

ISSN: 2088 - 3978

JURNAL TEKNODIK

JURNAL TEKNOLOGI Vol: 17 No. 2

Juni 2013

Hal: 125-244



JURNAL
TEKNODIK

J. TEKNODIK	Vol.17	No. 2	Hal: 125-244	Jakarta, Juni 2013	ISSN: 2088-3978
----------------	--------	-------	-----------------	-----------------------	--------------------

Terakreditasi LIPI Nomor: 464/AU1/P2MI-LIPI/08/2012

PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JURNAL

TEKNODIK

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Terbit empat kali setahun, pada bulan Maret, Juni, September, dan Desember

Terakreditasi LIPI Nomor: 464/AU1/P2MI-LIPI/08/2012

- Pembina : - Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA
: - Prof. Ainun Na'im, Ph.D
- Pemimpin Umum/
Penanggung Jawab : Dr. Ir. Ari Santoso, DEA
- Mitra Bestari : - Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta),
- Prof. T. Basaruddin, Ph.D (Komputasi Numerik dan Komputasi Berkinerja Tinggi, Universitas Indonesia)
- Prof. Ir. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D (Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka)
- Prof. Suyanto, Ph.D (Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Prof. Dr. Ahman, M.Pd (Psikologi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Prof. Dr. Ahmad Sihabudin, M.Si. (Ilmu Komunikasi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
- Ketua Penyunting : Dr. Purwanto, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
Penyunting : - Dr. E. Oos M. Anwas, M.Si (Ilmu Komunikasi, Ilmu Penyuluhan Pembangunan)
- Dr. Subianto (Pendidikan Kejuruan)
- Drs. Kusnandar, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
- Drs. Sudirman Siahaan, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
- Drs. Waldopo, M.Pd (Penelitian dan Evaluasi Pendidikan)
- Drs. Uwes A. Chaeruman, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
- Hermanto, S.S. (Sastra Inggris)
- Desain sampul dan
tata Letak : Rusno Prihardoyo
- Sekretariat : - Nelwan Isa, SE., MM
- Ir. Sri Hargyanto Suryo Prayudo, MM
- Ir. Monang Sinambela, MM
- Nur Arfah Mega, S.Pd., M.Pd
- Syamsul Hadi, S.Pd.I., M.Pd
- Distribusi dan
Sirkulasi : - Dra. Yeni Husnaeni, M.Pd
- Drs. Bambang Susanto, M.Hum
- Darno
- Homepage : Andi Sulistiyono, S.Kom

J. TEKNODIK	Vol.17	No. 2	Hal: 125-244	Jakarta, Juni 2013	ISSN: 2088-3978
------------------------	---------------	--------------	-------------------------	-------------------------------	----------------------------

Alamat Redaksi: Jl. R.E. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan
Po.Box 7/CPA Ciputat 15411 Telepon: (021) 7418808 Fax : (021) 7401727
e-mail: jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id Website: http://pustekom.kemdikbud.go.id

FACEBOOK DAN KETUNTASAN BIMBINGAN VIRTUAL DALAM MENCETAK ILMUWAN MASA DEPAN

FACEBOOK AND VIRTUAL GUIDANCE COMPLETENESS IN MAKING FUTURE SCIENTIST

Deni Darmawan

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UPI.

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 Jawa Barat

(diestry2005@yahoo.com)

diterima: 01 Mei 2013; dikembalikan untuk direvisi: 07 Mei 2013; disetujui: 17 Mei 2013

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat inovasi pemanfaatan jejaring sosial yang selama ini banyak dipertanyakan daya dukungnya dalam membentuk perubahan perilaku dalam proses pendidikan. Keberadaan Facebook kebanyakan hanya dijadikan media “curhat” atau ungkapan kondisi perasaan dan jiwa serta keresahaan si pemilik akunnya saja. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menganalisis beberapa fasilitas dan keunggulan menu-menu dari Facebook yang ternyata memiliki peluang untuk dapat dimanfaatkan membangun komunitas para peneliti dalam konteks lingkungan formal. Dari menu-menu “group”, peneliti telah mencoba membangun komunitas “Bimbingan Virtual” selama 2 semester dimana akun yang tergabung di dalamnya adalah sejumlah mahasiswa Pascasarjana yang sangat aktif mendiskusikan fokus penelitiannya. Maka dengan metode deskriptif analisis yang sederhana, penulis terus meantau mengenai trend dari tahapan penelitian formal dalam proses penyusunan karya ilmiah khususnya tesis telah banyak didapatkan informasi penting mengenai aspek-aspek yang memang sulit untuk dicerna secara cepat. Dari hasil penelitian ini telah ditemukan tema-tema dari tahapan penyusunan Tesis yang sering menjadi kendala keterlambatan dan ketidakpahaman arahnya. Demikian juga dengan keterkaitannya antara judul, rumusan masalah, metodologi dan penarikan sampel serta penggunaan uji statistik yang semestinya.

Kata Kunci: Face book, Bimbingan Virtual.

Abstract: This research was such an innovation research on social media that is questionable all this time in giving its support for the changing of behavior in education process. Facebook is mostly used as a medium to express feeling of the facebook account owner. In this study, researcher tried to analyze some of facilities and advantages of Facebook menus that appeared to have the opportunity to be used to build a community of researchers in the context of a formal environment. From the menus “group”, researchers had been trying to build a community “Virtual Guidance” for 2 semesters in which the incorporated accounts belonged to postgraduate students that actively involved in discussion of their research focus. So by using a simple descriptive method of analysis, the author monitored the trends of formal research stages in the process of preparing research paper ,particularly a thesis, and gained important information related to the aspects that were difficult to be understood quickly. The research found themes of thesis composing stages that caused delay and misleading. Other issues were the relationship among title, problem formulation, methodology, sampling, and relevan statistic examination.

Keyword: Facebook, Virtual Guidance.

Pendahuluan

Proses pembelajaran sangat bervariasi termasuk bagaimana proses menuntaskan suatu studi secara keseluruhan. Sebagaimana yang dewasa ini banyak sekali dikembangkan inovasi dan adopsi terhadap berbagai perangkat, sistem dan prosedur pendukung dalam rangka mempercepat proses pembelajaran dan penuntasan studi. Sudah barang tentu aspek kualitas yang ingin dicapai tidak begitu juga berlalu, namun dengan adanya inovasi dan adopsi justru harus mampu meningkatkan kualitas proses penuntasan studi itu sendiri. Artinya tidak berarti dengan adanya media dan teknologi komunikasi jarak jauh malahan kualitas konten dan keterjaminan mutu berdasarkan prosedur yang berlaku malahan menjadi sumir adanya.

Sebagai contoh bagaimana keterbatasan proses komunikasi *face to face* atau tatap muka dalam proses penuntasan studi yang dilakukan mahasiswa dengan sistem bimbingan dengan para promotor atau pembimbingnya kadang menjadi salah satu indikator dalam menemukan ketepatan waktu dan kualitas isi bimbingan serta kuantitas pertemuan yang secara ideal harus dilakukan. Terlepas fenomena tersebut tak jarang antara mahasiswa dan dosen pembimbing tidak begitu “nyambung” arah isi dari tujuan bimbingannya. Berdasarkan kondisi ini banyak sekali kualitas karya ilmiah mulai dari skripsi, tesis bahkan disertasi yang mungkin kurang begitu sesuai dengan harapan pihak mahasiswa, pembimbing maupun lembaga PT yang bersangkutan. Jika melihat kepada apa yang dirumuskan dalam salah satu indikator catatan mutu suatu sistem pengadministrasian dari International Standar Operational (ISO) 9001 (Jurusan Kurtek, 2012), diantaranya bahwa proses bimbingan bimbingan tidak boleh melebihi masa 6 bulan. Demikian juga dengan standar nilai yang harus diperoleh mungkin tidak berarti cepat penyelesaian tetapi nilai lemah, hal itu juga menjadi perhatian dalam Standar ISO tersebut. Pada jenjang Program Pascasarjana mungkin aspek lain yang menjadi standar mutu dari hasil penelitian dan karya tulis ilmiah masih banyak lagi.

Dari kondisi nyata di atas maka studi yang telah dilakukan penulis yang sekaligus sebagai pembimbing

dalam proses penulisan skripsi dan tesis pada 3 PT telah mencoba melakukan mediasi untuk proses bimbingan virtual dalam rangka penyelesaian studi untuk menulis skripsi dan tesis. Untuk memenuhi kebutuhan akan solusi dalam percepatan ketuntasan dan perolehan kualitas yang unggul selama proses bimbingan ini, penulis telah melakukan kajian progresi melalui pemanfaatan media komunikasi virtual berupa facebook dengan desain komunitas “Bimbingan Virtual”. Karena sudah saatnya *facebook* menjadi salah satu sumber inspirasi dalam melakukan inovasi dalam pembangunan bidang pendidikan sehingga bangsa ini mampu mencetak generasi cerdas di masa yang akan datang.

Berdasarkan latar belakang mengenai kondisi saat ini dan perkembangan proses pemanfaatan media komunikasi *facebook* dalam mendukung proses bimbingan virtual untuk penyelesaian studi S1 dan S2 di tiga perguruan tinggi maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah desain media komunikasi facebook dalam mewujudkan Sistem “Bimbingan Virtual” selama ini? (2) Bagaimanakah perencanaan proses penyediaan media komunikasi dalam mendukung pelaksanaan bimbingan virtual? (3) Model komunikasi seperti apakah yang terbangun dalam proses bimbingan virtual? (4) Pesan topik penelitian apa saja yang banyak dibicarakan dalam proses bimbingan virtual selamaini? (5) Bagaimanakah gambaran kualitas dan kuantitas proses penuntasan bimbingan virtual melalui *face book* di lihat dari sudut pandang mahasiswa dan pembimbing?

Berdasarkan atas rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran analisis tentang: (1) Tahapan desain media komunikasi *face book* dalam mewujudkan Sistem “Bimbingan Virtual” yang dikembangkan. (2) Perencanaan proses penyediaan media komunikasi dalam mendukung pelaksanaan bimbingan virtual. (3) Menemukan Model komunikasi yang terbangun dalam dalam proses bimbingan virtual. (4) Kecenderungan Intensitas Pesan topik penelitian yang banyak dibahas dalam proses bimbingan virtual selamaini. (5) Gambaran kualitas dan kuantitas proses

penuntasan bimbingan virtual melalui face book di lihat dari sudut pandang mahasiswa dan pembimbing.

Kajian Literatur

Konsep Media Komunikasi Virtual

Media komunikasi pada dasarnya berperan sebagai subjek dalam menentukan keberhasilan suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Tak jarang ketika berkomunikasi bermasalah atau mengalami keterbatasan mengalami kendala dalam menangkap pesan yang disampaikan komunikator. Sebagai contohnya dalam proses bimbingan maka diperlukan kesesuaian dan relevansi antara ide dan pesan yang harus difahami oleh kedua belah pihak.

Telaah Media komunikasi pada dasarnya tidak akan terlepas dari jenis media itu sendiri apakah berbasis *digital* ataupun *printed*. Ketika media itu berbasis digital maka salah satunya akan dapat berwujud kongkrit atau berwujud tapi tidak kongkrit secara fisik. Maka media dengan wujud kongkrit tidak bersifat fisik inilah yang dapat dikatakan sebagai media virtual. Sebagaimana dalam hubungannya dengan penelitian ini maka media komunikasi yang dijelaskan oleh Larose (2000) yaitu tentang media komunikasi virtual yaitu media komunikasi bersifat elektronik sebagai saluran global yang mampu mempertemukan komunikasi dengan komunikator tanpa batas ruang dan waktu. Dari pendapat tersebut jika dikaitkan dengan fenomena *face book* sebagai media komunikasi virtual untuk mendukung bimbingan virtual maka sudah dapat dikategorikan sebagai salah satu dari wujud nyata apa yang disebut dengan media komunikasi virtual, mengingat dalam proses bimbingan ada peran komunikator dan komunikan yang saling berinteraksi dengan jarak tempuh dan keadaan yang mungkin tidak sama.

Face Book sebagai Media Komunikasi

Facebook adalah layanan jaringan sosial dan situs web, agar semua orang bisa membuat profil pribadi yg bertujuan mencari teman, keluarga yg tidak pernah kita jumpai atau bertemu. *Facebook* juga menambahkan pengguna lain sebagai teman dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbaharui profilnya. Pengguna

dapat bergabung dengan grup pengguna yang memiliki tujuan tertentu, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah, perguruan tinggi, atau karakteristik lainnya. *Facebook* memungkinkan setiap orang bisa menjadi pengguna terdaftar di situs ini, *facebook* juga mempunyai tujuan yaitu: (1) menentukan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional; (2) peningkatan proses dan mutu hasil pendidikan; (3) peningkatan profesionalisme guru. (Panduan pelaksanaan sertifikasi guru). (Sumber: http://wiki.answers.com/Q/Pengertian_facebook_menurut_para_ahli).

Dari sejumlah sumber rujukan mengenai *face book* ini memang masih belum mengarah kepada peruntukkan kebutuhan dan layanan pendidikan, sebagaimana dijelaskan dalam salah satu situs yang menyatakan bahwa *face book* adalah situs jaringan sosial dimana penggunanya bisa saling berinteraksi, kirim mengirim pesan, bertemu dan memelihara persahabatan dengan teman lama, mencari teman baru, *chatting*, bermain bersama, berbagi file dan foto, mencari partner bisnis (melancarkan bisnis/promosi), *bermain game online bersama teman*, dan sebagainya (Sumber: <http://articles-at.blogspot.com/2011/04/facebook-definisi-manfaat-dan.html>).

Media jejaring sosial *facebook* ini sangat cepat mengalami migrasi perannya ketika disentuh oleh individu manusia di dunia virtual, khususnya ketika mereka harus melakukan komunikasi jarak jauh. Sebagaimana dalam penelitian ini dimana komunikasi antara dosen dengan mahasiswa akan terhubung dengan tidak terbatas oleh ruang, waktu dan keadaan, bahkan perkembangan teknologi suplemen lainnya, *facebook* sudah dapat diakses dengan gratis dalam gadget apapun secara mobile hingga saat ini. Pemanfaatan *face book* dalam proses bimbingan virtual ini dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk kongkrit dalam proses adopsi dan inovasi dalam dunia pendidikan. Sebagaimana di kemukakan oleh Everett M. Rogers bahwa "*The main elements in the diffusion of new ideas are (1) an innovation; (2) that is communicated through certain channels; (3) overtime; (4) among the members of a social system*" (Rogers, 1986: 177).

Sejarah berdirinya facebook cukup ilmiah jika ditelaah dari aspek dayagunanya untuk menemukan sesuatu informasi dan fenomena terbaru dari individu atau kelompok dengan tanpa suatu paksaan. Mengingat dalam facebook akan muncul ide, perasaan, kondisi tertentu dari semua pemilih akunnya dalam bentuk tulisan, gambar, animasi, video, teks, dan mungkin juga foto dirinya sendiri. Secara nyata sebagaimana dijelaskan dalam situs <http://articles-at.blogspot.com/> menjelaskan bahwa Facebook (atau facebook) adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh Facebook, Inc. Akan tetapi tetap bahwa yang mengendalikan haruslah manusianya, jadi dalam konteks bimbingan virtual ini ada peran komunikator dan komunikan yang memang silih berganti perannya ketika proses bimbingan berlangsung. Proses komunikasi ini bisa berjalan lancar dikarena ada peran media di dalamnya.

Sebagaimana banyak para tokoh komunikasi bermeda berpendapat bahwa ternyata, media dan kondisi lingkungan menjadi elemen yang mendapatkan perhatian khusus dalam kajian *human communication*. Dalam hal ini, Littlejohn (1996: 137) melakukan kajian yang sangat dalam, yang kemudian dituangkan dalam bentuk buku berjudul *Information-Integration Theory*. Kajian yang dilakukan oleh Littlejohn ini banyak mengulas tentang langkah yang tepat untuk mengorganisasi, dan memperlakukan informasi, termasuk kajian tentang cara informasi mempengaruhi sistem kognitif dari individu manusia. Dari pendaat tersebut jelas bahwa yang mengorganisasi pesan sehingga mampu terwujud dalam perilaku komunikasi secara virtualpun itu semua akan di sangat ditentukan oleh manusia (*human being*). Itulah yang membuat karakter khusus dari penelitian tentang bimbingan virtual tersebut.

Lebih lanjut dinyatakan dalam situs tersebut bahwa Pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna yang memiliki tujuan tertentu, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah, perguruan tinggi, atau karakteristik lainnya. Nama

layanan ini berasal dari nama buku yang diberikan kepada mahasiswa pada tahun akademik pertama oleh administrasi universitas di AS dengan tujuan membantu mahasiswa mengenal satu sama lain. Facebook memungkinkan setiap orang berusia minimal 13 tahun menjadi pengguna terdaftar di situs ini.

Menurut Wikipedia.com dijelaskan bahwa Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg (2012) bersama teman-temannya dan sesama mahasiswa ilmu komputer Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. Situs ini secara perlahan membuka diri kepada mahasiswa di universitas lain sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah atas, dan akhirnya untuk setiap orang yang berusia minimal 13 tahun. Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>.

Konsepsi Bimbingan Virtual

Istilah *Virtual*, cukup komprehensif jika dilihat dari maknanya serta pemanfaatannya dewasa ini sangat luas. Pengadaptasian istilah virtual diantaranya telah masuk dalam berbagai bidang kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Di mana pada tahun 2011 muncul istilah konsep *Virtual Student Classroom* (Deni Darmawan, 2011) menjelaskan bahwa virtual class artinya memaknai kondisi belajar di kelas walaupun realita kelasnya tidak ada secara fisik, namun aktivitas belajar dan kondisi belajar tetap tumbuh dan berkembang dalam diri semua siswanya. Demikian juga dengan kehadiran gurunya, yaitu cukup berada di depan komputer. Dalam perkembangan serupa ketika konsep e-learning muncul, sebenarnya face book ini juga jika dikatkan dengan kajian elearning maka akan termasuk di dalamnya.

Karakter spesifik dari Virtual yaitu tidak berwujud fisik namun dapat dibuktikan secara proses dan aktivitas dalam bentuk eksplorasi digital, visual image yang dilengkapi atribut teks, makna, dan simbol sehingga mampu menciptakan proses komunikasi bermakna antara lebih dari 2 orang dalam komunitas yang disepakati bersama (Analisis selama penelitian 2011-2013). Dari konsep dasar itulah maka penelitian

mengenai bimbingan virtual ini mulai dilakukan oleh penulis sebagai pelaksana itu sendiri. Dengan demikian fenomena bimbingan virtual di masa yang akan datang akan menjadi sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari lagi dalam konteks komunikasi bermeda atau komunikasi berteknologi sebagai bentuk alternatif proses pendidikan formal.

Bimbingan virtual yang telah dilakukan selama dalam proses penelitian ini merupakan bimbingan virtual dalam konteks penulisan skripsi dan tesis. Selama proses bimbingan tersebut maka kajian dan pembahasan terhadap topik-topik bimbingan memang cukup variatif dan setidaknya cukup komprehensif dan lugas dibahas dengan bahasa komunikasi tulisan yang lengkap. Dimana mahasiswa yang berada di kampus dengan jarak yang jauh dengan dosennya di kota lain mampu berkomunikasi dan membahas topik bimbingan dengan intensif dan cukup memberikan kejelasan dan kemudahan bagi mahasiswa terutama ketika mereka mendapatkan respon tambahan dari temannya. Dengan demikian ada satu keunggulan pokok dari proses bimbingan virtual ini, dimana topik yang dibicarakan akan dapat dibaca juga oleh anggota komunitas lainnya, jika mereka satu bimbingan maka temannya tersebut akan memberikan masukan bagi temannya yang sedang melakukan proses pembahasan dengan dosennya mengenai topik tertentu. Ketika ada kontribusi itulah maka dapat dirasakan betapa unggulnya hasil dari pembahasan topik bimbingan melalui media facebook sebagai salah satu media komunikasi dalam bimbingan virtual yang dimaksudkan dalam penelitian ini.

Kualitas Karya Ilmiah melalui Bimbingan Virtual

Karya tulis ilmiah merupakan produk orisinal dari pemikiran individu peneliti yang dihasilkan melalui proses tahapan berpikir dan aktivitas ilmiah selama kurun waktu tertentu dengan hasil guna yang positif bagi perubahan kehidupan umat manusia di masa yang akan datang. Secara formal karya tulis ilmiah biasanya dikaitkan dengan standar kualitas keilmuan dari lembaga pendidikan yang bersangkutan. Tuntutan ini memang mutlak adanya sebagai salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan pendidikan yang telah dilakukan oleh lembaga tersebut.

Dilihat dari segi kualitas tentang produk karya tulis ilmiah yang dihasilkan dari proses bimbingan virtual memang tidak kalah unggulnya dari hasil bimbingan *face to face* atau tatap muka yang secara tradisional menjadi standar utama dalam pendidikan formal di lingkungan pendidikan tinggi. Ada aspek kualitas yang menjadi hal pokok dari karya ilmiah bimbingan virtual yaitu keunggulan uji publik secara lebih awal. Hal ini dapat dilihat ketika proses bimbingan yang membahas topik tertentu yang menjadi permasalahan mahasiswa penulis maka dengan segera pendapatnya dan masukannya dosennya mendapatkan uji keterbacaan dan ketepatan dari beberapa topik yang sebelumnya belum dipahami oleh mahasiswa. Melalui proses uji publik inilah maka apa yang akan dituliskan oleh mahasiswa akan secara otomatis dianggap sebagai masukan yang lebih baik daripada hasil interpretasi secara individu hanya oleh mahasiswanya atau dosennya sendiri. Keunggulan lainnya dari karya tulis ilmiah hasil bimbingan virtual ini adalah tuntutan publikasi secara elektronik, sebagaimana dewasa ini salah satu uji kebenaran ilmiah secara orisinal banyak menggunakan *staratgei* online. Tuntutan ini akan lebih mudah terpenuhi oleh karya tulis ilmiah dari hasil bimbingan virtual, mengingat selama prosesnya uji kualitas ini sudah dialami dengan sendirinya.

Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian evaluasi program ini adalah metode deskriptif. Kegiatan penelitian berusaha untuk memperoleh gambaran keadaan yang sebenarnya tentang sesuatu yang sedang diteliti. Rancangan penelitiannya adalah dari Turckman (Sugiyono, 2006; 20) yaitu penelitian kualitatif. Penggunaan pendekatan penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan beberapa fenomena yang berhubungan dengan informasi perancangan, penggunaan, isi pesan bimbingan dan kualitas serta kuantitas penyelesaian karya ilmiah formal berupa skripsi dan tesis oleh sejumlah mahasiswa dan pembimbingnya melalui model "Bimbingan Virtual".

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penentuan subjek dilakukan dengan Sampel Total, yaitu menentukan sejumlah sampel yang terlibat dalam proses bimbingan virtual baik untuk jenjang S1 maupun S2 dari 3 universitas yaitu Pasca Sarjana Universitas Brawijaya, Universitas Pendidikan Indonesia dan Pasca Sarjana STKIP Garut Program Studi Teknologi Pembelajaran.

*Tabel. 3.1 Subjek Penelitian
Nomor Unit dan Nama Sekolah / kelompok terpilih*

No. Unit	Nama Perguruan Tinggi	Jml. Peserta Bimbingan Virtual
01	PS FIKOM Univ. Brawijaya	3 orang
02	Tekpend FIP UPI Bandung	10 orang
03	Pascasarjana STKIP Garut	15 orang
J u m l a h		28 orang

Sumber:

Hasil Penelusuran Proses Bimbingan Virtual melalui Media Komunikasi Jejaring Sosial Facebook selama proses bimbingan antara rentang waktu 2012-2013.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa: (1) Lembar Pengamatan, yaitu lembaran pengamatan untuk peneliti selama mahasiswa bimbingannya melakukan proses komunikasi secara virtual dengan peneliti sebagai pembimbing; dan (2) Daftar Cheklit tentang topik-topik yang banyak dibahas selama proses bimbingan virtual berlangsung.

Teknik Analisis Data

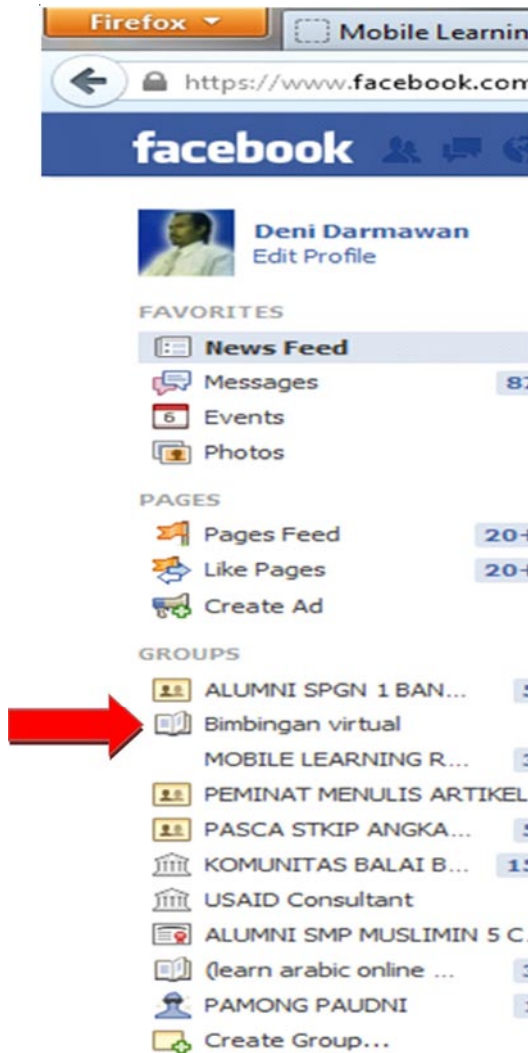
Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu mulai dari data yang disajikan berupa kata-kata (bukan angka-angka), sehingga analisis yang berdasar kata-kata yang disusun ke dalam bentuk teks (Miles dan Huberman, 1992:20). Analisis data akan merujuk pada pola yang dirumuskan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari empat alur kegiatan yang terjadi secara simultan yaitu: (1) reduksi data, yang

merupakan kegiatan menyusun abstraksi data; (2) penyajian data, yang berupa sajian pokok-pokok atau garis besar data yang kesahihannya terjamin; dan (3) simpulan dan verifikasi, simpulan disusun secara tentatif guna diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Tahapan desain media komunikasi facebook dalam mewujudkan Sistem “ Bimbingan Virtual” yang dikembangkan.

Proses penelitian ini menuntut adanya tahapan desain dalam objek penelitian, dengan demikian beberapa langkah yang harus ditempuh dalam mempersiapkan proses bimbingan virtual, diantaranya membuat akun di *facebook*. Setelah memperoleh akun dan memperoleh password, maka pembimbing dapat membuat form komunitas baru dengan sendirinya di beri nama “dengan nama Komunitas Bimbingan Virtual”. Pada saat akan mempublikasikannya maka akan diminta nama-nama teman-teman yang sudah di *add* dalam *inbook* atau daftar teman. Nah itu mendaftarkannya bisa di *add* dan dituliskan alamat akunnya masing-masing satu persatu sehingga terdaftar pada komunitas bimbingan virtual yang sedang kita buat. Setelah dirasakan cukup mendaftarkan semua mahasiswa yang menjadi bimbingan penulisan skripsi atau tesis dari beberapa universitas dimana pembimbing bertugas, selanjut di klik ok. Sampai tahap ini akun komunitas bimbingan virtual sudah dapat diakses dan dijadikan media komunikasi virtual untuk melakukan kegiatan bimbingan virtual. Sebagaimana dijelaskan oleh D. Darmawan (2009) bahwa perspektif komunikasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna memberikan saluran interaksi antara sumber pesan pembelajaran dengan penerima pesan pembelajaran tersebut. Jika dikaitkan dengan konteks penelitian ini maka proses bimbingan virtual pada dasarnya dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran. Adapun konkritnya proses pembelajaran melalui proses bimbingan dapat terlihat pada gambar berikut ini.



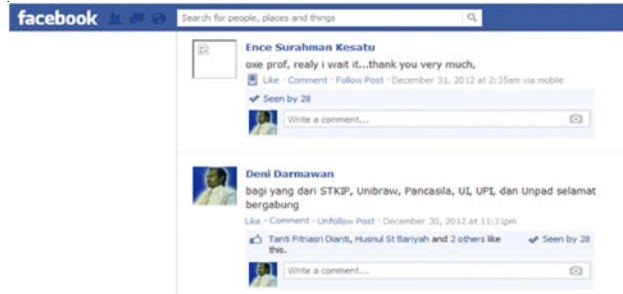
Gb. 4.1 Desain Media Komunikasi online Face Book untuk Bimbingan Virtual

Dari hasil desain di atas selanjutnya mahasiswa yang sudah memperoleh informasi adanya *add* sebagai teman dengan dosennya, maka dengan otomatis begitu masuk ke *facebook* mereka akan memperoleh informasi tersebut dan tinggal melakukan *confirm*. Akhirnya mereka siap untuk melakukan proses komunikasi dalam rangka bimbingan virtual.

Perencanaan proses penyediaan media komunikasi dalam mendukung pelaksanaan bimbingan vital.

Setelah tahapan desain media komunikasi *face book* di atas menjadi forum Komunitas Bimbingan Virtual serta mahasiswa sudah mengetahui ada

undangannya dalam bentuk “confirm”, selanjutnya dilakukan proses persiapan untuk memulai melakukan tahap awal bimbingan virtual. Berikut adalah visualisasi dimana beberapa mahasiswa sudah mulai aktif berkomunikasi dengan dosen pembimbing.



Gb. 4.2 Dosen mulai mengundang mahasiswa untuk bisa memanfaatkan media komunikasi virtual ini untuk proses bimbingan secara virtual.

Setelah dirasa mulai ada mahasiswa yang merespon maka berilah penekanan dan ajakan yang membuat para mahasiswa bimbingan kita tidak merasa terkendala dengan adanya jarak tempuh selama bimbingan harus menemui dosen yang berada di luar kota atau antarkota, bahkan dekatpun karena sibuk jadi tidak ada waktu di siang hari atau bahkan sesempit apapun kondisinya maka dosen mulai menekankan jangan sampai hal itu menjadi kendala sulitnya menuntaskan studi karena proses bimbingan tidak bisa insentif. Berikut adalah hasil penelitian yang menunjukkan dosen memberikan ajakan yang cukup memberikan solusi kepada mahasiswa bimbingannya.



Gb. 4.3 Ajakan Dosen Pembimbing yang menekankan bahwa Facebook harus menjadi solusi dalam Bimbingan Virtual

Dari kondisi perencanaan tersebut maka hasilnya sudah dapat dijadikan wadah bagi para mahasiswa dan dosen pembimbing untuk melakukan proses interaksi dalam rangka mencapai kesepakatan dan pemahaman mengenai topik materi yang dibicarakan yaitu proses pemahaman tentang berbagai hal yang selayaknya dibahas untuk kebutuhan penyusunan skripsi dan Tesis.

Menemukan Model komunikasi yang terbangun dalam dalam proses bimbingan virtual.

Proses komunikasi yang bisa dilakukan selama bimbingan virtual pada dasarnya cukup unik dan ini merupakan temuan baru dalam proses komunikasi bermedia digital secara virtual. Proses komunikasi yang terbangun dapat dikatakan sebagai proses komunikasi dengan model berstratum, artinya ketika topik yang dibicarakan pada level pertama berlangsung yaitu antara mahasiswa pertama dengan dosen dilakukan dan memperoleh kesepakatan, selanjutnya akan ada mahasiswa lain yang akan mempelajari makna dan pemahaman dari pesan yang memang masih terlihat pada *inbox* dari mahasiswa dan dosen yang baru saja menyelesaikan proses bimbingan secara virtual. Sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar *record* proses bimbingan virtual secara berjenjang di bawah ini.



