BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar *Leadership*

1. Pengertian *Leadership*

Leadership merupakan terjemahan dari kepemimpinan dan untuk memberikan definisi terhadap kepemimpinan ini tidaklah mudah. Sebab untuk memberikan pengertian tentang kepemimpinan ini tergantung dari segi mana kita memandangnya. Ada beberapa pengertian tentang kepemimpinan yang tergambarkan sebagai berikut:

1. Kepemimpinan sebagai suatu fokus dari beberapa proses dalam rangka mencapai tujuan. Dalam hal ini kita dapat melihat dengan realita bahwa seorang pemimpin merupakan berbagai sumber kebijaksaan.
2. Kepemimpinan sebagai kepribadian dengan segala efeknya menggambarkan bahwa seorang pimpinan pribadinya menggambarkan pribadi organisasi yang dipimpinnya.
3. Kepemimpinan sebagai seni di dalam mengupayakan tercapainya pemenuh kebutuhan.

4. Kepemimpinan merupakan sumber aktifitas untuk mempengaruhi orang lain agar bertindak dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan sekolah.
5. Kepemimpinan sebagai pemrakarsa dan sebagai pencetus inovasi baru, untuk lebih efesien dan efektifnya mencapai tujuan organisasi dan sekolah.
6. Kepemimpinan sebagai kumpulan kekuasaan.

Hal ini terlihat seseorang yang menduduki jabatan tinggi atau pemimpin mempunyai berbagai wewenang dan tanggung jawab. Menurut Prof. Dr. Mr. Prajudi Atmosudirjo dalam bukunya yang berjudul beberapa pandangan umum tentang pengambilan keputusan, menulis kepemimpinan sebagai berikut :

> *"Kepemimpinan adalah kepribadian seseorang yang menyebabkan sekelompok orang lain mencontoh atau mengikutinya. Kepemimpinan adalah kepribadian yang memancarkan pengaruh wibawa, sedemikian rupa sehingga sekelompok orang mau melakukan apa yang dikehendakinya".*

Berbagai studi tentang kepemimpinan bisa dikelompokan menjadi tiga pendakatan, yaitu yang mendasarkan atas traits (sifat dan kualitas yang diperlukan seseorang untuk menjadi pimpinan kesatu, yang mempelajari prilaku (*beharvior*) yang diperlukan untuk menjadi pemimpin yang efektif. Kedua pendekatan yang menganggap bahwa apabila seseorang mempunyai karakteristik atau kualitas dan prilaku tertentu, akan menjadi seorang pemimpin dalam situasi apapun ia ditetapkan. Pendekatan ketiga adalah pendekatan *contigency* yang berdasarkan atas faktor-faktor situasional, untuk menentukan gaya kepemimpinan yang efektif.

2. Unsur Yang Harus Dipenuhi Dalam Kepemimpinan

a. Pengikut/ *followership*

Adanya kepemimpinan ini disebabkan adanya *followership*. Seseorang menjadi pemimpin karena ada beberapa orang yang berkendak untuk mengikuti yaitu bertindak sesuai dengan keinginan pemimpinnya. Pada umunya *followeship* ini dapat di klasifikasikan menjadi 5 golongan yaitu:

1. *Followership* yang berdasarkan naluri.

   Terjadi beberapa pengikut dalam hal ini dikarenakan adanya dorongan pada mereka untuk menaruh kepercayaan pada seseorang sehingga mereka bersedia untuk bertindak tertentu yang dikendalikan oleh orang yang mendapat kepercayaan. Orang yang menerima kepercayaan ini dianggap sebagai pemimpin karena dia dianggap mampu melindungi kepentingan atas orang-orang yang menaruh kepercayaan tadi. Kepemiminan dengan kepengikutan jenis ini disebut dengan kepemimpinan karismatis yang berarti kepatuhan karena percaya.

2. *Followership* yang berdasarkan agama.

   Ini ditimbulkan karena beberapa orang memandang bahwa ada orang lain mempunyai kelebihan dalam bidang keagamaan. Kita ketahui bersama agama merupakan kepercayaan tingkat tinggi.

3. *Followership* yang berdasakan tradisi.

   Ini timbul pada sejumlah orang. Karena kebiasaan secara turun menurun.

4. *Followership* berdasakan rasio.

   Timbul dikalangan orang-orang cendikiawan/pelajar yang terlihat adanya demokratis didalam mengambil keputusan.

5. *Followership* berdasarkan peraturan.

   Ini terlihat pada organisasi dan lembaga sekolah dimana hubungan antara orang yang satu dengan orang yang lain ditata menurut aturan-aturan yang sudah ada atau di setujukan secara bersama-sama.

6. Tujuan

   Kepemimpinan timbul karena adanya kepengikutan yang melakukan kerja sama dalam rangkai mencapai tujuan yang telah ditentukan bersama. Dengan adanya tujuan-tujuan tertentu timbul kerja sama dan timbul pula pemimpin untuk mengaturnya.

7. Kegiatan mempengaruhi

   Ini berarti bahwa seorang pimpinan dalam aktifitasnya membimbing. Mengontrol dan mengarahkan tindakan orang lain untuk menuju suatu sasaran tertentu.

3. Kepemimpinan Yang Efektif

Kepemimpinan yang efektif sangat penting untuk kelangsungan hidup dan keberhasilan sebuah organisasi dan lembaga sekolah. Tak seorangpun yang berpendapat sama mengenai definisi terbaik untuk kepemimpinan, tapi dari definisi-definisi yang ada, setidak-tidaknya dapat disimpulkan bahwa kepemimpinan mengandung arti bahwa seorang pemimpin mempengaruhi

orang lain (bawahannya) supaya lebih bekerja keras dalam tugasnya, atau merubah kelakuan mereka.

