SEMBILAN TAHAP INTI PROSES PDIA INOVASI

1 EXPLORASI *(EXPLORE)*

Tahap ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi konteks suatu daerah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah-masalah lokal dalam pembelajaran serta menemukan kapasitas, kapabilitas, dan peluang yang ada di daerah tersebut (deviansi positif dan praktik yang menjanjikan) untuk mengatasi masalah tersebut.

Terdapat banyak metode pengumpulan informasi yang dapat digunakan dalam tahap ini – termasuk tinjauan data sekunder mengenai pendidikan kabupaten dan provinsi, analisis situasi secara singkat, survei, dan rapat di tingkat kabupaten untuk mengidentifikasi tema dan prioritas. Hal ini dapat diikuti dengan penelitian lapangan etnografis secara singkat, yang meliputi wawancara, diskusi, dan observasi untuk menelaah secara lebih rinci tema dan prioritas tersebut.

Tahap ini *bukanlah* merupakan penelitian dalam pengertian investigasi sistematis, melainkan eksplorasi konteks secara singkat. Intensitas upaya pencarian tergantung dari seberapa banyak informasi yang telah diketahui. Dalam proses ini tahap 'Eksplorasi' diberi nomor '1' dengan asumsi bahwa titik awal proses adalah kondisi dimana data mengenai tantangan dan konteks lokal terbatas. Meski demikian, titik awal proses *dapat* dan *akan* berbeda-beda dikarenakan perbedaan situasi yang ditelaah dan data yang telah diketahui.

2 SINTESIS *(SYNTHESISE)*

Tahap kedua ini meliputi proses sintesis informasi yang terkumpul dalam tahap sebelumnya yang menjadi pengetahuan dan butir-butir penting pelajaran yang dipetik.

Proses tersebut dapat berupa berbagi, adu pendapat, mendefinisikan, merumuskan, memvalidasi, dan membuat prioritas dengan pelaku setempat untuk merumuskan permasalahan yang sebenarnya, dan/atau mengidentifikasi peluang-peluang yang potensial dan lingkupnya untuk menjadi bahan diskusi pada 'Perancangan' pada tahap berikutnya.

3 PERANCANGAN *(DESIGN)*

Kegiatan-kegiatan dalam tahap ini akan mendekonstruksi permasalahan menjadi tindakan. Kegiatan tersebut akan berfokus pada curah gagasan dan menghasilkan solusi potensial untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tertentu yang teridentifikasi pada fase sebelumnya.

Berbagai gagasan dieksplorasi, dibuat prioritas, dan dipilih untuk 'Coba Gagasan' (Try Ideas). Pada tahap ini diharapkan dapat dihasilkan berbagai solusi yang berbeda-beda. Semua solusi tersebut dapat diuji dalam tahap ini.

INOVASI tidak selalu mencari gagasan atau solusi 'baru'. Jika orang lain telah menemukan cara mengatasi masalah tertentu, maka solusi tersebut dapat diaplikasikan selama sesuai dengan konteks dan mampu mengatasi masalah khusus yang teridentifikasi.

4 COBA GAGASAN *(TRY IDEAS)*

Beberapa gagasan solusi yang diajukan dan diprioritaskan (jumlahnya akan berbeda untuk setiap masalah) akan dicoba dalam skala kecil (misal satu sekolah, satu kelas, atau satu desa) untuk melihat apakahgagasan solusi tersebut berpotensi sukses dan seberapa baik gagasan tersebut berjalan.

5 KAJI ULANG & ITERASI *(REVIEW & ITERATE)*

Untuk menilai kesuksesan satu atau lebih gagasan solusi yang sedang dijalankan dalam 'Coba Gagasan', diberikan kesempatan pembelajaran terstruktur dalam implementasi skala kecil tersebut.

Metode-metode yang digunakan meliputi *reflective practise journaling* atau jurnal pembelajaran reflektif. Para pihak mencatat berbagai aktivitas perencanaan dan hasil yang dicapai, pelajaran yang dipetik, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana cara mengatasinya. Hal ini dimaksudkan sebagai siklus umpan balik yang ketat dengan adaptasi iteratif untuk pelaksanaan gagasan solusi dari tahap 'Coba Gagasan' menuju tahap 'Rintisan' secara tangkas dan *real-time*.