Gb. 4.4 Proses Bimbingan Secara Berjenjang dalam Bimbingan Virtual.

(1) Kecenderungan Intensitas Pesan topik penelitian yang banyak dibahas dalam proses bimbingan virtual selama ini.

Beberapa topik yang cenderung banyak dibicarakan adalah masalah metodologi dan pengujian atas produk-produk yang menjadi objek penelitian. Sebagai contoh para mahasiswa lebih mampu dan termediasi ketika mereka harus menyampaikan progress produk yang sudah dikembangkannya.

Demikian juga dengan naskah dokumen yang sudah ia buat seperti BAB 1,2, 3, dan seterusnya. Bahkan melalui Email sekalipun hal ini cukup membuktikan bahwa topik yang banyak dibicarakan adalah masalah judul, rumusan masalah, metodologi, serta produk. Dari temuan data selama proses bimbingan virtual melalui *facebook* maka topik yang berhubungan dengan kajian teori baik pada kajian teori di bab II maupun pembahasan pada bab IV. Intensitas pembahasan yang banyak dilakukan dalam proses bimbingan virtual melalui *facebook* dapat dilihat pada Tabel Berikut.

Tabel 4.1
Topik-topik Dalam Proses Bimbingan Virtual

NO	TOPIK YANG DIBAHAS	FREKUENSI
1	Judul	9
2	Fokus/Rumusan Masalah	10
3	Kajian Teori	3
4	Metodologi	12
5	Hasil dan Pembahasan	4
6	Simpulan	2
7	Produk Penelitian	17
8	Jadwal dan Topik Ujian Skripsi/Tesis	20
TOTAL		77

(Sumber: Record Proses Bimbingan virtual Selama 1 Tahun)

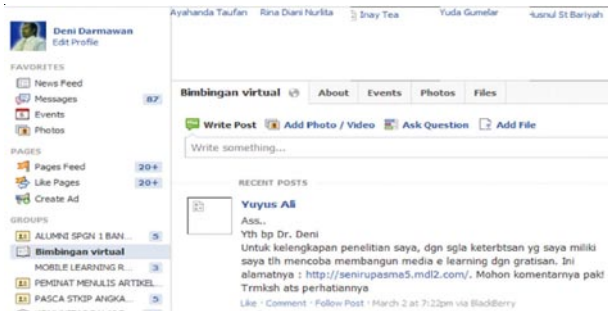
Berikut adalah satu satu topik bimbingan virtual yang membicarakan tentang Judul yang harus mampu memberikan gambaran hubungan antar variabel sehingga jelas fokus yang akan ditelitinya menunjukkan rasional logis mana yang menajdi variabel X dan mana yang menjadi variabel Y. Demikian juga dengan judul yang mengarah pada penelitian yang sifatnya kualitatif, keduanya dibicarakan dengan intensif pada proses bimbingan

virtual di awal-awal pelaksanaannya. Sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gb. 4.5 Topik Judul dalam proses bimbingan virtual

Selanjutnya bahwa topik yang dibahas selama bimbingan virtual adalah topik yang berhubungan dengan uji produk awal dalam sebuah penelitian *Research and Development* (Borg & Gall:1983, sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini.



Gb. 4.6 Topik tentang ujicoba produk mahasiswa tentang e-learning.

Dari gambar di atas nampak mahasiswa melakukan bimbingan virtual berkenaan dengan produk yang ia produksi dan akan ditindaklanjuti oleh dosen pembimbingnya berupa arahan setelah dosen tersebut mereview produk dari mahasiswa tersebut. Berikut adalah respon dosen yang telah mereview produk mahasiswa tersebut dan memberikan arahan untuk melakukan share kepada mahasiswa lain yang bisa terbantu oleh produk dan hasil review yang dilakukan. Kondisi ini seperti nampak pada gambar berikut.



Gb. 4.7 Progres dan revisi produk mahasiswa yang mengembangkan e-learning.

Selanjutnya bahwa intensitas pembahasan dalam bimbingan virtual diantaranya berhubungan dengan topik pembahasan tentang hubungan antar variabel seperti nampak pada gambar berikut, yaitu membahas mengenai produk *e-learning* yang dibangun oleh dua *software* yang berbeda kemudian dianalisis lagi untuk memperoleh pengaruh atau dampaknya dalam sebuah proses pembelajaran.



Gb. 4.8 Topik bimbingan virtual tentang hubungan antar variabel dan proses pengujiannya.

Perkembangan bimbingan virtual secara tidak sadar telah mampu menumbuhkan kemampuan kepada mahasiswa untuk melakukan variasi tentang bagaimana mengutip dari proses komunikasi lainnya yaitu dari hasil pembicaraan, atau wawancara dalam sebuah media televisi sebagaimana yang ditemukan dari proses bimbingan virtual berikut.



Gb. 4.9 Topik tentang teknik mengutip hasil wawancara dari media lain.

Pembahasan selanjutnya dalam proses bimbingan virtual juga berhubungan dengan topik mengenai uji hipotesis dan bagaimana hal itu dijelaskan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh mahasiswa, khususnya dalam pembahasan tentang uji statistik yang seringkali menjadi kendala dalam penyelesaian bab IV ketika mahasiswa akan melakukan uji hipotesis sebagaimana yang terlihat pada gambar di bawah ini.



G.4.10 Topik tentang penggunaan Statistik dalam Uji Hipotesis

(2) Gambaran kualitas dan kuantitas proses penuntasan bimbingan virtual melalui *facebook* di lihat dari sudut pandang mahasiswa dan pembimbing.

Dari temuan hasil penelitian mengenai berbagai faktor pendukung mengenai kualitas produk hasil bimbingan virtual diantaranya dapat dijelaskan dalam bentuk hasil uji produk tesis yang diantaranya ditanyakan oleh seorang mahasiswa sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gb. 4.11 Topik pengujian produk dari karya mahasiswa yang berhubungan dengan pengukuran dimensi sebuah e-learning.

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa kualitas produk dari tesis betul-betul akan teruji baik secara literasi maupun secara praktis, karena produk tesis akan dicoba untuk diakses secara *online* oleh dosen pembimbing bahkan oleh teman-temannya. Sebagaimana yang dapat diakses di beberapa alamat produk *e-learning* yang dipublish melalui *facebook* itu sendiri. Sebagai contoh ada alamat *e-learning* yang dipublikasikan oleh Pak Yuyus Ali, Ibu Siti Husnul Bariyah, Pak Gunung, dan Pak Yuda serta banyak lagi dari mahasiswa pascasarjana Teknologi Pembelajaran STKIP Garut yang sudah sukses mempublikasikan produk-produk inovatifnya untuk kepentingan penuntasan studi melalui proses bimbingan virtual.

Dalam perkembangan selanjutnya mengenai kualitas ini teruji juga dari aspek kualitas artikel dan jurnal internasional, sebagai salah satunya ada produk tulisan mahasiswa yang merupakan hasil bimbingan virtual yang sukses di unggahkan ke Jurnal Internasional sebagaimana yang telah dilakukan oleh Pak Yuda seperti nampak pada gambar berikut.



Gb. 4.12 Topik bimbingan virtual tentang Artikel pada Jurnal Internasional sebagai karya mahasiswa yang sudah selesai bimbingan virtual.

Sebagai ujung dari proses bimbingan ada beberapa mahasiswa yang masih intensif membicarakan persiapan bahan presentasi untuk ujian tesis, dimana mereka membahasnya secara tajam sehingga pada saat ujian sidang tesis secara efisien waktu yang disediakan cukup untuk memberikan informasi yang jelas bagi para pengujinya. Fenomena ini telah membantu kesiapan para mahasiswa lainnya. Salah satu proses bimbingan mengenai persiapan ujian tesis ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gb. 4.13 Proses Bimbingan Virtual untuk Persiapan Ujian Sidang Tesis

Simpulan dan Saran

Simpulan

Tahapan desain media komunikasi *facebook* dalam mewujudkan sistem “Bimbingan Virtual” dikembangkan dengan memanfaatkan fasilitas pembuatan komunitas yang sudah ada pada format *facebook*. *Facebook* yang direncanakan sebetulnya biasa saja namun setelah dikoreksi dan dibangun tempatnya oleh UPI terutama pada barang-barang dipuji-puji rusak. 2) Perencanaan proses penyediaan media komunikasi dalam mendukung pelaksanaan bimbingan virtual dilakukan dengan mengikuti tahapan format penyediaan forum komunitas, memberi nama forum komunitas dengan “bimbingan virtual”, menambahkan anggota bimbingan, serta memberikan pesan untuk mengundang dalam komunitas bimbingan virtual, selanjutnya dosen menegaskan layanan yang akan diberikan untuk memulai bimbingan virtual.

Model komunikasi yang terbangun dalam dalam proses bimbingan *virtual* terjadi secara berjenjang artinya bahwa topik yang dibahas oleh dosen dengan

mahasiswa pertama selanjutnya akan menjadi masukan bagi mahasiswa kedua dan seterusnya.

Kecenderungan Intensitas Pesan topik penelitian yang banyak dibahas dalam proses bimbingan *virtual* selama ini pada dasarnya yang paling banyak yaitu berhubungan dengan topik atau judul, hubungan antar variabel, metode penelitian, dan uji hipotesis. Dari temuan menunjukkan bahwa teknologi *face book* menjadi daya tarik tertentu sehingga topik yang dibahas sangat variatif namun tetap terkontrol kualitasnya.

Gambaran kualitas dan kuantitas proses penuntasan bimbingan virtual melalui *facebook* terbukti dari beberapa kualitas produk dari tesis mahasiswa yang dituntaskan melalui bimbingan virtual juga berhubungan dengan produk karya tulis dalam bentuk artikel yang dapat dipublikasikan pada jurnal internasional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini maka ada beberapa yang masih harus dikaji bersama khususnya penulis mengajak kepada: 1) Para peneliti selanjutnya agar dapat secara konsisten mengamati proses bimbingan virtual dengan memanfaatkan media komunikasi elektronik lainnya selain *face book* sebagai kajian penelitian lebih lanjut; 2) Penelitian tentang bimbingan virtual ini merupakan suatu bentuk penelitian dasar yang dapat dianalisis dan diteliti lebih komprehensif dengan menggunakan beberapa pendekatan penelitian sehingga dapat diperoleh informasi penelitian yang mampu mendukung keberhasilan proses bimbingan mahasiswa dan dosennya dalam kondisi yang terbatas sekalipun dengan demikian telaah dalam penelitian ini dikaji mulai dari kecenderungan dna kebiasaan para dosen dan mahasiswa untuk tidak lambat; 3) Proses penelitian ini pada dasarnya cukup memberikan nuansa baru dalam kajian komunikasi, pendidikan, dan teknologi rancang bangun untuk itu diharapkan bahwa setiap institusi mampu melakukan penelitian bersama secara melembaga sehingga diperoleh temuan yang inovatif dalam mendukung penyelesaian studi yang menerapkan konsep *Distance Learning*.

Pustaka Acuan

- Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research, An Introduction*. 4th.New York: Longman Inc.
- Darmawan, Deni. 2009, *Komunikasi Pembelajaran: Biologi Komunikasi*. Bandung: Humaniora.
- Darmawan, Deni. 2011. *Student Virtual Classroom*. Kemenag. Bahan Diklat Pengembangan Laboratorium TIK Madrasah.
- Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2012, Format Standar ISO.9001. Fakultas Ilmu pendidikan. UPI.
- Larose Straubaar, 2000. *Media Now: Communications Media in the Information Age*, USA: Wadsworth/Thomson Learning.
- Littlejohn S.W & Foss K.A.1996. *Theories of Human Communication*. Eighth Edition. Thomson-Wadsworth.
- Sugiyono. 2006. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Mark Zuckerberg. 2012. *Keanggotaan Face Book*. Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>..
- Miles, Matthew B & Hubermas, A Michael, 1992, *Analisa Data Kualitatif*, terjemahan, Rohidi, Tjetjep Rohendi, UI Press, Jakarta.
- Rogers, Everetts M. 1986. *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press.
- Dokumen Online:
- Definisi Face book Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>.
- Face book sebagai media jejaring sosial, Sumber: <http://articles-at.blogspot.com/>
- Face Book menurut para ahkli Sumber: http://wiki.answers.com/Q/Pengerti-an_facebook_menurut_para_ahli).
- Pemanfaatan Face book (Sumber: <http://articles-at.blogspot.com/2011/04/facebook-definisi-manfaat-dan.html>).

PENGEMBANGAN MEDIA *CLASSROOM BLOGGING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP TIK SISWA

DEVELOPING *CLASSROOM BLOGGING* MEDIA TO INCREASE THE ABILITY OF STUDENT TO COMPREHEND THE ICT CONCEPT

Dedi Rohendi, Lida Ayu Mentari, dan Asep Saepudin
1) FPTK UPI, 2) Prodi Ilkom FPMIPA UPI, 3) Jurusan PLS UPI
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 Jawa Barat
(aspudin@gmail.com)

diterima: 24 April 2013; dikembalikan untuk direvisi: 30 April 2013; disetujui: 07 Mei 2013

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *classroom blogging* dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran TIK. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dilanjutkan dengan kuasi eksperimen. Sampel diambil dari siswa kelas XI IPA dari salah satu sekolah di kota Bandung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar *judgment* pengujian media, alat tes (*pretes* dan *postes*) dan angket serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Dari hasil pengujian terhadap media *classroom blogging* diperoleh hasil bahwa media ini dipandang layak untuk digunakan, sedangkan berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media *classroom blogging* terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep TIK. Hal ini ditunjukkan dari indeks *gain ternormalisasi* sebesar 0,78 pada siswa yang menggunakan media *classroom blogging* yang berada pada kriteria tinggi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa secara keseluruhan aktivitas guru selama proses pembelajaran di kelas sudah dilakukan dengan tahapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *classroom blogging*. Pada pertemuan pertama pembelajaran dirasa masih belum optimal, dikarenakan siswa belum terbiasa dengan media *classroom blogging*. Namun dengan sedikit penjelasan, akhirnya para siswa pun larut dalam proses pembelajaran dengan media *classroom blogging*.

Kata kunci: *media, classroom blogging, kemampuan pemahaman konsep.*

Abstract: This study aimed to develop *classroom blogging* instructional media and to identify the enhancement of student's comprehension on ICT concept. The method used in this study was *research and development* followed by *quasi-experiment* method. Samples were taken from class XI science students in one of schools in Bandung. The instruments used in this study were *media testing judgment sheet*, *test kits (pre-test and post-test)*, *questionnaires* and *observation sheets* to investigate the teacher and student activities. The result of *classroom blogging* media test showed that the media was feasible to use, while the hypothesis test showed that the students' comprehension ability on ICT concept was increased. The enhancement was indicated by the *normalized gain index* 0.78 on the students using *classroom blogging* media in high criteria. The observation data showed that the overall activity of the teacher during the learning process in the classroom was using *classroom blogging* media. At the first meeting the study was still not optimal, because the students were not familiar with *classroom blogging* media. But with a little explanation the students were finally dissolved in the learning process with *classroom blogging* media.

Keywords: *media, classroom blogging, concept comprehension skill.*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kemajuan dalam bidang pendidikan pun semakin hari semakin pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa “Kehidupan di dunia berubah, masyarakat berubah, pengajaran berubah, semuanya berubah” (Ruseffendi, 1991). Salah satu cara untuk dapat menyesuaikan diri ialah pendidikan dan teknologi harus dapat berjalan seiring dengan perkembangan guna mencapai kesuksesan pada bidang pendidikan.

Salah satu faktor yang menjadi penentu keberhasilan pendidikan adalah adanya sumber daya manusia yang berkualitas, daya dukung peralatan atau sarana dan prasarana yang memadai/berkualitas serta perangkat kebijakan yang mendukung. Sumber daya manusia yang berkualitas maksudnya adalah guru yang harus memiliki kompetensi dan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan pendidikan yang sesuai dengan standar kompetensi guru. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran siswa. Guru di masa mendatang tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling tahu terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang berkembang. Di masa depan, guru bukan satu-satunya orang yang lebih pandai dibanding siswa-siswanya.

Untuk menghadapi tantangan profesionalitas tersebut, guru perlu berfikir secara antisipatif dan proaktif. Artinya, guru harus melakukan pembaruan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya secara terus menerus. Disamping itu, guru masa depan harus paham penelitian guna mendukung efektivitas pembelajaran yang mereka laksanakan, sehingga dengan dukungan hasil penelitian guru tidak terjebak pada praktek pengajaran yang menurut asumsi mereka sudah efektif, namun kenyataannya justru

mematikan kreativitas para siswanya. Begitu juga, dengan dukungan hasil penelitian yang mutakhir memungkinkan guru untuk melakukan pengajaran yang bervariasi dari tahun ke tahun, disesuaikan dengan konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif, yaitu siswa aktif bertanya, aktif mengemukakan pendapat atau gagasannya dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Agar suasana dalam pembelajaran lebih menyenangkan maka siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk berperan aktif dan kreatif. Hal ini dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan di kelas sehingga kegiatan belajar mengajarpun lebih efektif. Maka dari itu jelas terlihat bahwa salah satu unsur yang sering dikaji dalam upaya peningkatan keaktifan dan kemampuan pemahaman konsep siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam mata pelajaran TIK di SMA masih ditemukan berbagai kendala dan hambatan yang berkaitan dengan motivasi, mengemukakan gagasan, pemahaman konsep dan hasil belajar yakni terlalu banyaknya materi yang harus disampaikan, namun guru tidak sempat membahas materi tersebut dikarenakan keterbatasan waktu yang ada, sehingga siswa dapat mengalami kurangnya pemahaman konsep secara menyeluruh. Menurut penelitian pendahuluan yang dilakukan sebelumnya, kebanyakan siswa selalu melupakan tugas yang diberikan oleh guru, karena siswa tersebut menganggap bahwa tugas yang diberikan tidak akan ada pengaruhnya terhadap mereka. Selain itu juga berdasarkan angket yang disebar, alasan kebanyakan siswa selalu melupakan tugas adalah karena tugas yang diberikan kurang menarik sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengerjakannya. Sehingga tanggungjawab mereka akan tugas sangatlah kurang.

Dari beberapa penelitian pendahuluan tersebut, ada beberapa metode pembelajaran yang menurut peneliti tidak pas digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran secara konvensional sebagai metode pembelajaran secara langsung dan dilakukan oleh guru kepada siswanya (Sudirman, 1992).

Walaupun saat ini, telah ditemukan banyak metode yang dapat memberikan kelebihan dalam penggunaannya. Namun, metode-metode tersebut tidak akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika tidak digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru banyak yang memberikan tugas kepada siswa. Apalagi banyak tugas yang harus dikerjakan oleh siswa itu. Baik tugas yang harus dikerjakan di kelas, laboratorium maupun perpustakaan. Bentuk dari tugas itu bisa berupa pertanyaan langsung, proyek, diskusi atau makalah yang akan dipertanggungjawabkan kepada guru. Jadi, khasnya metode tugas ini adalah adanya tugas dan adanya pertanggungjawaban dari yang diberikan tugas (Roestiyah, 2007).

Salah satu teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah media weblog (*classroom blogging*). Blog menjadi semakin populer di Indonesia, ketika banyak orang yang kemudian menjadi terkenal hanya karena hobi menulis blog. Manfaat blog menurut riset-riset yang telah dilakukan terkait *classroom blogging* adalah belajar tentang *learning community* di pendidikan tinggi menggunakan *weblog* juga menunjukkan adanya tanggung-jawab individu atau kelompok pada hubungan antar pribadi dan menggolongkan keterampilan para siswa dalam aktifitas belajar (Coutinho, 2007) <http://ikhs.wordpress.com/2010/03/12/cooperative-learning-with-classroom-blogging/>). Selain itu, dalam pembelajaran menggunakan *weblog* di dalam kelas juga menunjukkan akan keaslian hasil karya dan rasa kepemilikan yang lebih terhadap weblog mereka. Hal ini mampu memotivasi intrinsik siswa dan mendorong *reflective learning*. Hal ini dapat membangun identitas dan keterampilan mereka lewat *online* secara tidak langsung diluar pembelajaran, dengan fokus topik/ tema tertentu yang mereka tuliskan pada blog (Campbell Study: 2003 dalam <http://ikhs.wordpress.com/2010/03/12/cooperative-learning-with-classroom-blogging/>). Dalam data "Social Media Landscape" yang dikeluarkan salingsilang.com, jumlah pengguna blog di Indonesia mencapai 4,1 juta pada Februari 2011. Sebanyak 80,65 persen menggunakan *blogspot.com*

(*blogger.com*) dan 14,5 persen menggunakan *Wordpress*. Sisanya menggunakan layanan lain. (Purwanti, 2013 <http://teknokompas.com/>)

Melalui *classroom blogging*, siswa dapat mengekspresikan diri mereka dengan menulis apa yang mereka pikirkan. Ditambah lagi, berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui siswa dan guru sudah mengenal apa itu blog, sebagian besar dari mereka memiliki akun aktif baik itu *blogspot.com* atau pun *wikipedia*.

Berdasarkan pada paparan di atas maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *classroom blogging* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran TIK.

Kajian Literatur Classroom Blogging

Blog berasal dari kata *web blog* artinya internet dan *log* yang berarti catatan. Secara harfiah *blog* dapat didefinisikan sebagai catatan harian yang ditulis dan dipublikasikan di internet. Salah satu diantara definisi paling awal tentang *blog* dikemukakan oleh Rebecca Blood, pemilik blog www.rebeccablood.net dan penulis buku *The Weblog Handbook*. *Blog* adalah sebuah halaman *web* dengan tulisan terbaru diletakkan dibagian isi paling atas, isinya sering diperbaharui, kadang-kadang beberapa kali dalam sehari. Seringkali diisi dari halaman *web* tersebut ada sebuah daftar link yang merujuk ke halaman sejenis. Menurut *The Meriam-Webstar dictionary*, "*Blog is the term as an online personal journal that houses reflections, comments, and hyperlinks*". Jadi *blog* merupakan sebuah istilah jurnal pribadi *online* yang berisi tentang refleksi diri, komentar dan *link*.

Istilah *blog* atau *blogging* muncul dari adanya tindakan pengeposan/ pencatatan pada sebuah jurnal *online*. Kebanyakan penulis setuju bahwa *weblog* merupakan suatu situs *web* yang sering diperbaharui, yang terdiri atas berbagai posting, komentar yang ditanggapi secara terurut berkebalikan. Kesukaran tentang penjelasan *weblogs* karena adanya fakta bahwa blog diisi dengan sasaran, penggunaan-penggunaan, dan gaya-gaya penulisan berbeda, namun hanya satu hal sama yakni bentuknya (berupa blog).

Kini, *weblog* banyak juga dimanfaatkan untuk dunia pendidikan yang biasa disebut *Classroom Blog*, khususnya pada level pendidikan tinggi, contohnya Universitas Iowa, Beras University dan RMIT University di Melbourne yang menggunakan *Classroom Blog* sebagai media pembelajaran. *Weblog* banyak ditulis secara informal, dan sering kali memaparkan pengalaman penulis, hasil berpikir yang mencerminkan diri penulis.

Classroom Blog dapat digunakan oleh para guru atau dosen untuk mengikuti proses pembelajaran para siswa baik ketika berada didalam kelas maupun diluar kelas. Siswa dapat juga menjadikannya sebagai suatu jurnal pelajaran yang berisi tentang materi-materi yang mereka pahami dan menggambarkan ringkasan dari apa yang mereka baca, serta menjadikannya sebagai pusat informasi yang dapat dijadikan referensi untuk menambah pengetahuan siswa. Dengan menggunakan *Classroom Blog*, siswa dan guru dapat dikondisikan untuk dapat membangun sebuah lingkungan yang interaktif dimana mereka dapat saling berinteraksi, menganalisa sebuah topik yang diangkat, dan saling berkirim komentar. Dengan demikian guru, dapat menilai sejauh mana peran aktif siswa dalam proses pembelajaran di luar maupun di dalam kelas.

Kemampuan Pemahaman Konsep

Menurut Zulaiha (2006) bahwa hasil belajar yang dinilai dalam mata pelajaran matematika ada tiga aspek. Ketiga aspek itu adalah pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi, serta pemecahan masalah. Ketiga aspek tersebut bisa dinilai dengan menggunakan penilaian tertulis, penilaian kinerja, penilaian produk, penilaian proyek, maupun penilaian portofolio.

Adapun kriteria dari ketiga aspek tersebut adalah: Pertama, Pemahaman Konsep (a) Menyatakan ulang sebuah konsep. (b) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu. (c) Memberi contoh dan non contoh dari konsep. (d) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. (e) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep. (f) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu. (g) Mengaplikasikan konsep dan algoritma pemecahan masalah.

Kedua, Penalaran dan Komunikasi: (a) Menyajikan pernyataan matematika secara lisan, tertulis, gambar, dan diagram. (b) Mengajukan dugaan. (c) Melakukan manipulasi matematika. (d) Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi. (e) Menarik kesimpulan dari pernyataan. (f) Memeriksa kesahihan dari argumen. (g) Menemukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi.

Ketiga, Pemecahan Masalah: (a) Menunjukkan pemahaman masalah. (b) Mengorganisasikan data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah. (c) Menyajikan masalah secara matematik dalam berbagai bentuk. (d) Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat. (e) Mengembangkan strategi pemecahan masalah. (f) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah yang tidak rutin.

Pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi yang diajarkan. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, paham berarti mengerti dengan tepat, sedangkan konsep berarti suatu rancangan. Sedangkan dalam matematika, konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan seseorang untuk menggolongkan suatu objek atau kejadian. Jadi pemahaman konsep adalah pengertian yang benar tentang suatu rancangan atau ide abstrak.

Menurut Sudijono (2007) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hapalan.

Dalam penelitian ini, hasil belajar diperoleh siswa berdasarkan hasil tes pemahaman konsep. Menurut Kemdikbud (dalam Jannah, 2007) menjelaskan "Penilaian perkembangan anak didik dicantumkan

dalam indikator dari kemampuan pemahaman konsep sebagai hasil belajar matematika. Indikator tersebut adalah sebagai berikut: (a) Menyatakan ulang suatu konsep. (b) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu. (c) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep. (d) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika. (e) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep. (f) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu. (g) Mengaplikasikan konsep.

Tingkat pemahaman konsep yang optimal yang terjadi karena pembelajaran diarahkan untuk membentuk pemahaman yang bermakna, dimana adanya kesejajaran pengalaman dan pengetahuan baru kedalam kerangka kognitif siswa. Menurut Sujiono (2001): "memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Bisa diartikan bahwa siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan yang rinci tentang sesuatu hal yang dia ketahui dengan kata-katanya sendiri."

Bloom dalam Kusmana (2010) membagi 3 indikator pada kemampuan pemahaman konsep yaitu: (1) Translasi: Menurut Subiyanto dalam Kusmana (2010), pemahaman translasi (kemampuan menterjemahkan) adalah kemampuan dalam memahami suatu gagasan yang dinyatakan dengan cara lain dari pernyataan asal yang dikenal sebelumnya. Kemampuan menterjemahkan merupakan pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri, atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol yang dapat mempermudah orang untuk mempelajarinya.

(2) Interpretasi: Menurut Subiyanto dalam Kusmana (2010), pemahaman interpretasi (kemampuan menafsirkan) adalah kemampuan untuk memahami bahan atau ide yang direkam, diubah, atau disusun dalam bentuk lain. Misalnya dalam bentuk grafik, peta konsep, tabel, simbol, dan sebaliknya jika kemampuan menterjemahkan mengandung pengertian mengubah bagian demi bagian, kemampuan menafsirkan meliputi penyatuan dan penataan kembali. Dengan kata lain, menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan bagian-bagian yang

diketahui berikutnya. (3) Ekstrapolasi: Menurut Subiyanto dalam Kusmana (2010), pemahaman ekstrapolasi (kemampuan meramalkan) adalah kemampuan untuk meramalkan kecenderungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarakan konsekuensi dan implikasi yang sejalan dengan kondisi yang digambarkan. Dengan demikian, bukan saja berarti mengetahui yang sifatnya mengingat saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali ke dalam bentuk lainnya yang mudah dimengerti, memberi interpretasi, serta mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan kepada kelebihan dari *classroom blogging* pada penelitian ini akan diungkap apakah penggunaan media *classroom blogging* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa daripada dengan pembelajaran konvensional. Penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA telah dilakukan oleh Maryam, dkk (2011) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat.

Metode Penelitian

Metode dan Desain Penelitian

Metode R&D yang digunakan mengikuti langkah-langkah berupa siklus yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan suatu pemecahan dengan produk tertentu. Tahap pengembangan *software* pembelajaran interaktif dalam pendidikan menurut Munir (2010) yaitu, (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) penilaian. Metode penelitian lanjutan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan *Non equivalent pretest post test control group design*. Pemilihan desain ini sesuai dengan apa yang akan dilakukan, yaitu mengembangkan media *classroom blogging* dilanjutkan dengan implementasi terbatas dalam pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media *classroom blogging*.

Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ O_1 & & O_2 \end{array}$$

Keterangan :

- O1 : Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- X : Perlakuan (Treatment) berupa pengajaran dengan menggunakan media *classroom blogging*.
- : Perlakuan pembelajaran konvensional.
- O2 : Post-test untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan media *classroom blogging*.

Dalam pengambilan data, peneliti mengambil populasi di SMAN 22 Bandung dengan sampel kelas XI yang dilakukan dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 2 kelas..

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam dua cara, yaitu: dengan melakukan tes sebelum dan sesudah pembelajaran dan membagikan angket, sedangkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari uji prasyarat, uji hipotesis dan analisis data angket. Uji prasyarat meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji hipotesis dan indeks gain ternormalisasi. Untuk perhitungan peneliti menggunakan software program SPSS 16.0 for windows. Sedangkan analisa data angket menggunakan rumus skala likert.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pembuatan Blog

Blog yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan menggunakan XMS *wordpress*, digunakan sebagai media mengajar pada saat pembelajaran di kelas sebagai pelengkap yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja melalui internet. Dalam pembuatan *blog* ini memiliki tahapan yakni instalasi blog pada *hosting*, modifikasi halaman *blog*, posting tugas, tulisan, kemudian mengintegrasikan internet *messenger*, *facebook*, *youtube* dan lain-lain. Hal ini dilakukan untuk mempermudah komunikasi dan memperjelas materi bahan pembelajaran dengan adanya gambar, animasi, video dan lain-lain. Tahap *blog* akan di

jelaskan sebagai berikut:

Registrasi Domain dan Instalasi Blog Guru Pada Hosting, (a) Melakukan login ke *control panel* (cPanel) penyedia jasa hosting (<https://enzo.dnsbit.net:2083/>). Masukkan *ussername* dan *password* untuk



Gambar 1. Form Login pada cPanel

mengakses cPanel.

(b) Instalasi blog pada domain tersebut pada Softculuos Apps Installer pilih categories Blog.



Gambar 2. Proses Instalasi Blog

(c) Akan masuk ke home Softculuos, kemudian pilih menu blog dan pilih wordpress. Maka akan tampil deskripsi wordpress yang akan diinstal.



Gambar 3. Proses Instalasi Wordpress

(d) Kemudian isi form instalasi blog. Kemudian klik instal. (e) Setelah instalasi *wordpress* berhasil, *Softculous* akan mengirimkan informasi tentang instalasi blog pada e-mail yang telah di daftarkan pada form instalasi *wordpress*. (f) Tampilan halaman *blog* dengan tema *default* dari *wordpress* (g) Modifikasi Tampilan *Blog*.

