

13

Inovasi Sebagai Ciri Masyarakat Ilmiah: Pola Pikir Kreatif untuk Membangun Budaya Inovasi Agar Memenangkan Persaingan

Barnad
Program Studi Sekretari
Politeknik

Abstrak

Pandemi Covid-19 menjadi tantangan buat kita untuk melakukan inovasi seluruh aktivitas yang dilakukan, akibat dari kebijakan Work From Home (WFH). Inovasi yang dibuat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam melewati keterbatasan selama WFH. Akal dan pikiran yang dimiliki manusia menjadi modal dasar munculnya kreativitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan hidup. Pada era berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti internet membuat inovasi yang dihasilkan memberikan dampak efektivitas dan efisiensi kerja. Tidak semua orang memiliki keterbukaan dalam menerima perubahan, sehingga dengan arogansi kekuasaan yang dimiliki tetap mempertahankan pola pikir yang lama, karena dinilai lebih baik. Institusi pendidikan tempat membangun pola pikir ilmiah seharusnya melakukan kajian secara komprehensif atas perubahan pola hidup masyarakat yang telah menjadikan Internet sebagai kebutuhan hidup. Hasil kajian ditindaklanjuti dengan membuat sebuah blueprint sistem yang akan dibangun dalam jangka pendek, menengah dan jangka panjang. Inovasi dibangun dalam rangka memenangkan persaingan. Inovasi tetap diwujudkan, walaupun terjadi pergantian kepemimpinan.

Kata kunci: inovasi, Internet, kreativitas, pola pikir ilmiah

Pendahuluan

Tahun 1980 penulis memasuki bangku SMP dan mendapatkan mata pelajaran IPA. Salah satu narasi yang penulis baca tentang cerita seorang petani setiap hari berangkat ke sawah untuk menanam padi, Setiap berangkat petani tersebut selalu melewati sebuah kandang ternak yang di sekitarnya terdapat pohon cabe rawit yang baru tumbuh dan pada saat pulang menggunakan jalan

yang berbeda mendapati pula pohon cabe rawit yang baru tumbuh di tegalan sawah. Setiap hari petani melihat pertumbuhan pohon cabe rawit yang sangat berbeda dari kedua pohon cabe rawit tersebut. Pada akhirnya petani tersebut menyimpulkan bahwa pohon cabe rawit di sekitar kandang ternak tumbuh lebih subur dibandingkan yang tumbuh di tegalan sawah.

Tahap selanjutnya petani tersebut mencari tahu penyebab tumbuh suburnya pohon cabe rawit di dekat kandang ternak. Apa yang dilakukan oleh petani ini merupakan sebagian dari metode ilmiah. Demikian juga sebuah institusi pendidikan seharusnya mengembangkan metode ilmiah dalam setiap aspek aktivitasnya.

Akhir tahun 2019 menyebar virus Covid-19 dan menjadi wabah di seluruh dunia. Virus ini telah menelan banyak korban jiwa dan melumpuhkan perekonomian. Secara individu dan institusi, wabah ini merupakan sebuah problem yang harus dicarikan solusi agar dampak yang ditimbulkan dapat diatasi. Salah satu solusi yang ditetapkan *World Health Organization* (WHO) untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19 dengan melakukan *Work From Home* (WFH).

Kebijakan WFH membatasi roda kehidupan, karena interaksi antar-individu harus dilakukan dari rumah. Manusia yang telah diberikan kecerdasan akal dan pikiran dengan kemampuan kreativitas dan inovasi telah menciptakan berbagai sarana dan prasarana agar roda kehidupan selama pandemi Covid-19 tetap berjalan, sehingga sampai tahun 2022 kita dapat melewati segala keterbatasan yang telah ditimbulkan oleh virus Covid-19.

