

RUANG LINGKUP INOVASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH**Arief Rahman¹, Zulkifli², Juanda³**¹Fakultas Pertanian Universitas Malikussaleh²Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh³Politeknik Negeri LhokseumaweEmail¹: arief.rahman@unimal.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan inovasi pendidikan karakter di sekolah dengan tujuan untuk menemukan model inovasi pendidikan karakter. Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian literatur. Data diambil dari beberapa artikel, jurnal, dan buku. Berdasarkan hasil analisis, inovasi pendidikan karakter di sekolah dapat dibagi ke dalam tiga lingkup yakni: 1) inovasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran; 2) inovasi pendidikan karakter dalam lingkup organisasi sekolah 3) inovasi pendidikan karakter dalam hubungan masyarakat. Rancangan inovasi pendidikan ini untuk digunakan sebagai referensi inovasi pembelajaran karakter dan tata kelola sekolah.

Kata kunci: inovasi, pendidikan karakter

Abstract

This study focuses on developing a character education innovation model in schools with the aims to find a character education innovation model. Writing this article using literature research methods. The data is taken from several articles, journals, and books. Based on the analysis, character education innovation in schools can be divided into three areas, namely: 1) character education innovation in the learning process; 2) character education innovation within the scope of school organization 3) character education innovation in public relations. This educational innovation design is to be used as a reference for character learning innovation and school governance.

Keywords: innovation, character education

PENDAHULUAN

Dewasa dunia pendidikan menghadapi sejumlah permasalahan terutama yang berhubungan adalah produktivitas dan efisiensi. Efisiensi berarti keseimbangan antara sumber daya yang diinvestasikan dan hasil kinerja dan kesetaraan siswa yang dicapai. Selama beberapa dekade terakhir, semakin banyak sumber daya diinvestasikan dalam pendidikan. Melihat hanya pendidikan sekolah, rata-rata pengeluaran per siswa di seluruh negara OECD meningkat tidak kurang dari 17% antara tahun 2005 dan 2013 secara konstan (OECD, 2016). Tetapi selama periode yang kurang lebih sama, data *Programme for International Student Assessment* (PISA) dari survei tahun 2003 dan 2012 menunjukkan peningkatan nilai ujian tidak signifikan. Sebaliknya, di sebagian besar negara dengan persentase nilai terbaik telah menurun. Dan, meskipun data PISA menunjukkan beberapa kemajuan dalam ekuitas, masih ada kesenjangan yang besar kesetaraan kesempatan dan hasil pendidikan antara berbagai kelompok sosial (OECD, 2013).

Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) mencatat, peringkat *Programme for International Student Assessment* (PISA) Indonesia berdasarkan survei tahun 2018 berada dalam urutan bawah. PISA sendiri merupakan metode penilaian internasional yang menjadi indikator untuk mengukur kompetensi siswa Indonesia di tingkat global. Untuk nilai kompetensi

Membaca, Indonesia berada dalam peringkat 72 dari 77 negara. Untuk nilai Matematika, berada di peringkat 72 dari 78 negara. Sedangkan nilai Sains berada di peringkat 70 dari 78 negara. Nilai tersebut cenderung stagnan dalam 10 - 15 tahun terakhir (kompas.com).

Masalah produktivitas dan efisiensi dalam pendidikan bahkan nampak lebih kentara ketika pendidikan dibandingkan dengan sektor kebijakan publik lainnya, yang telah merealisasikannya peningkatan produktivitas yang lebih besar dalam beberapa dekade terakhir. Di sektor-sektor seperti kesehatan, teknologi telah menjadi yang utama pendorong peningkatan produktivitas dan efisiensi dengan hasil yang jauh lebih baik bahkan jika biaya juga naik. Banyak pengamat bertanya-tanya mengapa kemajuan besar dalam teknologi tidak membawa perbaikan serupa dalam pendidikan. Pemerintah telah banyak berinvestasi dalam mendatangkan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi (TIK), ke sekolah. Tetapi sebagai analisis data PISA akan menunjukkan, peningkatan ketersediaan dan penggunaan komputer di sekolah belum dapat dilakukan dengan peningkatan hasil pembelajaran di Indonesia.

Sejatinya kemajuan teknologi informasi memiliki dampak besar pada kehidupan suatu masyarakat, bangsa dan negara baik positif maupun negatif. Kemajuan tersebut mendorong inovasi dalam pelbagai bidang kehidupan. Kapasitas inovatif dari teknologi sangat ditentukan oleh tingkat keterampilan digital masyarakat. Tidak heran jika ada korelasi yang sangat kuat antara pendidikan dan keterampilan serta penyerapan dan penggunaan teknologi digital di berbagai bidang kehidupan. Karenanya peran pendidikan dan keterampilan dalam mempromosikan inovasi sangat penting.