Setelah melakukan instalasi dan registrasi *blog*, maka akan tampil halaman depan *blog* dengan tema asli, selanjutnya adalah memodifikasi tampilan halaman depan sesuai dengan fitur dan kebutuhan dari *Classroom Blogging*. Tampilan blog adalah sebagai berikut:

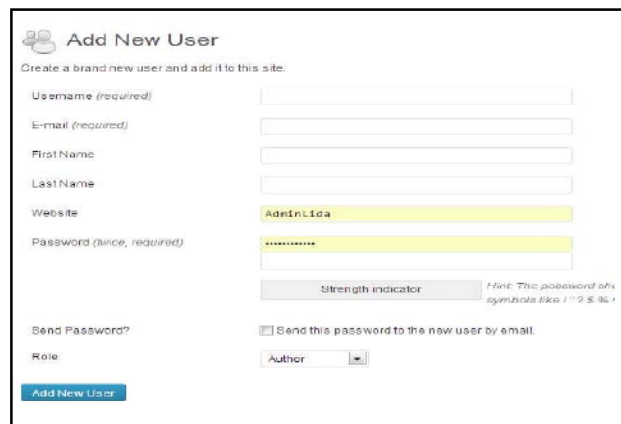


Gambar 4. Tampilan Blog setelah dilakukan modifikasi

(h) Proses Pendaftaran Akun *Username* dan *Password* Siswa.

Setelah memodifikasi tampilan halaman depan sesuai dengan fitur dan kebutuhan dari *Classroom Blogging*, maka langkah selanjutnya adalah mendaftarkan para siswa sebagai pengguna (*Author*) pada *classroom blogging*. Hal ini dilakukan agar para siswa dapat mengakses *blog* ini dan memanfaatkan berbagai fasilitas yang terdapat dalam *blog* ini. Cara mendaftarkannya adalah sebagai berikut:

Dashboard ! Users ! Add New ! (isikan semua form yang disediakan) ! Pada Role, pilih author ! Add New User.



Gambar 5. Form Pendaftaran User Classroom Blogging

Pengembangan *Classroom Blogging* Sebagai Media Pembelajaran

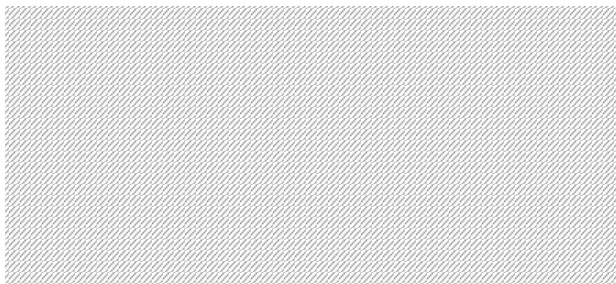
a) Materi Pelajaran: Meng-*upload* atau *posting* materi dan bahan ajar sesuai dengan silabus dan RPP pembelajaran dengan menambahkan referensi bacaan, multimedia baik gambar, animasi, dan video yang bisa mewakili materi tersebut. Harapannya agar materi pembelajaran dapat lebih menarik dan jelas dapat dimengerti oleh siswa pengguna *blog* tersebut. Dalam postingan materi tersebut telah disisipkan (*embeded*) pula dengan video pembelajaran. Juga menyisipkan animasi berupa flash untuk menambah ketertarikan siswa dalam menggunakan flash.

b) Tugas: Siswa diminta untuk membaca postingan mengenai tugas. Soal tugas atau latihan yang dapat dibuat melalui *blog* isian pada kolom

komentar dan essay pada *Classroom Blogging*. Setiap tugas yang diberikan siswa diminta untuk memostingkan jawaban tugas tersebut pada *blog* yang sudah disediakan. Setiap tugas yang dipostingkan, akan terlihat siapa yang telah memosting dan waktunya kapan, selanjutnya guru dapat memeriksa tugas tersebut dan siswa akan mempertanggungjawabkan tugas tersebut dengan cara mempersentasikan tugas didepan kelas. Siswa akan dipilih secara acak untuk mempersentasikan tugasnya masing-masing. Dan bagi siswa yang tidak mendapatkan bagian untuk mempersentasikan tugas, dapat memberi pertanyaan kepada siswa yang sedang mempersentasikan tugas di depan kelas dengan memberi komentar pada postingan tersebut.

c) Form Diskusi: Seperti yang sudah dijelaskan diatas, dengan begitu selain fasilitas untuk tugas, *blog* ini juga diperuntukan untuk forum diskusi. Bertukar pendapat dan pengetahuan akan tercipta pada forum diskusi ini. Sehingga proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat lebih untuk para siswa.

Comment



Post Comment

Gambar 6. Fasilitas Diskusi pada Classroom Blogging

d) *Chatroom*: Selain forum diskusi, disediakan pula fasilitas *chatroom* yang dipergunakan untuk siswa yang akan bertanya kepada gurunya di luar jam pelajaran di sekolah. Karena fasilitas *chatroom* ini dapat dipergunakan dimana saja dan kapan saja, sehingga mempermudah para siswa yang kebingungan akan tugas dan materi untuk bertanya langsung melalui fasilitas *chatroom* ini.



Gambar 7. Fasilitas Chatroom pada Blog

e) Penilaian *Blog*: Penilaian melibatkan pengajar mata pelajaran TIK dan pakar media pembelajaran. Proses penilaian oleh pakar media pembelajaran dan pengajar TIK dilakukan dengan cara *expert judgement*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh pakar media pembelajaran melalui proses *expert judgement* secara keseluruhan menunjukkan nilai yang baik terutama aspek fitur dan desain visual, kelengkapan informasi, kemudahan mencari website, tugas, forum diskusi, dan kecepatan mengakses.

Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah melakukan tahapan pengembangan media *classroom blogging*, langkah selanjutnya adalah tahapan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di SMA 22 kota Bandung terhadap kelas XI IPA. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.

Pemberian pretes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kelas eksperimen adalah kelas dengan pembelajaran menggunakan media *classroom blogging* dan kelas kontrol adalah kelas dengan pembelajaran biasa yang dilakukan guru.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dibagi menjadi 3 pertemuan. Pertemuan pertama kedua, dan ketiga digunakan sebagai pemberian materi seutuhnya, kemudian diakhiri dengan posttest.

Materi pokok yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah materi HTML dengan Standar Kompetensi (SK) Membuat desain web dengan text editor dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat desain

web dengan text editor. Setelah KBM dilakukan post test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis Hasil Penelitian

Dari hasil pretest rata-rata kelompok eksperimen adalah 33.77, sedangkan untuk kelompok kontrol 41.80. Setelah itu dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) terhadap hasil pretest kedua kelompok, diperoleh hasil bahwa kedua kelompok homogen, tetapi tidak normal. Oleh karena itu untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama atau berbeda dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Man Whitney.

Tabel 1.
Output One Sampel Test

Kemampuan	Pemahaman
Mann-Whitney U	328.50
Wilcoxon W	1231.50
Z	-6.64
Asymp. Sig. (2-tailed)	.065

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai signifikansinya adalah 0.065. Maka pada pengujian dengan *Mann Whitney* diperoleh nilai signifikansi kelompok eksperimen (0,065) lebih besar atau sama dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian data penelitian di atas menunjukkan tidak ada perbedaan kemampuan awal siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya untuk data post tes diperoleh hasil kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 85,14 dan kelompok kontrol sebesar 71,82. Setelah dilakukan pengujian prasyarat diperoleh hasil bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata diperoleh hasil bahwa:

Berdasarkan Tabel. 2 terlihat bahwa uji hipotesis Levene's Test memiliki F hitung untuk nilai postes dengan *Equal Variance Assumed* adalah 4,99. Nilai signifikansi (Sig.) nilai postes adalah 0,028. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan Nilai

Tabel 2.
Output Independent Sampel Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Equal variances assumed	4.99	0,28	8.21	79	.00	13.32	1.62	10.09	16.55	
Equal variances not assumed			8.09	64.8	.00	13.32	1.65	10.03	16.61	

signifikansi (0,028) < α (0,05) sehingga H₀ ditolak atau kedua varians populasi tidak sama (*Equal variances not assumed*).

Karena hasil *Lavene's Test* di atas menunjukkan bahwa kedua varians populasi tidak sama (*Equal variances not assumed*), maka digunakan hasil uji-t dua sampel independen dengan asumsi kedua varians tidak sama (*Equal variances not assumed*). Berdasarkan Tabel 2 data nilai postes (*Equal variances not assumed*) memiliki nilai t = 8,09 dengan derajat kebebasan = 1,65 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,00. Karena uji t satu sisi (*one-tailed*) H_a : $\mu_1 > \mu_2$, maka nilai signifikansi menjadi 0,00/2 = 0,00. Karena nilai signifikansi (0,00) < α (0,05) maka H₀ ditolak atau terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan media *Classroom blogging*.

Selanjutnya untuk data hasil penelitian dihitung dari tingkat gain ternormalisasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi media *classroom blogging*. Indeks gain diperoleh dari pembagian antara nilai postes dikurangi nilai pretes dengan nilai maksimum ideal dikurangi nilai pretes siswa.

Tabel 3.
Output Statistik Deskriptif Indeks Gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Gain classroom blogging	42	.56	.95	.78	.08
Valid N (listwise)	39				

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa rata-rata indeks gain kelas dengan media *classroom blogging* adalah 0,78 dengan indeks gain maksimum 0,95 dan indeks gain minimum 0,56, sedangkan simpangan baku yang diperoleh untuk kelas tersebut adalah 0,08. Dengan deksripsi data di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata indeks gain terjadi peningkatan yang cukup baik.

Analisis Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pelajaran

Secara keseluruhan aktivitas guru selama proses pembelajaran di kelas sudah di lakukan dengan tahapan kegiatan pembelajaran dengan media *classroom blogging*. Pada saat pertemuan pertama pembelajaran dirasa masih belum optimal, dikarenakan siswa belum terbiasa dengan metode resitasi berbasis *classroom blogging*. Siswa lebih terbiasa dengan metode konvensional, sehingga ketika guru memberikan bahan ajar terdapat beberapa siswa yang asik dengan komputernya masing-masing. Namun dengan sedikit penjelasan akhirnya para siswapun larut dalam proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran baik itu dikas kontrol maupun eksperimen waktu yang digunakan dalam pembelajaran adalah sama, yakni 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Analisis Data Hasil Angket

Angket ini tidak mempengaruhi nilai dari pretes maupun postes siswa, dan berfungsi sebagai data penunjang pengambilan kesimpulan dalam menjawab permasalahan dari penelitian ini.

Secara umum respon siswa terhadap media *classroom blogging* menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran seperti ini sangat menarik dan menyenangkan. Bahkan mereka merasa puas karena guru menggunakan bermacam-macam

teknik mengajar yang menarik dengan menggunakan *classroom blogging* sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, lebih mudah, dan lebih menyenangkan dalam mempelajari materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat dan motivasi siswa terhadap metode resitasi berbasis *classroom blogging* adalah positif.

Tabel 4.
Data Hasil Angket Respon

Variabel	Indikator	Nomor dan Sifat	SS	S	TS	STS	
Motivasi	Perhatian (Attention)	17 Positif	5 12%	33 79%	4 10%	0 0%	
		5 Positif	3 7%	39 93%	0 0%	0 0%	
		6 Positif	9 21%	28 67%	4 10%	1 2%	
		7 Positif	3 7%	37 88%	2 5%	0 0%	
		8 Positif	3 7%	39 93%	0 0%	0 0%	
		14 Negatif	0 0%	2 5%	38 90%	2 5%	
		Percaya Diri (Confidence)	19 Positif	5 12%	36 86%	1 2%	0 0%
			18 Negatif	0 0%	1 2%	38 90%	3 7%
		Kepuasan (Satisfaction)	15 Positif	3 7%	39 93%	0 0%	0 0%
	9 Negatif		1 17%	4 19%	25 60%	12 3%	
	Relevansi (Relevance)	13 Positif	10 24%	29 69%	2 5%	1 2%	
		16 Negatif	1 2%	1 2%	29 69%	10 24%	
	Minat	Perhatian (Attention)	2 Positif	14 33%	26 62%	2 5%	0 0%
			10 Negatif	0 0%	2 5%	33 79%	7 17%
Percaya Diri (Confidence)		1 Positif	12 29%	27 64%	3 7%	0 0%	
		3 Negatif	0 0%	1 2%	35 83%	6 14%	
Kepuasan (Satisfaction)		4 Positif	0 0%	0 0%	38 90%	4 10%	
		20 Negatif	0 0%	0 0%	33 79%	0 21%	
Relevansi (Relevance)		11 Positif	15 36%	26 62%	1 2%	0 0%	
		12 Negatif	0 0%	0 0%	39 93%	3 7%	

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media berbasis *classroom blogging* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada Mata Pelajaran TIK SMA. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan media berbasis *classroom blogging*

lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK SMA. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil analisis data pretes dan postes. Dari hasil pengujian data pretes pada taraf signifikansi (α) 5% diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Setelah melakukan pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelompok, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran *classroom blogging* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa daripada pembelajaran konvensional. Selain itu, untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dilakukan analisis data indeks gain ternormalisasi. Adapun perolehan indeks gain untuk kelompok eksperimen adalah 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan perolehan indeks gain untuk kelompok kontrol adalah 0,52 termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol.

Peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang diraih oleh siswa pada kelompok eksperimen ini dimungkinkan karena siswa tidak semata-mata menerima materi secara pasif, melainkan menjadi lebih aktif dan memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Tahapan-tahapan dalam pembelajaran TIK menggunakan media pembelajaran *classroom blogging* dapat dilaksanakan dengan sistematis di setiap pertemuannya, meskipun pada pertemuan pertama siswa kelihatan bingung dengan apa yang harus mereka kerjakan dan lebih cenderung acuh tak acuh, akan tetapi pada pertemuan selanjutnya siswa mulai memahami teknis pembelajaran yang dilaksanakan dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum, kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan menggunakan metode resitasi berbasis *classroom blogging* adalah alokasi waktu yang dirasa kurang mencukupi. Hal ini dikarenakan kegiatan diskusi dan presentasi dibatasi waktu yang singkat, sehingga siswa kesulitan melaksanakannya dengan baik dan lancar.

Selain itu juga, sistem keamanan *Classroom blogging* pada saat awal pembuatan kurang begitu maksimal. Sehingga sempat beberapa kali *classroom blogging* ini *dihack* oleh orang lain. Namun, dengan adanya proses *hack* ini, akhirnya peneliti lebih tau titik lemah dari system yang dibuat, sehingga terdapat proses perbaikan keamanan demi kenyamanan dan ketenangan siswa saat proses pembelajaran. Kebutuhan internet yang terbatas juga menjadi suatu hambatan saat proses penelitian berlangsung di dalam kelas. Ketika *bandwith* sedang *down* maka fasilitas internet akan sangat terhambat, karena kecepatan untuk mengakses internet akan melambat.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen lebih aktif dan memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi kondusif, menarik dan menyenangkan. Sedangkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, siswanya cenderung pasif. Guru berceramah di depan kelas dan siswanya hanya mendengarkan penjelasan materi oleh guru.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada keseluruhan tahapan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan media pembelajaran *classroom blogging* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran TIK SMA yaitu sebagai berikut: 1) Media pembelajaran *classroom blogging* secara keseluruhan dapat diimplementasikan dengan baik pada mata pelajaran TIK di SMA. Walaupun masih terdapat beberapa kendala, namun kendala tersebut bisa diatasi dengan baik; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media *classroom blogging* dengan metode konvensional pada mata pelajaran TIK; (3) Siswa yang menggunakan media *classroom blogging* memiliki kemampuan pemahaman konsep lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai gain ternormalisasi

<g> yang diperoleh yaitu 0,78 untuk kelompok eksperimen yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata nilai gain ternormalisasi <g> yang diperoleh yaitu 0,52 untuk kelompok kontrol yang berada pada kategori sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan diantaranya sebagai berikut: (a). Berdasarkan pengalaman ketika proses penelitian terdapat anak yang kurang fokus karena harus duduk berdempetan saat proses pembelajaran dan juga terbatasnya komputer yang ada di laboratorium dan seringnya turun *bandwith*, sehingga proses pembelajaran dengan media *blog* terganggu, maka

disarankan kepada pihak sekolah, sebaiknya meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana laboratoriumnya. (b) . Supaya siswa tidak merasa bosan dengan cara penyajian materi yang sama disetiap pertemuannya, maka lebih baik mencoba menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan lebih menarik minat siswa. Misalnya berbasis *classroom blogging*, yang telah terbukti pada penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa serta mendapatkan respon yang positif dari siswa. (c) . Dalam penelitian ini variable yang diteliti adalah pemahaman konsep secara menyeluruh, untuk peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan variable ini tetapi lebih khusus misalnya lebih kepada translasi, interpretasi ataupun ekstrapolasi yang lebih mendalam.

Pustaka Acuan

- Al-ikhs, Dwi. 2010. Cooperative Learning with Classroom Blogging. [Online]. Tersedia: <http://ikhs.wordpress.com/2010/03/12/cooperative-learning-with-classroom-blogging/> [13 Juni 2013]
- Campbell Study. 2003. dalam <http://ikhs.wordpress.com/2010/03/12/cooperative-learning-with-classroom-blogging/>
- Coutinho. 2007. dalam <http://ikhs.wordpress.com/2010/03/12/cooperative-learning-with-classroom-blogging/>
- Jannah, Miftahul. 2007. Kemampuan pemahaman konsep Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tanjung Brebes Dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Sub Materi Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Tahun Pelajaran 2006/2007. Skripsi FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Kusmana, Agus. 2010. *Aspek-aspek Pemahaman Konsep*. [Online]. Tersedia : <http://aguskusmanago.blogspot.com/2010/04/aspek-aspek-pemahaman-konsep.html> [04 Januari 2013]
- Maryam, dkk. 2011. Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. Skripsi: UPI Bandung .
- Purwanti, B. 2013. Hari Blogger Nasional, Sejarah dan Perkembangannya. <http://tekno.kompas.com/read/2011/10/27/18033547/Hari.Blogger.Nasional.Sejarah.dan.Perkembangannya>. [09 Januari 2013]
- Roestiyah, N.K. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ruseffendi E.T. 1991. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 7. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Sujiono. 2001. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Syaiful Sagala. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta
- Zulaiha. 2006. Definisi Pemahaman Konsep. <http://ahli-definisi.blogspot.com/2001/10/3/definisi-pemahaman-konsep.html>. Diakses pada tanggal 13 Desember 2011

PENGARUH PENDEKATAN GUIDED INKUIRI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA SMA N W PANCOR

THE INFLUENCE OF GUIDED INQUIRY APPROACH TO THE LEARNING ACHIEVEMENT OF NW PANCOR HIGH SCHOOL STUDENTS ON HISTORY SUBJECT

Abdul Rasyad dan Mahrup

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Hamzanwadi Selong
Jl. TGKH M. Zainuddin A. M. 132 Pancor-Selong Lotim, NTB
(rasyad_iis@yahoo.co.id)

diterima: 03 Mei 2013; dikembalikan untuk direvisi: 13 Mei 2013; disetujui: 22 Mei 2013

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh pendekatan guided inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013. Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dan metode penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen. Rancangan eksperimen menggunakan rancangan pre-test/post-test. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013. Karena populasi penelitian tergolong kecil, dengan demikian penelitian ini termasuk penelitian populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan terkait analisis data menggunakan analisis statistik uji-t. Pengujian persyaratan analisis dilakukan dengan metode Liliefors untuk uji normalitas dan metode Barlett untuk uji homogenitas varians. Hasil penelitian disimpulkan penggunaan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah berpengaruh terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013. Hal ini dibuktikan dari hasil penghitungan menggunakan rumus t tes dihasilkan t hitung 5.08 dan t table pada taraf signifikansi 5 % didapatkan batas angka penolakan hipotesis dengan db = 48 adalah 2.08, sehingga t hitung > t tabel (5,08 > 2,08).

Kata Kunci: pendekatan guided inkuiri, karya ilmiah, prestasi belajar

Abstract: This study aimed to find the effect of guided inquiry approach by giving the task of scientific paper writing on the academic achievement of history subject on NW Pancor high school class X in 2012 to 2013. This study was classified as quantitative research and the research methode used was experiment. The experimental design used a pre-test/post-test design. The population of the study was the X graders of NW Pancor high school year 2012/2013. Because the population of the study was relatively small, thus the research was included in the population study. The instrument of data collecting was test. Test, observation, and documentation were the methods of data collececting, while related to the data analysis, the t-test statistical analysis was used. Requirement test was conducted by using Liliefors method for variance normality test and Barlett method for variance homogeniety test. The result of the study concluded that the use of guided inquiry approach by giving scientific paper writing infuenced the academic achievement of history subject of NW Pancor high school class X students in the year 2012/2013. It was proven by the result of calculation using t test, in which t was 5.08 and t table was in 5% significance level, hypothesis rejection limit in db=48 was 2.08, so the t count > t table ((5.08 > 2.08).

Keywords: guided inquiry approach, scientific paper, academic achievement

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi di SMA NW Pancor adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memosisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswanya malas belajar. Sikap siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pelajaran sejarah.

Keberhasilan proses kegiatan pembelajaran sejarah dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat di SMA NW Pancor khususnya kelas X bahwa prestasi belajar sejarah yang dicapai siswa masih rendah.

Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran sejarah juga ditemukan keragaman

masalah yaitu; 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak; 2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas, atau kurang paham; dan 3) keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga masih kurang.

Dalam pembelajaran sejarah diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa apabila konsep tersebut diberikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Salah satu kegiatan pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan siswa. Pendekatan ini merupakan peran yang sangat penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang diinginkan.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai pendekatan yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar sejarah. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan Guide Inkuiri.

Pendekatan Guide Inkuiri melatih siswa untuk selalu bertanya, bermula dari pertanyaan siswa menentukan strategi atau cara menjawab, akhirnya ditemukan jawaban dari pertanyaannya sendiri. Dalam menyelesaikan permasalahan siswa harus melaporkan hasil-hasil temuannya baik secara lisan maupun tertulis. Kemudian mereka membandingkan hasil temuannya itu dengan yang ditemukan oleh siswa lain dan kemudian mengambil keputusan dari temuan-temuan tersebut. Secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam

menuangkan kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi kedalam bentuk tulisan ilmiah. Untuk menerapkan pendekatan ini guru harus betul-betul berfikir dan berperilaku yang baik, siswa dituntut untuk dapat membuat identifikasi apa yang akan dipelajari. Guru membantu siswa dalam membuat pertanyaan, menentukan strategi, mengumpulkan informasi dan mengolah informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti "Pengaruh Pendekatan Guide Inkuiri Dengan Memberikan Tugas Menulis Karya Ilmiah Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA NW Pancor Tahun Pembelajaran 2012/2013". Permasalahan yang seringkali muncul dalam pembelajaran sejarah di sekolah adalah minimnya minat siswa mempelajari sejarah. Oleh karena itu pembelajaran dengan pendekatan Guide Inkuiri diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran sejarah dimaksud. Adapun permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013?

Tujuan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013.

Kajian Literatur

Pembelajaran Sejarah

Gagne dan Briggs (1979) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu rencana yang terorganisir untuk mengembangkan optimalisasi hasil belajar. Rencana yang terorganisir tersebut merupakan pengelolaan ahli baik guru, perancang materi maupun spesialis kurikulum. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran mengandung tiga aspek penting, yaitu rencana, proses dan tujuan.

Secara filosofis Ki Hajar Dewantara (1977) mengemukakan bahwa pembelajaran hendaknya dipandang untuk menumbuhkan dalam diri siswa pengetahuan yang mendukung upaya tumbuhnya

perasaan yang halus dan teguh, tetap dan luhurnya kemauan, yang akhirnya dapat menyesuaikan kehidupan siswa dengan dunianya (individu, masyarakat dan bangsa), yang semuanya dimaksudkan agar tercapainya kebahagiaan baik itu kebahagiaan sebagai individu dan masyarakat.

Definisi pembelajaran pada prinsipnya lebih menekankan pada aspek komponen dan prosedur pembelajaran. Artinya, pembelajaran harus menekankan kepada hasil belajar melalui optimalisasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses aktif bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka tahu pada pengetahuan dan pada akhirnya mampu untuk melakukan sesuatu. Prinsip dasar kegiatan pembelajaran adalah memberdayakan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga mereka mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta/konsep/prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya yang terlihat dalam kemampuannya untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Sejarah

Secara etimologis perkataan sejarah mempunyai arti yang sama dengan *history* (sejarah) dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata benda Yunani "*istoria*" yang berarti ilmu. seperti yang diterangkan oleh Aristoteles bahwa *istoria* berarti pertelaan sistematis mengenai seperangkat gejala alam. Namun dalam perkembangan selanjutnya kata Latin yang sama artinya dengan *Scientia* lebih sering dipergunakan untuk menyebutkan pertelaan sistematis non-kronologis mengenai gejala alam, sementara *istoria* biasanya digunakan untuk pertelaan sistematis kronologis mengenai gejala-gejala dan luhwal kemanusiaan (Gottschalk, 1975).

Kata *history* berarti masa lampau umat manusia. Selain *history* dari kata Inggris. Untuk Jerman adalah *geschicthe* yang berasal dari kata "*geschehen*" yang berarti terjadi atau peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau (Jan Romein, 1951). Menurut Tamburaka bahwa, yang memberikan arti kepada perkataan sejarah banyak sekali seperti: (a) *History* (Inggris): *continous methodical record of public events; study of nations, whole train of events*

connected with nation, person, thing etc. (b) Geschichtshe (Jerman): vergangheit; entwieclung, werdegang, erforschung der vergangenheit. (c) Geschiedenis (Belanda): Voorval, gebeurtenis; verhaal van het geen gebeurd is; vak van wetwenschap.

Berdasarkan pengertian secara etimologi diatas, maka sejarah mempunyai arti yang luas, karena mempunyai cakupan materi yang luas menyangkut segala perubahan/peristiwa-peristiwa yang dialami oleh manusia dengan segala kenyataan di sekitarnya. Guna memperjelas pengertian sejarah bagi kita, maka perlu dipelajari karena definisi sejarah. Dibawah ini di kemukakan beberapa definisi sejarah dan pandangan beberapa ahli .

Ilmu sejarah ibarat penglihatan tiga dimensi , yaitu pertama penglihatan kemasa silam , kedua kamas sekarang dan kemudian kemasa depan dengan lain perkataan : dalam menyelidiki ke masa silam kita tidak dapat melepaskan diri dari kenyataan kejadian-kejadian masa sekarang yang sedang kita alami bersama, sedikit banyak juga tidak dapat kita lepaskan dari persepektifnya masa depan.

Wilhelm Buer, dalam *einfulhrung in das studiumder geschichti* 1928. disebutkan sejarah adalah ilmu yang meneliti gambaran dengan penglihatan yang singkat untuk merumuskan fenomena kehidupan, yang berhubungan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dengan hubungan manusia dengan masyarakat memilih fenomena tersebut dengan memperhatikan akibat-akibat pada jamanya serta bentuk kualitasnya dan memusatkan perubahan-perubahan itu sesuai dengan waktunya serta tidak akan terulang lagi. (*irre producible*). (Hugiono dan PK Poerwantana, 1978).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah produk dari proses perjuangan manusia untuk mencapai kehidupan kemanusiaan yang lebih sempurna: dan sebagai ilmu sejarah menstudi segala sesuatu yang dialami manusia dimasa lampau yang telah meniggalkan jejak-jejaknya diwaktu sekarang. Dimana tekanan perhatian diletakan terutama pada aspek peristiwanya sendiri dalam hal ini terutama yang bersifat khusus dan segirsegi urutan perkembangan yang kemudian disusun dalam suatu ceritra sejarah. Ilmu sejarah

berusaha untuk mewariskan pengetahuan masa lalu masyarakat tertentu dengan tujuan memberi pemahaman yang terkandung dalam gambaran itu. Untuk memahami pembelajaran sejarah sebenarnya, maka perlu diketahui manfaat mempelajari sejarah dan mengapa sejarah perlu diajarkan di sekolah. Menurut Wineburg (2006) sejarah memiliki potensi (yang baru sebagian terwujud) untuk menjadikan manusia yang berperikemanusiaan, yaitu suatu hal yang tidak dapat dilakukan oleh semua mata pelajaran yang lain dalam kurikulum suatu sekolah. Setiap generasi harus mengajukan pertanyaan mengapa penting mempelajari masa lalu dan mengingatkan diri sendiri, mengapa sejarah dapat mempersatukan manusia dan bukan memecah belah.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang diorientasikan agar siswa sadar sejarah diri, lingkungan, bangsa dan negara. Hal ini mencerminkan posisi penting pembelajaran sejarah dalam kurikulum pendidikan nasional.

Pendekatan Guide Inkuiri

Pendekatan guide inkuiri adalah metode yang mampu menggiring siswa untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Inkuiri menempatkan siswa sebagai subyek belajar yang aktif (Mulyasa, 2005). Menurut Mulyasa (2007) dijelaskan tiga macam pendekatan inkuiri yaitu: inkuiri terbimbing (*guide inkuiry*), inkuiri bebas (*free inkuiry*) dan inkuiri bebas yang dimodifikasi (*modified free inkuiry*). Ketiganya dapat dijelaskan yaitu; 1) dalam inkuri terbimbing siswa memperoleh petunjuk-petunjuk seperlunya yang berupa pertanyaan yang bersifat membimbing. Pendekatan ini dapat dilakukan pada siswa yang belum pengalaman dalam inkuiri; 2) inkuiri bebas, siswa melakukan sendiri sebagai seorang ilmuwan. Siswa melakukan penelitian sendiri, eksperimen dan kesimpulan tentang hasil percobaan yang diperoleh sendiri, dan 3) inkuiri bebas yang dimodifikasi, siswa diberi motivasi untuk memecahkan masalah yang dapat dilakukan dalam kelompok / perorangan.

Betapapun pendekatan ini berpusat pada kegiatan siswa, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru

berkewajiban menggiring siswa untuk melakukan kegiatan. Kadang kala guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan, memberikan komentar, dan saran kepada siswa. Guru berkewajiban memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif, dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Pendekatan ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual, menuntut siswa memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, melalui metode ini siswa dibiasakan untuk produktif, analitis dan kritis.

Langkah-langkah dalam proses inkuiri adalah menyadarkan keingintahuan terhadap sesuatu, mempredugakan suatu jawaban, serta menarik kesimpulan dan membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan yang didukung oleh bukti-bukti kemudian menggunakan kesimpulan untuk menganalisis data yang baru. Strategi pelaksanaan inkuiri adalah; 1) guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan; 2) memberikan tugas kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, yang jawabannya dapat didapatkan pada proses pembelajaran yang dialami siswa; 3) guru memberikan penjelasan terhadap persoalan-persoalan yang mungkin membingungkan siswa; 4) resitasi untuk menanamkan fakta-fakta yang telah dipelajari sebelumnya; dan 5) siswa merangkum dalam bentuk rumusan sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan (Mulyasa, 2005).