Kreativitas dan inovasi dibuat dengan kualitas baik, sehingga aktivitas yang selalu dilakukan secara offline dapat digantikan secara online tanpa mengurangi kualitas dengan aktivitas kerja dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Pengalaman selama masa pandemi harusnya dapat menjadi bahan kajian dan acuan

menjalankan aktivitas bisnis selanjutnya, karena secara umum masyarakat telah terbiasa dan merasakan manfaat yang diberikan dari sarana dan prasarana yang diciptakan untuk menunjang roda kehidupan selama pandemi.

Selama menjadi bagian civitas akademika UBAYA, penulis telah mengamati banyak pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan adalah pekerjaan yang bersifat rutin. Saat karyawan diberi tanggung jawab melakukan pekerjaan pokok tersebut akan dilakukan sampai dengan masa pensiun, karena tidak ada proses rotasi pekerjaan. Pekerjaan pokok tersebut dilakukan secara tertib setiap hari kerja, sehingga membuat karyawan tersebut menjadi mahir dan semakin nyaman dengan pekerjaannya.

Sangat sedikit sekali dari sekian banyak karyawan yang melakukan proses observasi atas pekerjaan yang dilakukan (seperti bagaimana cerita petani tadi) dan selanjutnya melakukan proses reengineering dengan memanfaatkan perkembangan TIK agar pekerjaannya menjadi semakin efektif dan efisien. Kondisi ini harus menjadi perhatian bersama, karena di era *disruption technology* apabila masih dengan pola pikir yang lama, menerapkan budaya dan cara-cara kerja yang lama, maka akan terlindas oleh mereka yang telah mengantisipasi datangnya era *disruption technology*. Inovasi merupakan salah satu cara mengantisipasi *disruption technology* untuk melakukan perubahan dengan menyempurnakan pola lama dalam setiap aktivitasnya.

Bahasan

Pasal 4 Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyebutkan fungsi Pendidikan Tinggi, antara lain:

1. mengembangkan civitas akademika yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing, dan kooperatif melalui pelaksanaan Tridharma; dan

2. mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora.

Pada pasal 1 butir 3 dijelaskan bahwa ilmu pengetahuan dilandasi oleh metodologi ilmiah untuk menerangkan gejala alam dan/atau kemasyarakatan tertentu (Presiden Republik Indonesia, 2012). Metodologi ilmiah merupakan pengkajian dari peraturan-peraturan yang terdapat dalam metode ilmiah. Metode Ilmiah merupakan suatu cara sistematis yang digunakan oleh para ilmuwan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Swantara, 2015). Bagi para pelaku di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Tinggi sudah terbiasa menerapkan metode ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi sangat sedikit aktivitas ini dilakukan sampai dengan tahap inovasi.

Ibrahim (Mubarokah, Azizah, Riyanti, Nugroho, & Sandy, 2021) mengatakan bahwa inovasi adalah penemuan yang dapat berupa ide, barang, kejadian, metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Rhenald Kasali (dalam Muhammad, 2022) menyatakan bahwa inovasi digambarkan sebagai sesuatu yang ideal dari masyarakat yang demokratis yang disebabkan oleh pengembangan konsep diri, tanggung jawab diri, ide-ide kemanusiaan, pengembangan kesadaran sosial, pandangan dunia, dan pertukaran budaya. Menurut Suryani (dalam Muhammad, 2022), inovasi dalam konsep yang luas sebenarnya tidak hanya terbatas pada produk. Inovasi dapat berupa ide, cara-cara ataupun objek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru. Inovasi juga sering digunakan untuk merujuk pada perubahan yang dirasakan sebagai hal yang baru oleh masyarakat yang mengalami. Inovasi adalah kegiatan menciptakan dan mengembangkan ide atau gagasan baru yang belum ada sebelumnya, sedangkan kreativitas adalah ide

untuk menciptakan suatu produk yang berbeda dari sebelumnya atau dari yang lain (Anggraini Putri & M. Nawawi, 2023).

