultan harus tetap bersikap low profile. Campur tangan atau pengaruh orang luar mungkin tidak baik bila kita sedang memutuskan apa yang kita inginkan dan langkah-langkah apa yang harus kita ambil. Banyak penasihat psikologi/pendidikan yang mendukung pendapat ini. Di dalam tradisi psikologi humanistik, pentingnya pilihan bebas bagi orang-orang juga ditekankan. Model ini mungkin juga akan lebih baik jika diperluas dengan fase 6 di mana kita mengevaluasi proses dan hasilnya. Ini akan meningkatkan efek belajarnya sehingga berfungsi sebagai bagian dari kualifikasi internal.

Proses memiliki peluang besar untuk diimplementasikan. Kepemilikan berimplikasi bahwa pengguna memandang perubahan sebagai solusinya, bahwa ia percaya terhadap perubahan itu dan meyakini akan membawa perubahan dan karenanya ia merasa bertanggung jawab untuk menjamin implementasinya. Tanpa kepemilikan ide inovasi akan sering menghadapi penolakan, diabaikan atau disabotase. Partisipasi pengguna, yang dimaksudkan untuk mengembangkan rasa

kepemilikan, dapat juga didasari oleh nilai-nilai sosial demokratik berupa kesetaraan dan pengambilan keputusan bersama. Kepemilikan paling baik dikembangkan melalui pengambilan keputusan bersama dan partisipasi aktif.

Pengetahuan tentang penetapan kepemilikan berimplikasi adanya potensi besar untuk penyalahgunaan dan manipulasi. Dilemanya adalah bahwa tidak selalu perubahan faktual itu sendiri yang menyebabkan dijalankannya praktek-praktek baru atau yang lebih baik. Para pengguna juga merupakan bagian dari proses inovasi itu. Kenyataan bahwa mereka diminta, diperkenankan untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya, dan dapat memberikan saran, dan bahwa masukannya itu didengar, ini berarti bahwa peluang untuk perubahan dan difusi itu meningkat secara drastis. Dengan kata lain, perasaan menjadi bagian yang berpengaruh itu dipersepsi sebagai demikian pentingnya sehingga apa yang diimplementasikan kadang-kadang tampak kurang menarik lagi. Dalam hubungannya dengan pendidikan berkebutuhan khusus, "tuntutan" untuk mendapatkan bagian/pengaruh yang sesungguhnya untuk menciptakan rasa kepemilikan inovasi itu akan sangat sulit atau bahkan mungkin mustahil dicapai. Ini terkait dengan kenyataan bahwa banyak penggunanya adalah penyandang cacat yang tidak mampu merumuskan atau menyatakan kebutuhannya sendiri dengan jelas. Oleh karena itu, guru anak berkebutuhan khusus sering kali harus menentukan dan mendefinisikan apa yang mereka yakini sebagai kebutuhan untuk perubahan bagi para pengguna ini. Dalam kasus lain, guru anak berkebutuhan khusus harus mengandalkan pihak lain (misalnya orang tua/kelompok layanan, peneliti dan literatur) untuk mendapatkan persepsi mereka tentang kebutuhan penyandang cacat. Ini berarti bahwa dalam inovasi yang terkait dengan pendidikan kebutuhab khusus, orang bebas menggunakan persepsi pihak lain sebagai titik awal, dan persepsi tersebut dipergunakan sebagai dasar usahanya untuk memperbaiki kondisi bagi penyandang cacat. Jadi, tingkat kerjasama yang dapat ditunjukkan oleh penyandang cacat dengan mempengaruhi, berpartisipasi dan memiliki rasa memiliki menjadi terbatas. Masalah yang sama akan dialami oleh kelompok sasaran lainnya yang bekerja dengan siswa dan yang tergantung pada pihak ketiga untuk menyatakan kebutuhannya, (Havelock, 1978).