Bruner (dalam Mulyasa, 2005) menyatakan bahwa keuntungan atau keunggulan-keunggulan pembelajaran dengan pendekatan guide inkuiri adalah; a) pembelajaran inkuiri meningkatkan potensi intelektual siswa; b) siswa yang telah berhasil menemukan sendiri sehingga dapat memecahkan masalah yang ada akan meningkatkan kepuasan intelektualnya yang justru datang dari diri siswa; c) siswa dapat belajar bagaimana melakukan penemuan hanya melalui proses melakukan penemuan itu sendiri; d) belajar melalui inkuiri, siswa dapat memahami konsep-konsep dan ide-idenya yang lebih baik; e) pembelajaran lebih berpusat pada siswa; f) proses pembelajaran inkuiri dapat membentuk dan

mengembangkan konsep diri; g) melalui pembelajaran inkuiri di mungkinkan tingkat harapan bertambah; h) pembelajaran inkuiri dapat mengembangkan bakat di antaranya bakat akademik; i) pembelajaran inkuiri dapat menghindarkan siswa belajar dengan hapalan; dan j) pembelajaran inkuiri dapat memberikan waktu kepada siswa untuk mengasimilasi dan mengkomodasi informasi.

Kesimpulannya adalah pendekatan guide inkuiri mempunyai tujuan agar siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompoknya. Diharapkan siswa juga mampu mengemukakan pendapatnya dan merumuskan kesimpulan nantinya. Juga mereka diharapkan dapat berdebat, menyanggah dan mempertahankan pendapatnya. Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, seperti merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan. Pada pendekatan inkuiri dapat ditumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya. Akhirnya dapat mencapai kesimpulan yang disetujui bersama. Apabila siswa melakukan semua kegiatan di atas berarti siswa sedang melakukan inkuiri.

Karya Ilmiah

Karya tulis ilmiah adalah tulisan yang membahas suatu masalah (Djuroto dan Suprijadi, 2003). Pembahasan yang dilakukan berdasarkan penyelidikan, pengamatan, pengumpulan data yang didapat dari suatu penelitian. Penelitian ini dari lapangan, tes laboratorium ataupun kajian pustaka. Menurut Aqib (2004) karya ilmiah adalah hasil atau produk manusia (biasanya dalam bentuk tulisan sekalipun tidak hanya itu) atas dasar pengetahuan, sikap dan cara berpikir ilmiah. Lebih jauh ditegaskan bahwa kebenaran ilmiah akan diperoleh dengan cara berpikir ilmiah melalui metode ilmiah dengan langkah: merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, verifikasi data dan menarik kesimpulan. Semua langkah tersebut identik dengan prosedur siklus pembelajaran yang berbasis pada inkuiri. Jadi karya tulis ilmiah adalah tulisan yang membahas suatu masalah secara sistematis dengan

aturan tertentu berdasarkan atas proses serta hasil berpikir ilmiah melalui penelitian.

Berdasarkan pemikiran ilmiah tersebut, maka setiap karya ilmiah dalam bentuk apapun, yang ditulis oleh siapa pun, serta untuk tujuan mana pun, harus didasarkan atas proses serta hasil berpikir ilmiah melalui penelitian. Dalam proses berpikir ilmiah didasarkan atas tiga unsur pokok yang meliputi pengajuan masalah, perumusan hipotesis, dan verifikasi data (Sudjana dan Ibrahim, 2001). Sedangkan hasilnya disajikan dan ditulis secara sistematis menurut pendekatan ilmiah.

Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Nur Idyatul Fitri (2008) dengan judul "Penggunaan Metode Inquiri Discovery Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X MA Muallimat NW Pancor Tahun Pembelajaran 2007/2008", menyimpulkan bahwa ada peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa saat pembelajaran di tiap-tiap siklus, dimana pada tes awal dengan nilai rata-rata 61,77, nilai rata-rata formatif siklus I adalah 65, 62, dari siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,22, dan siklus III nilai rata-ratanya sebesar 71,25.

Penelitian lain yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Anhar (2009) dengan judul "Model Pembelajaran Inquiri Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 3 Pringgabaya Tahun Pelajaran 2008/2009", menyimpulkan ; 1) adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa saat pembelajaran di tiap-tiap siklus, dimana pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa adalah 16,40 atau kategori rendah dan pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 23,20 atau kategori tinggi. Hal ini berarti terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, dan 2) adanya peningkatan prestasi belajar siswa, ini dilihat dari jumlah siswa yang memiliki ketuntasan belajar di tiap-tiap siklus, dimana pada siklus I jumlah siswa yang memiliki ketuntasan belajar adalah 19 orang atau 47,50 % dan pada siklus II jumlah siswa yang memiliki ketuntasan belajar adalah 31 orang atau 77,50 %. Berdasarkan penelitian ini, nantinya diharapkan dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar.

Kerangka Berpikir

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang dianggap menjenuhkan/membosankan dan bahkan dianggap tidak bermanfaat untuk kehidupan. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran sejarah, siswa sebagian besar tidak memperhatikan gurunya. Hal ini diakibatkan karena guru sejarah hanya menggunakan model tradisional di dalam memberikan materi sejarah kepada siswa. Agar tidak terjadi hal demikian, maka guru sejarah harus bisa menemukan alternative model pembelajaran lain yang bisa menumbuhkan gairah atau motivasi serta prestasi belajar siswa dalam belajar mata pelajaran sejarah. Alternatif pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran sejarah adalah pendekatan pembelajaran guide inquiri. Dengan pendekatan ini, siswa diarahkan untuk lebih aktif yaitu siswa diharuskan untuk menemukan cara memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Agar siswa tidak merasa kesulitan dan bergairah di dalam memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran sejarah dengan pendekatan guide inquiri akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang akhirnya juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata *hipo* artinya bawah, dan *tesis* artinya pendapat. Jadi hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih rendah atau kadar kebenarannya masih belum meyakinkan (Sudjana, 1987). Pendapat lain hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 1983).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh pendekatan guide inquiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa Kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, mengingat data yang akan dikumpulkan adalah data berbentuk angka. Seperti pendapat yang mengatakan bahwa “Penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya, banyak dituntut untuk menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya” (Suharsimi, 2002). Sedangkan metode yang digunakan adalah metode eksperimen, mengingat data dalam penelitian ini belum ada secara wajar di lapangan, sehubungan dengan itu perlu dilakukan upaya untuk memunculkan data dengan melakukan eksperimen.

Desain suatu penelitian sangat ditentukan oleh tujuan penelitian itu sendiri. Sehubungan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pendekatan guide inkuiri terhadap kemampuan menulis karya ilmiah, maka desain eksperimen yang digunakan adalah desain control group pre test, post test. Adapun polanya yaitu:

$E O_1 \times O_2$
$K O_3 \times O_4$

E adalah kelompok eksperimen
 K adalah kelompok kontrol
 O adalah hasil observasi
 (Suharsimi, 2002: 80)

Dalam hal ini dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen ($O_1 - O_2$) dengan pencapaian kelompok control ($O_3 - O_4$). Untuk mengaplikasikan desain Control Group Pre tes, post tes ini, ketika melakukan penelitian peneliti akan mengadakan observasi terhadap kedua kelompok sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1 dan O_3) disebut pre test, dan observasi sesudah eksperimen (O_2 dan O_4) disebut pos test. Dimana perbedaan antara O_1 dan O_2 , O_3 dan O_4 diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen yang dilakukan.

Populasi adalah seluruh subyek penelitian (Suharsimi, 2002: 108). Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Yatim Riyanto mengatakan populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai obyek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA NW Pancor sebanyak 54 orang.

Selanjutnya dikatakan lebih sekedar ancer-ancer maka apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Selanjutnya dikatakan, kebanyakan peneliti menganggap bahwa semakin banyak sampel atau semakin besar persentase sampel dari populasi, hasil penelitian semakin baik (Suharsimi, 2002).

Berdasarkan pendapat di atas maka penelitian ini adalah penelitian populasi dimana jumlah populasinya kurang dari 100 yaitu 54 orang. Oleh karena populasi penelitian terdiri dari kelas paralel untuk menentukan mana kelas eksperimen dan mana kelas kontrol dilakukan dengan random.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu: observasi, test dan dokumentasi. Dengan metode observasi, peneliti mengamati tingkah laku peserta didik yang diberikan perlakuan pendekatan CTL dengan metode penemuan dalam proses pembelajaran. Maka dengan menggunakan metode ini, peneliti akan memperoleh data mengenai; keaktifan, motivasi, semangat siswa dan kerjasama siswa. Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan berupa pendekatan CTL dengan metode penemu terhadap peningkatan prestasi belajar sejarah. Dimana dalam metode tes ini, peneliti menggunakan instrumen tes yang berisi sejumlah soal-soal yang akan diberikan sebelum dan sesudah eksperimen. Dengan metode dokumentasi, peneliti mengambil data-data baik yang berbentuk buku, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya sehingga data yang diperoleh mudah diolah. Dengan metode ini peneliti akan mendapatkan data-data dalam bentuk tertulis mengenai data siswa. Analisis data dalam penelitian ini, menggunakan analisis statistik dengan prosedur deskripsi data, dan

uji persyaratan analisis. Hal yang perlu untuk dipertimbangkan dalam penyusunan data yaitu “hanya memasukkan data yang penting dan benar-benar dibutuhkan, antara data informasi dengan kesan pribadi responden.” (Margono, 2002). Jadi di sini dapat dipahami bahwa tidak semua data dapat dimasukkan akan tetapi benar-benar dipilih mana data yang penting dan benar-benar dibutuhkan. Sebelum peneliti memulai menganalisis data, ada satu pekerjaan penting sekali tetapi seringkali dilupakan (diabaikan). Hal ini penting adalah memperhatikan data yang diolah. Pemilihan teknik analisis dan interval ditentukan oleh beberapa faktor antara lain penyebaran datanya. Untuk teknik-teknik tertentu, persyaratan normal harus terlebih dahulu diperiksa apakah betul sudah memenuhi syarat yang dimaksud. Diantara persyaratan tersebut, disamping normal juga harus homogen.

Sehubungan dengan adanya persyaratan yang harus dipenuhi sebelum meneliti boleh menentukan teknik analisis statistik yang digunakan, maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan sampel dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Pre-tes)

Sebaran hasil pre tes pada kelompok eksperimen memiliki rentangan 2,0 – 6,1 dengan rerata 4,09 dan standar deviasi 0,93. Sebaran selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 1.
Sebaran Nilai Hasil Pre Tes Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi		Frekuensi Kumulatif	
	Angka	Persen	Angka	Persen
2,0 – 2,6	4	14,81	4	14,81
2,7 – 3,3	5	18,52	9	33,33
3,4 – 4,0	5	18,52	14	51,85
4,1 – 4,7	6	22,22	20	74,07
4,8 – 5,5	5	18,52	25	92,7
5,5 – 6,1	2	7,41	27	100
Jumlah	27	-	-	-

Sebaran nilai hasil pre tes pada kelompok kontrol memiliki rentangan 2,0 – 5,5 dengan rerata 2,65 dan standar deviasi 0,96. Sebaran selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 2.
Sebaran Nilai Hasil Pre Tes Kelompok Kontrol

Interval	Frekuensi		Frekuensi Kumulatif	
	Angka	Persen	Angka	Persen
2,0 - 2,5	5	18,52	5	18,52
2,6 - 3,1	5	18,52	10	37,04
3,2 - 3,7	7	25,93	17	62,96
3,8 - 4,3	3	11,11	20	74,07
4,4 - 4,9	3	11,11	23	85,19
5,0 - 5,5	4	14,81	27	100
Jumlah	27	--	--	--

Dengan demikian berdasarkan data nilai hasil pre tes dari kedua kelompok, perolehan mean (rerata) dan standar deviasi dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.
Rekapitulasi Data Nilai Pre Tes Kedua Kelompok

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Maksimal	6	5,5
Nilai Minimal	2	2
Range	4	3,5
Mean (x)	4,09	3,94
Standar Deviasi	0,93	0,79

Jika dilihat dari rerata (\bar{x}) nilai kedua kelompok diatas, maka dapat dikatakan bahwa rerata nilai hasil pre tes kelompok eksperimen dan rerata nilai hasil pre tes kelompok kontrol tidak terlalu jauh berbeda, yakni hanya memiliki selisih 0,14. Hal ini mengidentifikasikan bahwa sebaran nilai hasil pre tes kedua kelompok tidak terlalu jauh berbeda, artinya kemampuan awal sebelum perlakuan relatif sama.

Data Hasil Post-Test

Sebaran data nilai post test pada kelompok eksperimen memiliki rentangan 6,5 – 10 dengan rerata 8,70 dan standar deviasi 0,99. Sebaran

selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 4.
Sebaran Nilai Hasil Post-Test Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi		Frekuensi Kumulatif	
	Angka	Persen	Angka	Persen
6,5 - 7,0	2	7,41	2	7,41
7,1 - 7,6	5	18,52	7	25,93
7,7 - 8,2	3	11,11	10	37,04
8,3 - 8,8	3	11,11	13	48,15
8,9 - 9,4	9	33,33	22	81,48
9,5 - 10	5	18,52	27	100
Jumlah	27	--	--	--

Sebaran nilai hasil post test kelompok kontrol memiliki rentangan 4,0 – 8,1 dengan rerata 6,75 dan standar deviasi 0,32. Sebaran selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 5.
Sebaran Nilai Post-Test Kelompok Kontrol

Interval	Frekuensi		Frekuensi Kumulatif	
	Angka	Persen	Angka	Persen
4,0 - 4,6	1	3,7	1	3,7
4,7 - 5,3	3	11,11	4	14,81
5,4 - 6,0	13	48,15	17	62,96
6,1 - 6,7	6	22,22	23	85,19
6,8 - 7,4	1	3,7	24	88,89
7,5 - 8,1	3	11,11	27	100
Jumlah	27	--	--	--

Dengan demikian, perolehan rerata dan standar deviasi dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.
Rekapitulasi Data Nilai Pos Tes Kedua Kelompok

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Maksimal	10	9
Nilai Minimal	6,5	4
Range	3,5	4
Mean (x)	8,70	6,75
Standar Deviasi	0,99	0,32

Jika dilihat dari rerata dan nilai akhir kedua kelompok di atas, maka dapat dikatakan bahwa rerata nilai post tes kelompok eksperimen lebih tinggi dari rerata nilai post tes kelompok kontrol yakni memiliki selisih 0,67. Hal ini mengidentifikasikan bahwa sebaran nilai hasil post tes kedua kelompok berbeda, artinya kemampuan akhir kelompok eksperimen relatif lebih tinggi dari kemampuan akhir kelompok kontrol.

Berdasarkan data terakhir dapat cari skor maksimal ideal (Msi) mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) sebagai keperluan untuk pengkategorian. Skor maksimal ideal diperoleh dengan menghitung jumlah item. Sedangkan untuk mencari mean ideal dan standar deviasi ideal dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} \times SMi \quad \text{dan} \quad SDi = \frac{1}{6} \times SMi$$

Sementara itu karena skor maksimal idealnya adalah 10 dan skor minimal idealnya adalah 0 maka diperoleh Mi dan SDi yaitu:

$$Mi = \frac{1}{2} \times (10 + 0) = 5 \quad \text{dan} \quad SDi = \frac{1}{6} \times 10 = 1,67$$

Dengan demikian dapat dibuat pengkategorianya adalah sebagai berikut:

- Mi + SDi sampai Mi + 3SDi = kategori tinggi
 $5 + 1,7$ sampai $5 + 3(1,7)$
 $5 + 1,7$ sampai $5 + 5,1$
 $6,7$ sampai 10
- Mi - SDi sampai Mi + SDi = kategori sedang
 $5 - 1,7$ sampai $5 + 1,7$
 $3,3$ sampai $< 6,7$
- Mi - 3SDi sampai Mi - SDi = kategori rendah
 $5 - 3(1,7)$ sampai $5 - 1,7$
 $5 - 5,1$ sampai $3,3$
 0 sampai $< 3,3$

Jadi berdasarkan rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen setelah perlakuan, yaitu 8,70 dapat diketahui kategori tingkat kualitas pengaruh penggunaan guide inkuiri terhadap kemampuan menulis karya ilmiah, setelah dikonsultasikan dengan pengkategorian di atas dapat disimpulkan bahwa

tingkat kualitas pengaruh penggunaan guide inkuiri terhadap kemampuan menulis karya ilmiah pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tergolong tinggi.

1. Uji Persyaratan Analisis

a. *Uji Normalitas Data*: Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui data yang dianalisis dengan uji statistik berdistribusi normal atau tidak. Untuk itu digunakan rumus chi-kuadrat (x^2) pada taraf kepercayaan 95%.

Tabel 7.
Rangkuman Hasil Normalitas Data
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	X ² hitung		X ² tabel 95%	Kriteria
		Pre-test	Post-test		
1	K.Eksperimen	3,31	10,67	11,1	Normal
2	K.Kontrol	8,34	9,31	11,1	Normal

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa x^2 hitung kurang dari x^2 tabel yang ditemukan, ini berarti data prestasi belajar siswa berdistribusi normal.

b. *Uji Homogenitas Data*: Uji homogenitas data dimaksudkan untuk membuktikan homogen atau tidaknya variannya sampel-sampel dari populasi yang sama:

Tabel 8.
Tabel Kerja Uji Barleth

Kelompok Sampel	S ₁ ²	S ₂ ²
Kelompok Eksperimen	1,08	1,00
Kelompok Kontrol	1,03	0,81

Selain menggunakan rumus x^2 homogenitas sampel dengan tes (uji) Barleth cukup dengan melihat varians (s^2) yang dimiliki oleh sampel-sampel tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut dinyatakan cukup homogen.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa varians (s^2) yang dimiliki oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Jadi, dengan demikian sampel-sampel termasuk dapat dinyatakan cukup homogen.

2. Analisis t-test

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan analisis t-test untuk mengetahui harga t yang menjadi acuan ditolak atau diterimanya hipotesis yang diajukan. Adapun perhitungan analisis t-tes yaitu:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + 2y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}} \\
 &= \frac{4,61 - 2,78}{\sqrt{\left(\frac{38,17 + 56,67}{27 + 27 - 2}\right)\left(\frac{1}{27} + \frac{1}{27}\right)}} \\
 &= \frac{1,83}{\sqrt{\frac{94,84}{52} \times \frac{2}{27}}} \\
 &= \frac{1,83}{\sqrt{1,82 \times 0,07}} \\
 &= \frac{1,83}{\sqrt{0,13}} = \frac{1,83}{0,36} = 5,08
 \end{aligned}$$

3. Uji Hipotesis

a. *Menentukan Derajat Kebebasan*: Sebelum menguji signifikansi nilai t-test terlebih dahulu ditetapkan derajat kebebasannya. Untuk menetapkan derajat kebebasan dimaksudkan dalam hal ini menggunakan rumus:

$$db = Nx + Ny - 2$$

Keterangan

- db = Derajat bebas
- Nx = Jumlah kelompok eksperimen
- Ny = Jumlah kelompok kontrol
- 2 = Bilangan konstan

Dalam penelitian ini jumlah subyek masing-masing kelompok adalah 27. Dengan demikian, derajat kebebasan adalah:

$$\begin{aligned}
 db &= Nx + Ny - 2 \\
 &= 27 - 27 - 2 \\
 &= 54 - 2 \\
 &= 52
 \end{aligned}$$

b. Menguji Signifikansi: Berdasarkan tabel distribusi t tidak terdapat t tabel dengan db 48. Maka untuk menentukan t tabel digunakan interpolasi linear dengan rumus:

$$p(x) = f_o + (x - x_o) \left(\frac{f_1 - f_o}{x_1 - x_o} \right)$$

Sehingga pada taraf signifikansi 5 % didapatkan batas angka penolakan hipotesis dengan db = 48 adalah 2,08 sedangkan hasil yang diperoleh dalam perhitungan adalah 5,08. Dengan demikian, batas angka penolakan berada di bawah atau lebih kecil dari nilai t hitung atau $5,08 > 2,08$.

Berangkat dari kenyataan itu, maka hasil penelitian dinyatakan signifikan yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima.

c. Menarik Kesimpulan Analisis: Mengingat dalam kenyataannya hipotesis nol ditolak sedangkan hipotesis alternatif diterima maka hasil penelitian ini disimpulkan ada pengaruh penggunaan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes diketahui, pengaruh penggunaan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah lebih tinggi daripada tidak menggunakan pendekatan guide inkuiri yang dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh peserta didik. Selanjutnya jika dilihat dari kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik yang diberikan pembelajaran menggunakan pendekatan guide inkuiri lebih bergairah dan ceria karena dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami serta mengemukakan secara langsung apa yang dipahaminya, tetapi terjadi sebaliknya dengan peserta didik yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan guide inkuiri peserta didik kelihatan kurang bergairah dan kurang aktif karena pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu peran guru lebih dominan karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar saja.

Pada penelitian ini, hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis karya ilmiah pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013. Metode pembelajaran inkuiri dalam pelaksanaannya di kelas diawali dengan menyebutkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator yang akan dibahas, kemudian guru menjelaskan atau mengarahkan bagaimana cara/prosedur berinkuiri. Selanjutnya guru meminta kepada siswa menemukan permasalahan secara berkelompok.

Permasalahan tersebut selanjutnya dijawab oleh kelompok siswa berdasarkan dugaan awal (hipotesa) sesuai dengan kemampuan dan pengalamannya sendiri. Siswa melakukan penelitian kecil-kecilan yaitu melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, siswa berfikir untuk membuat kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Dari proses pembelajaran yang telah disebutkan ini, peran guru hanya sebagai pemimpin, pembimbing dan fasilitator. Yang paling utama dalam pembelajaran dengan metode inkuiri adalah memberikan waktu yang seluas-luasnya kepada siswa untuk memperoleh pengalaman bagaimana melakukan penemuan jawaban atas permasalahan yang dihadapi atau dengan kata lain siswa memperoleh pengalaman bagaimana mengkonstruksi pengetahuan itu sendiri. Pada pembelajaran dengan metode inkuiri ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melakukan penelitian, karena tahapan yang telah dilakukan adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dan selanjutnya membuat kesimpulan.

Secara umum pendekatan guide inkuiri membentuk siswa yang profesional dengan mengedepankan pengembangan *kognitive skill*, *Psikomotorik Skill*, dan *Affective skill* sesuai dengan karakter dan tuntutan kompetensi, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Hidayat (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri dapat

meningkatkan pemahaman konsep pada setiap kelompok kemampuan siswa, mengembangkan sikap afektif dan psikomotor, serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Di samping itu penelitian yang dilakukan Mulyana (2005) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan inkuiri dalam mengembangkan keterampilan siswa menunjukkan adanya keberhasilan, keberhasilan itu ditunjukkan oleh keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, tanggung jawab, komunikasi sosial, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, kreativitas, menunjukkan inisiatifnya dalam menentukan sesuatu kegiatan, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, menunjukkan emosi yang stabil dan mampu mengeksplorasi kesempatan yang diberikan kepada siswa dengan cukup baik. Pelaksanaan pembelajaran inkuiri yang dilakukan dominan dilakukan dengan cara berkelompok yaitu : seperti diskusi antar anggota kelompok dalam membuat hipotesis, mencari atau mengumpulkan data dan menyimpulkan atau menguji hipotesis, selain diskusi antar kelompok juga dilakukan diskusi kelas. Kegiatan belajar secara berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mengeluarkan pendapat, mendengar pendapat orang atau temannya, menerima keputusan bersama dan lain-lain.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pengolahan, analisis data, pengajuan hipotesis, dan pembahasan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada

penggunaan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA NW Pancor tahun pembelajaran 2012/2013. Kesimpulan ini dapat dibuktikan dari hasil penghitungan menggunakan rumus t tes dihasilkan t hitung 5,08 dan table pada taraf signifikansi 5 % didapatkan batas angka penolakan hipotesis dengan $db = 48$ adalah 2,08, sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($5,08 > 2,08$). Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran sejarah berhasil ditingkatkan dengan pendekatan guide inkuiri dengan memberikan tugas menulis karya ilmiah.

Saran

Bertolak dari apa yang menjadi temuan penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut: 1) Kepada siswa disarankan untuk mengikuti pelajaran menggunakan guide inkuiri secara bersungguh-sungguh karena sangat berkaitan dengan diri dan lingkungan nyata siswa; 2) Bagi guru khususnya bidang studi sejarah agar menggunakan pendekatan guide inkuiri karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karya ilmiah; 3) Bagi kepala sekolah selaku pemegang kebijakan, hendaknya melakukan pembinaan yang intensif bagi pengembangan kemampuan guru karena keberhasilan guru dalam proses pembelajaran tergantung pada keprofesionalannya selaku tenaga pengajar; 4) Bagi peneliti lain perlu dilakukan penelitian lanjutan tentang penerapan guide inkuiri secara lebih lengkap, lebih dalam, dan lebih sempurna.

Pustaka Acuan

- Anhar. 2009. Model Pembelajaran Inkuiri Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 3 Pringgabaya Tahun Pelajaran 2008/2009". Skripsi. STKIP Hamzanwadi Selong.
- Arikunto, Suharsimi. 2001, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewantara, Ki Hajar. 1977. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Djuroto, Totok dan Bambang Suprijadi. 2003. *Menulis Artikel dan Karya Ilmiah*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Fitri, Nur Idyatul. 2008. Penggunaan Metode Inkuiri Discovery Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X MA Muallimat NW Pancor Tahun Pembelajaran 2007/2008". Skripsi. STKIP Hamzanwadi Selong.

- Gagne, Robert M. dan Leslie J. Briggs. 1979. *Principles of Instructional Designe, 2nd editon*. New York: Halt, Rinehart and Winston.
- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Yayasan penerbitan Universitas Indonesia.
- Hidayat, Wahyu. 2005. *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Kegiatan Laboratorium pada Pokok Bahasan Koloid*. Abstrak Thesis, (Error Hyperlink reference not valid. Diakses tanggal 20 Feb. 2013)
- Margono S., 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana. 2005. *Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Kemampuan Berfikir*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Program Pasca Sarjana IKIP Singaraja.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim, 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya.Unesa Universitas Press:
- Romein, J.M. 1956. *Aera Eropa : Peradaban Eropa Sebagai Penjimpangan*. Bandung: Ganaco
- , 2002. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Tamburaka, Rustam E. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan IPTEK. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wineburg, Sum. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

ANALISIS KEBUTUHAN KONTEN MODEL MULTIMEDIA ALAT BANTU GURU UNTUK PAUD

NEEDS ANALYSIS OF CONTENT OF MULTIMEDIA TEACHING AIDS FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Manikowati

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan, Semarang
Jl. Lamongan Tengah, Bendangisor, Semarang - 50233
(manikmanikowati@yahoo.co.id)

diterima tanggal 6 Mei 2013, dikembalikan untuk direvisi tanggal 14 Mei 2013, disetujui tanggal 24 Mei 2013

Abstraks: *Multimedia pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki, dapat mengembangkan apapun konten pembelajaran. Untuk itu, diasumsikan multimedia pembelajaran mampu memberikan kebermanfaatan yang sangat tinggi kepada guru sebagai alat bantu pembelajaran yang kemudian disebut multimedia teaching aids, termasuk untuk pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat kebutuhan guru PAUD akan multimedia sebagai alat bantu mengajar dan batasan-batasan konten yang cocok dikembangkan melalui multimedia teaching aids beserta contoh konkretnya. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Adapun instrumen yang digunakan berupa petikan hasil presentasi guru dan hasil diskusi kelompok terfokus. Berdasarkan pengolahan dan analisa data, diperoleh bahwa tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu mengajar sangat tinggi. Berhubungan dengan konten yang cocok dikembangkan untuk pembelajaran anak usia dini menggunakan multimedia alat bantu guru, telah diperoleh batasan-batasan konten beserta 30 konten.*

Kata kunci: *analisis, konten, multimedia, alat bantu, PAUD*

Abstract: *Instructional multimedia with its characteristics can develop any learning contents. Therefore, it is assumed that it gives more advantages for the teacher as a teaching aid, called multimedia teaching aids, including for the early childhood learning. This research was to show the level of early childhood teacher's needs toward multimedia teaching aids and the appropriate content requirements to be developed through multimedia teaching aids with the real examples. The need analysis was conducted by using qualitative method. The instruments used were taken from teachers' presentations and from the results of focus group discussion. Based on data processing and analysis, it was obtained that the need level of early childhood teachers on multimedia teaching aids was high. Dealing with the appropriate contents to be developed for early childhood learning through multimedia teaching aids, it was gained some requirements of contents with 30 real contents being developed.*

Key words: *analysis, content, multimedia, teaching aids, the early childhood*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi masa depan yang perlu dipersiapkan mulai sekarang. Pada hari Pendidikan Nasional tahun 2012, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhammad Nuh, dalam konferensi pers menyampaikan bahwa tahun ini adalah tahun investasi untuk menanam generasi emas Indonesia (<http://www.pikiran-rakyat.com>). Menyambut generasi emas 100 tahun pada tahun 2045 tersebut, penggalakan pendidikan anak usia dini sangat dianjurkan. Melalui pendidikan anak usia dini diharapkan sumber daya manusia pada tahun 2045 selanjutnya akan menjadi generasi emas Indonesia. Anak usia dini merupakan anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada masa rentang usia ini pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Volume otak berkembang sangat pesat hingga membentuk jaringan-jaringan yang kuat. Selain itu, organ-organ sensor motorik seperti organ penciuman, pendengaran, penglihatan, pengecap, dan perabaan pun berkembang dengan dengan pesat (www.docstock.com). Masa ini selanjutnya disebut masa keemasan (*golden age*). Sebuah masa yang akan menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak.

Mempertimbangkan karakter anak usia dini yang demikian, maka pembelajaran yang dilakukan pun harus menyesuaikan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, termasuk guru, dalam membelajarkan anak usia dini (Sumantri, 2012). Anak adalah pembelajar yang aktif yang secara terus-menerus mendapatkan informasi mengenai dunia melalui permainan. Anak bergantung kepada orang lain berkenaan dengan emosi dan kognisi yang dilakukan melalui interaksi sosial. Anak mengalami kemajuan melalui tahapan-tahapan perkembangannya. Anak merupakan individu unik yang tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Kondisi dan karakter anak yang demikian menjadikan pembelajaran anak usia dini membutuhkan guru yang aktif dan kreatif. Akan tetapi, karena dengan keterbatasan yang dimiliki, guru terkadang tidak dapat melakukan perannya secara

optimal. Guru mungkin membutuhkan multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran anak usia dini. Multimedia dengan kapabilitas yang dimiliki, sesungguhnya dapat merepresentasikan apapun materi pembelajaran yang dikembangkan. Akan tetapi, agar berdaya guna dan memiliki nilai efektivitas yang tinggi, multimedia pembelajaran pun harus dirancang secara efektif dan efisien. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan hendaknya merepresentasikan kebutuhan pembelajaran anak usia dini dan dilakukan melalui bermain dengan melibatkan interaksi dengan orang dewasa. Berdasarkan fakta yang ada, terdapat beberapa konten pembelajaran anak usia dini baik materi maupun media yang kurang layak apabila disajikan melalui multimedia pembelajaran. Untuk itu, analisis kebutuhan konten untuk multimedia alat bantu guru perlu dilakukan.

Permasalahan dalam tulisan ini dirumuskan sebagai berikut: a) apakah multimedia pembelajaran dibutuhkan oleh guru sebagai alat bantu untuk pembelajaran anak usia dini? b) bagaimanakah konten yang cocok untuk dikembangkan melalui multimedia alat bantu guru untuk pembelajaran anak usia dini?

Merujuk pada permasalahan tersebut di atas, studi ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu untuk membelajarkan anak usia dini. Melalui studi ini diharapkan juga didapatkan data dan informasi mengenai batasan-batasan konten, baik materi maupun media yang butuh dikembangkan melalui multimedia alat bantu guru untuk pembelajaran anak usia dini beserta contoh kongkrit kontennya.

