

Effectiveness of Rogers' Diffusion of Innovations Strategy in Increasing Teachers' Acceptance of E-Learning in Elementary Schools

Efektivitas Strategi Difusi Inovasi Rogers dalam Meningkatkan Penerimaan Pendidik terhadap E-Learning di Sekolah Dasar

¹Abdul Rahman, ²Febrita Sari Purba Girsang, ³Lisana, ⁴Rizqya Anis Syahra

Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: ¹abdurahman@ulm.ac.id

Abstract

The acceptance of e-learning innovation by educators is a crucial challenge in the digital transformation of elementary schools. This study aims to analyze the effectiveness of Rogers innovation diffusion strategy in increasing educator acceptance of the "galeri ilmu" e-learning. This study used a qualitative method with a single case study design at SDN Mawar 2 Banjarmasin. The research sample consisted of educators in grades 5 and 6, with data collected through participant observation, "galeri ilmu" e-learning demonstrations, and semi-structured interviews. The research findings indicate that the planned diffusion strategy is effective in creating a high level of acceptance and minimizing resistance from educators. This success was driven by positive perceptions of the five innovation attributes (relative advantage, appropriateness, low complexity, observability, and trialability), which directly increased the perceived usefulness and ease of use of e-learning. The implication of this study is that resistance to technology is situational and can be overcome through a strategic user-centered approach.

Keywords: innovation diffusion, e-learning, elementary school

Abstrak

Penerimaan inovasi e-learning oleh pendidik menjadi tantangan krusial dalam transformasi digital di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas strategi difusi inovasi Rogers dalam meningkatkan penerimaan pendidik terhadap *e-learning galeri ilmu*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus tunggal di SDN Mawar 2 Banjarmasin. Sampel penelitian terdiri dari para pendidik kelas 5 dan 6, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi partisipatif, demonstrasi *e-learning galeri ilmu*, dan wawancara semistruktur. Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi difusi yang terencana efektif dalam menciptakan tingkat penerimaan yang tinggi dan meminimalkan resistensi dari pendidik. Keberhasilan ini didorong oleh persepsi positif terhadap lima atribut inovasi (keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas rendah, keteramatan, dan kemampuan uji coba) yang secara langsung meningkatkan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) e-learning tersebut. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa resistensi terhadap teknologi bersifat situasional dan dapat diatasi melalui pendekatan strategis yang berpusat pada pengguna.

Kata kunci: difusi inovasi, e-learning, sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang yang adaptif, mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Di era digital ini, sistem pendidikan menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Hal ini menuntut para pendidik untuk menguasai teknologi dan terus melakukan inovasi. Inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan. Tantangan global tersebut menjadi nyata di Kota Banjarmasin, di mana dorongan untuk digitalisasi sekolah dasar berjalan secara massif, namun tidak diimbangi dengan strategi pendampingan yang baik terhadap kondisi di lapangan. Para pendidik dihadapkan pada beragam platform *e-learning*, namun sering kali tanpa panduan yang terstruktur. Hal tersebut menyebabkan sebagian pendidik menjadi antusias, sementara yang lain merasa terbebani atau skeptis karena inovasi yang ditawarkan terasa asing dan tidak relevan dengan rutinitas mengajar mereka.

Pendidik berperan sebagai agen utama atau penjaga gerbang dalam penerapan teknologi di kelas. Namun, keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada ketersediaan alat (*tools*), tetapi juga pada cara pandang dan keyakinan pendidik itu sendiri. Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2010) menegaskan bahwa meskipun akses terhadap teknologi penting, keyakinan pendidik tentang manfaat teknologi dalam pembelajaran sering kali menjadi hambatan yang lebih besar. Proses perubahan ini juga tidak sederhana, karena pendidik bukan penerima pasif terhadap inovasi. Sebaliknya, seperti dijelaskan Spillane et al. (2002), saat menghadapi kebijakan baru, pendidik melakukan proses penciptaan makna (*sense-making*), yaitu secara aktif menafsirkan dan menyesuaikan reformasi sesuai dengan pengalaman, pengetahuan, dan keyakinan mereka.