Inovasi adalah komponen penting dari kemajuan pembangunan pendidikan suatu bangsa. Inovasi pendidikan karakter di sekolah sangat penting, mengingat pemikiran dan tindakan generasi muda dibentuk oleh sistem pendidikan saat ini di mana kelak mereka menjadi pemimpin yang bertanggung jawab untuk kemajuan bangsa Indonesia di masa depan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa nilai moral dan karakter yang dipegang anak-anak dan remaja dipengaruhi oleh interaksi di sekolah. Karakter moral anak dapat diubah atau dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan orang lain di luar keluarga (Borba, 2002, Berkowitz, 1997). Pengaruh teman sebaya dan sekolah, misalnya, juga telah diakui secara luas (Borba, 2002). Seperti yang dinyatakan Durkheim: *“Contrary to the all too popular notion that moral education falls chiefly within the jurisdiction of the family, I judge that the task of the school in the moral development of the child can and should be of the greatest importance. (Emile Durkheim, 1961:18-19).*

Karenanya untuk mengejar ketertinggalan praksis pendidikan karakter, maka sekolah harus memperbarui proses dan pendekatan lama dan memperkenalkan praktik yang lebih inovatif. Hal ini untuk mempersiapkan siswa untuk sebagai generasi penerus bangsa di masa depan.

Menurut Organisasi Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi PBB (bahasa Inggris: *Organisation for Economic Co-operation and Development*, disingkat OECD) terdapat beberapa alasan pentingnya inovasi pendidikan. Pertama, inovasi pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Misalnya, perubahan dalam sistem pendidikan atau metode pengajaran dapat membantu menyesuaikan proses pendidikan. Tren baru dalam pembelajaran yang dipersonalisasi sangat bergantung pada cara baru mengatur sekolah dan penggunaan TIK. Kedua, pendidikan dianggap di sebagian besar negara sebagai sarana untuk meningkatkan kesetaraan dan persamaan. Inovasi dapat membantu meningkatkan kesetaraan dalam akses dan penggunaan pendidikan, sebagai serta pemerataan hasil belajar. Ketiga, lembaga publik sering kali berada di bawah tekanan seperti lembaga bisnis untuk mencapai efisiensi, meminimalkan biaya, dan memaksimalkan keuntungan yang besar. Akhirnya, pendidikan harus tetap relevan dalam menghadapi perubahan sosial ekonomi dan budaya yang cepat di masyarakat (Barrett, 1998:288). Oleh karena itu, sektor pendidikan harus diperkenalkan perubahan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat. Misalnya, sistem pendidikan perlu mengadopsi pengajaran, pembelajaran atau praktik organisasi yang telah diidentifikasi dapat memperkuat inovasi.

Inovasi Pendidikan

Kata “inovasi” berasal dari kata kerja Latin *inovare*, yang artinya memperbaharui. Kata tersebut tetap dipertahankan maknanya hingga saat ini. Inovasi berarti memperbaiki atau mengganti sesuatu, misalnya proses, produk, atau layanan. Inovasi menurut kamus merriam-webster diartikan sebagai ide, metode, atau perangkat baru: kebaruan (*novelty*) atau pengenalan sesuatu yang baru. Dengan demikian inovasi dapat diartikan proses di mana domain, produk, atau layanan diperbarui dan diperbarui dengan menerapkan proses baru, memperkenalkan teknik baru, atau membangun ide-ide sukses untuk menciptakan nilai baru.

Inovasi memiliki dua subkomponen. Pertama, ada ide atau sesuatu yang baru bagi individu atau kelompok tertentu dan, kedua, ada perubahan yang dihasilkan dari adopsi objek atau ide ”(Evans, 1970, hal. 16). Jadi, inovasi membutuhkan tiga langkah utama: ide, implementasi, dan hasil yang dihasilkan dari eksekusi gagasan dan menghasilkan perubahan. Dalam pendidikan, inovasi dapat muncul sebagai teori pedagogik baru, metodologis pendekatan, teknik pengajaran, perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, atau struktur kelembagaan yang bila dilaksanakan menghasilkan perubahan yang signifikan dalam proses belajar mengajar yang mana mengarah pada pembelajaran siswa yang lebih baik. Jadi, inovasi di bidang pendidikan dimaksudkan untuk

dimunculkan produktivitas dan efisiensi pembelajaran dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Serdyukov (2017) semua inovasi pendidikan di sekolah pada akhirnya bermuara pada perubahan kualitatif dan kuantitatif faktor hasil belajar:

1. kualitatif: pengetahuan yang lebih baik, keterampilan yang lebih efektif, kompetensi penting, pengembangan karakter, nilai, disposisi, penempatan kerja yang efektif, dan prestasi kerja; dan
2. kuantitatif: parameter pembelajaran yang ditingkatkan seperti hasil tes, volume informasi yang dipelajari, jumlah keterampilan atau kompetensi yang dikembangkan, pendaftaran perguruan tinggi angka, kinerja siswa yang diukur, retensi, gesekan, tingkat kelulusan, jumlah siswa di kelas, efisiensi biaya, dan waktu.

The European project Creative Classroom (Bocconi, Kamylyis, dan Punie, 2012), mendefinisikan inovasi pendidikan sebagai rangkaian produk, proses, strategi dan pendekatan yang secara signifikan meningkatkan keadaan, menjadi titik acuan. Hal sejalan dengan pendapat Pedrò (2010:12) bahwa inovasi pendidikan adalah “*any dynamic change intended to add value to the educational processes and resulting in measurable outcomes, be that in terms of stakeholder satisfaction or educational performance*”

Vincent dkk (2017) mengartikan inovasi sebagai “implementasi produk baru atau improvisasi (barang atau jasa) atau proses, metode pemasaran baru, atau metode organisasi baru dalam bisnis praktek, organisasi tempat kerja atau hubungan eksternal. Institusi pendidikan seperti sekolah dapat memperkenalkan (1) produk dan layanan baru, seperti silabus baru, buku teks atau sumber daya pendidikan (2) proses baru untuk menyampaikan layanan mereka, seperti layanan e-learning, (3) cara-cara baru dalam menyelenggarakan aktivitasnya, misalnya berkomunikasi dengan siswa dan orang tua melalui teknologi digital, dan (4) teknik pemasaran baru. Praktik baru tersebut merupakan bentuk improvisasi layanan pendidikan. Karenanya kemampuan untuk mengukur inovasi sangat penting untuk peningkatan pendidikan.

Ilomäki dan Lakkala (2018) menyebutkan enam unsur utama sekolah digital yang inovatif: visi sekolah, kepemimpinan, praktik komunitas pengajar, praktik pedagogis, tingkat sekolah praktik pengetahuan dan sumber daya digital. Istiharoh dan Indartono (2018) dalam penelitiannya menyebutkan beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan karakter seperti: metode percakapan, cerita, janji, panutan penyediaan, dan pembiasaan. Selain itu proses penilaiannya dapat menggunakan teknik asesmen proyek, portofolio, observasi, penilaian diri, dan wawancara.

Lingkungan fisik di sekolah berpengaruh sebagai faktor potensial yang mendukung perubahan pendidikan (Sigurðardóttir dan Hjartarson, 2016). Sekolah yang dirancang sebagai

bangunan terbuka dapat mendukung pembelajaran individual dan tim dengan ikatan yang kuat dengan komunitas yang lebih luas. Proses desain kolaboratif yang mengarah ke model progresif sekolah tidak hanya memproyeksikan gedung sekolah yang inovatif, tetapi juga mengarah pada praktik sekolah yang sudah mapan berbeda dari bentuk sekolah yang lebih tradisional. Desain fisik lingkungan belajar sebenarnya dapat mempengaruhi praktik pendidikan dan mendukung perubahan pendidikan.

OECD (2015) mengidentifikasi empat jenis inovasi: inovasi produk: pengenalan barang atau jasa yang baru atau signifikan sesuai dengan karakteristik atau tujuan penggunaan. Misalnya peningkatan spesifikasi teknis, komponen dan bahan, update perangkat lunak, keramahan pengguna atau karakteristik fungsional lainnya. Inovasi proses: implementasi produksi baru atau yang ditingkatkan secara signifikan atau metode pengiriman. Ini termasuk perubahan signifikan dalam teknik, peralatan dan / atau perangkat lunak. Inovasi pemasaran: penerapan metode pemasaran baru yang melibatkan perubahan signifikan dalam desain atau kemasan produk, penempatan produk, promosi produk, atau harga. Inovasi organisasi: penerapan metode organisasi baru dalam praktik bisnis perusahaan, organisasi tempat kerja atau hubungan eksternal.