Kajian Literatur

Analisis Kebutuhan Konten

Konten atau isi merupakan hal terpenting yang terkandung atau termuat dalam sesuatu. Konten atau isi merupakan inti muatan yang akan disampaikan. Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan isi sebagai sesuatu yang ada (termuat, terkandung, dsb) dalam sesuatu (1995). Sebagai inti muatan, konten menjadi penting peranannya dalam sesuatu termasuk dalam multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran yang terdiri dari gabungan dua media atau lebih di dalamnya dengan menggunakan komputer sebagai pirantinya. Sebagaimana dikatakan oleh Vaugan (2006) bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau peralatan manipulasi elektronik atau digital yang lain.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diuraikan bahwa sesungguhnya multimedia pembelajaran merupakan sebuah media yang berisi pembelajaran dimana terdapat informasi yang hendak disampaikan oleh *encoder* kepada *decoder* dengan kombinasi beberapa media yang merepresentasikan, dikembangkan dengan menggunakan komputer, sehingga terjadi interaktivitas atau hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, informasi yang merupakan materi pembelajaran dan media yang merepresentasikan materi tersebut merupakan isi muatan atau konten dari multimedia pembelajaran.

Dengan karakteristik yang dimiliki, multimedia sesungguhnya merupakan media yang representatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Multimedia dapat digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran agar tidak terlalu verbalistis, Hal ini karena multimedia mengakomodir audio visual. Selain itu, multimedia juga berfungsi untuk memotivasi anak agar tidak pasif dalam pembelajaran dan menyamakan persepsi mereka. Hal ini karena multimedia kapabel terhadap media teks, gambar, video, animasi, dan audio sehingga mampu merepresentasikan materi pembelajaran. Disampaikan oleh Subroto (2012) bahwa media sangat bermanfaat untuk menyajikan pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, ruang, dan daya indera, mengatasi sikap pasif siswa, dan menyamakan kemampuan siswa.

Herminegari (2012) mengatakan bahwa untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, media seperti multimedia dapat digunakan untuk merepresentasikan materi-materi antara lain sebagai berikut: 1). Benda atau peristiwa yang terdapat atau terjadi pada masa lampau, misalnya

peristiwa proklamasi kemerdekaan. Pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih efektif dan efisien apabila peristiwa tersebut disajikan dengan menggunakan video sedang nama-nama tokohnya disajikan dengan menggunakan gambar tokoh proklamasi. 2). Benda, kondisi, atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Materi ini misalnya mengenai letusan gunung berapi. Untuk menjaga keamanan anak, pembelajaran disajikan dengan menggunakan video atau animasi. 3). Benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. Materi ini misalnya tentang kebersihan lingkungan dimana fokus bahasan mengenai kuman. Guna mendapatkan pemahaman yang kongkrit, anak dapat belajar dengan menggunakan media animasi. 4). Proses atau gerakan yang berlangsung secara cepat atau lambat. Materi tentang proses pertumbuhan kupu-kupu, misalnya, pembelajaran akan lebih efektif jika materi tersebut disampaikan dengan menggunakan video atau animasi. Hal ini karena akan memakan waktu yang cukup lama untuk mengamati proses pertumbuhan tersebut. 5). Benda-benda yang sukar diamati secara langsung. Materi ini misalnya materi tentang benda-benda langit. Dengan gambar, video, atau bahkan animasi yang disajikan diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. 6). Bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Pembelajaran tentang komponen-komponen dalam televisi misalnya, akan lebih efektif dan efisien jika disajikan dengan gambar komponen-komponen tersebut.

Berdasarkan gambaran di atas, konten pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi. Konten pembelajaran menjadi suatu hal yang dipenuhi karena kondisi riil memperlihatkan adanya kekurangan, kesenjangan, atau keinginan yang dibutuhkan sehingga terjadi perubahan yang lebih baik. Kaufman (1972) mengatakan kebutuhan sebagai kondisi dimana kondisi fakta kurang dari target yang diharapkan. Untuk mengatasi hal ini, pemenuhan dapat dilakukan dengan cara menetapkan target konten yang diharapkan, mengumpulkan informasi, dan mengidentifikasi

kebutuhan yang sesuai dengan target. Sedikit berbeda dengan Kaufman, Scriven dan Roth (1978) menyatakan kebutuhan sebagai ketidaktercapaian tingkat kepuasan pada kondisi minimum. Untuk mengatasi hal ini, kebutuhan harus terus ditambah untuk mencapai tingkat kepuasan yang diharapkan. Sementara itu, Stufflebeam dkk. (1985) mendefinisikan kebutuhan sebagai perubahan yang diharapkan oleh sebagian besar kelompok tertentu. Dalam hal ini, kebutuhan dicari pada beberapa kelompok tertentu.

Kebutuhan konten multimedia pembelajaran merupakan inti atau isi muatan yang harus dipenuhi pada multimedia pembelajaran karena kondisi riil memperlihatkan bahwa dalam multimedia pembelajaran tersebut terdapat kekurangan, kesenjangan, atau adanya harapan untuk mendapatkan konten yang lebih baik. Untuk memperoleh kebutuhan konten tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan konten multimedia pembelajaran (*needs assessment of content of multimedia instructions*).

Analisis kebutuhan (*needs assessment*) adalah upaya mencari atau mengidentifikasi hal-hal yang diharapkan atau dibutuhkan (Witkin dan Altschuld, 1995), atau upaya untuk mencari dan memenuhi perbedaan antara kondisi nyata dengan kondisi idealnya (Kaufman, 1992). Sementara David Royse, dkk (2009) mendeskripsikan analisis kebutuhan sebagai berikut: *Needs assessment is a method used to estimate deficiencies. Needs assessment is any effort that attempts to determine need. Needs assessment is an activity that gages gaps and insufficiencies.*

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya analisis kebutuhan konten dilakukan agar kekurangan konten yang telah ada dapat tertutupi, harapan untuk mendapatkan konten yang lebih baik dapat terpenuhi, atau kesenjangan konten yang tampak dapat teratasi, termasuk pada konten multimedia pembelajaran, khususnya multimedia alat bantu guru atau disebut kemudian dengan *multimedia teaching aids*.

Multimedia Pembelajaran dan *Multimedia Teaching Aids*

Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menggabungkan dua media atau lebih dengan komputer sebagai pirantinya. Dari pengertian ini nampak bahwa syarat utama dari multimedia pembelajaran adalah berintikan pada pembelajaran dengan difasilitasi media, baik teks, gambar, animasi, video, maupun audio dan dikembangkan dengan komputer sebagai sumbernya. Hal serupa disampaikan oleh Schwier dan Misanchuk (1993) yang mengatakan bahwa multimedia pembelajaran merupakan program pembelajaran yang meliputi beberapa sumber yang terintegasi dengan komputer sebagai pusatnya.

Schwier dan Misanchuk (1993) juga menyampaikan bahwa program multimedia pembelajaran tersebut didesain secara intensif berupa segmentasi dengan melibatkan respon pengguna sehingga mempengaruhi keruntutan, ukuran, isi, dan bentuk program. Menurut definisi tersebut, karakteristik dari multimedia adalah bersifat tersegmen, dikelompokkan. Berikutnya, bahwa multimedia mendorong munculnya interaktivitas, hubungan timbal balik antara pengguna dan lingkungan belajarnya. Dengan karakteristik tersebut, multimedia dapat berkembang menjadi beberapa model, termasuk multimedia alat bantu guru atau *multimedia teaching aids*.

Multimedia teaching aids adalah alat bantu mengajar berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan beberapa media secara terintegrasi. Berdasarkan definisi tersebut *multimedia teaching aids* merupakan inovasi pembelajaran yang berusaha merombak pembelajaran tradisional. Dengan berbantuan pada *multimedia teaching aids*, guru tidak lagi menjadi sumber pembelajaran yang utama. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang berusaha menggali kemampuan dan kreativitas siswa dalam belajar. Hal ini didukung oleh Sambath dan Zhu (2012) yang menyatakan bahwa integrasi TIK dalam pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan TIK ke dalam beragam materi secara efektif, yang menciptakan lingkungan

pembelajaran yang baru, dan merealisasikan teknik pembelajaran dimana guru tidak hanya berperan sebagai pusat pembelajaran, tetapi lebih untuk menumbuhkan status siswa sebagai pemeran utama yang memiliki kebebasan, bersifat menyelidik, dan memiliki rasa kerjasama.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi karakteristik *multimedia teaching aids* adalah sebagai berikut: 1) berintikan pada pembelajaran (terdapat konten pembelajaran), dimana materi yang dikembangkan diintegrasikan melalui media yang sesuai; 2) bersifat tersegmen, dimana materi maupun media dikelompokkan berdasarkan unsur-unsur yang sesuai; 3) menciptakan interaktivitas pebelajar dengan lingkungannya, baik siswa dengan guru, guru dengan program, siswa dengan program, maupun siswa dengan siswa; 4) menumbuhkan kreativitas belajar anak, dimana guru bukan lagi sebagai pemeran utama dalam pembelajaran melainkan siswa; dan 5) dikembangkan dengan menggunakan piranti komputer, baik saat proses pembuatan programnya maupun pemanfaatannya.

Pembelajaran Anak Usia Dini

Banyak ragam yang mendefinisikan anak usia dini. Menurut UU no 20 tahun 2003 yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada masa rentang usia ini pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Volume otak berkembang sangat pesat hingga membentuk jaringan-jaringan yang kuat. Selain itu, organ-organ sensor motorik seperti organ penciuman, pendengaran, penglihatan, pengecap, dan perabaan pun berkembang dengan dengan pesat (www.docstock.com).

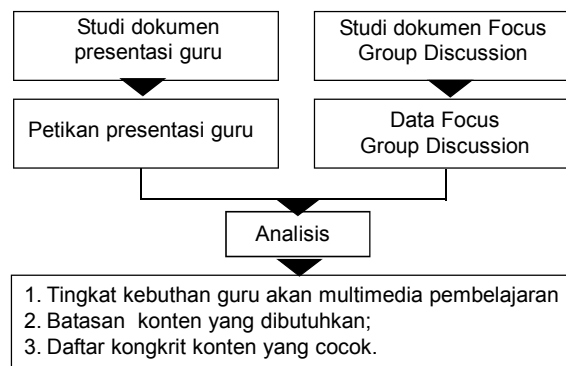
Gullo (2005) mendefinisikan anak usia dini ke dalam tiga perspektif yang saling berhubungan- usia kronologis, tahapan perkembangan, dan tingkat usia sekolah. Secara kronologis anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pada usia ini anak sangat bergantung kepada orang-orang di sekitarnya, terutama orang dewasa. Pada masa ini pula anak mengalami perkembangan yang pesat,

terutama perkembangan kognitifnya. Perkembangan akan optimal jika teknik yang digunakan untuk mengajarkan dan materi yang disampaikan tepat untuk membelajarkan anak usia dini. Untuk itu, diperlukan sebuah setting pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini.

Sumantri (2012) mengatakan bahwa pembelajaran anak usia dini itu dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti kondisi bawaan anak, hubungan dengan orang-orang sekitar, strategi pembelajarannya, konten materinya, atribut budaya, dan penggunaan bahasa. Sebagai individu yang unik, yang memiliki karakter bawaan, anak usia dini pada hakikatnya merupakan pebelajar yang aktif untuk memperoleh informasi guna mencapai kemajuan berdasarkan tahapan perkembangannya. Pemerolehan informasi itu tentu saja didapatkan melalui permainan. Selain itu, anak usia dini merupakan individu yang tergantung dengan orang dewasa. Kemajuan atas perkembangan emosi dan kognitif yang dicapainya tetap dipengaruhi oleh stimulasi saat berinteraksi dengan orang dewasa.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Februari sampai dengan 26 Maret 2012, di Balai Pengembangan Multimedia Semarang dengan alur atau kerangka berfikir sebagai berikut:



Figur 1. Kerangka Berpikir Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam analisis kebutuhan konten model *multimedia teaching aids* ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menjangring, mengolah dan menganalisis data

tentang tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk pembelajaran anak usia dini dan kebutuhan konten pembelajaran anak usia dini yang akan dikembangkan melalui model *multimedia teaching aids*.

Data dan informasi dikumpulkan dari dokumen hasil presentasi beberapa guru di Semarang, Jogja, dan sekitarnya, serta hasil diskusi kelompok terfokus yang juga melibatkan beberapa dosen yang mengampu di jurusan pendidikan anak usia dini

Instrumen yang digunakan untuk menjaring data mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu diperoleh dari petikan hasil presentasi guru dan diskusi kelompok terfokus. Dari petikan hasil presentasi dan hasil diskusi kelompok terfokus tersebut diharapkan juga data dan informasi tentang batasan dan konten yang cocok untuk model *multimedia teaching aids* secara kongkrit dapat diperoleh. Instrumen ini merujuk pada salah satu pernyataan Patton (1990) yang membagi data kualitatif menjadi tiga, yaitu: 1) hasil pengamatan, berupa uraian rinci tentang situasi, kejadian, interaksi, dan tingkah laku yang diamati di lapangan; 2) hasil pembicaraan, berupa kutipan langsung atau pernyataan dari orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan, dan pemikiran mereka pada saat wawancara; 3) bahan tertulis, berupa petikan atau keseluruhan dokumen, surat-menyurat, rekaman, dan kasus sejarah.

Dalam penelitian ini, bahan tertulis yang berupa petikan deskriptif hasil presentasi responden dan hasil pembicaraan pada diskusi terfokus (focus group discussion) dikumpulkan. Data yang terkumpul tersebut diberi kode dan selanjutnya diolah dengan cara mengumpulkan data-data yang hampir sama. Adapun analisis data akan dilakukan dengan tiga jalur, yaitu mereduksi data, menyajikan, dan kemudian menarik kesimpulan (Miles dan Huberman, 1992). Reduksi data merupakan upaya pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar dari catatan dokumen. Penyajian data merupakan kegiatan memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan setelah informasi selesai disusun. Data pada akhirnya disajikan berupa teks naratif, matrik, bagan, grafik, dan atau jaringan.

Secara lengkap, tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, menentukan tujuan penelitian: Memperhatikan fenomena mengenai *multimedia teaching aids* yang sedang dikembangkan, ada usaha untuk mengungkapkan permasalahan yang menjadi salah satu komponen penting dalam multimedia pembelajaran ini. Permasalahan tersebut adalah mengenai tingkat kebutuhan guru akan *multimedia teaching aids* dan konten pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia sebagai alat bantu mengajar (*multimedia teaching aids*) serta batasan dan contoh kongkrit konten yang cocok dikembangkan dalam *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini.

Kedua, menentukan sampel: Setelah tujuan penelitian dirumuskan, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menentukan sampel. Dikarenakan penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru akan multimedia sebagai alat bantu mengajar (*multimedia teaching aids*) serta batasan dan contoh kongkrit konten yang cocok dikembangkan dalam *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini, maka dokumen hasil analisis kebutuhan *multimedia teaching aids* untuk PAUD yang telah diperoleh Balai Pengembangan Multimedia dijadikan sebagai sampel penelitian. Dalam hal ini, sampel difokuskan pada dokumen yang berhubungan dengan kebutuhan akan multimedia sebagai alat bantu mengajar dan konten yang cocok dikembangkan.

Ketiga, menentukan instrumen: Berhubungan dengan sampel yang dipilih, diasumsikan bahwa hasil pembicaraan yang terdokumentasi dalam presentasi dan diskusi kelompok terfokus merupakan alat yang dapat digunakan untuk menjaring data dan informasi. Petikan hasil presentasi para guru PAUD dan hasil diskusi kelompok terfokus yang berhubungan dengan pengembangan konten *multimedia teaching aids* untuk PAUD adalah instrumen yang digunakan oleh penulis.

Keempat, mengumpulkan data dan informasi: Dari dokumen hasil presentasi para guru PAUD, bahan-

bahan yang berhubungan dengan pengembangan konten *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini dipetik untuk diolah dan dianalisa lebih lanjut. Demikian pula dengan dokumen hasil diskusi kelompok terfokus yang berhubungan dengan pengembangan konten *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini.

Kelima, mengolah dan menganalisa data dan informasi yang terkumpul: Dalam mengolah data dan informasi yang telah terkumpul, dilakukan pengkodean terhadap sumber data dan dikumpulkan data dan informasi yang hampir sama. Sementara, untuk menganalisa data, direduksi data dan informasi yang tidak berhubungan sehingga dapat disajikan dalam bentuk matrik atau narasi. Dengan cara demikian, diharapkan akan mudah menarik kesimpulan mengenai batasan-batasan konten yang diperlukan dan contoh kongkrit konten yang akan dikembangkan dalam *multimedia teaching aids* untuk pendidikan anak usia dini.

Keenam, menginterpretasi data dan memberikan rekomendasi: Kesimpulan yang dihasilkan dari pengolahan dan analisa data yang dilakukan, selanjutnya dilakukan interpretasi terhadap simpulan tersebut dan memberikan rekomendasi terhadap pengembangan konten *multimedia teaching aids* berikutnya.

Hasil Analisa dan Pembahasan

Penelitian ini terbatas untuk mencari data dan informasi mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia sebagai alat bantu mengajar (*multimedia teaching aids*), batasan-batasan konten- materi dan media yang dibutuhkan untuk pembelajaran anak usia dini pada rentang usia empat sampai dengan enam tahun (usia taman kanak-kanak) melalui *multimedia teaching aids*, serta konten yang cocok dikembangkan sebagai penjabaran dari batasan-batasan konten pembelajaran tersebut.

Data dan informasi didapatkan dari dokumen hasil presentasi guru PAUD, yaitu guru taman kanak-kanak (guru TK) dan hasil diskusi kelompok terfokus yang juga melibatkan dosen yang mengampu di jurusan pendidikan untuk anak usia dini (dosen PG PAUD). Guru TK melalui presentasi tentang

pengalaman mengajarnya saat menggunakan multimedia sebagai media bantu memberikan informasi tentang kebermanfaatannya terhadap pembelajaran anak usia dini. Petikan hasil presentasi guru TK tersebut menjadi salah satu sumber data. Dosen PG PAUD mempunyai kapasitas untuk memberikan data dan informasi mengenai pembelajaran yang ideal menggunakan multimedia untuk anak usia dini. Dengan diskusi yang melibatkan para dosen tersebut akan memperkuat data dan informasi yang dibutuhkan. Kedua dokumen tersebut yang kemudian menjadi sampel penelitian ini. Sedangkan petikan-petikan hasil di dalam dokumen tersebut selanjutnya menjadi instrumen yang digunakan sebagai alat untuk menjangkau data dan informasi mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia sebagai alat bantu mengajar (*multimedia teaching aids*) serta batasan konten yang dibutuhkan pada *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini dan selanjutnya menjadi bahan untuk menganalisis konten, baik materi maupun media yang cocok untuk dikembangkan melalui multimedia tersebut.

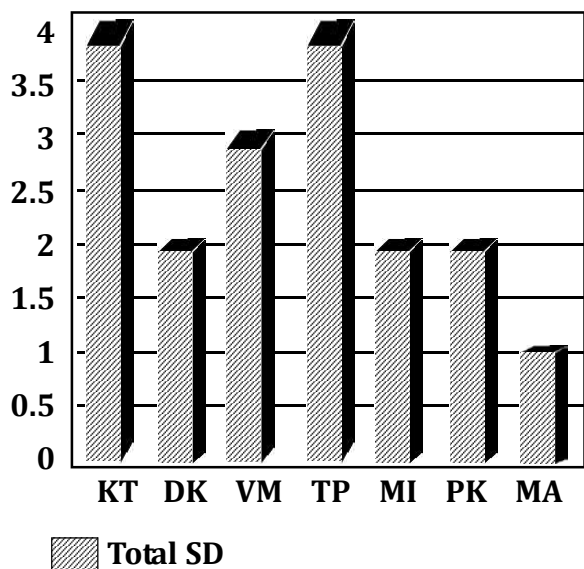
Data dan informasi mengenai tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu dapat diperoleh sebagai berikut. Diperoleh kesimpulan bahwa guru sangat membutuhkan multimedia, bahkan tingkat kebutuhan guru akan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu guru sangat tinggi. Menurut analisa yang dilakukan, multimedia pembelajaran sangat berguna agar guru dapat mengenalkan kepada anak teknologi yang sedang berkembang sejak usia dini, memotivasi anak agar fokus pada materi yang akan diberikan, mengefisiensikan jarak, waktu, dan tenaga, memberikan materi secara kongkrit dari materi yang sulit diamati oleh anak, menstimulus aspek-aspek perkembangan anak, mengasah kemampuan *problem solving* anak, serta menstimulus bakat dan minat anak.

Sementara, data dan informasi mengenai konten yang butuh dikembangkan melalui multimedia pembelajaran, dikumpulkan, diolah dan dianalisa untuk mendapatkan suatu simpulan. Berikut adalah data dan informasi yang terkumpul berdasarkan petikan presentasi para guru TK.

Tabel 1. Batasan Konten Pembelajaran pada Multimedia Teaching Aids

No.	Kode Sumber	Batasan konten pembelajaran yang dibutuhkan	
		Materi	Media
1.	SD 1	materi merupakan perpaduan intelegensia memiliki muatan dongeng bergambar memiliki konten dengan muatan aqidah	media yang komunikatif interaktif murah
2.	SD 2	sesuai tema pada kurikulum yang berlaku mengandung muatan materi yang dekat dengan keseharian anak mengandung suatu aktivitas atau kegiatan untuk mengurangi kejenuhan anak dibuat sesuai kebutuhan anak materi yang disampaikan bervariasi	desain grafis seharusnya yang menarik
3.	SD 3	dibuat berdasarkan kurikulum dan tema yang ada di PAUD sesuai tahapan perkembangan usia anak topik dipilih yang dekat dengan anak tidak hanya mengarah kepada pencapaian aspek kognitif, seni, dan bahasa saja, melainkan juga terhadap aspek perkembangan moral spiritual dan fisik motorik anak usia dini	
4.	SD 4	sesuai dengan kurikulum yang berlaku memiliki muatan pendidikan karakter bangsa memperhatikan material sources	
5.	SD 5	disesuaikan dengan umur anak diperbanyak konten lagu disesuaikan dengan tema	
6.	SD 6	materi yang beragam menstimulasi semua aspek perkembangan anak	
7.	SD 7		menggabungkan beberapa unsur media

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan konten pembelajaran pada *multimedia teaching aids*. Ada beberapa batasan, baik pada konten materi maupun media yang harus diperhatikan dalam mengembangkan *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini. Apabila disajikan dalam grafik maka batasan konten materi akan terlihat sebagai berikut:



- KT: sesuai kurikulum dan tema
- DK: dekat dengan keseharian anak
- VM: terdapat variasi materi
- TP: sesuai tahap perkembangan anak
- MI: memperhatikan multiple intelegensia
- PK: memperhatikan pendidikan karakter
- MA: mengandung aktivitas

Grafik 1. Batasan Konten- materi yang butuh dikembangkan

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa konten materi yang sesuai dengan kurikulum dan tema serta yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat butuh dikembangkan. Tema-tema yang dikembangkan selanjutnya diidentifikasi sehingga menghasilkan materi yang bervariasi. Materi yang teridentifikasi tersebut dikembangkan berdasarkan kedekatan anak dalam keseharian kehidupannya. Selain itu, materi-materi yang dikembangkan

merupakan kolaborasi dari beberapa aspek perkembangan anak (*multiple intelegences*) dan syarat dengan muatan pendidikan karakter bangsa. Meskipun sedikit diperoleh bahwa materi yang dikembangkan mengandung aktivitas, hal ini merupakan salah satu batasan yang harus pula diperhatikan. Disampaikan bahwa konten yang mengandung aktivitas atau kegiatan akan dapat mengurangi kejenuhan belajar anak.

Dari perspektif konten media, diperoleh batasan bahwa media yang dibutuhkan merupakan kolaborasi unsur-unsur multimedia. Grafis, terutama, sebaiknya dibuat lebih menarik dan suara melalui lagu sangat dibutuhkan untuk pembelajaran anak TK. Selain itu, media tersebut hendaknya media yang komunikatif, interaktif, dan murah. Karena batasan konten media dirasa kurang memenuhi batasan yang dikehendaki, data dan informasi selanjutnya dikumpulkan dari dokumen hasil diskusi kelompok terfokus. Berikut adalah petikan data mengenai konten media yang dibutuhkan.

Dari petikan hasil diskusi kelompok satu diperoleh bahwa pada semua area atau sentra pembelajaran membutuhkan media gambar yang kongkrit dan natural (foto), video yang mewujudkan sesuatu yang kongkrit, lagu yang menimbulkan motivasi dan sesuai dengan isi materi, big book (buku cerita bergambar). Media-media tersebut dapat dikompilasikan dengan syarat mempertimbangkan keserasian dan keselarasan dengan materi yang sedang dilakukan. Dari petikan hasil diskusi kelompok dua diperoleh bahwa media yang digunakan pada area atau sentra pembelajaran hendaknya disertai dengan animasi dan gambar yang sesuai dengan tema. Animasi berfungsi untuk menjelaskan sebuah proses yang susah dipahami oleh anak. Dibutuhkan pula musik pengiring untuk menambah konsentrasi anak. Media-media tersebut dapat dikompilasikan asal terdapat relevansi dengan materi yang dikembangkan. Dari dokumen ketiga, diperoleh bahwa semua sentra atau area pembelajaran untuk anak usia dini membutuhkan media yang dapat memperjelas materi karena pada area tersebut materi sulit diamati (misal proses gunung meletus), sulit dihadirkan di dalam ruang kelas (misalnya, tentang alat transportasi, benda-benda

langit, dan sebagainya), dan jaraknya yang jauh (misal untuk memahami lingkungan pedesaan, perkotaan, dan pantai). Penggunaan alat peraga edukatif, model, dan bahan-bahan alam, misalnya, dapat dikompilasikan dengan media-media lain sepanjang sesuai dengan tema pembelajaran yang dibelajari saat itu. Jika disajikan dalam tabel, maka hasil diskusi ketiga kelompok mengenai konten media terdeskripsi sebagai berikut:

Tabel 2. Batasan konten- media yang butuh dikembangkan

No.	Komponen	Batasan Uraian
1.	Objek aplikasi konten media	Dapat diterapkan atau diaplikasikan pada semua area atau sentra pembelajaran
2.	Materi yang diwakili oleh media	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang abstrak sehingga menjadi kongkrit. - Materi yang menjelaskan sebuah proses yang susah dipahami oleh anak. - Materi yang sulit diamati. - Materi yang sulit dihadirkan di dalam ruang kelas. - Materi yang berada pada jarak yang jauh dari tempat anak belajar
3.	Jenis media yang dikembangkan	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar yang kongkrit dan natural - Video/animasi untuk mengkongkritkan sesuatu, terutama sebuah proses - Musik pengiring untuk memperkuat daya konsentrasi belajar anak. - Lagu untuk lebih memotivasi belajar anak

Dari dua data dan informasi yang telah tersaji, batasan-batasan konten yang butuh dimultimediasikan dapat dijabarkan sebagai berikut.

Materi yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum dan tema yang berlaku. Ada minimal sebelas tema yang dapat dikembangkan menjadi materi-materi yang dapat dimultimediasikan. Tema-tema tersebut adalah diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, air, udara, dan api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta. Materi-materi tersebut sesungguhnya dapat diaplikasikan ke semua area pembelajaran, baik area matematika, IPA, agama, memasak, balok, bermain pasir dan air, bahasa, seni asal disesuaikan dengan tema yang sedang dibelajarkan atau pun pada sentra pembelajaran- sentra persiapan 123, sentra persiapan abc, sentra bahan alam padat, sentra bahan alam cair, sentra bermain peran, sentra balok, sentra seni, sentra memasak. Meskipun demikian, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan konten materi dalam multimedia pembelajaran teaching aids ini. Syarat-syarat tersebut antara lain: a) materi yang abstrak; b) materi yang menjelaskan sebuah proses yang susah dipahami oleh anak; c) materi yang sulit diamati; d) materi yang sulit dihadirkan di dalam ruang kelas; e) materi yang berada pada jarak yang jauh dari tempat anak belajar.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan dibatasi pengembangan konten multimedia untuk rentang usia antara empat sampai enam tahun (anak usia taman kanak-kanak) maka tahapan perkembangan yang mendapat perhatian dalam model teaching aids ini adalah tahapan perkembangan anak usia empat sampai lima tahun (anak TK kelompok A) dan usia lima sampai enam tahun (anak TK kelompok B).

Memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak (*multiple intelegences*). Dengan menggunakan berbagai media (multimedia) disertai dengan media-media lain seperti APE, bigbook, model, bahan-bahan alam diharapkan perkembangan anak tidak terfokus pada aspek tertentu saja, misalnya kognitif, tetapi keseluruhan aspek perkembangan (nilai-nilai moral dan agama, motorik halus dan kasar, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional).

Dekat dengan kehidupan keseharian anak. Materi-materi yang akan dimultimediakan hendaknya materi yang dekat dengan keseharian anak. Hal ini agar materi yang akan disajikan tidak jauh dari imajinasi anak.

Mengandung pendidikan karakter. Guna mengurangi degradasi moral anak bangsa, maka pada setiap pembelajaran diharapkan outputnya adalah tercipta peserta didik yang memiliki karakter bangsa. Menyikapi hal itu, konten multimedia teaching aids pun syarat dengan pesan moral. Akan tetapi, penyampaian dapat dilakukan secara tersirat.

Melibatkan aktivitas atau kegiatan. Aktivitas atau kegiatan yang dilakukan di setiap area pembelajaran dimaksudkan untuk mengurangi kebosanan anak. Apalagi jika guru memiliki metode mengajar yang variatif, anak kecil kemungkinannya mengalami kejenuhan.

Menggunakan unsur-unsur multimedia yang komunikatif dan interaktif. Media merupakan salah satu unsur konten yang penting dalam multimedia pembelajaran. Hal ini karena media merepresentasikan materi yang disajikan. Untuk itu,

pengembang harus jeli dan teliti dalam memilih media yang tepat untuk menyajikan materi. Media yang komunikatif dan interaktif sangat dibutuhkan dalam multimedia pembelajaran. Jika materi yang dikembangkan dipresentasikan dengan menggunakan gambar maka gambar yang dipilih harus kongkrit dan natural (foto diutamakan). Video/ animasi dipilih untuk mengkongkritkan sesuatu, terutama untuk memberikan gambaran sebuah proses. Musik pengiring digunakan untuk memperkuat daya konsentrasi belajar anak sedang lagu untuk lebih memotivasi belajar anak.

Berdasarkan batasan-batasan yang diperoleh untuk mengembangkan konten *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini tersebut, langkah berikutnya adalah melakukan identifikasi secara kongkrit konten yang cocok dikembangkan melalui *multimedia teaching aids* untuk PAUD, baik materi maupun media. Dari identifikasi yang dilakukan, pada tabel 3 diperoleh sebanyak 30 topik dari sebelas tema yang minimal diajarkan pada PAUD disertai dengan media-media yang sesuai untuk menyampaikan topik-topik tersebut.