6 RINTISAN *(PILOT)*

Pada tahap ini, diputuskan satu atau lebih gagasan dan rancangan solusi yang sudah teruji pada 'Coba Gagasan' untuk diterapkan secara lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Diputuskan pula berbagai pilihan mengenai besarnya rintisan, strategi pembiayaan implementasi, kriteria rintisan yang berhasil, bagaimana keberhasilan akan diukur (untuk tahap 7–Evaluasi), dan bagaimana pelajaran beserta pengalaman dari rintisan tersebut akan didokumentasikan dan dibagikan secara terus menerus (untuk tahap 8–Berbagi).

7 EVALUASI *(EVALUATE)*

Seluruh rintisan akan dimonitor dan dievaluasi secara ketat untuk mengetahui apa yang terjadi dan seberapa jauh gagasan solusi yang diterapkan dalam rintisan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Jenis evaluasi akan berbeda-beda bergantung pada kegiatan rintisan yang dilaksanakan dan akan dirancang secara tepat guna *(fit for purpose)*. Meski demikian, rancangan evaluasi tersebut akan menggunakan siklus umpan balik yang ketat dan terstruktur untuk memastikan pencapaian keberhasilan secara bertahap dan progresif.

8 BERBAGI *(SHARE)*

Seluruh proses, gagasan, rintisan, dan pelajaran yang dipetik melalui 'Kaji Ulang & Iterasi' dan 'Evaluasi', akan didokumentasikan dalam berbagai format sejak awal proses, seperti jurnal pembelajaran, makalah, dokumen kebijakan, brosur, video, atau panduan pelaksanaan.

Pendokumentasian tersebut akan membentuk 'Kotak Gagasan' INOVASI yang akan terus menerus dibagikan secara berkesinambungan melalui berbagai forum INOVASI, gelar karya (*showcase meeting*), konferensi, video *YouTube*, blog, pertemuan informal (*brownbag meeting*), dan *platform* daring. Hal tersebut dimaksudkan untuk menyebarkan gagasan solusi kepada berbagai pihak, termasuk praktisi.

9 PENYEBARLUASAN *(SCALE OUT)*

Rintisan, proses, dan gagasan solusi yang dianggap "berhasil" akan disebarluaskan ke daerah lain yang memiliki konteks yang (relatif) sama, jika diminta. Hal ini dapat meliputi penggunaan komponen implementasi yang berbeda-beda, tegantung dari konteks dan sumber daya yang tersedia di daerah tersebut. INOVASI akan memberikan bantuan teknis.

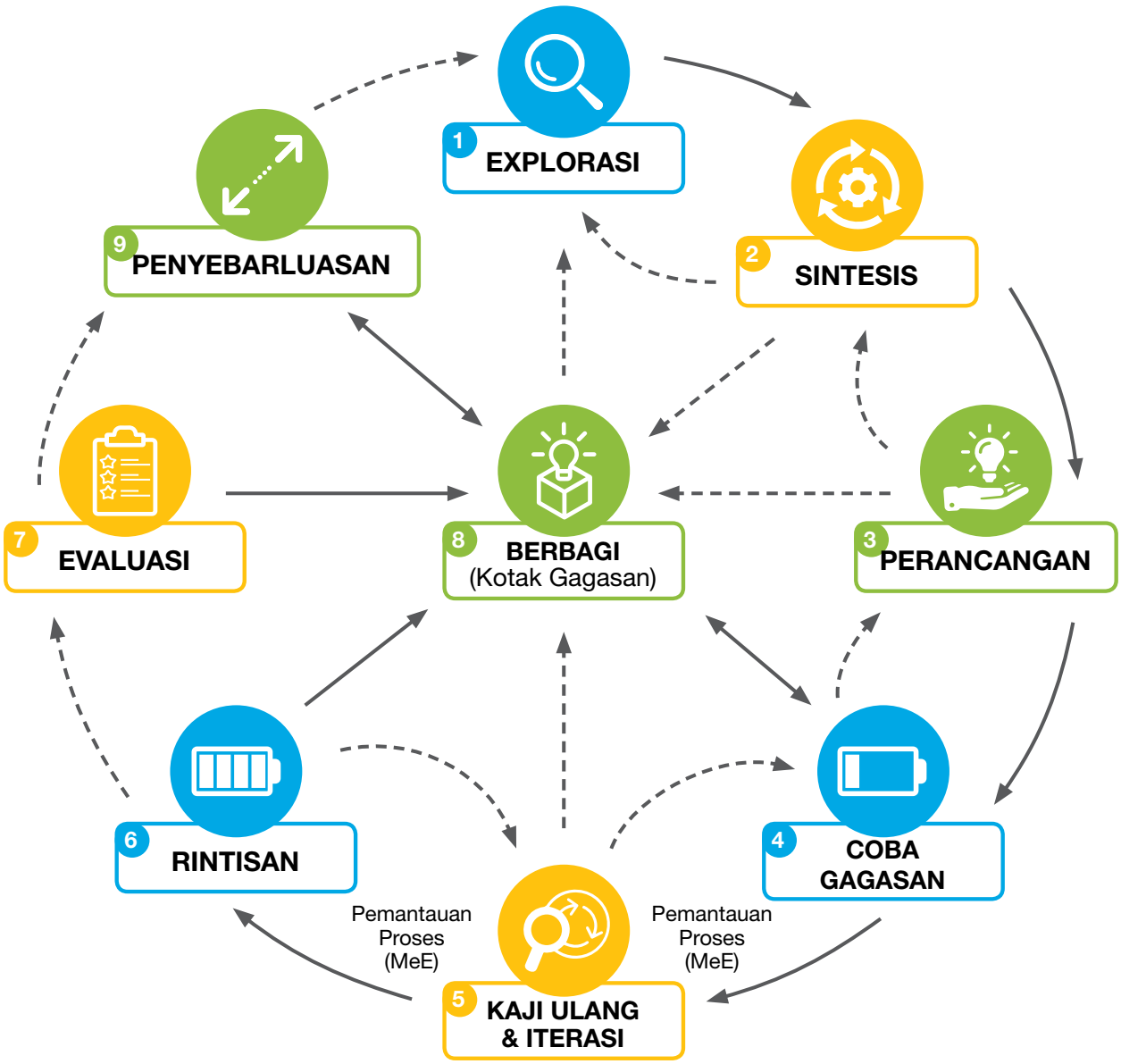
INOVASI
Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia
Kemitraan Australia Indonesia

KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Australian Government

BAGAIMANA **INOVASI** MELAKUKAN **PDIA**

(Diagram PDIA versi 16 Agustus 2017)



INOVASI akan mencari tahu bagaimana meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam literasi dan numerasi dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, yang dirancang untuk mencari solusi lokal dalam mengatasi masalah-masalah lokal dan khusus dalam pembelajaran.

Pendekatan tersebut dinamakan *Problem Driven Iterative Adaptation (PDIA).** Setiap tahapan PDIA memiliki tujuan masing-masing, namun secara keseluruhan juga memiliki 3 tujuan garis besarnya yang direpresentasikan melalui tiga warna: Biru, Kuning, Hijau.

Seluruh tahapan proses dari Eksplorasi, Perancangan, hingga Evaluasi akan dilakukan secara bersama-sama dengan pemangku kepentingan setempat mulai dari pemerintah daerah, kepala sekolah, guru, orang tua siswa, masyarakat, dan organisasi lokal. INOVASI menyebutnya sebagai *co-design* (reka-cipta partisipatif).

Dengan *co-design*, INOVASI percaya bahwa gagasan dan solusi rintisan beserta proses inovasinya akan menjadi lebih berkelanjutan karena sesuai dengan konteks lokal serta didukung dan dirancang bersama dengan pemangku kepentingan yang sah.

RENCANAKAN, LAKSANAKAN, DOKUMENTASIKAN
Tahap (1) Eksplorasi, (4) Coba Gagasan, dan (6) Rintisan memiliki siklus tersendiri yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan dan Dokumentasi.

PELAJARI
Tahap (2) Sintesis, (5) Kaji Ulang & Iterasi, dan (7) Evaluasi merupakan 'titik temu' yang dirancang untuk merefleksikan dan memanfaatkan pelajaran yang dipetik (hasil refleksi) untuk diterapkan dalam tahapan berikutnya.

DIFUSI
Tahap (3) Perancangan, (8) Berbagi, dan (9) Penyebar-luasan dipandang sebagai peluang untuk menyebarkan (diseminasi) praktik yang baik ke berbagai pihak dan praktisi.

---

*Pritchett, L., Woolcock, M., & Andrews, M. (2012). Escaping Capability Traps through Problem Driven Iterative Adaptation (PDIA), Working Paper No. 240. Cambridge, MA: Harvard Kennedy School's Center for International Development.

**Ikon diadaptasi dari www.thenounproject.com