Sebagai upaya memahami dan memandu proses adopsi teknologi yang kompleks di lingkungan pendidikan, Teori Difusi Inovasi dari Rogers (2003) memberikan kerangka kerja yang kuat. Teori ini menjelaskan bagaimana ide atau inovasi baru menyebar dalam suatu sistem sosial, dengan mengelompokkan individu ke dalam beberapa kategori berdasarkan seberapa cepat mereka mengadopsi inovasi tersebut. keberhasilan dalam mengadopsi suatu inovasi sangat ditentukan oleh bagaimana pendidik memandang karakteristik dari inovasi itu sendiri. Lima atribut utama yang memengaruhi tingkat adopsi mencakup keunggulan relatif, yaitu sejauh

mana inovasi dianggap lebih baik dibandingkan dengan metode atau teknologi sebelumnya; kesesuaian, yaitu sejauh mana inovasi sesuai dengan nilai, kebutuhan, dan pengalaman pengguna; kompleksitas, yaitu tingkat kesulitan dalam memahami dan menggunakan inovasi tersebut; kemampuan untuk diuji coba, yaitu sejauh mana inovasi dapat dicoba terlebih dahulu sebelum diterapkan secara luas; serta keteramatan, yaitu seberapa jelas manfaat dari inovasi tersebut dapat dilihat oleh orang lain. Kelima atribut ini berperan penting dalam membentuk keputusan pendidik untuk menerima atau menolak suatu inovasi dalam konteks pembelajaran (Sahin, 2006).

Kerangka ini semakin diperkuat oleh *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Model ini menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap teknologi sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dengan kata lain, jika sebuah teknologi dianggap bermanfaat dalam meningkatkan kinerja dan mudah untuk digunakan, maka kemungkinan besar teknologi tersebut akan diterima dan digunakan oleh pendidik dalam praktik pembelajaran mereka.

Meskipun banyak penelitian telah membahas berbagai faktor yang memengaruhi adopsi teknologi oleh pendidik, masih sedikit penelitian yang secara mendalam mendokumentasikan efektivitas strategi difusi yang dirancang secara sadar dan sistematis berdasarkan klasifikasi adopter dari Rogers, khususnya dalam konteks sekolah dasar di Banjarmasin. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis sejauh mana strategi difusi yang tersegmentasi efektif dalam memperkenalkan platform *e-learning galeri ilmu* kepada para pendidik di Sekolah Dasar Negeri Mawar 2 Banjarmasin.

Dalam konteks ini, platform *e-learning galeri ilmu* dirancang untuk menjadi lebih dari sekadar pengganti buku teks digital. Platform ini secara langsung dapat menjadi sarana untuk melatih keterampilan kemandirian belajar. Dengan *e-learning galeri ilmu* yang mencakup materi, tugas, dan kuis dalam satu platform, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Mereka tidak lagi pasif menunggu instruksi, melainkan dapat secara proaktif mengakses sumber belajar kapan pun dibutuhkan. Pendidik dapat memanfaatkan fitur kuis dan tugas interaktif bukan hanya untuk tes pilihan ganda, melainkan untuk memberikan studi kasus atau pertanyaan terbuka yang menuntut siswa menganalisis data, bukan sekadar mengingat fakta. Dengan demikian,

efektivitas adopsi *e-learning galeri ilmu* oleh pendidik menjadi sangat krusial untuk dikuasai.

Kebaruan penelitian ini yaitu menggabungkan dua kerangka teoretis Difusi Inovasi dan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis proses adopsi inovasi secara holistik. Pendekatan ini tidak hanya melihat siapayang mengadopsi, tetapi juga mengapa mereka mengadopsi (TAM, berdasarkan persepsi kegunaan dan kemudahan). Kombinasi dua teori ini dalam konteks operasional di sekolah dasar merupakan pendekatan yang masih jarang dilakukan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menganalisis secara mendalam proses difusi dan adopsi inovasi *e-learning* di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami secara utuh dan mendalam fenomena yang kompleks, seperti adopsi teknologi, dalam konteks nyata dan alami sebagaimana terjadi di lapangan (Yin, 2018).