Tabel 3: Daftar topik dan media pendukungnya

Tema	Topik	Alasan	Media
1. Diri Sendiri	1. Panca Indera (Alat & Fungsi Indera)	Dekat dengan anak & mudah untuk mengeksplor	Video, gambar, animasi
	2. Keluarga * untuk mengeksplor	Dekat dengan anak & mudah	Video, gambar, animasi
2. Lingkunganku	3. Pasar (Tradisional & Modern)	Mengefisiensikan ruang, jarak, dan waktu	Foto, gambar, video, big book
	4. Tempat ibadah	Untuk mengenalkan bermacam agama yang ada di Indonesia	Foto, gambar, video, big book, puzzle
3. Kebutuhanku	5. Pakaian	Untuk memudahkan dalam memperkenalkan jenis-jenis pakaian yang tidak dapat dihadirkan secara langsung	Model, foto, gambar, video
	6. Kebersihan dan kesehatan	Dekat dengan kehidupan anak	Gambar, video. Foto, big book
4. Binatang	7. Binatang Melata: cacing	Sulit untuk menghadirkan dan masih belum banyak guru yang membahas	Gambar, video, foto, animasi
	8. Binatang serangga (insecta): kupu-kupu	Anak sering melihat dan fokus pembahasan yang sangat menarik untuk anak	Gambar, video, foto, animasi
	9. Binatang amphibi: katak	Anak sering melihat dan fokus pembahasan yang sangat menarik untuk anak	Gambar, video, foto, animasi

5. Tanaman	10. Pohon Kelapa	Mengefisiensikan ruang, jarak, dan waktu bagi anak yang jarang menemukannya	Gambar, video, foto, animasi, bahan alam
	11. Pohon pisang	Dekat & banyak ditemui dalam kehidupan anak	Gambar, video, foto, animasi, bahan alam
	12. Bunga matahari	Jarang ditemui oleh anak	Gambar, photo, animasi, video
6. Rekreasi	13. Kehidupan di Pantai	Untuk memudahkan dalam memperkenalkan suasana pantai, tidak semua anak pernah berkunjung ke pantai	Video, animasi, gambar, bahan alam, big book
	14. Kehidupan di pegunungan	Untuk memudahkan dalam memperkenalkan suasana pegunungan, tidak semua anak pernah berkunjung ke pegunungan	Video, animasi, gambar, bahan alam, big book
	15. Kendaraan: kapal laut	Mengenalkan bagian-bagian kapal laut, tidak semua anak pernah berkunjung ke laut bahkan mengenal bagian-bagiannya.	Gambar, photo, video, puzzle
7. Pekerjaan	16. Kendaraan: delman	Mengenalkan bagian-bagian kapal laut, tidak semua anak melihat delman bahkan mengenal bagian-bagiannya.	Gambar, photo, video, puzzle
	17. Pemadam Kebakaran	Anak memiliki keingintahuan yang tinggi dan belum tentu tahu banyak tentang seluk beluknya.	Video, gambar, model, foto, animasi
	18. Arsitek	Belum terlalu banyak dibahas tentang profesi ini	Video, gambar, photo, animasi
8. Air, Udara & Api	19. Air	Dekat dengan anak, anak bisa mengeksplor banyak hal tentang air	Video, Foto, Big Book, Gambar, Animasi
	20. Udara	Dekat dengan anak, anak bisa mengeksplor banyak hal tentang udara	Video, foto, big book, gambar, animasi
	21. Api	Dekat dengan anak, anak bisa mengeksplor banyak hal tentang api	Video, foto, big book, gambar, animasi
9. Alat Komunikasi	22. Kentongan	Jarang ditemui oleh anak	Gambar, foto, video
	23. Telepon genggam	Dekat dengan anak, anak bisa mengeksplor banyak tentang ciri-ciri fisik dan fungsi telepon genggam	Gambar, foto, video
10. Tanah Airku	24. Identitas Negara	Menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini yang mulai luntur lagu kebangsaan	Video, big book, gambar, foto,
	25. Kebudayaan	Mengembangkan kebudayaan yang terdekat pada kehidupan anak	Video, photo, puzzle
	26. Pahlawan	Mengenalkan sejarah bangsa	Photo, video, gambar
11. Alam Semesta	27. Gunung meletus	Mengenalkan anak proses dan bahaya yang diakibatkannya.	Video, animasi, gambar, foto
	28. Banjir	Mengenalkan anak proses dan bahaya yang diakibatkannya.	Video, animasi, gambar, foto
	29. Gempa	Mengenalkan anak proses dan bahaya yang diakibatkannya.	Video, animasi, gambar, foto
	30. Tsunami	Mengenalkan anak proses dan bahaya yang diakibatkannya.	Video, animasi, gambar, foto

Simpulan dan Saran

Simpulan

Anak usia dini dengan karakteristik tahapan perkembangan yang unik membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang unik juga. Proses pembelajaran yang dilakukan harus bisa

mengakomodir seluruh aspek perkembangan (*multiple intelligences*), fisik maupun psikis anak. Guru membutuhkan media untuk membantu anak dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, termasuk menggunakan multimedia pembelajaran yang kemudian disebut *multimedia teaching aids*.

Multimedia teaching aids adalah alat bantu mengajar berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan beberapa media (animasi, video, audio, text, dan atau gambar) secara terintegrasi. Dengan kelebihan media yang dimiliki, *multimedia teaching aids* sesungguhnya dapat mengakomodir seluruh informasi atau materi yang merupakan pesan yang akan disampaikan kepada anak. Berdasarkan analisis yang dilakukan, tingkat kebutuhan guru akan multimedia sangat tinggi. Guru mendapatkan manfaat yang sangat berarti dengan menggunakan multimedia sebagai alat bantu mengajarnya. Guru dapat mengenalkan kepada anak teknologi yang sedang berkembang sejak usia dini, memotivasi anak agar fokus pada materi yang akan diberikan, mengefisienkan jarak, waktu, dan tenaga, memberikan materi secara kongkrit dari materi yang sulit diamati oleh anak, menstimulus aspek-aspek perkembangan anak, mengasah kemampuan *problem solving* anak, serta menstimulus bakat dan minat anak.

Dengan kelebihan multimedia tersebut justru diperlukan analisis untuk mengidentifikasi materi dan media yang dibutuhkan sebagai konten *multimedia teaching aids* yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini lebih efektif dan efisien. Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh, konten yang butuh dikembangkan melalui *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini, harus memperhatikan batasan-batasan sebagai berikut: 1). Materi yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum dan tema yang berlaku. 2). Sesuai dengan tahapan perkembangan anak. 3). Memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak (multiple intelligences). 4). Dekat dengan kehidupan keseharian anak. 5). Mengandung pendidikan karakter. 6). Melibatkan aktivitas atau kegiatan. 7). Menggunakan unsur-unsur multimedia yang komunikatif dan interaktif.

Berdasarkan batasan-batasan yang diperoleh untuk mengembangkan konten *multimedia teaching aids* untuk pembelajaran anak usia dini tersebut, diperoleh sebanyak 30 topik yang cocok dari sebelas

tema yang minimal diajarkan pada PAUD disertai dengan media-media yang sesuai untuk menyampaikan topik-topik tersebut.

Saran

Multimedia pembelajaran dengan kapabilitas yang dimiliki memiliki kelebihan-kelebihan dibanding dengan jenis media pembelajaran lainnya. Hal ini karena multimedia mengandung unsur audio visual yang mengakomodir media teks, gambar, video, animasi, dan audio. Dengan kemampuan inilah tingkat kebutuhan guru akan multimedia sangat tinggi. Apalagi, guru mendapatkan kebermanfaatannya yang sangat baik dengan menggunakan multimedia sebagai alat bantu (*multimedia teaching aids*) untuk membelajarkan anak usia dini.

Konten pembelajaran merupakan isi yang terkandung dalam suatu pembelajaran. Sebagai inti, konten sangat penting peranannya, termasuk dalam pembelajaran melalui multimedia pembelajaran. Untuk itu sebaiknya dilakukan analisis kebutuhan konten dalam setiap kali pengembangan multimedia pembelajaran, termasuk *multimedia teaching aids*.

Dari analisis kebutuhan konten, telah dihasilkan batasan-batasan yang digunakan untuk mengembangkan konten *multimedia teaching aids*. Lebih lanjut lagi dari batasan-batasan tersebut telah diperoleh 30 konten, baik materi maupun media. Untuk itu, disarankan kepada Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan agar dapat mengembangkan ketiga puluh konten tersebut dengan baik, sehingga dapat memfasilitasi guru dalam membelajarkan anak usia dini, terutama pada anak usia dini dengan rentang usia empat sampai enam tahun (usia TK).

Pustaka Acuan

- _____.2012. -Generasi Emas Indonesia, Mungkinkah? Lihat di <http://politik.kompasiana.com/2012/05/02/generasi-emas-indonesia-mungkinkah/>. Diakses tanggal 18 Juli 2012.
- _____.2012. Hardiknas 2012, Bangkitnya Generasi Emas Indonesia. Lihat di <http://www.pikiran-rakyat.com>. Diunduh tanggal 21 Juli 2012.
- _____.2012. Pengertian Anak Usia Dini. www.docstock.com. Diunduh tanggal 18 Juli 2012.
- Gullo, D.F. 2005. *Understanding Assessment and Evaluation in Early Childhood Education*. Teachers College Press. New York.
- Herninegari 2012. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran. Dilihat kembali di <http://herminegari.wordpress.com/perkuliahan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>. Diunduh tanggal 23 July 2013.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1995. Penerbit Balai Pustaka. Jakarta.
- Kaufman, R. 1972. *Educational System Planning*. Prentice Hall, New Jersey: Englewood Cliff.
- Kaufman, R. 1992. *Strategic planning plus: An organizational guide*. Newbury Park, CA: Sage.
- Miles, MB dan AM Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*.. Beverly Hills: Sage
- Patton, MQ. 1990. *Qualitative Evaluation Methods*. Beverly Hills: Sage.
- Royse, David, et.al. 2009. *Needs Assessment*. New York: Oxford University Press, Inc..
- Sambath, S. & Zhu, E. 2012. *Frontiers in Computer Education*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Schwier, R.A. & Misanchuck, E.R. 1993. *Interactive Multimedia Instruction*. Educational Technology Publications, Inc., New Jersey: Englewood Cliffs.
- Scriven, M. Roth, J. 1978. *Need: Concept and Practice. Exploring Purposes and Dimensions: New Directions for Program Evaluation*.
- Stufflebeam, et.al. 1985. *Conducting Educational Need Assessment*. Boston: Kluwer Nijkoff, Massachusett.
- Subroto, W.T. 2012. Manfaat Media Pembelajaran. Lihat di <http://blog.elearning.unesa.ac.id>. diakses tanggal 24 Juli 2012.
- Sumantri. 2012. *Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini*. Presentasi.
- UU no 20 tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.
- Vaugan, T. 2006. *Multimedia: Making It Work*. Ed.6. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Witkin, B. R., & Altschuld, J. W., 1995. *Planning and conducting needs assessments: A practical guide*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN GAYA HIDUP MAHASISWA

INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY AND STUDENT LIFESTYLE

Ahmad Sihabudin

FISIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jalan Raya Jakarta KM. 04 Pakupatan, Kota Serang – Banten

(sihab_tea@yahoo.com)

diterima: 11 Maret 2013; dikembalikan untuk direvisi: 29 maret 2013; disetujui: 25 Maret 2013

Abstrak: *Tulisan ini menjelaskan suatu gaya hidup yang meluber lewat komunikasi massa, dan jaringan ICT atau media kovergen ini melahirkan pola kehidupan yang demokratis, artinya, suatu gaya hidup tidak lagi menjadi privelese suatu kelompok dalam stratifikasi sosial. Dalam konteks kebudayaan massa, atau biasa juga disebut kebudayaan populer, masyarakat menjadi homogen. Siapa saja dapat mengambil alihnya, dari strata manapun ia berasal, pada saat ia bermaksud mengidentifikasi dirinya ke dalam kelompok sosial yang dicitrakan oleh kebudayaan massa tersebut. Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi (information and communication technology / ICT) selama dekade terakhir membawa tren baru di dunia industri komunikasi yakni hadirnya beragam media yang menggabungkan teknologi komunikasi baru dan teknologi komunikasi massa tradisional. ICT amat berpengaruh dan mempercepat penyemaian budaya, gaya hidup, dan nilai baru. Efek Media, sebagian besar merupakan efek yang dikehendaki komunikator: efek-efek bersifat jangka pendek (segera dan temporer); efek-efek itu ada kaitannya dengan perubahan - perubahan sikap, pengetahuan maupun tingkah laku dalam inividu.*

Kata Kunci: *TIK, Media Konvergen, dan Gaya Hidup.*

Abstract: *This paper describes a lifestyle that is spilling through mass communication, and ICT networks or convergent media brings about a pattern of democratic life, that is, a way of life that is no longer a privilege of a group in the social stratification. In the mass culture context, or also called popular culture, society becomes homogeneous . Anyone can take over, whichever strata he comes , when they intends to identify themselves to certain social group described by the mass culture. The development of information and communication technology over the past decade brought a new trend in the communications industry that was presence of a variety of media that combined new communication technologies and traditional mass communication technologies . ICT is very influential and accelerates seeding culture, lifestyle, and new values. Media effects are largely communicator desired effects: they are of short-term effects (immediate and temporary); the effects have something to do with changes in attitudes , knowledge and behavior of individual.*

Keywords: *IC , Media Convergence, Lifestyle.*

Pendahuluan

Dalam *The Cultural Norms Theory* dikemukakan, media tidak berpengaruh langsung terhadap individu-individu melainkan juga mempengaruhi kebudayaan, pengetahuan, norma-norma, dan nilai-nilai suatu masyarakat. Semuanya ini membentuk citra, ide-ide, evaluasi dimana audiens menentukan tingkah lakunya sendiri. McQuail dan Windahl (1984:68). Menurut teori ini, pertama, pesan-pesan komunikasi massa dapat memperkuat pola-pola budaya yang berlaku, kedua media dapat menciptakan pola-pola budaya baru yang tidak bertentangan dengan pola budaya yang ada, ketiga mass media dapat merubah norma-norma budaya yang berlaku dimana perilaku individu-individu dalam masyarakat dirubah sama sekali. Demikian Melvin De Fleur dalam Depari dan MacAndrews (1991:8).

Media massa menyajikan sejumlah pandangan, dan sering kali secara tidak sengaja, tentang mana yang normal, mana yang disetujui atau yang tidak disetujui. Pandangan ini kemudian diserap oleh individu-individu ke dalam konsepsi mereka sendiri, Hartman dan Husband (1974) dalam McQuail dan Windahl (1984:68).

Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi (*information and communication technology / ICT*) selama dekade terakhir membawa tren baru di dunia industri komunikasi yakni hadirnya beragam media yang menggabungkan teknologi komunikasi baru dan teknologi komunikasi massa tradisional.

Menurut Preston (2001) dalam Hermawan (2007), pada tataran praktis maupun teoritis, fenomena yang sering disebut sebagai konvergensi media ini memunculkan beberapa konsekuensi penting. Di ranah praktis, konvergensi media bukan saja memperkaya informasi yang disajikan, melainkan juga memberi pilihan kepada khalayak untuk memilih informasi yang sesuai dengan selera mereka. Tidak kalah serius, konvergensi media memberikan kesempatan baru yang radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan seluruh bentuk informasi baik yang bersifat visual, audio, data dan sebagainya.

Kajian Literatur dan Pembahasan TIK dan Konvergensi Media

Menurut Hermawan (2007), khalayak pengakses media konvergen alias “pembaca” tinggal meng-*click* informasi yang diinginkan di komputer yang sudah dilengkapi dengan aplikasi internet untuk mengetahui informasi yang dikehendaki dan sejenak kemudian informasi itu pun muncul. Alhasil, aplikasi teknologi komunikasi terbukti mampu mem-*by pass* jalur transportasi pengiriman informasi media kepada khalayaknya. Di sisi lain, jurnalisme online juga memampukan wartawan untuk terus-menerus meng-*up date* informasi yang mereka tampilkan seiring dengan temuan-temuan baru di lapangan. Dalam konteks ini, konsekuensi lanjutnya adalah berkurangnya fungsi editor dari sebuah lembaga pers karena wartawan relatif mempunyai kebebasan untuk segera meng-*up load* informasi baru tanpa terkendala lagi oleh mekanisme kerja lembaga pers konvensional yang relatif panjang.

Konvergensi menimbulkan perubahan signifikan dalam ciri-ciri komunikasi massa tradisional atau konvensional. Media konvergen memadukan ciri-ciri komunikasi massa dan komunikasi antarpribadi dalam satu media sekaligus. Karenanya, terjadi apa yang disebut sebagai demasifikasi (*demassification*), yakni kondisi di mana ciri utama media massa yang menyebarkan informasi secara masif menjadi lenyap. Arus informasi yang berlangsung menjadi makin personal, karena tiap orang mempunyai kebebasan untuk memilih informasi yang mereka butuhkan. (Hermawan, 2007).

Menurut McMillan (2004) dalam Hermawan (2007), teknologi komunikasi baru memungkinkan sebuah media memfasilitasi komunikasi interpersonal yang termediasi. Dahulu ketika internet muncul di penghujung abad ke-21, pengguna internet dan masyarakat luas masih mengidentikkannya sebagai “alat” semata. Berbeda halnya sekarang, internet menjadi “media” tersendiri yang bahkan mempunyai kemampuan interaktif. Sifat *interactivity* dari penggunaan media konvergen telah melampaui kemampuan potensi umpan balik (*feedback*), karena seorang khalayak pengakses media konvergen

secara langsung memberikan umpan balik atas pesan-pesan yang disampaikan.

Karakteristik komunikasi massa tradisional di mana umpan baliknya tertunda menjadi lenyap karena kemampuan interaktif media konvergen. Oleh karenanya, diperlukan pendekatan baru di dalam melihat fenomena komunikasi massa. Disebabkan karena sifat *interactivity* media komunikasi baru, maka pokok-pokok pendekatan linear (SMCRE = *source à message à channel à receiver à effect/feedback*) komunikasi massa terasa kurang relevan lagi untuk media konvergen.

Teknologi Informasi dan komunikasi (ICT), sudah menjadikan berbagai jenis media terhubung menjadi satu kesatuan, seperti televisi, radio, kamera, telephone, handphone, dengan jaringan komputer, bahkan beberapa merek (brand) sudah memproduksi media dengan menggabungkan beberapa perangkat media dalam satu sistem, misalnya "*Samsung Galaxy dan I-phone apple*".

TIK (media) dan Gaya Hidup Genre Kaum Muda

Perkembangan teknologi komunikasi yang begitu luar biasa cepatnya selain memudahkan berbagai aktivitas pekerjaan dan kehidupan, disisi lain juga menawarkan suatu gaya hidup baru yang ditawarkan baik oleh medianya itu sendiri, maupun isi dari media yang digunakannya. Salah satu komunitas kelompok masyarakat yang sangat responsif terhadap perkembangan teknologi tersebut adalah kalangan muda, salah satunya adalah mahasiswa selain memang memudahkan mereka dalam berbagai aktivitas akademik, disisi lain juga menjadi trend gaya hidup baru.

Salah satu fenomena lain adalah menjamurnya "WarNet" warung-warung internet masuk kampung dan gang-gang kecil, dan maraknya "warung angkringan" yang memberikan fasilitas *hot spot / Wi Fi*. Gejala ini telah menjadikan kita, siapapun terkoneksi dengan dunia luar isyu apapun yang terjadi di masyarakat dunia mulai dari persoalan politik yang berat sampai pada urusan fashion menjadi tanpa batas, artinya apa yang menjadi gaya hidup di Paris bisa jadi menjadi gaya hidup juga di Ciputat atau Jakarta.

Tidak kalah pentingnya di dalam mempersiapkan sumber daya yang mampu merespon kebutuhan pasar ke depan adalah sektor pendidikan. Pendidikan sekarang harus mampu merespon tantangan perubahan yang salah satunya diakibatkan oleh merebaknya media konvergen. Terutama untuk jenjang pendidikan tinggi, diperlukan bukan saja kurikulum yang merangkum pelbagai aspek teknis mekanis teknologi komunikasi baru (ICT); melainkan juga perlu ditanamkan kaidah-kaidah profesional sehingga pada saatnya nanti para lulusan dapat berkarya di masyarakat secara etis dan bertanggung jawab.

Kampus tempat berkumpulnya kaum muda dari berbagai kalangan adalah sebuah miniatur bagi society yang terus berkembang. Perkembangan yang ada di dalamnya layak dicermati guna mendapatkan potret yang lebih jelas tentang pengaruh media pada gaya hidup. Kita tidak pernah mengalami kesulitan manakala hendak melihat mahasiswa/i yang memberi "*warna rambutnya*". "*rambut gimbal*", "*rambut acak-acakan tidak disisir rapi*" Tidak jarang kita menjumpai mereka dengan celana "*jeans yang robek-robek*" dipangkal paha. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang datang kuliah dengan pakaian ala "*ibu-ibu atau tante-tante*", dan "*berdandan ala pesta*". Hal lain adalah penggunaan bahasa, kosa kata banci "bergaya lemas dan manja" merebak dalam percakapan harian mereka, itulah gaya kaula muda.

Efek Media, sebagian besar merupakan efek yang dikehendaki komunikator: efek-efek bersifat jangka pendek (segera dan temporer); efek-efek itu ada kaitannya dengan perubahan-perubahan sikap, pengetahuan maupun tingkah laku dalam individu; efek-efek itu secara relatif tidak diperantarai. Secara keseluruhan, efek-efek tersebut ada hubungannya dengan pemikiran tentang suatu "propaganda" (usaha-usaha sadar atau terencana dalam menggunakan media massa untuk tujuan-tujuan motivasional atau informasional). ICT amat berpengaruh dan mempercepat penyemaian budaya, gaya hidup, dan nilai baru.

Suatu gaya hidup yang meluber lewat komunikasi massa dan jaringan ICT atau media konvergen ini melahirkan pola kehidupan yang demokratis, artinya,

suatu gaya hidup tidak lagi menjadi *privelese* suatu kelompok dalam stratifikasi sosial. Dalam konteks kebudayaan massa, atau biasa juga disebut kebudayaan populer, masyarakat menjadi homogen. Siapa saja dapat mengambil alihnya, dari strata manapun ia berasal, pada saat ia bermaksud mengidentifikasi dirinya ke dalam kelompok sosial yang dicitrakan oleh kebudayaan massa tersebut.

Sentuhan budaya tidak langsung tetapi sangat kuat pengaruhnya, adalah persebaran informasi dan jaringan komunikasi yang semakin luas jangkauannya. Dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, pengaruh media massa kini tidak terbatas di arena-arena sosial yang terbuka dan bersifat umum,. Melalui siaran radio dan televisi, televisi global, antena parabola, dan internet pengaruh kebudayaan asing bisa menyusup ke kamar tidur, menembus dinding-dinding tembok rumah. Tidaklah mengherankan kalau siaran televisi dan radio maupun media cetak, serta internet yang tidak mengenal batas-batas lingkungan sosial politik, kebudayaan maupun geografis itu mengundang reaksi kuat dikalangan masyarakat umum. Meningkatnya intensitas arus informasi komunikasi itu menimbulkan pertanyaan sampai berapa jauh pengaruhnya terhadap kehidupan sosial kebudayaan masyarakat. (Sihabudin, 1998:57). Sosiolog humanis, Peter L. Berger dalam Ibrahim (1997:226) menyebut gejala demikian sebagai munculnya "urbanisasi kesadaran". Fenomena kesadaran yang telah terurbanisasikan tersebut disebabkan kemajuan pesat teknologi komunikasi / informasi (ICT) yang pada gilirannya telah menciptakan wajah baru industrialisasi dan terus merembes ke alam bawah sadar masyarakat sebagai *industri kesadaran* yang menurut Dennis McQuaill telah mengendalikan publik massa baru. Orang Desa bisa terkotakan gaya hidupnya meskipun mereka tidak pernah ke kota. Orang bisa menjadi Barat atau terbaratkan sekalipun mereka belum pernah ke Barat.

Sebuah kelas yang mewariskan suatu *genre* generasi muda yang memandang bahwa keremajaan atau ke(pe)mudaan merupakan sesuatu yang menarik. Namun mereka menarik bukan karena potensialitas keremajaannya, tapi lebih karena pasar. Mengingat jumlah mereka yang tidak kecil maka

semua pemasaran produk budaya massa mulai dari pakaian, makanan, asesoris, bahkan bahasa, dan perangkat artifisial ditujukan pada mahasiswa (kaum yang mewakili pemuda).

Menurut Ibrahim (1997:227) Fenomena kawula muda memang lebih menarik untuk ditonton dan dipertontonkan, seperti kisah-kasih atau percintaan dan sukses mereka yang sering menjadi latar dan *setting cerita* dalam berbagai lakon sinetron. Latar kehidupan yang dibayangkan sering tanpa kedalaman. Sukses dan prestasi dianggap sebagai sesuatu yang *instant* seketika. Tak pernah mereka mempermasalahakan kesulitan ekonomi. Keluar masuk rumah dan mobil mewah adalah ciri mereka. Kalau pria, mereka dicitrakan "Inilah pria idaman": tampan gesit; Kalau wanitanya, dilukiskan "wanita yang lembut"; cantik manja.

Kita bangga kalau melihat kawula muda masa kini yang selalu ceria dan tertawa riang. Baru saja mereka saling memikat di pusat perbelanjaan, lalu mereka kencan di pantai, tiba-tiba mereka sudah berdasar di kantor dengan setumpuk map. Sambil tertawa-tawa mendapat tender besar mereka pecahkan semua problem. Sekan-akan dunia ini tanpa masalah. Demikian gambaran suatu cerita sinetron yang menghiasi layar-layar kaca kita.

Gaya hidup enak dan kemudahan-kemudahan selalu terlukis kalau melihat 'genre' budaya anak muda ini. Sebagai kawula muda yang kebetulan tengah "menganggur" dan kebetulan juga punya banyak waktu dan duit, mereka punya banyak teman. Dunia hiburan seperti *dugem*, *discotic*, *karaoke*, identik dengan gaya hidup kawula muda. Sifat alamiah perkembangan teknologi selalu saja mempunyai dua sisi, positif dan negatif. Di samping optimalisasi sisi positif, antisipasi terhadap sisi negatif konvergensi nampaknya perlu dikedepankan sehingga konvergensi teknologi mampu membawa kemaslahatan bersama.

Kosmopolitanisme Gaya Hidup

Kosmopolitanisme dan globalisasi gaya hidup yang sering dinisbatkan sebagai imperialisme budaya atau imperialisme media, telah sering dicap sebagai ciri Amerikanisasi kelompok kelas menengah ini. Gaya

hidup seperti tampak pada sejumlah kawula muda sebagai suatu 'genre' pendukung budaya massa terus merembes bahkan sampai ke kampus-kampus universitas/institut/ akademi yang semula *dianggap memiliki pertahanan budaya dan intelektualitas yang prima*.

Sebab, bagaimana mungkin mahasiswa sekarang sampai merasa perlu menyelenggarakan acara-acara semisal "Gebyar Kampus", "Rally kampus", Konser Rock", "Pekan Promo" (mungkin ini pengaruh *Posmodernisme* yang dipelesetkan menjadi *Promo*) atau pemilihan semacam "Putra/Putri kampus", yang dengan diam-diam menanamkan kesadaran bahwa kriteria kecerdasan itu berhubungan erat dengan kecantikan/ketampanan. Padahal di balik itu, semua orang tahu, kita tidak usah terlalu cerdas hanya untuk memahaminya - bahwa yang beroperasi adalah propaganda pasar kapitalis-industrial yang menjadikan tubuh sebagai pusat kesadaran.

Media, Kebudayaan dan Masyarakat.

Media massa mempunyai kontribusi dalam menumbuhkan gaya hidup baru, McQuail dan Windahl (1984:68). Menurut Malik dalam Sihabudin (1999: 3), media telah menjadi semacam tirani kognitif yang terus memiskinkan elemen-elemen budaya tradisional, terutama yang berlandaskan agama. Fenomena kolonialisme budaya lewat media massa semakin membuktikan kenyataan itu. Sebagai contoh, acara "Realigi", "Termehk mehek", dan beberapa acara sejenis itu, menarik untuk disimak. Program ini secara sistematis menayangkan kasus-kasus kehidupan keluarga, yaitu kasus isteri dipukul suami, suami gemar serong, hidup melajang, perilaku seks menyimpang (gay dan Lesbian), dan sebagainya. Melihat majalah *Popular*, televisi, dan radio yang mengumbar konsultasi seks, yang menganggap hubungan suami isteri sebagai instrumen alat-alat mekanis yang harus dipreteli dan dibuka sebebas-bebasnya. (Ibrahim, 1997:227).

Menurut Jones dalam Singarimbun (1997:210) Film, musik, radio, bacaan, dan TV mengajarkan kepada mereka bahwa seks itu romantis, merangsang, dan menggairahkan. Demikian salah satu gaya hidup yang ditawarkan media. Lull (1998:84)

berpendapat, media massa komersial amat mempercepat dan mendiversifikasikan pengaruh kekuasaan budaya.

Kekuasaan budaya, yang saya maksudkan disini kemampuan untuk mendefinisikan suatu situasi secara budaya. Kekuasaan budaya adalah kemampuan individu dan kelompok untuk memproduksi makna dan membangun cara hidup yang menarik bagi indra, emosi, dan pemikiran mengenai diri sendiri dan orang lain. Hal ini menyerupai apa yang Anthony Giddens namakan "politik kehidupan ... suatu politik pemilihan ... gaya hidup ... keputusan dalam hidup". Kekuasaan budaya dijalankan ketika orang-orang menggunakan tampilan-tampilan simbolik, termasuk asosiasi-asosiasi ideologis dan budaya yang sistematis, struktur otoritas, dan peraturan yang mendasarinya, dalam strategi aksi budaya. Memang benar bahwa citra-citra simbolik melalui media mula-mula dikuatkan secara budaya dengan cara lembaga sponsor mengorganisir dan menyajikan citra-citra itu. Tak heran kalau produksi makna dan nilai-nilai juga dikuasai dan dikondisikan oleh agen-agen tersebut, yang legitimasi kekuasaannya dimotori oleh sistem komunikasi massa. Lull (1998:84).

Dalam mendukung gaya hidup baru itu orang butuh figur. Karena itu, para bintang yang disebut Akbar S Ahmed dalam Ibrahim (1997:26) sebagai "filosof of pop budaya pascamodern" seperti Michael Jackson atau Madonna "disembah" dimana-mana. Madonna adalah contoh ketika komodifikasi tubuh menemukan ruang pematatannya. Ia menjadi figur fantasi yang memutar balikan relasi tanda-tanda mengenai seksualitas, kekuasaan, dan ambiguitas gender.

David Tetzlaff dalam Ibrahim (1997:30) mengatakan, *As Massive as mass culture gets, Madonna's fame proliferated her signs throughout society*. Ia membius dan menggoda pengagumnya tidak hanya dengan suara dan wajahnya. Tapi Madonna dengan kepiawaian menggunakan media telah berhasil menjadikan dirinya sebagai "icon pop", "icon of glamour" yang menurut Tetzlaff, *"As superstar, as icon of adulation, as repository of power - she is commodity*.

Jika dikaitkan dengan pokok tulisan ini, tidak menutup kemungkinan ekspose yang dilakukan media mengenai gaya hidup para idola, dan kaum selibritis. Ketika melihat fenomena “berkuasa”-nya “icon pop” seperti Madonna, yang daya tarik “tubuh”-nya telah menggairahkan orang yang melihatnya. Langsung tidak langsung dapat menempatkan perilaku yang dianggap menyimpang bisa dapat dipermisifkan oleh gencarnya ekspose media massa.

Gaya Hidup di *Setting* Media

Terkoneksinya berebagai media yang bersifat interpersonal dengan jaringan internet, media massa yang telah dijelaskan di atas menjadi sebuah media konvergen. Kemampuan media untuk menyorot dan menyebarkan fragmen-fragmen ideologis dan budaya pertama-tama menjawab pertanyaan yang sering diajukan, “Apakah media massa sekadar mencerminkan realitas sosial atau menciptakannya?” Tanpa ragu, jawabannya adalah “kedua-duanya”. Pertanyaan yang lebih menarik adalah, “Bagaimana media itu memainkan dan menciptakan realitas sosial, siapa yang memperoleh keuntungan, dan dengan cara apa?” Secara teknis, tentu saja media massa tak dapat mencerminkan dan juga tak dapat membentuk realitas sosial karena bagaimanapun tak ada hal-hal yang murni atau permanen seperti itu.