Arifudin (dalam Putri Amanda & M. Nawawi, 2022) menyatakan bahwa inovasi merupakan kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka pemecahan masalah dan menemukan peluang. Kreativitas merupakan unsur yang harus dibangun terlebih dahulu dan ini menjadi kewajiban institusi Pendidikan Tinggi untuk menjamin seluruh unsur pelaksanaannya dapat mengembangkan pola pikir kreatif. Menurut Hendro (dalam Anggraini Putri & M. Nawawi, 2023), kegunaan pola pikir kreatif adalah: (a) menemukan gagasan, ide, peluang, dan inspirasi baru, (b) mengubah masalah atau kesulitan dan kegagalan menjadi sebuah pemikiran yang cemerlang untuk langkah selanjutnya, (c) menemukan solusi yang inovatif, (d) menemukan suatu kejadian yang belum pernah dialami atau yang pernah ada hingga menjadi sebuah penemuan baru, (e) menemukan teknologi baru, (f) mengubah keterbatasan yang ada sebelumnya menjadi sebuah kekuatan atau keunggulan.

Bagi sebuah institusi, inovasi dapat dilakukan dengan dua cara berikut ini.

1. Parsial, karena setiap individu dapat melakukan penyempurnaan terhadap objek yang akan diterapkan proses inovasinya.
2. Komprehensif, yang dilakukan oleh institusi sesuai dengan blueprint pengembangan sistem yang akan diwujudkan dalam jangka pendek, menengah dan jangka panjang. Pergantian kepemimpinan tidak serta merta memiliki hak untuk mengganti atau membatalkan inovasi yang telah dibangun, karena setiap pimpinan baru berkewajiban untuk melanjutkan blueprint yang telah ditetapkan.

Pada umumnya wujud kreativitas dan inovasi memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan diyakini akan menghasilkan efektivitas dan efisien kerja dalam bentuk automation dan paperless. Bagi kebanyakan orang proses automation dan paperless merupakan sebuah ancaman akibat dari berkurangnya proses kerja secara manual, sehingga hanya tenaga kerja terampil dan kreatif yang dapat beradaptasi dengan perubahan ini. Bagi institusi apabila akan berkembang menjadi maju dan memenangkan persaingan harus mengadopsi perubahan ini, sehingga proses peningkatan kemampuan tenaga kerja yang tidak berkompeten harus diprioritaskan. Apabila proses ini tidak memberikan dampak perbaikan, maka pemutusan tenaga kerja merupakan sebuah konsekuensi logis yang harus dilakukan.

Permasalahan lain yang membuat efisiensi dan efektivitas penerapan inovasi menjadi terhambat adalah arogansi kekuasaan yang menganggap cara dan metode lama memiliki nilai lebih baik dibandingkan hasil implementasi inovasi yang telah dibuat. Keputusan ini dibuat tanpa didasari dengan kajian secara komprehensif. Sebagai contoh selama kurang lebih dua tahun dipaksa oleh pandemi Covid-19, kita dapat beraktivitas dengan memanfaatkan internet sebagai sarana komunikasi secara online dan aktivitasnya dapat berjalan dengan baik tanpa ada hambatan serta memberikan dampak efisiensi dan efektivitas kerja. Akan tetapi setelah pandemi dinyatakan dapat diatasi dan roda kehidupan kembali secara normal, maka inovasi yang sudah dibangun dan sudah biasa digunakan ditinggalkan dan kembali semuanya dilakukan secara manual sebagaimana biasanya sebelum terjadi pandemi.

Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Muhammad Arif, pada acara Indonesia Digital Outlook 2022, di The Westin, Jakarta, Kamis (9/6/2022) mengatakan bahwa

pengguna Internet sebelum pandemi angkanya hanya 175 juta dan tahun 2022 pengguna Internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta. Artinya ada penambahan sekitar 35 juta pengguna internet akibat pandemi (Rakhmayanti Dewi, 2022).