Desain penelitian menggunakan studi kasus tunggal yang berfokus pada implementasi platform *e-learning galeri ilmu* di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mawar 2 Banjarmasin. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa" sebuah strategi difusi inovasi dapat efektif dalam membentuk persepsi dan meminimalkan resistensi pendidik di lingkungan yang kompleks. SDN Mawar 2 Banjarmasin dipilih secara purposif sebagai lokus penelitian karena merupakan kasus yang representatif (*representative case*) dari sekolah dasar negeri yang tengah menghadapi tantangan transformasi digital. Beberapa justifikasi utama pemilihan kasus ini adalah: (1) Sekolah ini memiliki karakteristik yang lazim ditemui di banyak sekolah lain: infrastruktur digital yang mulai berkembang namun belum merata, serta dorongan kebijakan dari pemerintah untuk mengadopsi teknologi pembelajaran. (2) Partisipan utama, yaitu pendidik kelas 5 dan 6 dengan rentang usia 30-40 tahun dan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun, merupakan kelompok demografis yang krusial. Mereka bukan *digital natives*, namun merupakan tulang punggung sistem pendidikan yang paling terdampak oleh kebijakan teknologi baru. Respons, tantangan, dan proses adaptasi mereka sangat mewakili populasi pendidik pada umumnya, sehingga temuan dari kasus ini memiliki potensi transferabilitas (*transferability*) ke konteks serupa. (3) Pihak sekolah menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi dan

memberikan akses kepada peneliti untuk melakukan observasi, demonstrasi, dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, yang mencakup observasi partisipatif selama sesi demonstrasi *e-learning galeri ilmu*, dan wawancara semistruktur dengan para pendidik.

Kegiatan penelitian dibagi menjadi beberapa tahap utama, yaitu Tahap persiapan menjadi kunci keberhasilan difusi inovasi *e-learning Galeri Ilmu* di SDN Mawar 2 Banjarmasin. Peneliti mengajukan surat izin kepada pihak sekolah. Surat ini memuat tujuan dan rincian kegiatan. Setelah izin diperoleh, dilakukan komunikasi langsung dengan kepala sekolah untuk memperoleh dukungan dan memastikan program sejalan dengan visi sekolah. Kepala sekolah berperan penting dalam memfasilitasi akses terhadap pendidik dan siswa. Selanjutnya, mengidentifikasi serta mengajak pendidik kelas 5 dan 6 yang bersedia terlibat dalam demonstrasi. Demonstrasi *e-learning Galeri Ilmu* yang merupakan kegiatan inti di mana peneliti menjelaskan cara penggunaan *e-learning Galeri Ilmu*. Penjelasan ini mencakup cara masuk ke *e-learning Galeri Ilmu* dan penggunaan fitur-fiturnya, presentasi interaktif yang diselingi sesi tanya jawab dengan para pendidik, praktik langsung penggunaan *e-learning Galeri Ilmu* yang disimulasikan dari tiga sudut pandang berbeda (administrator, pendidik, dan peserta didik). Wawancara dilaksanakan setelah sesi demonstrasi, peneliti melakukan wawancara dengan para pendidik. Kegiatan diakhiri dengan ucapan terima kasih kepada para pendidik yang telah berpartisipasi dan dilanjutkan dengan sesi dokumentasi bersama.

Data kualitatif yang diperoleh dianalisis melalui dua pendekatan utama. Pertama, data dianalisis menggunakan kerangka Teori Difusi Inovasi untuk mengklasifikasikan para pendidik ke dalam lima kategori adopter sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Rogers (2003). Kedua, analisis tematik mengacu pada pendekatan Braun dan Clarke (2006) digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema kunci dari data observasi dan wawancara, seperti penerimaan pendidik terhadap *e-learning Galeri Ilmu* dan analisis atribut inovasi dan pengaruhnya pada penerimaan.