Sangatlah penting untuk dibedakan “kepemimpinan” dengan kepemimpnan yang efektif. Untuk melihat efektif tidaknya suatu kepemimpinan, kita harus melihat hasil kepemipinan itu. Yang biasa dijadikan kriteria kepemimpnan yang efektif yaitu hasil kerjasama atau prestasi kelompok yang dipimpin. Seorang pimpinan yang efektif tidak hanya bisa mempengaruhi bawahan-bawahannya, tapi juga bisa menjamin bahwa para bawahannya tersebut bekerja dengan seluruh kemampuan mereka.

Kepemimpinan yang efektif adalah dimana pemimpinan harus mempunyai semangat tinggi yang melebihi semangat dari bawahannya sehingga rasa percaya sangat kuat untuk menjalankan kepemimpinan dan mempunyai tujuan jelas untuk menyongsong kearah yang lebih maju. Tidak mudah untuk menjalankan kepemipinan yang efektif, apalagi berkembangan zaman sudah modern jadi pemimpin harus mengikuti zaman yang modern, contohnya: dizaman modern ini teknologi sudah berkembang pesat. Siapapun kita semua harus tahu teknologi karena itu salah satu tuntutan untuk kita semua agar kita bisa mengikuti perkembangan zaman. Di zaman yang modern seorang *leader* harus tahu teknologi informasi dan komunikasi agar bisa mengaplikasikan ke pada bawahannya.

B. Tinjauan *e-Leadership*

1. *e-Leadership*

Leadership atau kepemimpinan tidak terbatas hanya pada suatu kedudukan atau pekerjaan; kepemimpinan mencakup wawasan yang lebih luas. Untuk menjadi seorang pemimpin seseorang perlu memiliki visi dan imajinasi. Burke (2008) mendefinisikan kepemimpinan sebagai *"..... the ability to bring people, tools and resources together to solve problems and achieve results"*. Di era global sekarang ini, seorang pemimpin perlu melangkah lebih jauh, mampu membawa SDM yang dipimpinnya bersama-sama melintas bangsa, geografis, budaya dan batasan-batasan lainnya, dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mencapai tujuan lembaga seolah. Kepemimpinan semacam inilah yang disebut *e-Leadership*.

e-Leadership adalah suatu istilah yang menyandingkan "e" sebagai simbol bagi hal-hal yang berkaitan dengan elektronik, internet, atau dunia digital dengan "leadership" (kepemimpinan) yang bermakna kemampuan seseorang untuk menggerakkan atau mempengaruhi orang-orang yang dipimpinnya dalam rangka mencapai tujuan organisasi (Kasali, 2008).*e-Leadership* adalah kepemimpinan yang menggabungkan konsep yang telah ada pada saat ini yaitu kepemimpinan dengan perkembangan teknologi. Menurut Budvytyte (2006) menyatakan bahwa *e-Leadership* terdiri dari 2 elemen dasar: teknologi dan kepemimpinan.

Bahkan menurut Alan Keith (pengusaha suskes di Amerika), kepemimpinan adalah kemampuan seseorang untuk menfasilitasi (dari kata *to facilitate* yang

berarti membuat sesuatu menjadi mudah) atau menggiatkan orang lain untuk melakukan sesuatu yang luar biasa. Jadi, dalam konteks ini, *e-Leadership* dapat secara bebas diartikan sebagai kepemimpinan yang memanfaatkan teknologi informatika untuk menggerakkan suatu tujuan tertentu dalam konteks ini bagaimana *e-Leadership* kepala sekolah untuk membangun kinerja bawahannya yaitu guru, admistrasi dan siswa – siswi dalam rangka menerapkan teknologi informatika dan komunikasi.

e-Leadership menjadi penting untuk dimasukkan dalam kiteria kepemimpinan kepala sekolah ke depan karena teknologi informatika sudah berkembang luas. Hal ini seiring dengan pesatnya penetrasi teknologi informatika sehingga kepala sekolah, guru, admistrasi dan murid wajib untuk tahu atau mempelajarinya. Namun, juga layanan data (internet). Bahkan, saat ini sudah ada pusat layanan internet di tiap sekolah Madrasah Aliyah Swasta di Bandar Lampung yang merupakan program Telkom Indonesia (*indischool*) penyediaan internet bagi guru dan siswa – siswi . Artinya, sudah saatnya teknologi ini dimanfaatkan dalam sekolah untuk menghasilkan kegiatan pendidikan berkualitas.

2. Konsep dan Penerapan Cara Kerja *e-Leadership*

Perencanaan merupakan fungsi dan tugas pertama seorang pemimpin dalam hal ini kepala sekolah. Perencanaan merupakan suatu arah tindakan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Karena itu, Edhy Sutana (2003: 43-44) mendefinisikan rencana sebagai penggabungan antara tujuan yang hendak dicapai dan kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk mencapai tujuan

tersebut. Membuat perencanaan yang baik dapat dilakukan dengan cara memahami dan menerapkan konsep dan cara kerja *e-Leadership*. Konsep dan penerapan cara kerja *e-Leadership* dalam kegiatan perencanaan adalah suatu konsep pembuatan dan penggunaan teknologi informasi yang dapat mendukung perumusan dan pembuatan perencanaan seorang kepala sekolah.

Pengorganisasiaan merupakan salah tugas dan fungsi *e-Leadership* kepala sekolah. Kegiatan ini memegang peranan yang penting dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan *e-Leadership* kepala sekolah dan tingkat prestasi kinerja yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan. Melalui kegiatan pengorganisasian seorang kepala sekolah dituntut untuk bisa mengatur setiap kegiatan dan pengalokasian semua sumber daya yang dibutuhkan sehingga tingkat prestasi kinerja yang telah ditetapkan dapat dicapai. Konsep dan cara kerja *e-Leadership* dapat diterapkan pada kegiatan pengorganisasian dengan cara menciptakan sumber daya manusia yang mengerti teknologi.