Su-Chang Chen dkk (2010) dalam penelitiannya menemukan tujuh aspek inovasi organisasi sekolah yakni inovasi kepemimpinan, inovasi administrasi, pembinaan siswa dan inovasi aktivitas, inovasi kurikulum dan pengajaran, inovasi pengembangan keprofesian guru, inovasi aplikasi sumber daya, dan inovasi pembangunan sekolah. Dalam penelitian tersebut cara agar sekolah menghadapi berbagai tantangan, tetap kompetitif dan bertahan di pasar adalah melalui inovasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, fasilitasi inovasi organisasi sekolah saat ini menjadi isu penting.

Dalam buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kemdiknas (2011:14) dijelaskan strategi pendidikan karakter di tingkat sekolah yaitu dengan cara integrasi dalam mata pelajaran, mengembangkan Silabus dan RPP pada kompetensi yang telah ada sesuai dengan nilai yang akan diterapkan, integrasi dalam muatan lokal, dan kegiatan pengembangan diri.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pengembangan diri, penelitian yang dilakukan Arief Rahman (2015) menemukan bahwa kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka berperan besar dalam peningkatan sikap warga negara (karakter). Siswa yang aktif dalam pramuka memiliki karakter yang cukup baik dari segi kesopanan, tanggung jawab, disiplin diri, kepekaan (civic-mindedness), kepekaan (civic-mindedness), open thinking, kompromi, murah hati, loyalitas kepada bangsa dan semua aturan pun cukup baik.

Pendidikan Karakter

Karakter menurut kamus merriam-webster diartikan sebagai “kompleks ciri-ciri mental dan etika yang menandai seseorang, kelompok, atau bangsa. Karakter juga kombinasi kualitas tertentu pada seseorang yang membuatnya berbeda dari yang lain (<https://dictionary.cambridge.org/>). Sedangkan menurut dictionary.com karakter adalah kumpulan ciri dan ciri yang membentuk sifat individu dari seseorang atau benda atau diartikan sebagai kualitas moral atau etika:

Rumusan karakter yang lebih detil dapat dilihat dalam buku Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. (Pusat Kurikulum, 2009:9-10). Dalam buku panduan tersebut disebutkan 18 nilai karakter yang teridentifikasi bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Nilai karakter tersebut adalah:

1. Religius: sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
6. Kreatif: berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri: sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis: cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu: sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan: Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air: cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
12. Menghargai Prestasi: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/Komunikatif: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
14. Cinta Damai: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
15. Gemar Membaca: Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan: sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial: sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung Jawab: sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Tujuan Pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: (1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (3) mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia (Pusat Kurikulum, 2009:9-10).

Model pendidikan karakter itu sendiri memiliki banyak varian. Misalnya mengembangkan kompetensi dan karakter melalui pendidikan berbasis filantropi (Huber dan MaFI, 2013). Proyek Filantropi menekankan pengalaman belajar dan dirancang untuk mempromosikan pembelajaran konsep disiplin ilmu tertentu sekaligus menangani kebutuhan sosial masyarakat sekitar. Dalam Proyek Filantropi, siswa menerima uang untuk didistribusikan ke organisasi nirlaba atau non profit berdasarkan proses proposal kompetitif yang mereka bantu untuk kembangkan dan kelola. Karakteristik proyek ini bersifat nyata bukan simulatif. Siswa terlibat dalam membantu kelompok orang tertentu di komunitas mereka sendiri. Mereka harus membuat pilihan yang sulit dengan mengalokasikan sumber daya dana yang terbatas ke beberapa agensi nirlaba tersebut dan mengatakan 'tidak' ke agensi lain dan menyatakannya secara layak.

Deokman Kim (2015) menggunakan film sebagai medium pendidikan karakter. Dalam penelitiannya, Kim menjelaskan pentingnya menggunakan materi multimedia seperti film di ruang kelas karena dapat mengembangkan secara merata berbagai kemampuan karakter dan meningkatkan kompetensi komunikatif siswa. Pertama, pembelajaran pendidikan karakter dengan menggunakan film harus memerlukan konsentrasi siswa sekaligus melatihnya. Pendidikan karakter dengan menggunakan film adalah untuk merangsang motivasi siswa menjadi aktif. Kedua, kepuasan terbaik peserta didik dalam pelajaran pendidikan karakter jika pendekatan ceramah disertai penayangan film. Ketiga, metode pengajaran dengan menggunakan film efektif meningkatkan kemampuan karakter.