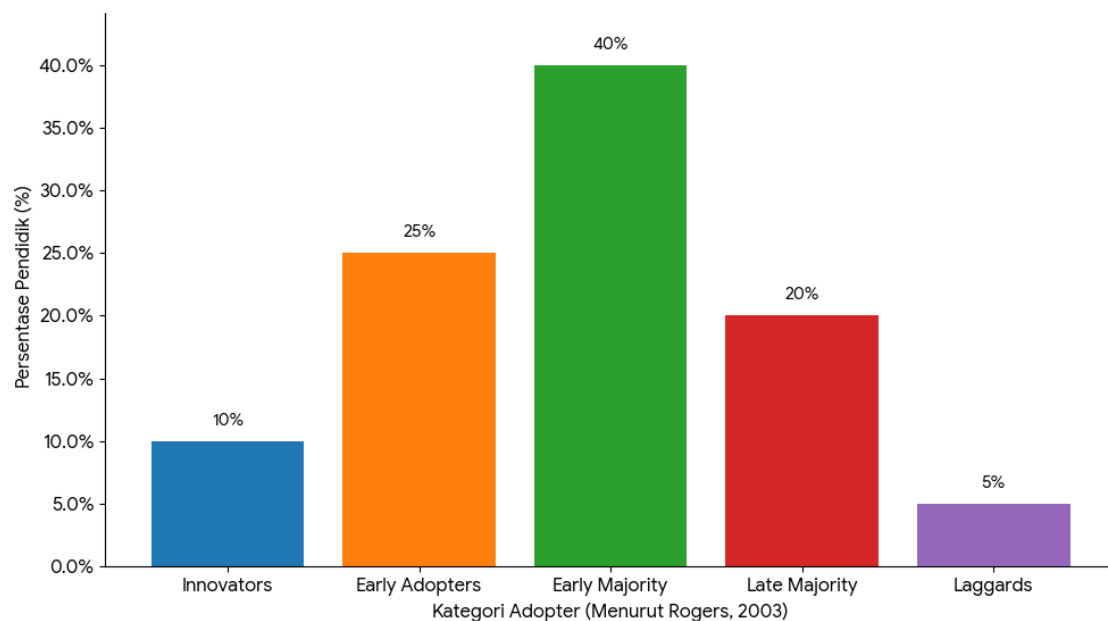
Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan dalam tiga bagian. Bagian pertama menyajikan profil pendidik serta pemetaan mereka ke dalam kategori adopter berdasarkan klasifikasi dari Rogers. Bagian kedua membahas tingkat penerimaan terhadap *e-learning*

galeri ilmu, termasuk tanggapan dan respons awal dari para pendidik. Bagian ketiga menganalisis bagaimana atribut-atribut inovasi yang dimiliki terhadap *e-learning galeri ilmu* secara langsung memengaruhi persepsi dan penerimaan pendidik terhadap platform tersebut.

Profil dan Pemetaan Adopter Pendidik

Analisis awal terhadap audiens target menunjukkan bahwa pendidik memiliki tingkat literasi digital yang beragam. Sekitar 60% dari mereka tergolong sebagai pengguna tingkat pemula hingga menengah, karena mereka cukup mahir dalam menggunakan aplikasi dasar, namun masih membutuhkan bimbingan ketika berhadapan dengan platform digital yang lebih kompleks. Meskipun demikian, hasil observasi mengungkapkan adanya sikap yang positif dan antusiasme tinggi terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.



Gambar 1 Distribusi Kategori Adopter Pendidik di SDN Mawar 2 Banjarmasin

Berdasarkan respons serta karakteristik yang diamati, pendidik berhasil dipetakan ke dalam lima kategori adopter menurut klasifikasi Rogers (2003). Distribusi klasifikasinya adalah sebagai berikut: sekitar 10% termasuk dalam kategori *Innovators*, yaitu pendidik muda yang antusias dan berpotensi menjadi agen perubahan; 25% dikategorikan sebagai *Early Adopters*, yakni pendidik berpengalaman yang dihormati dan sering berperan sebagai pemimpin opini di lingkungan sekolah; 40% termasuk dalam *Early Majority*, yaitu kelompok pragmatis yang cenderung menunggu bukti

keberhasilan sebelum mengadopsi inovasi; 20% tergolong *Late Majority*, kelompok yang lebih skeptis dan membutuhkan dorongan sosial serta pelatihan intensif; dan sisanya, sekitar 5%, termasuk dalam kategori *Laggards*, yaitu pendidik yang cenderung menolak perubahan dan masih berpegang pada pendekatan-pendekatan tradisional.