Pengarahan dan Pendelegasian untuk dapat mencapai target prestasi kinerja yang sudah direncanakan dan ditetapkan, seorang kepala sekolah harus bisa memberikan pengarahan dan melakukan pendelegasian kepada bawahannya dengan baik. Dengan menerapkan konsep dan cara kerja*e-Leadership*, maka kepala sekolah dapat memberikan pengarahan dan pendelegasian tugas kepada bawahan dengan menggunakan berbagai media teknologi informasi misalnya *e-mail, yahoo messenger* dan *software* lainnya. Dengan demikian, penerapan konsep dan prinsip kerja *e-Leadership* memungkinkan kepala

sekolah dapat melakukandan melaksanakan fungsi pengarahan dan pendelegasian.

Pengendalian merupakan kegiatan yang memungkinkan kegiatan-kegiatan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan (rencana) yang telah ditetapkan sebelumnya. Masing-masing kepala sekolah sebagai organisatoris memerlukan pengendalian untuk menilai prestasi yang dihasilkan. Melalui pengendalian seorang pemimpin dapat menggambarkan suatu perbandingan antara kinerja nyata dengan kinerja yang direncanakan. Konsep dan cara kerja *e-Leadership* dapat diterapkan dalam kegiatan pengendalian dengan cara membangun sistem informasi dan komunikasi yang dapat menunjang suatu pengendalian yaitu pengendalian para kepala sekolah, guru dan admistrasi sekolah Madrasah Aliyah Swasta dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi ke para murid-muridnya dan sebaliknya kepala sekolah dan guru harus mengerti dulu tentang TIK dalam menunjang keberhasilan sekolah dalam *e-Leadaership* yang sudah direncanakan. Pengendalian adalah faktor yang penting dalam menunjang dalam suatu keberhasilan sekolah tersebut.

3. Peran-peran *e-Leadeship*

Menurut Burke (2008), peran-peran yang harus dijalankan oleh *e-Leadership* sebagai berikut:

a. *Visionary*: memiliki kemampuan untuk melihat gambaran yang besar dan menterjemahkannya kepada anggota organisasinya.

b. *Convener*: memiliki kemampuan untuk mengelola perbedaan anggota dan membawa organisasinya ke arah tujuan yang jelas dan pemecahan masalah.

c. *Team* sponsor: memiliki kemampuan untuk membentuk dan mengarahkan kelompok kerja nyata dan kelompok virtual.

d. *Manager*: memiliki kemampuan untuk mengupayakan dan mengalokasikan sumber-sumber organisasi dengan penuh tanggungjawab, dan kemampuan untuk mengelola organisasi nyata dan *virtual*.

e. *Innovator*: memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru untuk pekerjaan-pekerjaan di luar tugas pokok dan fungsinya.

f. Mentor: memiliki kemampuan untuk membimbing dan mengarahkan calon-calon pemimpin baru di lingkungan organisasinya.

C. Tinjauan Kepala sekolah

Keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuannya merupakan refleksi dari keberhasilan kepala sekolah sebagai pimpinan sekolah. Sebagai kekuatan sentral yang menjadi penggerak kehidupan sekolah, kepala sekolah harus memahami tugas dan fungsinya demi keberhasilan sekolah serta memiliki kepedulian kepada para guru, staf dan peserta didik. Wahyusumidjo (2007:81) menjelaskan bahwa kepala sekolah yang berhasil apabila memahami keberadaan sekolah sebagai organisasi yang kompleks dan unik, serta mampu melaksanakan peran kepala sekolah sebagai seseorang yang diberi tanggung jawab untuk memimpin sekolah.

Keberhasilan sekolah adalah keberhasilan kepala sekolah. Keberhasilan kepala sekolah dalam memimpin sekolahnya dapat dilihat dari produk yang dihasilkan oleh proses transformasi kepemimpinannya, seperti : (1) penampilan para guru dan peserta didik, (2) tercapainya tujuan pendidikan di sekolah, (3) pertumbuhan prestasi sekolah, (4) muncul kepuasan terhadap kepemimpinan kepala sekolah, (5) muncul tanggung jawab terhadap tujuan sekolah, (6) muncul dukungan dari para guru dan pegawai terhadap kedudukan dan jabatan kepala sekolah.

Peningkatan mutu pendidikan persekolahan sangat ditentukan oleh kemampuan kepala sekolah dalam memberdayakan staf pengajar dan anggotanya. Peran utama kepala sekolah antara lain adalah mengembangkan agar sekolah menjadi lembaga pendidikan yang baik dan mampu mencapai tujuan pendidikan. Kepala sekolah bertanggungjawab menjaga dan memotivasi guru, peserta didik, dan staf administrasi sekolah agar mampu melaksanakan ketentuan dan peraturan yag berlaku di sekolah. Di sinilah esensi bahwa kepala sekolah harus mumpuni menjalankan peran kepala sekolah. Kepala sekolah juga dituntut mampu berperan sebagai seorang pemimpin profesional.

Menurut Wahjosumidjo (1999) sekolah yang berhasil adalah sekolah yang memiliki pemimpin (*leader)* yang berhasil. Kepemimpinan sekolah yang “baik” akan menciptakan kultur sekolah yang berhasil mendorong guru bekerja dengan penuh dedikasi dan siswa belajar keras tanpa paksaan. Dengan kata lain, Wahjosumidjo mengisyaratkan pentingnya pemimpin

sekolah yaitu kepala sekolah yang memiliki harapan tinggi terhadap guru dan siswa.

D. Tinjauan kesenjangan digital

1. Pengertian kesenjangan digital (*digital divide*)

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor determinan dalam arus globalisasi, yang didalamnya juga menyangkut tentang bagaimana negara memanfaatkannya termasuk dalam agenda pembangunan. Namun yang menjadi masalah kini adalah kemampuan negara dalam hal tersebut didapati tidak merata dan akhirnya teknologi informasi menciptakan sebuah gap atau pengkelompokan tertentu. *Digital divide* atau kesenjangan digital dapat dipahami sebagai pembagian kelompok atas kemampuan terhadap penguasaan ekonomi informasi digital.