Perkembangan kepemilikan tampaknya hanya memungkinkan dalam proses inovasi pada kelompok pengguna yang relatif kecil di dalam sistem atau organisasi yang terbatas. Ini berarti bahwa penetapan rasa kepemilikan yang kuat terhadap ide inovasi melalui kegiatan mempengaruhi dan partisipasi yang sesungguhnya dari semua penyandang cacat di seluruh negeri, misalnya, menjadi tidak memungkinkan. Kepemilikan atas inovasi pembaharuan itu pada kenyataannya tidak memungkinkan karena terbatasnya akses yang dimiliki guru pendidikan berkebutuhan khusus ke saluran komunikasi masa. Pengembangan kepemilikan itu menjadi lebih rumit jika tidak ada informasi yang cukup tentang tujuan inovasi, kemajuannya, konsekuensinya dan tidak dipenuhinya persyaratan sumber-sumber yang dibutuhkan. Oleh karena itu, kurangnya perkembangan kepemilikan merupakan salah satu penyebab lambatnya keterwujudan inovasi yang diprakarsai oleh negara. Dalam kasus seperti ini, perlu ada variasi dan re-definisi yang sesuai dengan keadaan setempat. Kepemilikan bukan kekuatan yang tetap. Selalu ada variasi dalam tingkatan kepemilikan. Terdapat sedikit atau tidak ada informasi tentang seberapa kuat tingkat kepemilikan itu seharusnya agar perubahan dalam praktek kebiasaan itu dapat bertahan lebih lama dan ekstensif. Pengalaman menunjukkan bahwa sangat penting bagi rasa kepemilikan dikembangkan lebih dini dan berlangsung sepanjang proses inovasi. Pengetahuan, keterampilan dan refleksi tentang kepemilikan harus dipandang sebagai bidang penting untuk dikonsentrasikan, (Havelock, 1978).

Model interaksi sosial, (Havelock, 1978) adalah model inovasi yang agak berbeda dibanding dua model lainnya. Pertama dan utama ini adalah model yang menjelaskan difusi inovasi, tetapi di samping itu juga dapat dipandang sebagai strategi inovasi. Seperti pada model-model lain atau penyederhanaan realitas, model SI ini juga didasarkan pada sejumlah asumsi. Salah satu asumsi dasarnya adalah bahwa setiap orang merupakan anggota satu jaringan sosial atau lebih. Seorang guru anak berkebutuhan khusus mungkin termasuk anggota jaringan yang berupa kelompok guru atau kelompok personel lainnya. Kemungkinan besar dia juga termasuk sejumlah jaringan sosial lainnya, misalnya tim olahraga, klub motor, kelompok pengajian dan jemaat gereja atau kelompok memancing.

Kebanyakan dari kita adalah anggota berbagai jaringan yang mempunyai kesamaan minat dan terdapat hubungan saling percaya di antara para anggotanya karena mereka saling mengenal, mengetahui apa yang dapat dilakukan oleh tiap individu dan tahu seberapa besar mereka dapat diandalkan.

Strategi ini juga didasarkan atas asumsi bahwa kedudukan dalam jaringan sosial itu sangat penting. Dalam kelompok mana pun, selalu ada pemimpin formal ataupun informal dengan sejumlah pengikutnya. Setelah dua hingga tiga minggu, seorang guru prasekolah akan dapat mengidentifikasi siapa yang berperan sebagai pemimpin kelompok anak atau kelas. Mereka adalah anak atau murid yang mempunyai wibawa tertinggi, perilaku yang berpengaruh, memiliki daya untuk memberlakukan syarat-syarat atau menentukan aturanaturan. Fenomena sosial yang sama dapat diamati di semua tempat kerja, misalnya di kantor psikologi pendidikan di sekolah. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, pemimpin formal belum tentu orang yang paling menarik dari sudut pandang inovasi. Pemimpin dapat juga hanya salah seorang dari kalangan sesama pegawai. Melalui kekuatan verbalnya, karisma, kebandelan, humor, pengalaman atau caranya mengeluh, asisten TK dapat juga menjadi orang yang paling berpengaruh terhadap orang-orang lain dan terhadap lembaganya.

Tempat dan posisi seseorang di dalam jaringannya (misalnya pemimpin, mitra kerja, dll.) merupakan indikasi yang baik tentang apakah dia akan dapat memasukkan ide-ide baru ke dalam jaringannya dan berpartisipasi dalam difusi. Setidaknya semakin sentral posisi seseorang, semakin besar kesempatan orang itu untuk mempengaruhi. Beberapa peneliti telah mencoba mengklasifikasikan orang-orang menurut sikapnya terhadap inovasi, seperti "inovator", "pengikut", dan "orang yang lamban". Ada juga yang mengatakan, bahwa pelopor selalu mempunyai kesempatan untuk menang dan tidak mempunyai kemungkinan untuk kalah, sedangkan pengikut selalu memiliki kemungkinan untuk kalah dan tidak mempunyai kesempatan untuk menang. Calon pengikut, selama masa mereka merenungkan apakah akan berpartisipasi atau tidak, akan menemukan sesuatu yang lebih diyakininya. Alasan mengapa model SI sejauh tertentu difokuskan pada bagaimana berbagai peran dikembangkan, dipelihara dan saling