Penerimaan Pendidik terhadap E-Learning Galeri Ilmu

Selama sesi demonstrasi, penerimaan terhadap *e-learning galeri ilmu* sangat positif. Pendidik menilai *e-learning galeri ilmu* tersebut sangat terorganisir dan fiturnya relevan dengan kebutuhan kurikulum dan manajemen kelas sehari-hari. Hal ini menunjukkan tingkat persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) yang tinggi. Pendidik dengan cepat menyadari potensi *e-learning galeri ilmu* untuk mengefisienkan tugas seperti pemantauan aktivitas siswa, evaluasi belajar, dan pengelolaan materi ajar. Selain itu, desain *e-learning galeri ilmu* yang menekankan antarmuka sederhana, ikon yang familiar, dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik berkontribusi pada persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang tinggi. Pendidik merasa bahwa platform tersebut tidak memerlukan pelatihan teknis yang rumit untuk dioperasikan.

Temuan signifikan adalah tidak adanya penolakan atau rasa takut yang berlebihan terhadap teknologi baru (*e-learning galeri ilmu*). Alih-alih resistensi, pendidik menunjukkan semangat yang tinggi dan secara eksplisit meminta diadakannya pelatihan lebih lanjut untuk dapat menggunakan *e-learning galeri ilmu* secara mandiri dan optimal. Keberhasilan ini secara langsung berkaitan dengan strategi difusi yang diterapkan, di mana tim peneliti tidak hanya menyajikan teknologi, tetapi juga membangun hubungan, memfasilitasi, dan memberikan dukungan sesuai dengan pemetaan kategori adopter.

Analisis Atribut Inovasi dan Pengaruhnya pada Penerimaan

Menurut Rogers (2003), kecepatan adopsi sebuah inovasi sangat dipengaruhi oleh persepsi audiens terhadap lima atribut utamanya. Data dari implementasi *e-learning galeri ilmu* menunjukkan bagaimana setiap atribut ini berkontribusi secara positif terhadap penerimaan (*Perceived Adoption*) oleh para pendidik. (1) *Relative Advantage* (keunggulan relatif), atribut ini mengukur sejauh mana inovasi dianggap lebih baik daripada metode sebelumnya. Para pendidik dengan cepat melihat keunggulan *e-learning galeri ilmu* karena sistemnya terintegrasi, mencakup semua elemen pembelajaran mulai dari pengelolaan materi, tugas, presensi, kuis, hingga sistem

penilaian dalam satu platform. *E-learning galeri ilmu* dinilai sangat terorganisir dan dapat membantu pendidik secara efisien dalam memantau aktivitas siswa, mengevaluasi hasil belajar, dan mengatur materi ajar. Hal ini meningkatkan efisiensi pembelajaran dibandingkan metode konvensional. (2) *Compatibility* (kesesuaian). Atribut ini merujuk pada konsistensi inovasi dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan pengguna. *E-learning galeri ilmu* menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi karena platform ini dirancang agar relevan dan sesuai dengan kurikulum sekolah dan metode pengajaran sehari-hari para pendidik. Penggunaannya tidak bertentangan dengan pengalaman digital dasar yang sudah dimiliki para pendidik (seperti penggunaan WhatsApp atau Google Form), sehingga konsepnya terasa familiar. (3) *Complexity* (kompleksitas). Atribut ini mengukur tingkat kesulitan dalam memahami dan menggunakan inovasi. Rendahnya kompleksitas (atau tingginya kesederhanaan) menjadi faktor kunci keberhasilan karena *e-learning galeri ilmu* ini dirancang secara sengaja dengan "antarmuka sederhana dan intuitif" yang mudah dipahami, bahkan oleh pendidik dengan keterbatasan literasi digital. Fitur kemudahan pengoperasian yang tidak memerlukan pelatihan rumit terbukti efektif, di mana pendidik melaporkan bahwa mereka dapat dengan mudah memahami penyampaian informasi selama demonstrasi. (4) *Observability* (keteramatan). Atribut ini berkaitan dengan sejauh mana hasil atau manfaat dari inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Strategi difusi yang diterapkan secara langsung memaksimalkan atribut ini karena fase demonstrasi yang interaktif memungkinkan para pendidik untuk secara langsung mengamati cara kerja platform dan manfaatnya. Demonstrasi dilakukan dari tiga sudut pandang berbeda (administrator, pendidik, dan siswa), yang membuat seluruh alur kerja dan manfaat sistem menjadi sangat jelas dan mudah diamati. (5) *Trialability* (kemampuan untuk dicoba). Atribut ini adalah tingkat di mana inovasi dapat dicoba dalam skala terbatas sebelum diadopsi sepenuhnya. Meskipun tidak ada periode uji coba mandiri, proyek ini memfasilitasi trialability melalui Sesi "praktik langsung penggunaan platform" selama demonstrasi, yang memberikan pengalaman langsung kepada audiens. Adanya tawaran tindak lanjut berupa akses dan dukungan bagi para pendidik yang ingin "mendalami *e-learning galeri ilmu* lebih lanjut", yang membuka peluang untuk uji coba yang lebih mendalam di masa depan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa strategi difusi yang dirancang secara sistematis dan didasarkan pada teori Rogers terbukti sangat efektif. Keberhasilan adopsi