Berdasarkan OECD tahun 2001 (13), kesenjangan digital didefinisikan sebagai berikut:

> *"....the gap between individuals, households, businesses and geographic areas at different socio-economic levels with regard both to their opportunities to acces information and communication technologies (ITs) and to their use of the Internet for a wide variety of activities"*.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kesenjangan terjadi antara tingkat individu, rumah tangga, bisnis, dan area geografi yang tingkat sosial ekonominya berbeda, berdasarkan kesempatan mereka untuk mengakses teknologi informasi dan komunikasi.

Ada beberapa pengertian kesenjangan digital (*digital divide*) sebagai berikut:

1. Menurut Kamus Komputer dan Teknologi Informasi.

Digital divide yaitu istilah yang digunakan untuk menerangkan jurang perbedaan antara mereka yang mempunyai kemampuan dalam hal akses, dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi modern, dengan mereka yang tidak berpeluang menikmati teknologi tersebut.

2. Menurut Inpres No.3 Tahun 2003.

   Disebutkan bahwa *digital divide,* yaitu keterisolasian dari perkembangan global karena tidak mampu memanfaatkan informasi.

3. Menurut Dr. Craig Warren Smith (*Investor Group Against Digital Divide*).

   Digital divide (kesenjangan digital) yaitu kesenjangan antara mereka yang mendapatkan keuntungan dari teknologi dan mereka yang tidak mendapatkannya.

2. Penyebab terjadinya kesenjangan digital

a. Infrastruktur

Infrastruktur merupakan sebuah fasilitas pendukung, seperti infrastruktur internet, komputer perangkat keras dan perangkat lunak, listrik dan lain-lain. Contoh mudah mengenai kesenjangan infrastruktur ini, orang yang punya akses ke komputer bisa bekerja dengan cepat. Ia bisa menulis lebih cepat di bandingkan mereka yang masih menggunakan mesin ketik manual.

Contoh yang lain, orang yang mempunyai akses ke komputer internet, pasti lebih tahu duluan tentang informasi-informasi yang sedang hangat-

hangatnya dibandingkan dengan orang yang jarang mengakses komputer internet.

b. Kekurangan skill (SDM)

Sumber daya manusia sangat berpengaruh dalam dunia ilmu teknologi dan informasi karena SDM ini menentukan biasa tidaknya seorang mengoperasikan atau mengakses sebuah informasi. SDM juga bagian penting dari teknologi yang sudah ada.

c. Kekurangan isi / materi (content)

Konten berbahasa Indonesia menentukan bisa tidaknya seorang dapat mengerti mengakses Internet, di Indonesia terutama kota-kota tingkat pendidikan sudah lebih tinggi. Jadi, sedikit banyak sudah mengerti bahasa Inggris. Sedangkan yang di desa, seperti petani-petani, mereka masih sangat kurang dalam menggunakan bahasa asing (Inggris).

d. Kurangnya pemanfaatan akan internet itu sendiri

Berbicara mengenai kesenjangan digital, bukanlah semata-mata persoalan infrastuktur. Banyak orang memiliki komputer, bahkan setiap hari, setiap jam- bisa mengakses Internet tetapi "tidak menghasilkan apapun". Misal, ada si A punya akses ke komputer dan Internet. Tapi yang dia lakukan hanya chatting yang biasa-biasa saja. Tentu saja, ia tidak bisa menikmati keuntungan-keuntungan yang diberikan oleh teknologi digital. Itu artinya, kesenjangan digital tidak hanya bisa dijawab dengan penyediaan infrastruktur saja. Infrastruktur tentu dibutuhkan tetapi persoalannya adalah ketika orang punya komputer dan bisa mengakses Internet,

pertanyaan berikutnya adalah, "apa yang mau diakses? Apa yang mau dia kerjakan dengan peralatan itu, dengan keunggulan-keunggulan teknologi itu.

E. Tinjauan Inovasi

1. Pengertian Inovasi

Rogers (1961) dalam Mulyana S. (2009) mendefinisikan Inovasi sebagai, suatu bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa gagasan baru.Selanjutnya, definisi difusi menyangkut *"which is the spread of a new idea from its source of invention or creation to its ultimate users or adopters."*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, pembaharuan, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya. Sesuatu yang baru ini dapat berupa gagasan, metode atau alat.

Rogers dan Shoemaker (1971) mengartikan inovasi sebagai: ide-ide baru, praktek-praktek baru, atau obyek-obyek yang dapat dirasakan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau masyarakat sasaran penyuluhan. Sedangkan Lionberger dan Gwin (1982) mengartikan inovasi tidak sekadar sebagai sesuatu yang baru, tetapi lebih luas dari itu, yakni sesuatu yang dinilai baru atau dapat mendorong terjadinya pembaharuan dalam masyarakat.

Oleh karena itu dari pengertian inovasi yang sudah diberikan oleh para ahli di atas, dapat kita tarik pernyataan secara umum bahwa inovasi adalah suatu ide,

gagasan, barang, kejadian, metode, yang diyakini sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil penemuan maupun pembaharuan guna mencapai tujuan. Sesuatu yang baru disini mengandung ketidaktentuan (*uncertainty*), artinya sesuatu yang mengandung berbagai alternatif kemungkinan, sesuatu yang tidak tentu, bagi seseorang yang mengamati, baik mengenai arti, bentuk, manfaat, dan sebagainya.