mempengaruhi, adalah bahwa model ini dipandang sebagai dapat menentukan siapa yang menjadi tertarik atau yang pertama membeli produk inovatif itu. Jika kita dapat mempengaruhi pimpinan dan orang-orang kunci, maka peluang untuk difusi di dalam sistem itu lebih besar daripada jika kita mulai dengan mempengaruhi beberapa orang yang lewat. Ini merupakan asumsi dasar yang ketiga dari model SI, yaitu bahwa kontak informal itu penting jika kita menginginkan ide-ide inovatif itu mengakibatkan perubahan dalam praktek-praktek yang ada. Informasi dan komunikasi sangat penting. Kita tidak hanya terpengaruh oleh informasi yang kita terima dalam bentuk memo dan laporan dari bagian dan kantor sekolah, tetapi juga oleh informasi dari orang-orang yang kita percaya, kita kenal baik dan memiliki kontak rutin.

Misalnya, guru di sekolah lanjutan atas telah melakukan proyek pengajaran selama enam bulan. Siswa dan guru dibagi menjadi tim-tim menurut kelas dan mata pelajaran. Tema umum proyek itu adalah: pekerjaan di daerah X. Siswa dan guru memandang hasilnya baik dan metode mengajarnya sangat menarik sehingga mereka ingin melanjutkannya hingga akhir tahun ajaran. Enam bulan terakhir digunakan untuk merencanakan proyek kecil di bawah arahan sekolah. Mereka melakukan ini berdasarkan ide-ide dan data yang dikumpulkan tentang keinginan-keinginan untuk masa depan dan kebutuhan akan pekerjaan di kalangan remaja di masyarakat. Permohonan sumber daya tambahan diajukan kepada dewan kota.

Satu guru di sekolah tersebut adalah anggota klub olahraga Y. Begitu juga salah seorang anggota dewan kota. Guru menggambarkan secara antusias pengalaman dan rencana sekolah ketika berlatih di klub tersebut dan anggota dewan kota itu mendengarkannya. Dia merasa bahwa proyek pengembangan sekolah itu menarik dan mengilhaminya. Permohonan sumber daya tambahan itu dikabulkan karena "olahragawan" dari dewan Sekolah Lanjutan Atas Tim olahraga

Asumsi terakhir yang akan kita telaah adalah bahwa difusi inovasi mengikuti kurva S. Kemajuannya lambat pada fase awal, tetapi diikuti dengan fase difusi yang sangat cepat. Kurvanya terus meningkat selama beberapa lama,

tetapi pada kecepatan yang lebih lambat. Selama fase inilah orang yang lambat bergabung dengan inovasi. Kurva difusi kemudian secara bertahap menjadi datar. Pada umumnya kita dapat mengatakan bahwa model SI didasarkan atas informasi yang memiliki daya untuk memperbaharui diri, dan bahwa “individu adalah ujung tombak dalam proses inovasi—meskipun tidak demikian—sehingga sistem sosial individu itu menjadi tidak penting”. Strategi ini juga menuntut agar pengetahuan baru, yang ditransfer melalui kontak pribadi, disebarluaskan untuk menguji dan mengevaluasi ide inovatif itu.

Namun, kita tidak tahu pasti sejauh manakah kontak itu harus didominasi oleh kedekatan hubungan di kalangan individu-individu. Penelitian di Amerika menemukan (Havelock, 1978) bahwa sekolah-sekolah sangat jarang mengikuti sekolah perintis yang tetangganya. Di pihak lain, sekolah yang menciptakan ide baru itu sering dikunjungi oleh guru-guru dari negara bagian lain. Fenomena ini disebut efek mercu suar. Anehnya adalah bahwa mereka yang jauh yang lebih sering memulai proyek serupa di sekolahnya, bukan mereka yang bertetangga dengan perintis inovasi. Penjelasan yang diberikan terkait dengan hakikat psikologi dan komunikasi. Sekolah tetangga merasa bahwa mereka hanya dapat memperoleh sedikit prestise karena sekolah perintis telah mendapatkan semua perhatian. Jika sekolah tetangga harus memulai proyek yang serupa, mereka takut dianggap sebagai “peniru”. Penjelasan lainnya adalah bahwa orang yang tinggal jauh dari “tempat kejadian”, harus berjalan jauh sehingga dapat membawa pulang lebih banyak ide. Satu faktor yang sudah disebutkan adalah bahwa difusi sering kali tidak dilaksanakan di dalam sistem selain dari sistem yang memerlukan perbaikan dalam prakteknya. Untuk meraih keberhasilan dalam difusi inovasi, penting untuk merencanakan fase difusi ini juga. Secara sederhana, tampaknya kita dapat mengendalikan difusi dengan mengendalikan siapa menemui siapa.