PEMBAHASAN

Teori dalam sosiologi dapat memberi perspektif berbeda untuk melihat peranan sekolah dalam pembangunan karakter suatu bangsa. Salah satu teori sosiologi yang relevan adalah teori fungsionalis. Perspektif fungsionalis sebagian besar didasarkan pada karya Herbert Spencer, Emile

Durkheim, Talcott Parsons, dan Robert Merton. Menurut fungsionalisme, masyarakat adalah sistem bagian-bagian yang saling berhubungan dan bekerja sama secara harmonis untuk menjaga keadaan keseimbangan dan ekuilibrium sosial untuk keseluruhan. Misalnya, masing-masing lembaga sosial memberikan kontribusi penting fungsi untuk masyarakat: Keluarga menyediakan konteks untuk mereproduksi, mengasuh, dan bersosialisasi anak-anak; sekolah menawarkan cara untuk menyebarkan keterampilan, pengetahuan, dan budaya masyarakat kepada kaum mudanya; politik menyediakan sarana untuk mengatur anggota masyarakat; ekonomi menyediakan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa; dan agama memberikan bimbingan moral dan jalan keluar untuk masalah teologi (Mooney, Knox, and Schacht, 2007).

Sosiolog telah mengidentifikasi dua jenis fungsi: nyata dan laten (Merton 1968). Fungsi manifes adalah konsekuensi yang dimaksudkan dan dikenali secara umum. fungsi laten atau terpendam adalah konsekuensi yang tidak diinginkan dan sering kali tersembunyi. Fungsi nyata adalah konsekuensi obyektif bagi seseorang, subkelompok, atau sistem sosial budaya yang berkontribusi pada penyesuaiannya dan memang dimaksudkan. Fungsi akhir adalah konsekuensi yang berkontribusi pada penyesuaian tetapi tidak begitu dimaksudkan. Merton mendefinisikan fungsi nyata sebagai setiap elemen struktur sosial yang konsekuensinya diakui dan dimaksudkan oleh orang-orang di dalam masyarakat. Sebaliknya, fungsi laten adalah konsekuensi yang sebagian besar tidak dikenali dan tidak diinginkan. Sementara fungsi dimaksudkan (nyata) atau tidak diinginkan (laten), dan memiliki efek positif pada masyarakat, disfungsi tidak disengaja atau tidak dikenali (laten) dan memiliki efek negatif pada masyarakat. Dari pendapat Merton tersebut, dapat dicontohkan tentang fungsi nyata sekolah yakni pendidikan namun bersekolah juga memiliki fungsi laten yang memungkinkan banyak siswa berpacaran atau gaul bebas. Terkadang hal ini dapat menyebabkan fungsi laten mereka menjadi negatif, yang dikenal sebagai "*unintended consequences*." Jika terjadi, ini dikenal sebagai masalah sosial. Contoh lainnya, dengan terlalu fokus belajar, siswa terkadang lalai untuk belajar keterampilan sosial dan pengembangan karakter, mereka hanya berfokus pada kesuksesan pribadi, sementara kepentingan sosial kurang terasah. Akibatnya orang cenderung terlibat dalam penyimpangan jika mereka memiliki kepentingan pribadi yang kuat dengan tidak disertai kepentingan sosial (Konty, 2005; Messner dan Rosenfeld, 2007).

Dengan demikian menurut teori fungsional semua bagian masyarakat saling bergantung untuk mewujudkan keadaan sosial yang stabil. Keluarga bergantung pada sekolah untuk mendidik karakter anak-anaknya, dan sekolah bergantung pada keluarga untuk memberikan dukungan moril dan materil, keluarga bergantung pada pemerintah untuk menjaga lingkungan yang aman, dan seterusnya. Jika beberapa bagian dari masyarakat gagal menjalankan fungsinya maka bisa

mengganggu jejaring ketergantungan antar semua bagian yang dinamakan dengan disfungsi. Seiring disfungsi, kelainan sosial akan terjadi dalam bentuk masalah sosial, seperti kemerosotan moral atau karakter.

Tokoh fungsionalis Talcott Parsons menyatakan bahwa setiap sistem sosial atau masyarakat memiliki empat prasyarat fungsional dasar: adaptasi (A), pencapaian tujuan atau goal attainment (G), integrasi (I), dan latensi (L). Empat prasyarat ini harus diselesaikan masyarakat jika ingin bertahan hidup (Johnson, 1986:131). Fungsi dari setiap bagian dari sistem sosial dipahami sebagai kontribusinya untuk memenuhi prasyarat fungsional.