platform *e-learning galeri ilmu* bukan merupakan hasil kebetulan, melainkan buah dari upaya strategis yang secara cermat menyelaraskan karakteristik inovasi dengan kebutuhan pengguna serta pendekatan komunikasi yang tepat. Temuan ini membuka ruang untuk diskusi lebih mendalam melalui berbagai perspektif teoretis yang relevan, dan dapat diperkaya dengan dukungan literatur yang mendalam mengenai difusi inovasi, adopsi teknologi, dan perubahan perilaku pendidik dalam konteks pendidikan dasar.

Keselarasan dengan kerangka teoretis (Rogers dan TAM). Studi ini mengonfirmasi validitas Teori Difusi Inovasi (Rogers, 2003) dalam konteks sekolah dasar di Banjarmasin. Pemetaan pendidik ke dalam lima kategori adopter memungkinkan penerapan strategi difusi yang tersegmentasi dan lebih tepat sasaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nissa & Jamalulail (2023) yang mengklasifikasikan “Duta Rumah Belajar” sebagai kelompok innovators dan early adopters yang memainkan peran penting sebagai agen perubahan. Dengan memberdayakan kelompok-kelompok awal ini, proses difusi inovasi dapat dipercepat karena mereka memiliki pengaruh sosial yang kuat terhadap rekan-rekan sejawatnya.

Selain itu, temuan penelitian ini juga sangat selaras dengan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Tingkat penerimaan yang tinggi terhadap *e-learning galeri ilmu* dapat dijelaskan melalui dua konstruk utama TAM: *perceived usefulness*, di mana platform dipandang mampu menyederhanakan manajemen kelas dan mendukung pembelajaran; serta *perceived ease of use*, yang tercermin dari desain platform yang intuitif dan sesuai dengan konteks kebutuhan pengguna. Temuan ini memperkuat argumen Scherer et al. (2019) yang menyatakan bahwa persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan merupakan prediktor utama niat pendidik dalam menggunakan teknologi pendidikan.

Keunikan penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk menunjukkan bahwa kedua persepsi tersebut tidak hanya dapat diukur secara retrospektif, tetapi juga dapat dibentuk secara proaktif. Hal ini dilakukan melalui pendekatan desain inovasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna serta strategi demonstrasi yang efektif, sehingga menciptakan pengalaman awal yang positif dan memperkuat keyakinan pendidik terhadap manfaat platform.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini secara fundamental menantang narasi umum yang sering kali menempatkan resistensi pendidik sebagai hambatan utama dalam