Mereka yang memutuskan untuk ambil bagian dalam proses perubahan, sangat membutuhkan informasi. Inovator harus berusaha memenuhi kebutuhan ini. Mereka juga sangat membutuhkan informasi pada tahap awal setelah mereka memutuskan untuk membeli ide tersebut. Ini terkait dengan kenyataan bahwa perubahan menciptakan ketidakpastian dan rasa tidak aman bagi kebanyakan

orang. Ini juga berhubungan dengan apa yang sudah disebutkan di atas, yaitu bahwa kalkulasi biaya/keuntungan yang dilakukan oleh “pembeli” (mereka yang bergabung dengan inovasi) sebelum mereka memutuskan apakah ide tersebut baik atau buruk. Perhitungan keuntungan/biaya ini juga terkait dengan kenyataan bahwa inovasi jarang menguntungkan semua pihak. Akan selalu ada orang yang mempersepsi inovasi secara lebih positif daripada orang lain. Inovasi sesungguhnya tidak akan menarik bagi mereka yang lamban, karena orang-orang ini tidak akan mengalami keuntungan ataupun kerugian. Semua yang berpartisipasi dalam proses inovasi memiliki kebutuhan untuk mengetahui tujuannya, sasaran dan perencanaan atau strategi yang akan dipergunakan. Demikian pula, informasi tentang keterlibatan orang lain, aspek waktu, penggunaan sumber-sumber dan energi, merupakan faktor penting bagi pandangan mereka terhadap inovasi, baik positif ataupun negatif. Hal-hal yang harus dilakukan atau diubah oleh mereka sendiri dan hal-hal yang mungkin merugikan bagi mereka dalam situasi baru nanti harus juga diperjelas.

Kesimpulan

Dalam berinovasi pendidikan inklusi untuk pendidikan berkebutuhan khusus perlu memperhatikan dan menimbang-nimbang tiga model, yaitu : model RDD (penelitian dan pengembangan serta difusi), PS (pemecahan masalah), dan SI (interaksi sosial).

1. Model RDD (*research development diffusion*) adalah sebuah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dengan cara memperkenalkannya melalui masyarakat atau khalayak luas, sehingga inovasi inklusi dalam pendidikan berkebutuhan khusus dapat berjalan secara profesional.
2. Model PS (*problem solving*) adalah sebuah model yang digunakan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan melalui pemecahan masalah yang sedang terjadi di lapangan untuk meningkatkan mutu pekerjaan tersebut secara profesional.

3. Model SI (*social interaction*) adalah sebuah model yang digunakan dalam pekerjaan melalui interaksi sosial, sehingga pekerjaan tersebut dapat teratasi secara profesional.

Daftar Pustaka

- Borg and Gall. 1979. *Educational Research: An Introduction*. New York: Allyn and Bacon Inc.
- Danim, S. 2000. *Metode Penelitian untuk Ilmu-Ilmu Prilaku*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Havelock, RG. 1978. *The Change Agents Guide*), New Jersey: Educational Technology Publication.
- Havelock RG. 1995. *The Change Agent's Guid, second edition*, Educational Technology Publications Englewood Cliffs, New Jersey
- Loreman T, Deppeler J, Harvey D. 2005. *Inclusive Education A practical guide to supporting diversity in the classroom*, Allen & Unwin.
- Moleong, L.J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Rosdakarya, Bandung.
- Rogers, EM. 1983. *Diffusion of Innovation*, The Free Press A Division of Macmillan Publ. Co. Inc. New York.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta Bandung.
- Srinivasan, L. 1979. *Perspective on Nonformal Edult Learning*, terjemahan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Jaya Giri Lembang.
- Sudjana, S HD. 2004. *Pendidikan Nonformal, Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Azas*, Penerbit Falah Production, Bandung.
- Sudjana, S HD. 2005. *Strategi Kegiatan Belajar Mengajar dalam Pendidikan Luar Sekolah*, Penerbit Falah Production, Bandung.
- Sudjana, S HD. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif dalam Pendidikan Non Formal*, Penerbit Falah Production, Bandung.

Sudjana, S HD. 2004. *Manajemen Program Pendidikan, untuk Pendidikan Nonformal, dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Falah Production, Bandung.

Trisnamansyah, S. 1986. *Pengantar Pendidikan Luar Sekolah*, Karunia Universitas Terbuka, Jakarta.