Adaptasi mengacu pada hubungan antara sistem dan lingkungannya. Untuk bertahan hidup, sistem sosial harus memiliki kendali atas lingkungannya. Sandang dan papan harus disediakan untuk memenuhi kebutuhan fisik anggota. Perekonomian adalah lembaga yang terutama memperhatikan fungsi ini. Pencapaian tujuan atau *goal attainment* mengacu pada kebutuhan semua masyarakat untuk menetapkan tujuan yang menjadi tujuan kegiatan sosial. Prosedur penetapan tujuan dan penentuan prioritas antar tujuan dilembagakan dalam bentuk sistem politik. Pemerintah tidak hanya menetapkan tujuan tetapi juga mengalokasikan sumber daya untuk mencapainya. Bahkan dalam apa yang disebut sistem ekonomi liberal, ekonomi diatur dan diarahkan oleh undang-undang yang disahkan oleh pemerintah. Integrasi mengacu terutama pada 'penyesuaian konflik'. Ini berkaitan dengan koordinasi dan penyesuaian timbal balik dari bagian-bagian sistem sosial. Norma hukum mendefinisikan dan membakukan hubungan antar individu dan antar lembaga, sehingga mengurangi potensi konflik. Ketika konflik benar-benar muncul, itu diselesaikan oleh sistem peradilan dan oleh karena itu tidak mengarah pada disintegrasi sistem sosial. Pemeliharaan pola atau latensi mengacu pada 'pemeliharaan pola dasar nilai-nilai yang dilembagakan dalam masyarakat. Lembaga yang menjalankan fungsi ini antara lain keluarga, sistem pendidikan dan agama. Dalam pandangan Parsons nilai-nilai masyarakat berakar pada agama.

Pandangan fungsionalistik sekolah, sejalan dengan teori keutamaan yang dianjurkan oleh Aristoteles, seorang filsuf Yunani kuno. Menurut Aristoteles, kita harus mendidik warga negara menjadi berbudi luhur. Tanpa kebajikan (*arete*) kehidupan sosial di polis tidak mungkin. Kebajikan adalah sifat manusia atau disposisi tindakan manusia yang memfasilitasi telos manusia, tujuan manusia. Setiap makhluk memiliki telosnya sendiri. Telos (tujuan) dari benih harus menjadi sebuah tanaman. Telos dari seorang pria adalah menjalani "hidup yang layak dijalani" (*eudaimon*). Hidup layak berarti menghidupkan kehidupan yang baik yakni hidup yang dijalani sesuai dengan kebajikan (Nussbaum, 1998:252). Untuk mencapai kehidupan yang baik, manusia harus menjadi warga negara dan mengenyam pendidikan, karena tanpa pendidikan manusia tidak dapat mencapai

phronesis (yaitu, kebijaksanaan praktis). Seseorang yang memiliki *phronesis* (kecerdasan dan kebijaksanaan) selalu bertindak sesuai dengan kebajikan dan tahu apa jenis tindakan yang tepat dalam situasi sosial tertentu

Berdasarkan teori fungsional dan kutamaan tersebut, sekolah memainkan peran utama dalam pembangunan karakter bangsa. Sekolah dalam hal ini dapat melakukan fungsi mendidik, menjaga, dan mewariskan karakter dari satu generasi ke generasi lainnya. Baik buruknya karakter siswa berdampak besar pada masa depan bangsa. Fungsi utama sistem pendidikan adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dan orang dewasa dalam komunitas sekolah untuk memahami, peduli dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika utama seperti rasa hormat, keadilan, tanggung jawab, kemandirian untuk diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, sekolah harus menjadi wadah untuk mengembangkan potensi siswa yang kegiatannya ditujukan untuk transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap, sekaligus untuk aktualisasi diri dalam kehidupan masyarakat sehingga mampu mendorong pembangunan bangsa yang berakhlak mulia

Inovasi pendidikan karakter merupakan salah satu upaya untuk menjaga agar praksis pendidikan karakter dapat menyesuaikan dengan perkembangan kontemporer. Sekolah sebagai suatu bagian masyarakat perlu menjalankan inovasi agar terus tumbuh kembang. Dengan demikian inovasi pendidikan di sekolah dalam arti luas melibatkan pengembangan proses baru, produk baru, atau perbaikan organisasi baru.