adopsi teknologi. Studi ini menegaskan pandangan Fullan (2007) bahwa apa yang tampak sebagai resistensi sering kali bukanlah penolakan terhadap teknologi itu sendiri, melainkan respons yang rasional terhadap cara teknologi diperkenalkan. Seperti yang dijelaskan oleh Spillane et al. (2002) ketika dihadapkan pada inovasi *e-learning galeri ilmu*, para pendidik tidak serta-merta menolak, melainkan secara aktif mencoba menafsirkannya: "Bagaimana platform ini sesuai dengan cara saya mengajar?", "Apakah ini akan menambah atau justru mengurangi beban kerja saya?", "Apakah manfaatnya benar-benar nyata bagi siswa saya?". Pertanyaan-pertanyaan ini adalah inti dari proses *sense-making*. Kegagalan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini dengan memuaskan adalah sumber utama dari apa yang sering salah dilabeli sebagai resistensi. Keberhasilan strategi difusi dalam penelitian ini justru terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi proses *sense-making* secara proaktif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Sebagai studi kasus tunggal dengan jumlah partisipan yang terbatas, temuan yang dihasilkan tidak dapat digeneralisasi secara statistik ke populasi yang lebih luas. Namun demikian, kekuatan utama studi ini terletak pada kedalaman analisisnya, yang memberikan wawasan kontekstual (*deep insights*) mengenai proses adopsi teknologi di lingkungan sekolah dasar. Wawasan ini memiliki potensi untuk ditransfer (*transferable*) ke konteks serupa, khususnya di sekolah dengan karakteristik dan tantangan yang sebanding. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar yang kuat bagi perancangan penelitian kuantitatif berskala lebih besar di masa mendatang.

Implikasi dari temuan ini sangat signifikan. Bagi para pengembang teknologi pendidikan, penelitian ini menegaskan bahwa fokus pada kesederhanaan (kemudahan penggunaan) dan relevansi kontekstual (kegunaan) adalah kunci untuk memastikan produk mereka diadopsi secara luas. Saran penelitian selanjutnya, direkomendasikan pelaksanaan studi longitudinal guna mengukur keberlanjutan penggunaan platform dalam jangka panjang dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian kuantitatif berskala lebih besar diperlukan untuk memvalidasi model adopsi ini pada populasi yang lebih luas dan beragam. Pada akhirnya, penelitian ini mengafirmasi bahwa kunci transformasi digital di dunia pendidikan tidak terletak pada kecanggihan teknologi semata, melainkan pada pendekatan strategis yang berpusat pada manusia yang memahami, menghargai, dan membimbing para pendidik dalam proses perubahan

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi difusi inovasi yang dirancang secara sistematis berdasarkan Teori Difusi Rogers, dan diimplementasikan dengan memperhatikan faktor-faktor dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), terbukti efektif dalam meningkatkan penerimaan e-learning di kalangan pendidik sekolah dasar. Studi kasus implementasi *e-learning galeri ilmu* di SDN Mawar 2 Banjarmasin menunjukkan bahwa pendekatan yang tersegmentasi dengan mengidentifikasi dan menyesuaikan strategi untuk setiap kategori adopter berhasil menciptakan penerimaan yang tinggi dan meminimalkan resistensi. Keberhasilan adopsi ini secara signifikan didorong oleh persepsi positif para pendidik terhadap kelima atribut inovasi. *E-learning galeri ilmu* diterima dengan baik karena dinilai memiliki keunggulan relatif yang jelas dibandingkan metode konvensional, sangat sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan harian, memiliki tingkat kompleksitas yang rendah, serta manfaatnya mudah diamati dan dapat diuji coba melalui sesi demonstrasi yang terstruktur. Alih-alih menemukan penolakan, penelitian ini justru menemukan adanya permintaan kuat untuk pelatihan lanjutan, yang mengindikasikan keberhasilan fase awal adopsi.

Referensi

- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th Edition). Teachers College Press.
- Nissa, H., & Jamalulail, I. (2023). Difusi Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Melalui Pemanfaatan Bantuan Kuota Internet Kemendikbudristek. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 63-80. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.994>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th Edition). Free Press A Division Simon and Schuster, Inc.
- Sahin, I. (2006). Detailed Review of Rogers' Diffusion of Innovations Theory and Educational Technology-Related Studies Based on Rogers' Theory. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5(2), 1-10.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. *Computers and Education*, 13-35.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.009>

- Spillane, J. P., Reiser, B. J., & Reimer, T. (2002). Policy implementation and cognition: Reframing and refocusing implementation research. *Review of Educational Research*, 72(3), 387–431. <https://doi.org/10.3102/00346543072003387>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (Sixth Edit). SAGE Publications, Inc.