Menurut Lull (1998:87) program-program televisi komersial untuk jam utama (prime-time), para produsen, operator jaringan televisi, para eksekutif stasiun, dan para pemasang iklan semuanya mencoba meneliti dan pada akhirnya menerka apa yang akan ditonton oleh khalayaknya. Isi yang terpilih dipaket dan ditayangkan. Tema-tema, aliran-aliran, gaya, dan bintang-bintang tertentu menimbulkan reaksi yang diharapkan, dengan menggemakan identitas, emosi, opini, selera, dan ambisi-ambisi khalayak.

Dalam *The History of Sexuality*, Michel Foucault memperlihatkan bahwa perluasan wacana tentang seks sebenarnya menjadi sebuah strategi untuk menjalankan kuasa dalam masyarakat. Karena dalam pergelaran wacana di seputar praktik-praktik seksualitas yang terselubung ataupun yang terang-terangan, perlahan definisi tentang eksistensi dibangun, yang mengarahkan pada kontrol terhadap

berbagai aktivitas manusia oleh pemegang pengetahuan dan kekuasaan.

Gerakan dan perkembangan zaman cukup menambah kadar keberanian para kaum muda memperlihatkan eksistensi mereka dalam bentuk *icon* kultur pop. Pendobrakan itu muncul ke permukaan dalam bentuk *komunikasi pergaulan* menengah atas, seni desain dan pertunjukkan. Perhatikan saja kosa kata banci yang merebak di kalangan anak muda Jakarta atau Bali, dan gaya “lemas” para *performer* di panggung-panggung kafe atau restoran. Menurut Jatman (1997: 127), media telah menciptakan estetikanya sendiri. Ia tidak hanya dianggap sebagai agen kebudayaan, tetapi ia adalah kebudayaan. Artinya ketika kebiasaan kaum elit dalam hal ini adalah para publik figur masuk dalam media ia disebut sebagai pop kultur. Lebih jauh Armando (1998:162) berpendapat bahwa media turut menset agenda kehidupan konsumen termasuk mempengaruhi apa yang dianggap penting dan tidak penting, apa yang halal, dan haram, apa yang bisa dinikmati dan tidak, melalui pembiasaan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Apa sih gaya hidup itu, mengacu pada uraian di atas bahwa suatu gaya hidup dapat terbentuk sebagai akibat dari pesan media.

Gaya hidup dalam tulisan ini bisa juga berarti; cara berbicara, cara berpakaian, makanan yang kita makan dan cara kita menyiapkan dan mengkonsumsinya, ‘dewa-dewa’ yang kita ciptakan dan cara kita memujanya, cara kita membagi waktu dan ruang, dan semua detail lain yang membentuk kehidupan mahasiswa sehari-hari.

Intensitas penggunaan media yang berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) oleh masyarakat/komunitas mahasiswa sangat mempercepat penyebaran nilai dan budaya dari luar kebiasaan, tradisi, dan norma yang dianut khalayak. Selain itu munculnya tokoh (publik figur) dalam arena media dan jaringan internet mempunyai pengaruh yang kuat terhadap munculnya gaya hidup baik dalam hal pola berpakaian, berbahasa, dan gaya

mengonsumsi makanan maupun dalam hal menentukan tempat-tempat berinteraksi, apakah itu di cafe, mall, dan tempat hiburan lainnya.

Saran

Sifat alamiah perkembangan teknologi selalu saja mempunyai dua sisi, positif dan negatif. Di samping optimalisasi sisi positif, antisipasi terhadap sisi negatif konvergensi nampaknya perlu dikedepankan sehingga konvergensi teknologi mampu membawa kemaslahatan bersama. Yakni dengan membuat regulasi.

Regulasi yang sudah ada UU mengenai IT, Penyiaran, Komunikasi Informasi Publik benar-benar dimaknai sebagai aspek yang melindungi masyarakat kita, yang notabene tidak semuanya siap memilah,

memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Penyedia hot spot / Warnet juga bereperan dengan selektif terhadap pelanggan (costumer) khususnya pada anak-anak yang berusia di bawah 17 Tahun / belum dewasa untuk tidak mengizinkan menggunakan jaringan, kecuali situs-situs yang ada memang layak untuk anak-anak.

Penggunaan ICT di lembaga pendidikan baik dasar, menengah, maupun tinggi tetap perlu ada kontrol meskipun saat ini kita berada di era informasi, dan keterbukaan. Seperti contoh di sebuah PTN di Bogor bisa menjadi contoh setiap mahasiswa memiliki PIN anggota dan terdeteksi bila nomor tersebut membuka situs-situs yang tidak semestinya, otomatis akan diblokir dan diberi sanksi.

Pustaka Acuan

- Armando, Ade. 1998. *Wanita Sebagai Objek Seksual dalam Media: komponen Penting dalam Pembentukan "Kultur Single"*. Dalam buku. Media dan Wanita. Kontruksi Ideologi Gender Dalam Ruang Publik Orde Baru. Editor: Idi Subandy Ibrahim dan Hanif Suranto. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depari, Eduard dan MacAndrews, Colin. 1991. *Peranan Komunikasi Massa Dalam Pembangunan*. Gajah Mada Univerisity Press. Yogyakarta.
- Hermawan, Anang. 2007. *Tantang Masa Depan Konvergensi Media*. Bernas Jogja. edisi Kamis, 5 April 2007. Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Ibrahim, Idi Subandy. 1997. *Ecstasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam "Masyarakat Komoditas" Indonesia*. Bandung: Mizan.
- Ibrahim, Idi Subandy. 1997. *Hegemoni Budaya*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Jatman, Darmanto. 1997. *Pluralisme Media dalam Era Imagology: Interaksi Budaya Media dengan Budaya Etnik*. Dalam buku Ecstasy gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam "Masyarakat Komoditas" Indonesia. Bandung: Mizan.
- Lull, James. 1998. *Media Komunikasi Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Alih bahasa: A. Stiawan Abadi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sihabudin, Ahmad. 1999. *Gaya Hidup Masyarakat dan Penciptaan Bahasa Kelompok*. Majalah Ilmiah "Sociae Polities". No. 10. Agustus 1999. FISIP. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
- Sihabudin, Ahmad. 1998. *Implikasi Era Informasi Terhadap Gaya Hidup dan Budaya Massa*. Majalah Ilmiah "Sociae Polites". No. 6. Agustus 1998. FISIP. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
- Singarimbun, Masri. 1997. *Menjadi Modern, Semakin Serba Boleh*. Dalam buku Ecstasy gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam "Masyarakat Komoditas" Indonesia. Editor: Idi Subandy Ibrahim. Bandung: Mizan.

TRANSFORMASI NASIONALISME MELALUI PROGRAM KISAH TOKOH RADIO EDUKASI

NATIONALISM TRANSFORMATION THROUGH HEROES STORY PROGRAM IN RADIO EDUKASI

Innayah

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) - Pustekkom
Jl. Sorowajan Baru 367 Yogyakarta 55198
(innayah-_bpmr07@yahoo.com)

diterima: 17 April 2013; dikembalikan untuk direvisi: 26 April 2013; disetujui: 30 April 2013

Abstrak: Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui: (a) pengertian nasionalisme sebagai nilai sosial, (b) sejarah radio dan perannya dalam pendidikan, dan (c) kontribusi program Kisah Tokoh Radio Edukasi dalam menumbuhkan nasionalisme bangsa. Dalam penulisan ini metode yang digunakan adalah deskriptif. Hasil kajian dari penulisan adalah program Kisah Tokoh diharapkan dapat menginspirasi dan mengembangkan sikap nasionalisme generasi muda seperti yang diteladankan tokoh-tokoh bangsa yaitu menanamkan semangat (motivasi) menghargai orang lain dan meneladani kesuksesannya, memberikan pencerahan dan menanamkan kesadaran akan nilai-nilai luhur bangsa sendiri serta semangat juang orang-orang sukses.

Kata Kunci: Transformasi, Nasionalisme, Radio Edukasi, Media, Kisah Tokoh

Abstract: The purpose of this paper was to find out: (a) the definition of nationalism as a social value, (b) the history of radio and its role in education, and (c) the contribution of Heroes story program in Radio Edukasi in growing nationalism. This paper used descriptive method. The result of this study was expected to inspire and grow nationalism toward young people as exemplified by nation's leaders who instilled the spirit of respect for others and imitating their success, enlightening and internalizing awareness of the great value of their own nation and morale of successful people.

Key Word: Transformation, Nationalism, Media, Heroes Story

Pendahuluan

Saat berpidato di tengah kerumunan massa di Jakarta tahun 1950-an, Soekarno (presiden Republik Indonesia yang pertama) memberikan pernyataan yang sangat terkenal: “Beri aku 1000 orang, dan dengan mereka aku akan menggerakkan gunung Semeru. Beri aku 10 pemuda yang membara cintanya pada tanah air, dan aku akan mengguncang dunia”. Kalimat pendek ini mengandung setidaknya empat makna, yaitu:

Pertama, sikap dan pandangan optimis Soekarno tentang peran anak muda dalam membangun Indonesia yang maju. Kedua, pemikiran seorang bapak bangsa yang menempatkan pemuda dengan rasa kecintaannya akan tanah airnya dan sikap kerja kerasnya (diibaratkan sebagai kekuatan yang dapat mengguncang gunung Semeru) sebagai tiga aspek yang penting dalam membangun jati diri bangsa. Ketiga, ungkapan tokoh bangsa selaku motivator kepada semua pihak untuk memperhatikan keberadaan pemuda, bukan hanya sebagai harapan bangsa, tetapi penentu bangsa. Keempat, bukan soal jumlah yang harus 1000 atau 10 orang, akan tetapi lebih cenderung pada sikap cinta tanah air. Jumlah yang banyak jika tidak bermotivasi cinta tanah air, maka tentunya hanya akan menjadi beban bangsa.

Keberlangsungan dan eksistensi bangsa bergantung pada kuat atau tidaknya pemuda selaku pilar dan tulang punggung negara. Apabila di sebuah negara, generasi mudanya rusak, maka dapat diramalkan bahwa negara tersebut akan segera runtuh. Ada lagi kalimat populer lain dari Sukarno yang dikenal dengan JASMERAH (Jangan Sekali-kali Meninggalkan Sejarah). Bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu menghargai sejarah perjuangan pendahulunya. Ini bermakna, sebuah gerakan perjuangan di era manapun dan kapanpun harus belajar dari sejarah, berkesinambungan dengan perjuangan di masa lalu, tidak terputus atau menghapus peran dan kontribusi yang telah terjadi. Sebuah gagasan, tindakan, dan sikap aktual dari generasi muda akan bermakna a-historik apabila tidak memiliki keterkaitan atau korelasi kuat dengan semangat merawat peradaban masa lalu yang masih baik dan mengelolanya sebagai spirit membangun

masa depan.

Indonesia adalah bangsa yang besar. Namun, masih terdapat banyak gugatan. Benarkah bangsa Indonesia memberikan perhatian dan menghargai para tokoh pejuang bangsanya yang telah mengorbankan jiwa dan raganya untuk kepentingan negara? Apakah bangsa Indonesia masih menghargai perjuangan para pahlawan (sipil dan militer) mengingat pemahaman sejarah perjuangan bangsa tampak mulai agak memudar? Fakta menunjukkan bahwa saat ini terjadi krisis pengetahuan sejarah dan kesadaran sejarah di kalangan kaum muda Indonesia.

Sejarah dibentuk dan ditransformasi kepada publik, baik melalui penuturan maupun kisah tentang nasionalisme. Nasionalisme merupakan suatu konsep penting yang harus tetap dipertahankan untuk menjaga agar suatu bangsa tetap berdiri dengan kokoh dalam kerangka sejarah pendahulunya. Nasionalisme yang tinggi menentukan eksistensi suatu negara, secara subyektif menjaga dari segala ancaman, baik ancaman internal maupun eksternal. Salah satu upaya terbaik yang selalu ditempuh untuk menanamkan jiwa nasionalisme adalah transformasi nilai sejarah para tokoh melalui pembelajaran non-formal yang dikembangkan melalui media radio.

Program Kisah Tokoh (KT) merupakan siaran pendidikan yang ditayangkan melalui Stasiun Radio Edukasi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Yogyakarta (BPMRP Yogyakarta) atau stasiun radio mitranya. Program KT ini membahas kisah para tokoh pejuang bangsa yang sarat dengan sikap perjuangan dan nasionalisme kebangsaannya. Program ini disiarkan secara rutin. Melalui program berbasis audio ini diharapkan para pendengarnya akan mampu memupuk nasionalisme bangsa yang belakangan secara perlahan-lahan mulai dirasakan luntur.

Berdasarkan paparan pemikiran tersebut di atas, didapatkan pokok permasalahan: (a) apakah pengertian nasionalisme sebagai nilai sosial?, (b) bagaimana sejarah radio dan perannya dalam pendidikan?, dan (c) apa kontribusi program Kisah Tokoh Radio Edukasi dalam menumbuhkan nasionalisme bangsa?. Tujuan penulisan ini adalah

untuk mengetahui: (a) pengertian nasionalisme sebagai nilai sosial, (b) sejarah radio dan perannya dalam pendidikan, dan (c) kontribusi program Kisah Tokoh Radio Edukasi dalam menumbuhkan nasionalisme bangsa.

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah deskriptif, yaitu memaparkan suatu masalah, menganalisisnya, menyimpulkan, kemudian memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Kajian Literatur dan Pembahasan

Nasionalisme Sebagai Nilai Sosial

Pada awalnya, istilah transformasi dalam Kamus Umum berasal dari istilah di bidang ilmu eksakta yang kemudian digunakan ke dalam ilmu sosial dan kemanusiaan. Makna transformasi adalah perubahan bentuk, baik perubahan fisik maupun nonfisik (bentuk, rupa, sifat, dll). Secara sederhana, transformasi diartikan sebagai perubahan nilai dari sikap negatif ke positif, dari tidak bisa menjadi bisa. Transformasi merupakan akibat/dampak yang didorong oleh sebuah gerakan kolektif atau tindakan sosial, termasuk di dalamnya aktivitas siaran di radio.

Nilai sosial adalah konsepsi abstrak manusia mengenai apa yang dianggap baik dan buruk, tepat atau tidak tepat, dan benar atau salah. Nilai sosial dimaknai sebagai nilai yang dianut masyarakat tentang apa yang dianggap baik dan buruk dalam norma pergaulan sosial. Penentuan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas melalui proses menimbang, yang amat dipengaruhi oleh kultur setempat. Dikaitkan dengan media, menurut Denis McQuail, maka nilai sosial dibentuk dan dipromosikan oleh media. Media berperan tidak hanya sebagai alat penghibur, pendidik dan pembawa informasi, tetapi media massa termasuk radio adalah juga sebagai media paling populis yang memiliki fungsi korelasi sosial (McQuail, 1994).

Nasionalisme adalah paham universal yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara (*nation*) dengan mewujudkan konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. Diskursus nasionalisme selalu menarik disimak, terlebih lagi di tengah berkembangnya fenomena aktual tentang menipisnya batas-batas geografis dan

kultural antarnegara di dunia akibat proses modernisasi dan globalisasi budaya. Sejalan dengan nasionalisme tersebut, Anderson berpendapat:

What make people love and die for nation, as well as hate and kill in their names? Nation, nationality and nationalism all have proved notoriously, difficult to define. In anthropological spirit, then I proposed the following definition of the nation. It is an imagined political community, and imagined as both, inherently limited and sovereign (Anderson, 2003).

Ikatan nasionalisme tumbuh di tengah masyarakat saat pola pikir individu merosot. Ikatan ini terjadi saat manusia hidup bersama dalam suatu wilayah tertentu dan tak beranjak dari situ. Naluri mempertahankan diri berperan dan mendorong mereka mempertahankan negerinya, tempatnya hidup dan menggantungkan diri. Nasionalisme menonjolkan dirinya dalam dua bentuk, yaitu sebagai paham negara dan gerakan (non-negara) yang berdasarkan pendapat warga, etnis, budaya, keagamaan dan ideologi.

Nasionalisme adalah sebuah kesepakatan para pihak, sebagaimana konsep demokrasi. Demokrasi sebagai pilihan sistem bernegara merupakan wujud nyata kesepakatan lanjutan atas kesadaran bernegara atau kesadaran nasionalisme kenegaraan dan kewargaan, melampaui kesadaran nasionalisme sempit berbasis etnik dan sejenisnya. Demokrasi dapat dilacak bukan hanya pada praksis sistem politik, tetapi pada sistem ekonomi dan kebijakan luar negeri. Sebagaimana diungkapkan Ebenstein bahwa pelaksanaan demokrasi adalah kesepakatan bersama dalam masalah-masalah yang bersifat fundamental. Kesepakatan dijamin oleh adanya konstitusi tertulis (Ebenstein, 1990).

Bagaimana gagasan nasionalisme di Indonesia? Secara normatif telah disepakati bahwa, nasionalisme adalah sumber kehidupan bangsa Indonesia yang berisi kekuatan batin dalam merebut, menegakkan kedaulatan rakyat, mengisi, dan mempertahankannya. Beberapa dogma sosial dalam nasionalisme Indonesia antara lain adalah cinta tanah air dan mendahulukan kepentingan tanah air, jiwa solidaritas dan kesetiakawanan publik, toleransi/tenggang rasa antaragama, antarsuku/golongan, jiwa ikhlas, tanpa

pamrih dan bertanggung jawab dan jiwa ksatria.

Nasionalisme sebagai sebuah kumpulan nilai-nilai sosial (*social values*) dapat dibagi dua, yaitu nilai-nilai dasar dan nilai-nilai operasional. Nilai-nilai dasar meliputi semua nilai yang terdapat di dalam teks Pancasila dan semua nilai yang terdapat di dalam teks proklamasi kemerdekaan. Sedangkan nilai-nilai operasional adalah nilai yang lahir dan hidup di dalam perjuangan bangsa Indonesia yang diaktualisasikan dalam konteks zamannya, diteladankan oleh para tokoh pejuang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Menurut Sri Sultan Hamengkubuwono X, nasionalisme pada prakteknya terwujud dalam berbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Ki Hajar Dewantara merupakan salah seorang tokoh nasionalisme yang memperkenalkan asas trikon (HB X, 1999) di sektor pendidikan dan kebudayaan. Ketiga asas trikon yang dimaksudkan adalah: a).Asas kontinuitas, yang berarti bahwa garis hidup kebudayaan masa kini haruslah berkesinambungan dengan masa lampau, tetapi bukannya ulangan, ataupun tiruan hidup bangsa lain; b). Asas konvergensi, yang berarti bahwa keharusan menghindari isolatif terhadap pergaulan budaya antarbangsa; c).Asas konsentrisitas, yang berarti bahwa dalam interaksi budaya, janganlah kita kehilangan kepribadian dan jati diri sebagai bangsa. Selanjutnya, Sri Sultan mengemukakan tentang adanya pengertian umum tentang kebudayaan hanya yang dipersempit menjadi kesenian. Padahal kebudayaan sesungguhnya mencakup dimensi yang amat luas, sebagaimana yang dikemukakan oleh Y. B. Mangunwijaya, yaitu bersifat multidimensi dan kompleks karena merupakan seluruh totalitas kehidupan manusia.

Dalam kehidupan bernegara, kekuatan penting yang menjamin kelangsungan hidup suatu negara adalah sistem pemerintahannya. Negara kesatuan seperti Indonesia membuka peluang otonomi yang seluas-luasnya agar merangsang keadilan, kreativitas, dan kemandirian dalam masyarakat. Pemberian otonomi adalah jalan keluar untuk mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi optimal SDM Indonesia. Pemikiran otonomi daerah berakar kuat dalam sejarah

perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dilakukan oleh tokoh-tokoh lintas daerah, etnis dan agama, dan tidak semata-mata oleh tokoh dari pulau Jawa atau Sumatera.

Terdapat perbedaan makna, penjiwaan dan aktualisasi nasionalisme menurut konteks zaman. Pada masa perjuangan, nasionalisme menjadi roh perjuangan melawan kolonialisme dan imperialisme Belanda. Semangat nasionalisme bersifat radikal. Semangat nasionalisme membangkitkan rasa percaya diri untuk merdeka, dan berdaulat. Pada era selanjutnya setelah kemerdekaan diperoleh, maka masuklah periode baru nasionalisme. Substansinya adalah semangat untuk *nation building*, yang di dalamnya terkandung pula *character building* manusia Indonesia sebagai makhluk sosial.

Di dalam wacana orde baru dikenal istilah: "Pembangunan Manusia Seutuhnya". Semangat nasionalisme tidak lagi diidealisasikan dalam kerangka ideologis, akan tetapi lebih diletakkan dalam parameter pragmatis partisipatif dalam pembangunan bangsa, yaitu yang dikenal dengan nasionalisme pembangunan (HB X, 1999).

Kemudian, di era pasca Orde Baru, berkembang pemikiran tentang nasionalisme masa depan, yang lebih proaktif terhadap gejala globalisasi ekonomi dan politik. Berbagai pemikiran dan momen historis dari para tokoh yang dikupas di acara "Kisah Tokoh" yang ditayangkan melalui Stasiun Radio Edukasi (Stasiun RE), hendaknya tidak terjebak semata membakukan gagasan dan jejak prestasi dalam kerangka nasionalisme masa lalu. Hendaknya penayangan "Kisah Tokoh" mampu mengupas pemikiran antisipatif dari para tokoh terkait wajah Indonesia di masa depan. Mayoritas tokoh politik dan budaya dalam sepuluh tahun terakhir selalu mewacanakan perlunya nasionalisme baru, dengan tetap berakar pada pemikiran kebangsaan dari para tokoh di masa lalu.

Siaran Radio: Sejarah dan Perannya dalam Pendidikan

Radio adalah suara. Suara adalah modal utama terpaan radio kepada khalayak dan stimulasi yang dikoneksikan kepadanya oleh khalayak. Secara psikologis, suara adalah sensasi yang terpersepsi

dalam kemasan auditif. Setiap suara memiliki komponen visual yang mampu mengkreasi gambaran (*has a visual component, it can create pictures*). Percampuran antara kata, musik dan efek suara lainnya akan memengaruhi emosi pendengar dan mengajak mereka berada di lokasi kejadian yang dikomunikasikan. Semuanya tersimpul dalam konsep *the theatre of mind* (Masduki, 2001).

Radio sebagaimana media komunikasi massa lainnya tidak berada di ruang hampa, tetapi berada dalam komunitas masyarakat yang heterogen dengan segala macam kompleksitas permasalahan. Ketika melakukan proses “*On Air*”, penyiar radio pada hakekatnya berkomunikasi dengan suatu lingkungan sosial lain atas nama institusi radio, ia tidak sendirian. Radio memiliki tanggung jawab sosial dalam keikutsertaannya menjalin dan tidak menciptakan kekacauan. Tanggung jawab sosial ini diwujudkan melalui penyajian informasi yang edukatif dan pertimbangan yang selalu memperhatikan dampak positif dan negatif sebuah acara sebelum disiarkan.

Siaran radio pada dasarnya adalah bagian dari kegiatan komunikasi yang dinamis dan berkembang. Komunikasi tidak terlepas dari kondisi masyarakat itu sendiri. Semakin maju kehidupan masyarakat, teknologi semakin maju seiring berkembangnya waktu. Dewasa ini, media komunikasi amat beragam dan sangat berguna bagi penyebaran informasi dan pesan. Perkembangan yang revolusioner telah terjadi di bidang media komunikasi, dari teknologi analog ke teknologi digital, seperti telepon, televisi, radio, dan internet. Dalam kaitan ini, meskipun telah muncul banyak teknologi media komunikasi, ada satu hal yang penting untuk dicatat, namun eksistensi siaran radio tetap dibutuhkan masyarakat.

Radio merupakan media massa yang cepat menyampaikan pesan dengan cakupan jangkauan yang luas. Selain tercepat dan *accessible* untuk penyebaran berita/informasi, kelebihan siaran radio adalah sangat fleksibel karena dapat diterima tanpa tergantung pada sumber tenaga listrik dan pesawatnya dapat dibawa kemana saja, biaya produksinya murah, dan waktu produksi programnya relatif pendek. Buta huruf bukan kendala untuk mendengarkan radio. Pesawat radio bukan lagi

barang mewah karena harganya sangat relatif terjangkau masyarakat luas.

Selain kelebihan, radio memiliki kelemahan/kekurangan karena hanya berupa suara, tidak ada gambar dan teks. Kelemahan ini dapat pula dilihat sebagai kelebihan karena suara di radio mendorong atau menggugah pendengar untuk menciptakan imajinasi. Kelemahan lainnya dari siaran radio adalah yang berkaitan dengan kualitas suaranya yang sangat tergantung pada kondisi stabilitas udara dan terdengar hanya selintas (tidak bisa diulang atau didokumentasikan) dan cepat sehingga isinya sulit diingat secara lengkap. Tidak bisa mengirim informasi/berita secara lengkap atau mendetail.

Studi akademik radio berada dalam berbagai ranah/arus struktural industri dan kultural (*cultural studies*), seperti teks, genre, SDM, dan institusi. Sebagai institusi yang berkembang dinamis, begitu banyak harapan masyarakat terhadap radio terutama agar materi siarannya sesuai dengan dinamika pendengar yang semakin kritis dan dinamika kehidupan yang juga semakin kompleks. Radio tidak lagi sekedar menghibur dan menjauhkan pendengar dari realitas yang harus mereka pecahkan secepatnya tetapi siaran radio harus menyatu dengan situasi aktual masyarakat di sekitar radio berada. Dalam konteks ini, siaran radio yang berupa informasi menjadi modal utama mencapai peran yang demikian ini.

Siaran radio di Indonesia diatur oleh Undang Undang Nomor 32/2002 tentang Penyiaran yang antara lain membagi sistem siaran menjadi radio lokal dan radio jaringan. Radio lokal adalah radio yang hanya beroperasi di satu wilayah dan dimiliki oleh individu yang tidak memiliki radio lain di dalam jaringan bisnisnya. Sedangkan radio jaringan memiliki empat pengertian, yaitu: a). Radio yang berjaringan dalam sistem telekomunikasi dan berafiliasi kepemilikan kepada pusatnya, seperti ABC (Australia) dan Radio Republik Indonesia; b). Radio berbentuk “*rap network*”, yang hanya berjaringan dalam pemasaran program; c). Radio jaringan sindikasi program yang dikembangkan secara bersama atau oleh salah satu pihak; dan d). Radio yang jaringan dalam semua aspek di atas. Radio jaringan berkembang oleh

tuntutan ekonomi, yaitu efisiensi produksi dan distribusi program (Masduki, 2003).

Studi-studi radio siaran pasca 1998 di Indonesia mencatat perkembangan menarik. Terjadinya transformasi institusi yang diikuti pertumbuhan radio berjenis baru, yaitu: radio komunitas dan radio publik. Kedua kategori radio ini sangat erat dengan konsep edukasi. Peran dan fungsi radio publik dan komunitas sebagai media edukasi yang mendapat legitimasi sama dengan posisi dan peran radio lain yang sudah beroperasi sebelumnya, yaitu radio swasta.

Meskipun secara kuantitas, pertumbuhan radio hanya sekitar 30 persen dalam kurun 1999-2009, tetapi secara substansi telah terjadi diversifikasi jenis (*diversity of form*), yang bertumpu pada prinsip demokratisasi, aksesibilitas kepemilikan, dekonsentrasi, dan partisipasi. Radio edukasi lahir berbasis konsep siaran publik dan komunitas. Radio edukasi menjadi model dan strategi pergerakan institusi radio siaran, ke arah penguatan dan pemberdayaan masyarakat, sejalan dengan demokratisasi penyiaran itu sendiri. Berbagai studi tentang edukasi melalui siaran radio setidaknya-tidaknya meliputi variabel. Pertama, bagaimana radio dikonotasikan kepada jenis kelamin tertentu, seperti misalnya: radio untuk siapa dan dikelola oleh siapa? Kedua, radio sebagai teks edukasi sosial yang dieksplor ke ruang publik di satu sisi dan profil khalayak pendengar di sisi lain, bagaimana korelasi dan implikasi keduanya? Ketiga, studi manajerial untuk melihat posisi perempuan yang bekerja di radio, bagaimana kontribusi mereka? Keempat, bagaimana potret kajian akademik radio pada level teoritis dan vokasional? Bagaimana potret jaringan siaran berbasis pemberdayaan masyarakat melalui radio?

Dari konteks segmentasi, radio siaran memiliki hubungan khusus di mata publik Indonesia, terutama kaum marginal, yaitu anak-anak perempuan di lapis bawah (*grass roots*). Uniknyanya, perempuan dan anak-anak adalah potensial pendengar paling besar untuk radio siaran, terutama di kalangan menengah ke bawah. Radio sebagai teman bekerja, berkiprah di kancah domestik. Radio siaran mencairkan batas-batas isolasi anak muda dan perempuan dari ranah publik melalui siaran berita dan hiburan. Sejarah radio

siaran terutama di Indonesia, selama lebih dari tiga perempat abad mencerminkan dinamika yang monoton, memperkuat stigma global media ini sebagai alat, *tool*, bukan media pluralisme dan advokasi nilai-nilai ke-Indonesiaan.

Radio adalah salah satu dari lima jenis media massa selain televisi, koran, majalah, dan internet. Radio sebagai media elektronik muncul pada tahun 1920-an di Amerika Serikat. Penyiaran informasi dan berita melalui media radio ini hampir menjadi *trend* bersamaan dengan kemunculan radio itu sendiri. Siaran pemilihan umum presiden AS tahun 1920 dicatat sebagai siaran berita radio pertama. Radio dikatakan sebagai anak pertama dunia penyiaran (*radio is the birth of broadcasting*).

Sejarah media penyiaran diawali oleh penemuan teknologi radio. Secara historis, tahun 1895 seorang ahli mesin Italia, Goglermo Marconi, memaparkan temuan teknologi komunikasi telegraf yang sekitar 20 tahun kemudian berkembang menjadi teknologi siaran radio. Pada periode tahun 1919-1921, dimulailah eksperimen siaran radio untuk publik di Eropa (Masduki, 2003). Sampai dengan tahun 2013, radio siaran telah berumur hampir 120 tahun dan turut mendokumentasi sekaligus memengaruhi berbagai pergeseran ideologi politik, ekonomi dan perubahan global di masyarakat. Selama itu, radio mengalami 3 proses regenerasi. Generasi pertama, yaitu antara tahun 1920-1950-an, ditandai dengan pendirian Radio BBC di Inggris sebagai radio publik pertama di dunia. Generasi kedua, yaitu antara tahun 1960-1980-an, yang ditandai dengan maraknya radio komersial dan radio komunitas di berbagai negara. Generasi ketiga adalah antara tahun 1990 sampai dengan sekarang ditandai hadirnya radio digital (*digital audio broadcasting*), radio jaringan, dan radio berbasis internet.

Radio merupakan media penyampaian data berkonteks pada komunikasi interaktif. Komunikasi interaktif merupakan komunikasi penyampaian pesan yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima pesan melalui suatu media komunikasi yang dua arah. Pada teknologi radio, pengirim pesan merupakan seorang penyiar yang menyiarkan pesan. Sedangkan penerima pesannya disebut pendengar.