Laporan APJII yang dirilis pada Juni 2022 memaparkan hasil survei mengenai perilaku internet masyarakat. Jajak pendapat ini melibatkan 7.568 responden di pelbagai wilayah Indonesia pada 11 Januari sampai 24 Februari 2022. Daftar sejumlah alasan masyarakat pengguna internet (Firmansyah Luky Maulana, 2022) adalah untuk dapat: mengakses sosial media (98,02 persen), mengakses layanan publik (84,90 persen), melakukan transaksi online (79,00 persen), melakukan bekerja atau bersekolah dari rumah (90,21 persen), mengakses berita/informasi (92,21 persen), mengakses konten hiburan (77,25 persen), mengakses layanan keuangan (72,32 persen), mengakses transportasi online (76,47 persen), menggunakan email (80,74 persen).

Fakta ini memberikan gambaran bahwa masyarakat kita sudah menjadikan Internet sebagai bagian dalam kehidupannya, sehingga perubahan gaya hidup ini harus menjadi bahan kajian institusi pendidikan seperti UBAYA untuk membuat blueprint dalam melakukan inovasi proses pembelajaran dan aktivitas bisnis lainnya agar dapat menjadi sebuah Smart Campus.

Penutup

Kreativitas dan inovasi merupakan amanat Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 yang harus menjadi perhatian bagi setiap aktivitas yang dilakukan oleh Institusi Perguruan Tinggi dalam menghasilkan lulusan. Kreativitas menjadi dasar dalam melakukan inovasi. Proses mewujudkan inovasi selayaknya mengikuti pola pikir ilmiah yang menjadi pilar institusi pendidikan.

Internet salah satu produk dari perkembangan TIK telah menjadi bagian kebutuhan hidup masyarakat. Perubahan ini harus dikaji secara komprehensif dan diwujudkan dalam sebuah blueprint untuk menjadi acuan dalam menentukan inovasi yang dibangun sebagai upaya bagi institusi pendidikan dalam memenangkan persaingan yang semakin ketat. Inovasi yang dibangun harus direncanakan implementasinya untuk jangka pendek, menengah dan jangka panjang serta menjadi kewajiban setiap pimpinan untuk merealisasikannya walaupun terjadi pergantian kepemimpinan.

Pustaka Acuan

- Anggraini Putri, I., & M. Nawawi, Z. (2023). Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kewirausahaan. *Journal of Management and Business*, 2(2), 134–137. <https://doi.org/10.47467/manbiz.v2i2.1900>
- Firmansyah Luky Maulana. (2022). Berapa Pengguna Internet Indonesia per 2022? Retrieved November 2, 2022, from <https://www.fortuneidn.com/tech/luky/berapa-pengguna-internet-indonesia-per-2022-berikut-datanya>
- Mubarokah, L., Azizah, U. N., Riyanti, A., Nugroho, B. N., & Sandy, T. A. (2021). Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1349–1358. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>
- Muhammad, I. (2022). Inovasi di Era Distrupsi. *Jurnal Riset Dan Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.47498/skills.v1i1.1161>
- Presiden Republik Indonesia. (2012). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
- Putri Amanda, D., & M. Nawawi, Z. (2022). Pengaruh Jiwa Kewirausahaan dan Inovasi terhadap Keberhasilan Usaha.

- ManBiz: Journal of Management and Business, 2(2), 146–149.
<https://doi.org/10.47467/manbiz.v2i2.1906>
- Rakhmayanti Dewi, I. (2022). Data Terbaru! Berapa Pengguna Internet Indonesia 2022? CNBC Indonesia. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220609153306-37-345740/data-terbaru-berapa-pengguna-internet-indonesia-2022>
- Swantara, I. M. D. (2015). Filsafat Ilmu 2. Diktat Kuliah. Denpasar: Universitas Udayana. Retrieved from https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_dir/959b1b3ab5867b15c36c2b061269bc5b.pdf