Inovasi pendidikan karakter di sekolah dibagi ke dalam tiga lingkup yakni yakni di dalam kelas, organisasi sekolah, dan hubungan eksternal.

a. Inovasi di dalam kelas

1. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk merancang eksperimen mereka sendiri. Merancang percobaan sains sendiri adalah salah satu strategi pembelajaran untuk siswa untuk berpikir sebagai ilmuwan dan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena ilmiah. Praktik pedagogis ini harus menjadi bagian dari kombinasi praktik pedagogis dalam sains dan membutuhkan bimbingan dan umpan balik dari guru dan teman sebaya. Praktek belajar seperti ini dapat melatih karakter rasa ingin tahu, kreativitas, dan tanggung jawab.
2. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan gagasan mereka. Sebagian besar sistem pendidikan bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas anak-anak dan keterampilan komunikasi. Ini mengharuskan guru memberi anak cukup ruang untuk mengungkapkan dan menjelaskan ide-ide mereka dan bahwa mereka mampu menghadapi mereka dengan itu dari rekan-rekan mereka. Praktik pedagogis aktif ini dapat melatih karakter komunikatif dan mandiri.

3. Menjelaskan relevansi ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan belajar sains lebih baik jika mereka melihat tujuan belajarnya. Menghubungkan konsep ilmiah yang diajarkan di kelas dengan kehidupan sehari-hari anak-anak atau, lebih luas menunjukkan relevansi apa yang diajarkan dengan masalah kehidupan sehari-hari membuat sains lebih menarik bagi mereka - dan pembelajaran lebih efektif. Praktik pedagogis ini bisa mendorong karakter peduli lingkungan, peduli sosial, dan rasa ingin tahu.
4. Penggunaan memorisasi fakta dan prosedur sebagai teknik pedagogis. Menghafal fakta, aturan dan prosedur adalah bagian dari semua strategi pembelajaran. Metode ini sering dikaitkan dengan pendekatan pengajaran yang tradisional" dan relatif berpusat pada guru. Guru dapat mengarahkan siswa untuk menghafal kisah-kisah pahlawan, orang-orang sukses lalu menceritakannya di depan kelas. Metode ini jelas dapat mengembangkan sikap gemar membaca, komunikatif dan mandiri, semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air.
5. Menggunakan simulasi komputer untuk pembelajaran. Salah satu keunggulan komputer untuk pembelajaran terletak pada kekuatannya untuk simulasi. Komputer memungkinkan siswa untuk berlatih dan menjadi ahli dalam tugas tertentu tanpa ada perasaan dihantui kegagalan. Bermain simulasi (atau belajar dalam lingkungan simulasi) dengan demikian salah satu kegunaan yang baik dari komputer untuk belajar, dan praktik pedagogis yang menarik untuk diikuti dan dapat memicu kreativitas dan rasa ingin tahu siswa.
6. Menggunakan komputer untuk mempraktekkan keterampilan dan prosedur tertentu. Latihan dan paraktek pengetahuan prosedural yang diperoleh memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana matematikawan berpikir dan menilai bagaimana menangani masalah matematika. Praktik pedagogis ini karakter mandiri, kreatif, dan rasa ingin tahu.

b. Inovasi organisasional sekolah

1. Kolaborasi guru sejawat. Dimensi penting pengembangan profesional guru bergantung pada mereka partisipasi dalam komunitas belajar profesional atau organisasi pembelajaran seperti Ikatan Guru Indonesia. Guru meningkatkan praktik profesional mereka dengan merefleksikan praktik pengajaran karakter yang baik dan kurang serta belajar satu sama lainnya. Salah satu praktik profesional yang sering memberikan kontribusi Bentuk pembelajaran ini adalah observasi guru lain dalam proses mengajar.
2. Integrasi dalam muatan lokal, dan kegiatan pengembangan diri. Sekolah memiliki peranan penting dalam membantu siswa untuk mengembangkan dan mengelola nilai karakternya melalui kegiatan ekstrakurikuler. Pengalaman belajar dalam kegiatan ekstrakurikuler

menjadi peluang untuk mengembangkan keterampilan untuk merefleksikan secara kritis dan mengelola gaya hidup seseorang, dan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, kegiatan pengembangan diri di sekolah yang perlu memperoleh perhatian adalah Pramuka, PMR, Unit Kerohanian, dan Paskibraka.