2. Beberapa elemen yang menentukan kegiatan adopsi, antara lain:

a. Atribut inovasi

- Keuntungan relative (*relative advantage*)
- Kesesuaian (*compatibility*)
- Kerumitan (*complexity*)
- Kemungkinan di coba (*trialability*)
- Kemungkinan diamati (*observability*)

b. Jenis keputusan inovasi

- Keputusan inovasi opsional (keputusan individu tanpa pengaruh sistem sosial)
- Keputusan inovasi kolektif (keputusan bersama berdasarkan kesepakatan anggota sistem sosial)
- Keputusan inovasi otoritas (keputusan oleh seseorang atau sekelompok orang yang berkedudukan, status, wewenang atau kemampuan yang lebih tinggi)
- Keputusan inovasi kontingen

c. Saluran komunikasi

- Sumber
- Media/khalayak
- Objek/interpersonal

d. Sifat sistem sosial

- Norma masyarakat
- Toleransi terhadap penyimpangan
- Pola komunikasi

3. Adopsi Inovasi dalam Bidang TIK

Perkembangan teknologi, terutama Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Di era modern saat ini, informasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat vital bagi seluruh kalangan, teknologi juga sangat berperan penting di era modern ini, sedangkan komunikasi juga bagian yang paling penting di kehidupan kita istilahnya komunikasi adalah jantungnya jika komunikasi tidak ada maka kita tidak dapat berinteraksi dan hidup. Hampir semua bidang kebutuhan tak lepas dari dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Sepanjang tahun 2012, penetrasi internet di Indonesia mencapai 30 persen. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media sosial masyarakat indonesia yang meningkat tajam. Tidak hanya sosial media, Pertumbuhan penggunaan internet yang signifikan juga terlihat pada pengunduhan perangkat lunak (*software*), yaitu tumbuh dari 33 persen menjadi 37 persen.

Keterangan diatas sangat didukung oleh sebuah survei yang diselenggarakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari total populasi negara ini.

Adopsi inovasi dalam bidang TIK yang sudah banyak dilakukan di Indonesia dapat dilihat dalam berbagai bidang antara lain:

a. Biasanya adopsi TIK dalam bidang kesehatan lebih kenal dengan *e-Health*. Contohnya yaitu dengan adanya USG (ultrasonografi) yang bermanfaat untuk melihat organ dalam, Radiologi yang digunakan untuk melihat tulang dan sebagainya.

b. Dalam bidang pemerintahan dan pelayanan *public*, adopsi inovasi TIK lebih sering dikenal dengan *e-government*. Tujuan pemanfaatan TIK dalam pemerintahan adalah agar pelayanan kepada masyarakat dalam lebih efisien. TIK juga dapat memberdayakan masyarakat karena dengan adanya infrastruktur *e-government* akan lebih mudah dan lebih cepat untuk mengakses informasi dari pemerintah. Selain itu, TIK dapat mendukung pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien, dan bisa meningkatkan komunikasi antara pemerintah dengan sektor usaha dan industri.

c. Dalam bidang ekonomi dan bisinis serta dunia perbankan, adopsi inovasi TIK lebih dikenal dengan istilah *e-commerce*, *e-business* dan *e-banking*. Dengan adanya adopsi ini memudahkan para pelaku ekonomi, bisnis dan perbankan dalam melakukan aktivitasnya. Contoh adanya layanan internet

yang digunakan dalam proses penjualan saham yang biasanya dijalankan oleh para Trader atau biasa di kenal dengan akuntan. Contoh lain dari aplikasi TIK pada bidang perbankan adalah seorang nasabah dapat menarik uang dimanapun dia berada selama masih ada layanan ATM (Anjungan Tunai Mandiri) dari bank tersebut, atau seorang nasabah dapat mengecek saldo dan mentransfer uang tersebut ke rekening yang lain hanya dalam hitungan menit saja, semua transaksi dapat dilakukan.

d. Tak terkecuali dengan dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet atau lebih terkenal dengan istilah *e-learning*, sudah mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar. Penerapan TIK pada bidang pendidikan telah memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari sering dijumpai kombinasi teknologi audio data, video data, audio video, dan internet.

4. Tahapan dari Proses Adopsi Inovasi

Rogers E.M dan Shoemaker G.F., dalam Mulyana S. (2009) mengemukakan bahwa ada 4 (empat) tahap, proses adopsi inovasi yaitu:

a. Tahap munculnya pengetahuan (*Knowledge*) ketika seorang individu (atau unit pengambil keputusan lainnya) diarahkan untuk memahami eksistensi dan keuntungan/manfaat dan bagaimana suatu inovasi berfungsi. Pada tahap ini, seseorang belum memiliki informasi mengenai inovasi baru. Untuk itu informasi mengenai inovasi tersebut harus disampaikan melalui berbagai saluran komunikasi yang ada.

b. Tahap persuasi (*Persuasion*) ketika seorang individu (atau unit pengambil keputusan lainnya) membentuk sikap baik atau tidak baik.

c. Tahap pengambilan keputusan (*Decisions*) muncul ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya terlibat dalam aktivitas yang mengarah pada pemilihan adopsi atau penolakan inovasi.

d. Tahapan implementasi (*Implementation*), ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya menetapkan penggunaan suatu inovasi sambil mempelajari tentang inovasi tersebut.

e. Tahapan konfirmasi (*Confirmation*), ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya mencari penguatan terhadap keputusan penerimaan atau penolakan inovasi yang sudah dibuat sebelumnya.

F. Tinjauan Komunikasi Inovasi dibidang TIK

Di era globalisasi peranan TIK menjadi semakin penting digunakan untuk mengungkapkan data dan fakta menjadi sebuah informasi yang bisa dimanfaatkan. Kontribusi TIK tidak terlepas dari suatu tanggung jawab agar data dan fakta pendidikan dapat dikumpulkan, dikelola, disimpan, diteliti, dibuktikan dan disebarkan agar masyarakat mendapatkan informasi penting dengan benar secara efektif dan efisien. TIK pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah dalam menghasilkan suatu informasi yang cepat, lengkap, akurat, transfaran dan mutakhir. Salah satu manfaat yang dapat dirasakan dalam kontribusi TIK adalah teknologi internet. Internet sebagai media informasi telah memberikan peluang bagi setiap orang.

Komunikasi inovasi dibidang TIK dalam dunia pendidikan sangat beragam. Banyak sekali sekarang sekolah-sekolah sudah menerapkan TIK di sekolahnya tapi menerapkan dengan inovasi. Salah satu contohnya, sekolah yang menerapkan *e-Learning.*

Penggunaan TIK dan *e-Learning* di dunia pendidikan pada saat ini sangat banyak sekali, itu juga salah satu metode pembelajaran baru yang sudah di perbarui dengan komunikasi inovasi. Secara sederhana e-learning dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (guru/dosen) dan pembelajar (siswa/mahasiswa).