3. Bangunan sekolah. Tata ruang sekolah perlu dirancang untuk memfasilitasi pengajaran tim, menawarkan ruang yang fleksibel untuk berbagai aktivitas dan ukuran kelompok, dan mewujudkan hubungan terbuka dengan komunitas yang lebih luas.

c. Inovasi hubungan masyarakat

1. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah. Orang tua memainkan peran kunci dalam keberhasilan pendidikan sekolah anak-anak mereka. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah akan memudahkan dialog konstruktif dengan sekolah. Kolaborasi sekolah dan orang tua memfasilitasi minat berkelanjutan anak dalam kehidupan sekolah dan pembelajaran dapat berkontribusi pada pencapaian [engetahuan, keterampilan dan karakter anak yang lebih baik.
2. Penyebarluasan data prestasi sekolah ke publik. Ketersediaan data hasil belajar di sekolah tersebut menjadi bahan informasi kepada publik tentang bagaimana kinerja sekolah, secara khusus di beberapa bidang tertentu. Hal ini memungkinkan bagi masyarakat untuk membuat perbandingan serta memberikan insentif kepada sekolah untuk meningkatkan kinerjanya. Selain itu memungkinkan keluarga untuk mengetahui bagaimana mengetahui kualitas sekolah mereka. Penyebarluasan data prestasi tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa yang terlibat serta siswa lainnya untuk meraih prestasi lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, inovasi pendidikan karakter di sekolah dapat dibagi ke dalam tiga lingkup yakni: 1) inovasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran: memberikan kesempatan bagi siswa untuk merancang eksperimen mereka sendiri, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan gagasan mereka, menjelaskan relevansi ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan memorisasi fakta dan prosedur sebagai teknik pedagogis, menggunakan simulasi komputer untuk pembelajaran, menggunakan komputer untuk mempraktekkan keterampilan dan prosedur tertentu. 2) inovasi pendidikan karakter dalam lingkup organisasi sekolah: kolaborasi guru sejawat, integrasi pendidikan karakter dalam muatan lokal,

dan kegiatan pengembangan diri, dan arsitektur bangunan sekolah. 3) inovasi pendidikan karakter dalam hubungan masyarakat: keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah dan penyebarluasan data prestasi sekolah ke publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Evans, R. and Leppmann, P. (1970), *Resistance to Innovation in Higher Education*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers Inc.
- Fasteignastofa Reykjavíkur & Fræðslumiðstöð Reykjavíkur. (2004). *School buildings in Reykjavik: Analysis of needs for new buildings and renovations. A report made in collaboration between Reykjavik City Educational Department and Reykjavik City Building Department.*] Reykjavik, Iceland: Author
- Ilomäki, Liisa dan Minna Lakkala. (2018). *Digital technology and practices for school improvement: innovative digital school model*. Diakses dari <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0094-8>.
- Istiharoh, Mirsa dan Setyabudi Indartono. (2019). *Learning Innovation for Character Education in Global Era: Methods and Assessments*. Diakses dari <https://www.atlantispress.com/proceedings/icosce-icsmc-18/125910012>.
- Johnson. (1986). *Sociological Theory, II. terj. Robert M.Z. Lawang, Teori Sosiologi Klasik dan Modern, Jilid II*. Jakarta: Gramedia.
- M. Huber, Marsha dan Shirine L. Mafi. (2013). *Education par excellence: Developing personal competencies and character through philanthropy-based education*. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaccedu.2013.07.001>.
- Nussbaum, Martha. (1998). *Plato's Republic: The Good Society and the Deformation of Desire*. Library of Congress.
- OECD-Eurostat (2005), *Oslo Manual: Guidelines for Collecting and Interpreting Innovation Data, 3rd Edition*. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.1787/9789264013100-en>.
- Pedrò, F (2010). *The need for a systemic approach to technologybased school innovations. In OECD, Inspired by Technology, Driven by Pedagogy. A systemic approach to technology-based school innovations* (pp. 11-18). Paris: OECD publishing.
- Pusat Kurikulum. (2009). *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Rahman, Arief. (2015). *Extracurricular Activities as a Contribution to the Development of Civic Disposition. Journal of Educational Research International* Vol. 4(6) December 2015, 34-42.
- Sigurðardóttir, AK dan Torfi Hjartarson. (2016). *The idea and reality of an innovative school: From inventive design to established practice in a new school building*. Diakses dari sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/1365480215612173imp.sagepub.com
- Su-Chang Chen, et al. (2010). *School Organizational Innovative Indicators For Technical Universities And Institutes*. *Journal of Contemporary Issues In Education Research*-July 2010 Volume 3, Number 7, 43.