Model pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan *e-learning* berakibat pada perubahan budaya belajar dalam kontek pembelajarannya. Setidaknya ada empat komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *e-learning* di sekolah. Pertama, siswa dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar siswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran. Kedua, guru mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Ketiga tersedianya infrastruktur yang memadai dan yang ke empat administrator yang kreatif serta penyiapan infrastrukur dalam memfasilitasi pembelajaran.

G. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang Teori Chin dan Chang

Menurut (Chang dan Cheng, Jurnal, Chin, J. M., & Hsu, C.-M. 2008 hal 229 – 245). *Teachers' Perceptions of the Dimensions and Implementation of Technology Leadership of Principals in Taiwanese Elementary Schools. Educational Technology & Society*. Dalam lingkungan ledakan informasi modern, teknologi pendidikan menjadi semakin penting hari demi hari dan keterampilan kepemimpinan teknologi yang efisien adalah kunci sukses kebijakan dan rencana pendidikan teknologi.

Peran kepemimpinan teknologi muncul berarti bahwa kepala sekolah tidak bisa mengabaikan manajemen sekolah berbasis teknologi. Dengan asumsi peran kepemimpinan teknologi memerlukan promosi melek teknologi untuk mempersiapkan siswa berteknologi informasi. Pemimpin memiliki peran baru menjadi semakin penting di sekolah. Peran utama telah bergeser dari fokus yang sempit pada manajemen untuk lingkup yang lebih luas terhadap praktik belajar, mencermikan visi pembangunan, memfasilitasi dan mendukung pemimpinan untuk menciptakan perubahan, pendidikan berkelanjutan dan perbaikan dalam akuntabilitas didefinisikan arena seperti dikutip dalam Orr dan Barber, 2006 dalam (Jurnal, Chin, J. M., & Hsu, C.-M. (2008). *Teachers' Perceptions of the Dimensions and Implementation of Technology Leadership of Principals in Taiwanese Elementary Schools. Educational Technology & Society11 (4), 229–245).*

Para peneliti telah menyarankan bahwa para pemimpin sekolah untuk membantu bidang administrasi sekolah untuk menerapkan teknologi dengan cara yang menguntungkan, kepemimpinan mereka harus: (1) memberdayakan team kerja anggota pada guru dan staf, (2) mengidentifikasi peran kepala sekolah selama integrasi teknologi, (3) memahami keterkaitan dan kompleksitas peran teknologi kepala sekolah, dan (4) menetapkan informasi awal pada teknologi kepala sekolah dalam proses integrasi.

Ada beberapa fase terhadap efektifitas kepemimpinan teknologi dalam jurnal, Chin, J. M., & Hsu, C.-M.(2008). *Teachers' Perceptions of the Dimensions and Implementation of Technology Leadership of Principals in Taiwanese Elementary Schools. Educational Technology & Society 11(4), 229–245)* Tahun 1990: Menurut Corry, Kepemimpinan yang efektif merupakan elemen kunci untuk keberhasilan setiap inovasi pendidikan atau program baru instruksional sekolah. Tahun 1994: Menurut Kearsley dan Lynch, Sebuah elemen teknologi kepemimpinan adalah kemampuan untuk mengembangkan dana mengartikulasikan sebuah visi bagaimana teknologi dapat menghasilkan perubahan pendidikan. Tahun 1997: Menurut Bailey, teknologi keterampilan kepemimpinan yang diperlukan untuk kepala sekolah mengejar teknologi pendidikan baru dan bermunculan untuk sekolah mereka. Tahun 1998: Menurut Inkster, kepala sekolah yang efektif harus secara aktif terlibat dalam semua aspek teknologi pendidikan. Sedangkan menurut Stegall, menunjukkan bahwa kepemimpinan pelaku teknologi penting diterapkan mulai dari sekolah-sekolah dasar.

Literatur pendidikan terakhir adalah penuh dengan penelitian yang berkaitan dengan kepemimpinan teknologi (Anderson & Dexter, 2000; Pendidikan Appalachia Lab, 2000; Bailey, 1997; Brush, 1998; Ferris & Roberts, 1994; Jewell, 1998; Keating Stanford, Diri, & Monniot, 1999; Kowch & Walker, 1996; Robinson, 1994; Thomas & Knezek, 1991). *Educational Technology & Society* 11 (4), 229–245) menyatakan bahwa kepemimpinan teknologi mendukung keterampilan interpersonal, pengetahuan tentang berbagai aplikasi teknologi saat ini, dan visi untuk mengantisipasi masa depan solusi berbasis teknologi untuk pendidikan. Murphy dan gunter (1997 Jurnal, Chin, J. M., & Hsu, C.-M. (2008). *Teachers' Perceptions of the Dimensions and Implementation of Technology Leadership of Principals in Taiwanese Elementary Schools. Educational Technology & Society11 (4), 229–245)* juga menyarankan bahwa kepemimpinan harus memberikan contoh dan dukungan teknologi komputer untuk menghasilkan integrasi kurikulum yang lebih efektif dari teknologi oleh para guru. Potensi manfaat kepemimpinan yang baik dapat mencakup akademik ditingkatkan prestasi oleh siswa, kehadiran mahasiswa ditingkatkan dan mengurangi gesekan, persiapan kejuruan yang lebih baik dari siswa, operasi administrasi yang lebih efisien dan mengurangi guru atau staf kejenuhan. Pemimpin sekolah memainkan peran penting dalam melaksanakan dan meningkatkan pendidikan teknologi di sekolah mereka.

Melihat dari literatur empiris tentang kepemimpinan kepala sekolah secara umum dan khususnya efektivitas mereka sebagai teknologi kepemimpinan, lima dimensi utama dari kepemimpinan teknologi pelaku akan diperiksa dengan fungsi sebagai konseptual kerangka kerja untuk studi: visi,

perencanaan dan manajemen, pengembangan staf dan pelatihan, teknologi dan dukungan infrastruktur, evaluasi dan penelitian, dan interpersonal dan kemampuan komunikasi yang disebut lima dimensi dipilih karena mereka adalah inti pelaku dalam menangani tugas-tugas mengajar dan serta sebagai operasi administrasi dengan teknologi di sekolah mereka.

Dimensi Kepemimpinan Teknologi (Chin dan Chang, 2008 dalam jurnalnya,.*Teachers' Perceptions of the Dimensions and Implementation of Technology Leadership of Principals in Taiwanese Elementary Schools. Educational Technology & Society11 (4), 229–245).*

1. Visi, Perencanaan dan Manajemen

   Mengartikulasikan sebuah visi bersama untuk menggunakan teknologi, mengembangkan visi dan rencana jangka panjang teknologi, menggunakan teknologi secara efisien dalam mengelola operasi administratif.

2. Pengembangan Staf dan Pelatihan

   Misalnya: Memberikan layanan pelatihan untuk akuisisi keahlian khusus, mengalokasikan sumber daya untuk *service training* individu.

3. Teknologi dan Dukungan Infrastruktur

   Misalnya: Mengadakan dukungan teknologi yang memadai, mencari sumber pendanaan eksternal untuk teknologi.

4. Evaluasi, Penelitian dan Penilaian

   Misalnya: Menerapkan prosedur evaluasi untuk pertumbuhan profesional guru dalam teknologi, mengevaluasi menggunakan teknologi dalam program instruksional.

5. Keterampilan Interpersonal dan Komunikasi

   Misalnya: Menunjukan dan mempertahankan hubungan yang positif, memahami kebutuhan dan keprihatinan guru.

Dimensi dan indikator kinerja teknologi kepemimpinan kepala sekolah yang dikemukan oleh Chin and Chan, meliputi:

a. Visi, Perencanaan dan Manajemen

   1. Jelas mengartikulasi visi bersama untuk menggunakan teknologi di sekolah.
   2. Memberdayakan team perencanaan teknologi yang beragam dan inklusif.
   3. Advokat untuk sekolah sumber daya teknologi.
   4. Mengelola perubahan teknologi secara efektif.
   5. Menggunakan teknologi secara efektif dalam mengelola operasi administratif.

b. Pengembangan Staf dan Pelatihan

   1. Mendorong teknologi dalam layanan pelatihan.
   2. Mendukung pelatihan teknologi dalam layanan desain program.
   3. Mendukung pengiriman jasa pelatihan teknologi.

4. Menyediakan waktu pelatihan teknologi yang berjenjang.

c. Teknologi dan Dukungan Infrastruktur

1. Memastikan fasilitas teknologi yang tepat.
2. Menjamin akses yang sama ke sumber daya teknologi.
3. Memastiakan dukungan teknologi untuk personil sekolah ketika bantuan dibutuhkan.
4. Memperbaiki peralatan tepat waktu dan pemeliharaan.

d. Evaluasi dan Penelitian

1. Mempertimbangkan penggunakan teknologi yang efektif sebagai salah satu komponen penelitian kinerja instruksional staf.
2. Mengevaluasi rencana sekolah teknologi.
3. Mengevaluasi teknologi dalam hal biaya.
4. Mengevaluasi sistem operasional komputer untuk kelas dan laboratorium
5. Memanfaatkan pengelompokan data untuk mengevaluasi penggunaan teknologi.

Dimensi yang dikembangkan oleh Ching dan Chang dapat menjadi indikator bahwa efektivitas kepemanfaatan kepemimpinan teknologi dalam menghadapi menyesuaikan perkembangan teknologi yang sangat pesat.Poin-poin yang menjadi indikator di atas telah disesuaikan dengan beberapa penelitian sebelumnya.

Dari penjabaran landasan teori ching dan chang di atas adalah salah satu efektifitas kepala sekolah dalam kepemimpinan teknologi (*e-leadership*) untuk menunjang sekolah lebih baik dan menerapkan kepemimpinan teknologi dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat.

H. Kerangka Pikir

Menurut Riduwan (2004:25) Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan telah penelitian. Kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka pikir ini menjelaskan antar variabel.

Pada analisis kuantitatif, kerangka pikir ini memuat latar belakang masalah, kemudian masalah yang diteliti, dan dilanjutkan dengan metode serta variabel penelitian. Terakhir kerangka ini biasanya memuat tujuan penelitian, saran atau kesimpulan penelitian. Sebelum ataupun setelah dibuat bagan kerangka pikir penelitian, maka biasanya peneliti membuat penjelasan runtut dan sistematis terkait dengan bagan yang akan / telah dibuatnya tersebut.

Berkaitan dengan penelitian ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah khususnya di Madrasah Aliyah Swasta yang berada di Bandarlampung semakin dibutuhkan karena untuk menunjang sekolah agar sekolah dapat bersaing dengan sekolah lain dalam meningkatkan belajar mengajar. Dalam penelitia ini *e-Leadership* Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah, Muhammadiyah dan Al-Asy’ariyah Panjang yang

senjang secara digital. Namun di hasil Pra-Riset tahun 2013 peneliti menemukan kesenjangan digital diantara Madrasah Aliyah Swasta di Bandar Lampung yang sekolahnya terdapat labaratorium komputer dan koneksitas, terdapat labaratorium komputer dan tidak ada koneksitas, dan ada yang tidak ada sama sekali laboratorium komputer dan koneksitas.

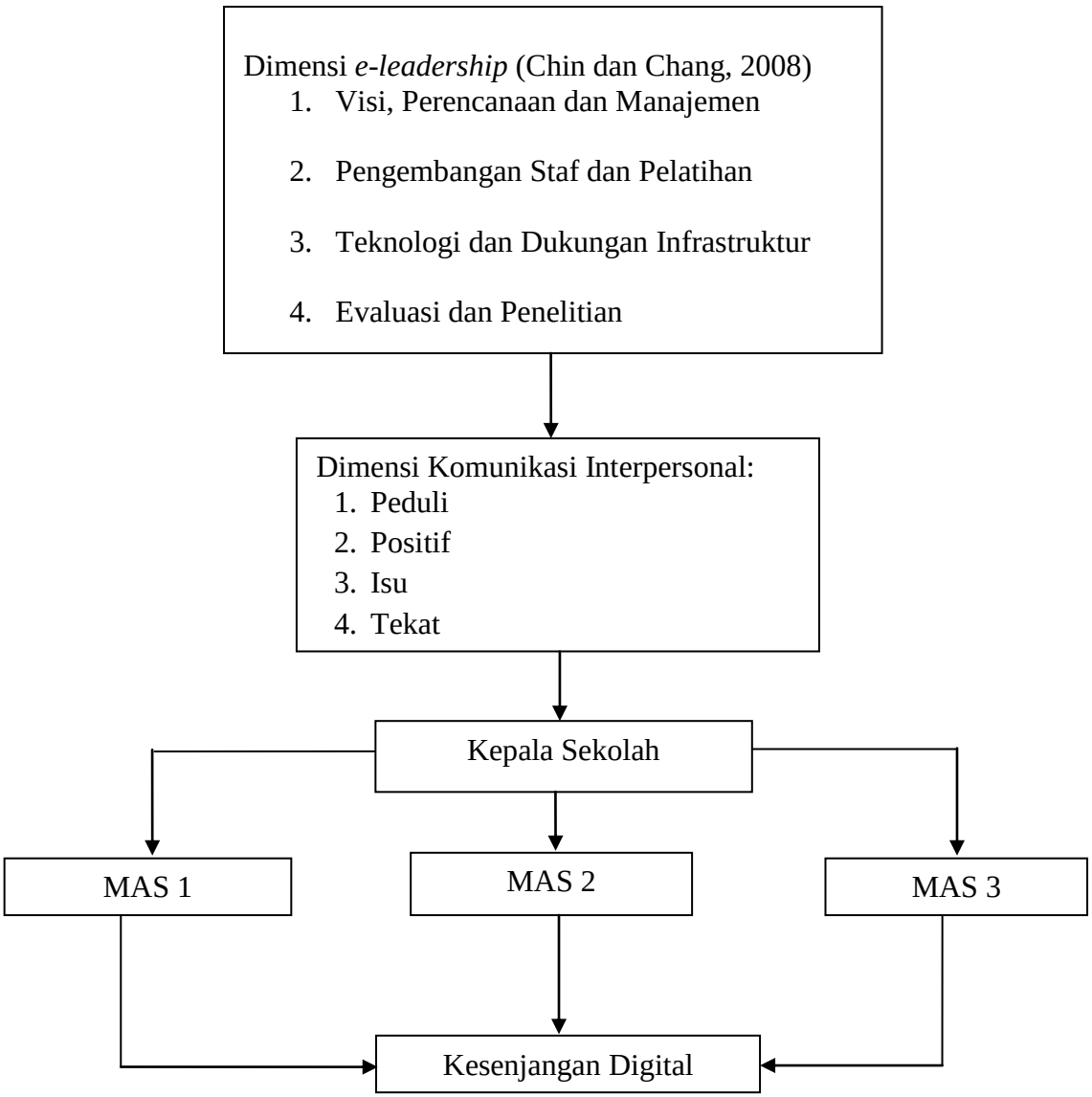
Dari masalah yang sudah ada tentang *e-leadership* Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Swasta di Bandarlampung yang senjang secara digital, peneliti menggunakan dimensi *e-Leadaership* (Chin dan Chang 2008) dan dimensi komunikasi interpersonal untuk mengukur perbedaan di antara 3 Madarasah Aliyah Swasta yang senjang secara digital.

Internet memiliki karakteristik sendiri dibandingkan dengan media-media massa lainnya. Berbagai jenis kontens yang banyak sehingga para kepala sekolah, guru, staf adminitrasi dan murid dapat memanfaatkan fasilitas ini dalam memanfaatkan koneksitas internet. Proses belajar mengajar tidak hanya terjadi didalam kelas dan tidak harus bertatap muka. Pemanfaatan internet dapat memanfaatkan waktu dan ruang yang sangat luas jika digunakan dengan tujuan yang benar. Khususnya para kepala sekolah, mengakses dan dapat memanfaatkan internet dengan beberapa tujuan dan syarat yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan sekolah dalam pengguna intenet. Peran kepala sekolah sangat penting dalam menerapkan kepemimpinan teknologi.

Kepemimpinan teknologi dapat meningkatkan penggunaan teknologi untuk memberikan motivasi atau pembelajaran mengenai teknologi dalam bidang

pendidikan. Kepemimipinan teknologi salah faktor kunci keberhasil sekolah dalam menunjang sekolah ke era digital. Kepemimpinan teknologi (*e-Leadership*) saling berkaitan dengan kepala sekolah.

Bagan 1. Kerangka Pikir Penelitian



I. Hipotesisi Penelitian

Hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta maupun kondisi yang sedang diamati sebagai petunjuk dan langkah penelitian selanjutnya.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah ditetapkan, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Hipotesis 1:

H_i: ada perbedaan *e-Leadership* kepala sekolah Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah, Muhammadiyah dan Al-Asy'ariyah Panjang yang senjang secara digital di Bandarlampung.

H_o: tidak ada perbedaan *e-Leadership* kepala sekolah Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah, Muhammadiyah dan Al-Asy'ariyah Panjang yang senjang secara digital di Bandarlampung.

Hipotesis 2:

H_i: ada pengaruh kesenjangan digital terhadap kepemimpinan teknologi (*e-Leadership*) Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah, Muhammadiyah dan Al-Asy'ariyah Panjang di Bandarlampung.

H_o: tidak ada pengaruh kesenjangan digital terhadap kepemimpinan teknologi (*e-Leadership*) Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah, Muhammadiyah dan Al-Asy'ariyah Panjang di Bandarlampung.