Manfaat radio bagi kehidupan masyarakat antara lain adalah untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan cepat. Misalnya seorang pengendara mobil mendengarkan radio dengan siaran informasi lalu lintas. Ini kebutuhan untuk mendapatkan berita terbaru sehingga dapat terhindar dari kemacetan lalu lintas. Selain itu, radio juga berguna untuk mendapatkan hiburan. Ketika seseorang merasa kesepian, maka rasa kesepiannya dapat diatasi dengan mendengarkan radio melalui siaran yang memutar lagu-lagu hits atau siaran acara yang sangat komunikatif. Jika dibandingkan dengan situasi terkini 2013, maka tampaklah telah terjadi pergeseran signifikan, di mana pada masa lalu, penggunaan radio lebih cenderung pada pencarian informasi. Namun dewasa ini, masyarakat pada umumnya lebih cenderung memanfaatkan siaran radio untuk media informasi dan hiburan.

Radio dalam ensiklopedi Indonesia diterjemahkan sebagai media penyampaian informasi dengan pemanfaatan gelombang elektromagnetik bebas yang memiliki frekuensi kurang dari 300 GHz (panjang gelombang lebih besar dari 1 mm). Sedangkan istilah "radio siaran" atau "siaran radio" berasal dari kata "*radio broadcast*" (Inggris) atau "*radio omroep*" (Belanda) yang berarti penyampaian informasi kepada khalayak berupa suara yang berjalan satu arah dengan memanfaatkan gelombang radio sebagai media.

Undang-Undang Penyiaran Nomor 32/2002 mengatur bahwa radio siaran sebagai kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancar dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya. Dengan sarana yang demikian ini disertai dengan penggunaan perangkat penerima siaran, maka siaran radio dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat. Melalui siaran radio, berbagai informasi dapat disebarluaskan dalam waktu yang relatif cepat, bahkan sampai ke daerah yang dikategorikan sebagai *blank spots*. Selain di daerah perkotaan, radio di Indonesia melayani lebih dari 70% penduduk perdesaan.

Jika diperhatikan karakteristik dan kekuatan radio, maka dinilai sangat tepat bagi institusi pemerintah/publik memanfaatkan media ini untuk kepentingan pendidikan. Melalui radio, pembelajaran akan lebih menyenangkan. Anak-anak akan dapat menikmati cerita atau dongeng yang penyajiannya hanya mengandalkan "suara" yang mengkondisikan untuk mampu membangkitkan daya imajinasi mereka sendiri. Sampai dengan tahun 2013, radio masih dipandang oleh para pemilik opini sebagai saluran yang mempunyai pendengar efektif (Panuju, 2005). Baik guru yang menyampaikan materi pembelajaran maupun siswa sebagai pendengar dapat saling bertukar pendapat tentang materi pelajaran yang disampaikan. Radio juga menjulang a dalam berbagai ranah/arai Tekkomdik Dinas pendidikan Provinsi Acehjung tinggi perbedaan karakteristik pendengarnya. Tidak selamanya siaran melalui media radio terkesan formal. Melalui metode bercerita/berkisah tentu akan menjadi daya tarik tersendiri. Pendengar senang mendengarkannya, pesan yang akan diudarkan pun tersampaikan dengan baik.

Adanya media radio pendidikan merupakan perkembangan baru yang memberi nuansa positif dalam penyebarluasan informasi pendidikan. Meningkatnya pemahaman masyarakat tentang program pendidikan akan meningkatkan kemauan masyarakat untuk terlibat dalam menyukseskan program-program pendidikan yang dicanangkan pemerintah. Secara sederhana, program siaran pendidikan yang disajikan melalui media radio akan memberi pembelajaran kepada masyarakat pendengar yang pada akhirnya diharapkan akan lebih meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka.

Pengaruh radio terhadap kehidupan sosial telah banyak diteliti dan salah satu di antaranya adalah pengaruh konsumerisme. Pengertian tentang pengaruh konsumerisme adalah suatu keadaan di mana pendengar terpengaruh oleh program yang didengarnya terutama yang berupa iklan komersial. Keadaan yang demikian ini dapat terjadi karena dua faktor, yaitu: Pertama, stasiun radio mencoba menyiarkan program menarik dan edukatif untuk ditempatkan pada waktu terbanyak (*prime time*) kebiasaan mendengar setiap hari. Kedua, stasiun

radio mengkombinasi model siaran *on air* maupun *off air*. Strategi penyiaran pada jam utama dan integrasi *on-air off-air* terbukti efektif membangun pesan yang disampaikan kepada publik, baik komersial maupun pesan sosial.

Sebagai media pembelajaran, radio siaran yang misi utamanya adalah di bidang pendidikan tentunya tidak dapat menyusun sendiri program siarannya. Pengelola program siaran haruslah benar-benar memahami apa yang dibutuhkan oleh para pendengarnya. Pada dasarnya, program siaran dirancang dan ditujukan bukanlah untuk kepentingan penyiar atau pengelola program melainkan untuk kebutuhan para pendengar. Mengetahui secara persis apa yang menjadi kebutuhan pendengar merupakan suatu hal yang sangat penting, tidak sekedar menghadirkan acara dengan materi atau kemasan baru tetapi isinya tetap berbahan baku lama.

Pengelolaan program siaran membutuhkan pendapat dari khalayak pendengar. Persaingan di antara pengelola stasiun radio pada dasarnya adalah persaingan merebut perhatian pendengar. Untuk dapat merebut perhatian pendengar, pengelola stasiun radio termasuk radio edukasi harus memahami siapa khalayak pendengarnya, dan apa yang menjadi kebutuhan mereka. Di era persaingan dewasa ini, setiap program di radio harus memiliki strategi yang jelas dan memberikan dampak yang signifikan apabila berharap untuk dapat merebut perhatian publik.

Kisah Tokoh dan Transformasi Nasionalisme

Sesuai dengan judul acara “Kisah Tokoh” yang disiarkan melalui Stasiun Radio Edukasi, maka dapatlah dikatakan bahwa acara ini menggunakan pendekatan kisah, yaitu bercerita sebagai bentuk ungkapan dalam penyajian siarannya. Bentuk bercerita di radio sangat populer pada tahun 1990-an saat acara sandiwara radio mendominasi konten siaran. Terdapat dua elemen dalam program acara “Kisah Tokoh”. Pertama, kisah (*story*) sebagai suatu cara/pendekatan menyajikan kronologis peristiwa, pemikiran dan perjalanan hidup seseorang berdasarkan waktu, lokasi dan profil yang bersangkutan, baik di tingkat lokal, nasional maupun internasional. Kedua, tokoh sebagai substansi konten

yang ingin diungkap.

Terminologi tokoh kerap kali diidentikkan dengan popularitas dan kompetensi seseorang terhadap sebuah gagasan, tindakan dan peristiwa penting yang berlangsung di masa lalu. Anggapan yang mengatakan bahwa seorang tokoh harus populer di mata publik adalah mitologi yang dikembangkan sendiri oleh media. Keadaan yang demikian ini penting untuk dicermati. Popularitas semestinya merupakan konsekuensi semata dari karya penting yang telah diperlihatkan oleh figur yang bersangkutan di masyarakat. Akibat pemusatan media massa di Jakarta selama 30 tahun lebih, maka masih sangat jarang diketahui keberadaan karya dan kisah tokoh dari luar Jawa.

Program Kisah Tokoh (KT) yang disiarkan melalui Stasiun Radio Edukasi secara kemasan tergolong dalam kategori format *feature*. *Feature* disebut pula Berita Kisah, karena penyajian yang mirip bercerita dari awal sebuah peristiwa, pergulatan pengalaman hidup pelaku atau pendapat nara sumber yang menyertai di dalamnya hingga mencapai puncak. Durasi siarannya berkisar antara 3 hingga 30 menit. Komponen isi sebuah *feature* adalah: a). Teks berisi uraian peristiwa dan data, b). Insert pernyataan pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah peristiwa seperti pelaku, aparat hingga pengamat atau ahli, c). Berbagai suara asli dari obyek peristiwa, d). Musik yang dipergunakan sebagai ilustrasi di awal, tengah dan akhir kemasan *feature*.

Dari segi isi, ada tiga bentuk *feature*: a). analisis, yaitu *feature* yang menguraikan problem aktual warga, misalnya sulitnya membuat KTP baru setelah hilang ditelan bencana, diawali pernyataan warga yang sulit mencari KTP, kemudian tanggapan kelurahan. b). profil, yaitu *feature* yang menguraikan identitas, kiprah dan pandangan seorang tokoh agar bisa ditiru orang lain, misalnya profil sukarelawan Aceh. c). kemanusiaan, yaitu *feature* yang menguraikan fenomena sosial masyarakat pinggiran, seperti anak jalanan, atau fenomena budaya lokal seperti sunatan massal atau sholawatan (Sahana, 2010).

Program Kisah Tokoh diproduksi dengan durasi 30 menit, dibagi ke dalam tiga hingga empat segmen, mengikuti logika siaran radio yang

membutuhkan jeda waktu untuk tayangan selingan, iklan layanan atau jeda bebas bagi pendengar. Setiap segmen memiliki fokus uraian yang berbeda, menggunakan model kombinasi filmis: pengenalan situasi dan aktivitas rutin keseharian sebagai pembuka, kupasan isu atau peristiwa terpenting sebagai bagian utama, dan uraian mutiara edukatif dari segmen kehidupan tertentu sebagai klimaks.

Melalui pola penyajian seperti tersebut di atas, maka proses transformasi nilai menjadi mudah, enak disimak dan diharapkan para pendengar tidak mengalami kebosanan mengikuti siaran dari awal hingga akhir. Acara Kisah Tokoh memiliki urgensi yang tinggi bagi generasi muda di seluruh Indonesia. Program Kisah Tokoh ini sengaja dirancang untuk menanamkan semangat (motivasi) menghargai orang lain dan meneladani kesuksesannya, memberikan pencerahan dan menanamkan kesadaran akan nilai-nilai luhur bangsa sendiri dan semangat juang orang-orang sukses.

Untuk itu Kisah Tokoh berpotensi menjadi acara yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik karena adanya kebutuhan (*need*) yang tinggi terhadap konten siaran sejarah berformat auditif yang diharapkan dapat menginspirasi dan mengembangkan sikap nasionalisme seperti yang diteladankan tokoh-tokoh bangsa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Nasionalisme adalah sumber kehidupan bangsa Indonesia yang berisi kekuatan batin dalam merebut, menegakkan kedaulatan rakyat, mengisi, dan mempertahankannya. Sebagai nilai-nilai sosial, nasionalisme dapat diwujudkan melalui cinta tanah air dan mendahulukan kepentingan tanah air, jiwa solidaritas dan kesetiakawanan publik, toleransi/tenggang rasa antaragama, antarsuku/golongan, jiwa ikhlas, tanpa pamrih dan bertanggung jawab

dan jiwa ksatria. Transformasi nilai-nilai sosial nasionalisme sangat urgen di tengah krisis nasionalisme di lingkungan generasi muda, terutama dengan menggunakan pendekatan media komunikasi populer, termasuk radio siaran. Radio siaran memiliki sejarah panjang sebagai media edukasi dalam proses transformasi nilai-nilai sosial termasuk nilai dan semangat nasionalisme, sejak zaman kolonial hingga orde reformasi karena keunggulannya sebagai media audio yang sangat berakar di kalangan masyarakat lapisan bawah.

Program Kisah Tokoh yang disiarkan melalui radio edukasi dan radio-radio mitranya di wilayah nusantara merupakan wahana pembelajaran terkait nasionalisme karena memiliki pendekatan produksi yang fokus kepada kisah para tokoh panutan, yang dikemas dalam format *feature* sehingga mudah dicerna pendengar. Kisah Tokoh ini sengaja dirancang untuk menanamkan semangat (motivasi) menghargai orang lain dan meneladani kesuksesannya, memberikan pencerahan dan menanamkan kesadaran akan nilai-nilai luhur bangsa sendiri serta semangat juang orang-orang sukses. Dengan adanya siaran pendidikan program Kisah Tokoh ini diharapkan dapat memberikan kontribusi (pengaruh) yang dapat dapat menginspirasi dan mengembangkan sikap nasionalisme seperti yang diteladankan tokoh-tokoh bangsa.

Saran

Dengan adanya program Kisah Tokoh yang disiarkan melalui Stasiun Radio Edukasi, para orang tua dapat mengajak putra-putrinya untuk mendengarkan siaran Kisah Tokoh melalui frekuensi AM 2,51 KHz atau streaming di <http://www.radioedukasi.com>. Bagi pendengar yang tinggal di luar wilayah Yogyakarta dapat mendengarkan program Kisah Tokoh melalui beberapa radio mitra yang bekerjasama.

Pustaka Acuan

Anderson, Benedict. 2003. *Imagined Communities*. Philippines:Anvil Publishing.
Ebenstein, William.1990. *Isme Isme Dewasa Ini, Edisi 9*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Hamengku Buwono X, Sri Sultan. 1999. *Bercermin di Kalbu Rakyat*. Yogyakarta: Kanisius.
- McQuail, Denis. 1994. *Mass Communication Theory, An Introduction, Third Edition*. London: Sage Publication.
- Masduki. 2001. *Jurnalistik Radio*. Yogyakarta: Penerbit LKiS.
- Masduki. 2003. *Radio Siaran dan Demokratisasi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Masduki. 2010. *Radio Siaran, Teknologi dan Laki-Laki*. Jakarta: Penerbit Jurnal Perempuan,
- Undang-Undang RI No. 32/2002 tentang Penyiaran
- Panuju, Redi. 2005. *Nalar Jurnalistik: Dasarnya Dasar Jurnalistik*. Yogyakarta: Bayumedia Publising.
- Sahana, Kecuk. 2010. *Produksi Program Radio, Komunikasi*. Yogyakarta: UII Press.

STRATEGI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH

IMPLEMENTATION STRATEGY OF ANTI-CORRUPTION EDUCATION IN SCHOOLS

Herry Widyastono

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud

Jl. Jenderal Sudirman Senayan Jakarta

(herrywidyastono@yahoo.com)

diterima: 09 April 2013; dikembalikan untuk direvisi: 23 April 2013; disetujui: 02 Mei 2013

Abstrak: *Korupsi, terjadi di berbagai negara termasuk Indonesia, dan telah merasuk di berbagai sendi kehidupan. Upaya pemberantasan korupsi mulanya dilakukan dengan lebih mengandalkan jalur hukum, belakangan ini juga dilakukan melalui jalur pendidikan untuk melahirkan generasi bersih korupsi. Tujuan kajian ini adalah: (1) memberikan gambaran strategi implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa kini (masa penerapan Kurikulum 2006), dan (2) pada masa yang akan datang (masa penerapan Kurikulum 2013). Hasil kajian menyimpulkan bahwa strategi implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa penerapan Kurikulum 2006 dilakukan melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel; (2) penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang relevan, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006; dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan strategi implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa penerapan Kurikulum 2013 dapat dilakukan melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel, (2) implementasi Kurikulum 2013 secara efektif, karena nilai-nilai antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2013, dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.*

Kata kunci: *pendidikan antikorupsi, Kurikulum 2006, Kurikulum 2013.*

Abstract: *Corruption occurs in many countries, including in Indonesia, and it has penetrated into the various aspects of life. Efforts to combat corruption initially were performed with greater reliance on legal means, but recently they were also done through education to bring about the corruption-free generation. The purpose of this study was: (1) to provide an overview of the implementation of anti-corruption education strategies in schools in the present (era of Curriculum 2006 implementation), and (2) to provide an overview of the implementation of anti-corruption education strategies in schools in the future (era Curriculum 2013 implementation). Results of the study concluded that the implementation of anti-corruption education strategies in schools during the implementation of Curriculum 2006 was conducted through: (1) the implementation of transparent, professional, and accountable school-based management, (2) the application of learning strategies by integrating anti-corruption values into learning of (a) a relevant subject, (b) local content, and (c) self capacity building, since the anti-corruption values were not explicitly accommodated in Curriculum 2006, and (3) to identify the participation community in the utilization of information and communication technology. While the implementation of anti-corruption education strategies in schools during the implementation of Curriculum 2013 can be done through: (1) the implementation of transparent, professional, and accountable school-based management, (2) the effective implementation of Curriculum 2013, because the anti-corruption values are accommodated explicitly in curriculum 2013, and (3) participation in the utilization of information and communication technology.*

Keywords: *anti-corruption education, Curriculum 2006, Curriculum 2013.*

Pendahuluan

Berbicara tentang korupsi, Indonesia merupakan salah satu negara yang selalu mendapatkan perhatian para pakar dari berbagai negara. Kondisi ini ambigu, di satu sisi Indonesia dipandang mempunyai posisi penting di dunia, baik dari sisi ekonomi maupun politik, di sisi lain Indonesia juga dipandang sebagai salah satu negara korup dan dianggap sebagai laboratorium ideal bagi para pakar dan pegiat antikorupsi.

Korupsi telah merasuk dalam berbagai sendi kehidupan. Menteri, ketua umum/presiden partai politik, gubernur, walikota, bupati, kepala dinas, anggota DPR, anggota DPRD, hakim, jaksa, pengacara, pengusaha, dosen, bahkan beberapa orang di antaranya adalah profesor, dan profesi lainnya, ada yang pernah terlibat kasus korupsi, serta ada di antaranya yang sudah divonis sebagai koruptor. Ibaratnya, semua lapisan masyarakat, termasuk oknum dari lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif ada yang pernah terlibat kasus korupsi.

Indonesia oleh berbagai kalangan pada tahun 1995 sampai 2008 dianggap negara yang paling korup di antara 10 negara tetangga. *Corruption Perception Index* (CPI) yang dikeluarkan oleh *Transparency International* (TI) merupakan indeks tentang korupsi yang paling populer dan paling sering digunakan sebagai referensi dalam berbagai diskusi tentang korupsi. CPI memeringkat dan mengukur persepsi tentang tingkat korupsi yang melibatkan pejabat publik dan politisi. Skor CPI berupa skala antara nol (0) untuk negara yang sangat korup hingga sepuluh (10) untuk negara yang sangat bersih. Sepanjang sejarah CPI, skor terendah pernah dicapai oleh Bangladesh pada tahun 2001 yakni 0,4; sedangkan skor tertinggi 10 pernah dicapai oleh Finlandia pada tahun 2000 serta Denmark pada tahun 1998 dan tahun 1999. Skor tingkat korupsi Indonesia di antara 10 negara tetangga versi TI seperti pada Tabel 1 (Wijayanto, 2009a).

Tabel 1. Skor Tingkat Korupsi Indonesia di antara 10 Negara Tetangga

Negara/Tahun	1995	1997	1999	2001	2003	2005	2007	2008
Singapura	9.3	9.1	9.3	9.4	9.2	9.4	9.3	9.2
Australia	8.8	8.7	8.6	8.8	8.7	8.8	8.6	8.7
Jepang	6.7	6.0	7.1	7.3	7.3	7.3	7.5	7.3
Malaysia	5.3	5.1	4.9	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1
Korea Selatan	4.3	3.8	4.5	5.0	5.6	5.0	5.1	5.6
Thailand	2.8	3.2	3.2	3.8	3.5	3.8	3.3	3.5
India	2.8	2.9	2.7	2.9	3.4	2.9	3.5	3.4
Filipina	2.8	3.6	2.6	2.5	2.3	2.5	2.5	2.3
China	2.2	3.4	3.5	3.2	3.6	3.2	3.5	3.6
Indonesia	1.9	1.7	1.9	2.2	2.6	2.2	2.3	2.6

Sedangkan versi *Political and Economic Risk Consultancy* (PERC), Indonesia negara terkorup di antara 14 negara di Asia. Skor PERC berupa skala antara nol (0) untuk negara yang sangat bersih hingga sepuluh (10) untuk negara yang sangat korup. Skor tingkat korupsi Indonesia di antara 14 negara di Asia pada tahun 2009 seperti pada Tabel 2 (Wijayanto, 2009a).

Tabel 2. Skor Tingkat Korupsi Indonesia di antara 14 Negara di Asia

No	Negara	Skor	No	Negara	Skor
1	Indonesia	8.32	9	China	6.16
2	Thailand	7.63	10	Makau	5.84
3	Kamboja	7.25	11	Korea Selatan	4.64
4	India	7.21	12	Jepang	3.99
5	Vietnam	7.11	13	Amerika Serikat	2.89
6	Filipina	7.00	14	Australia	2.4
7	Malaysia	6.70	15	Hongkong	1.89
8	Taiwan	6.47	16	Singapura	1.07

Hampir seluruh survei menempatkan Indonesia sebagai negara dengan tingkat korupsi yang sangat tinggi. Skor tingkat korupsi Indonesia pada tahun 2008 dan 2009 versi *Global Integrity Index* (GI Index), *Corruption Perception Index* (CPI), *Political Economic Risk Consultancy* (PERC), *Global Corruption Barometer* (GCB), *Worldwide Governance Indicator* (WGI), seperti pada Tabel 3 (Wijayanto, 2009a).

Tabel 3. Skor Tingkat Korupsi Indonesia

Indeks	Skor	Sangat Korup	Sangat Bersih	Skor dalam Skala 0-100%
GI Index (2008)	69.00	0	100	69.0%
CPI (2008)	2.60	0	10	26.0%
PERC (2009)	8.32	10	0	16.8%
GCB (2009)	3.70	5	0	26.0%
WGI (2008)	0.64	-2.5	2.5	37.2%

Berkenaan dengan data-data di atas, apakah tingkat korupsi di Indonesia semenjak era reformasi justru semakin memburuk? Belum tentu!, karena semasa era Orde Baru, korupsi adalah wilayah yang amat ditabukan untuk diliput pers, terlebih untuk kasus-kasus yang melibatkan pejabat tinggi. Media yang memberitakan, akan langsung diberangus. Seperti kasus yang menimpa majalah Tempo. Gara-gara menurunkan laporan utama tentang berbagai dugaan korupsi di balik pembelian kapal perang eks Jerman Timur, surat izin usaha penerbitan pers (SIUPP) majalah Tempo dicabut Menteri Penerangan Harmoko pada 21 Juni 1994. Alasannya tidak jelas, hanya disebutkan telah membahayakan stabilitas nasional dan menyimpang dari semangat Pers Pancasila. Buntutnya, majalah Tempo mati suri selama empat tahun lebih dan baru terbit kembali pada awal Oktober 1998 setelah era reformasi tiba (Steele, 2005). Reformasi memang mengubah segalanya. Kebebasan berpendapat mendapatkan ruang, lembaga swadaya masyarakat (LSM), dan berbagai kelompok masyarakat sipil tumbuh dengan subur. Pers Indonesia menghirup udara bebas. Indonesia tumbuh menjadi salah satu negara yang memiliki pers paling bebas di kawasan Asia. Sejalan dengan mengemukanya isu korupsi dalam agenda reformasi, korupsi langsung menjadi salah satu topik yang mendominasi liputan media nasional (World Bank, 2003), sampai saat ini.

Dari zaman ke zaman sesungguhnya selalu ada orang korup, tetapi bedanya pada era orde baru tidak ada media massa yang memberitakannya, sedangkan pada era reformasi para koruptor ditangkap, dihabisi, dan diberitakan di berbagai media massa.

Dalam beberapa dekade bisa dikatakan upaya pemberantasan korupsi di berbagai negara dilakukan dengan lebih mengandalkan upaya hukum (*lawyer approach*). Bahkan, sejumlah negara telah menghalalkan hukuman mati bagi pelaku tindak pidana korupsi. Upaya hukum merupakan salah satu pendekatan yang penting, tetapi akan lebih berhasil apabila dikombinasikan dengan berbagai pendekatan lainnya. Dalam beberapa tahun terakhir mulai menguat perhatian banyak pihak terhadap perlunya upaya preventif yang lebih menyentuh masyarakat akar rumput sekaligus melahirkan generasi bersih korupsi, salah satunya melalui jalur pendidikan. Pendidikan, dalam arti luas, pada hakikatnya akan selalu eksis sepanjang kehidupan manusia dan secara simultan memperbaiki kualitas kemanusiaan manusia, melalui perbaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (moral).

Pendidikan antikorupsi mulai dirintis implementasinya di sekolah pada tahun 2010 pada masa penerapan Standar Isi 2006 (selanjutnya di sini diberi istilah masa penerapan Kurikulum 2006). Hal ini diperkuat dengan Instruksi Presiden Nomor 17 Tahun 2011 tentang Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi Tahun 2012, yang mengugaskan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penanggung jawab untuk melakukan aksi berupa pengajaran antikorupsi sebagai sisipan dalam kurikulum karakter bangsa pada pendidikan dasar dan menengah, dengan sasaran berupa pengintegrasian nilai-nilai antikorupsi dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Sekretariat Negara, 2011), karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006 (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Selanjutnya, program pemerintah pada tahun 2013 akan mengimplementasikan Kurikulum 2013 secara bertahap dan terbatas. Bertahap, artinya baru akan diterapkan di kelas I, IV, VII, dan X, sedangkan kelas lainnya masih menggunakan Kurikulum 2006; terbatas, artinya tidak semua kelas I, IV, VII, dan X pada setiap sekolah harus menerapkannya, tetapi hanya terbatas pada sekolah-sekolah tertentu saja (sekolah sasaran), yang disebabkan antara lain

karena keterbatasan anggaran untuk pelatihan guru dan tenaga kependidikan lainnya serta untuk penggandaan bukunya. Berbeda dengan Kurikulum 2006, dalam Kurikulum 2013 nilai-nilai antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), yakni terakomodasi dalam Kompetensi Inti-1 (KI-1) dan Kompetensi Inti-2 (KI-2). KI-1 berisi sikap spiritual, terkait tujuan membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa; KI-2 berisi sikap sosial, terkait tujuan membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggungjawab (Nuh, 2013).

Sehubungan dengan hal-hal di atas, maka perlu dilakukan kajian tentang implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah, yang masalahnya adalah: (1) Bagaimana implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa kini (masa penerapan Kurikulum 2006? dan (2) pada masa yang akan datang (masa penerapan Kurikulum 2013)?

Mengacu pada masalah tersebut maka tujuan kajian ini adalah memberikan gambaran tentang: (1) implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa penerapan Kurikulum 2006, dan (2) pada masa penerapan Kurikulum 2013.

Kajian Literatur dan Pembahasan

Korupsi

Korupsi sering kali berawal dari kebiasaan yang tidak disadari, misalnya penerimaan hadiah oleh pejabat penyelenggara negara/pegawai negeri sipil dalam suatu acara pribadi atau pemberian suatu fasilitas tertentu yang tidak wajar dari rekanan. Hal semacam ini semakin lama akan menjadi kebiasaan, cepat atau lambat akan mempengaruhi pengambilan keputusan oleh pejabat yang bersangkutan. Pada tingkat tertentu, pemberian itu dianggap sah-sah saja, namun perlu disadari bahwa pemberian tersebut biasanya terkait dengan kepentingan pemberi sehubungan dengan jabatan yang dipangku oleh penerima. Pemberian dalam arti luas, yakni meliputi pemberian uang, barang, rabat (diskon), komisi, pinjaman tanpa bunga, tiket perjalanan, fasilitas penginapan, perjalanan wisata, pengobatan cuma-cuma, dan fasilitas lainnya dapat digolongkan sebagai gratifikasi. Setiap

gratifikasi kepada pegawai negeri atau penyelenggara negara dianggap pemberian suap apabila berhubungan dengan jabatannya dan yang berlawanan dengan kewajiban atau tugasnya (Undang-Undang No. 20 Tahun 2001).

Definisi korupsi yang paling banyak diacu, termasuk oleh World Bank dan UNDP adalah *"the abuse of public office for private gain"*. Dalam arti yang lebih luas definisi korupsi adalah penyalahgunaan kekuasaan publik untuk kepentingan pribadi atau privat yang merugikan publik dengan cara-cara bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku (Pope, 1997).

Arti harfiah dari kata korupsi ialah kebusukan, keburukan, kejahatan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia korupsi diartikan perbuatan yang buruk seperti penggelapan uang, penerimaan uang sogok, dan sebagainya" (Poerwadarminta, 1982). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa korupsi yaitu penyalahgunaan kepercayaan yang diberikan orang lain, untuk kepentingan pribadi.

Korupsi dapat terjadi jika tiga hal terpenuhi, yaitu: (1) seseorang memiliki kekuasaan untuk menentukan kebijakan publik dan melakukan administrasi kebijakan tersebut, (2) adanya *economic rents*, yaitu manfaat ekonomi yang ada sebagai akibat kebijakan publik tersebut, dan (3) sistem yang ada membuka peluang terjadinya pelanggaran oleh pejabat publik yang bersangkutan. Apabila satu dari ketiga parameter ini tidak terpenuhi, tindakan yang terjadi tidak bisa dikategorikan sebagai tindakan korupsi (Arvin, 2001). Ahli lain menyatakan, korupsi hanya akan terjadi jika dua hal terjadi secara bersamaan, yaitu: (1) adanya keinginan untuk korupsi (*willingness to corrupt*), merupakan faktor yang sifatnya internal tetapi bisa dipengaruhi oleh hal-hal eksternal, dan (2) kesempatan untuk korupsi (*opportunity to corrupt*), merupakan faktor yang sifatnya eksternal (Wijayanto, 2009b). Korupsi dapat dimulai dari mana saja: suap ditawarkan kepada pejabat, atau sebaliknya pejabat meminta (atau bahkan dengan cara memaksa) uang pelicin. Orang menawarkan suap karena ia menginginkan sesuatu yang bukan haknya dan ia

menyuap pejabat bersangkutan supaya pejabat itu mau mengabaikan peraturan, atau karena ia yakin pejabat bersangkutan tidak akan mau memberikan kepadanya apa yang sebenarnya menjadi haknya tanpa imbalan uang.

Terdapat ratusan, bahkan ribuan jenis tindakan yang bisa dikategorikan sebagai korupsi, yang dapat dikelompokkan dalam dua kategori besar, yaitu korupsi besar (*grand corruption*) dan korupsi kecil (*petty corruption*). Tidak ada landasan teori yang pasti sebagai dasar penggolongan tersebut, tetapi prinsip yang dapat dijadikan acuan adalah besaran dana, modus operandi, serta level pejabat publik yang terlibat di dalamnya (Wijayanto, 2009b).

Korupsi besar adalah korupsi yang dilakukan oleh pejabat publik tingkat tinggi menyangkut kebijakan publik dan keputusan besar di berbagai bidang, termasuk bidang ekonomi. Korupsi besar disebut juga *corruption by greed* atau korupsi akibat keserakahan karena para pelaku umumnya sudah berkecukupan secara materiil. Korupsi ini menyebabkan kerugian negara yang sangat besar secara finansial maupun nonfinansial. Modus operandi yang umum terjadi adalah kolusi antara kekuatan ekonomi, kekuatan politik, dan para pengambil kebijakan publik. Melalui pengaruh yang dimiliki, kelompok kepentingan tertentu mempengaruhi pengambil kebijakan guna mengeluarkan kebijakan yang menguntungkan kelompoknya. Apabila pengaruh kelompok tersebut begitu besar dan seolah dapat mengontrol proses perumusan kebijakan publik, fenomena ini sering disebut dengan *state capture* atau *elit capture*. *State capture* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, di antaranya yaitu: (1) suap kepada anggota DPR untuk mempengaruhi peraturan perundang-undangan, (2) suap kepada pejabat negara untuk mempengaruhi kebijakan publik, (3) suap kepada lembaga peradilan untuk mempengaruhi keputusan terkait dengan kasus-kasus besar, (4) suap kepada pejabat bank sentral untuk mempengaruhi kebijakan moneter, dan (5) sumbangan kampanye ilegal untuk partai politik (World Bank, 2002a).

Korupsi kecil sering disebut *survival corruption* atau *corruption by need*, adalah korupsi yang dilakukan oleh pegawai pemerintah guna mendukung

kebutuhan hidup sehari-hari, akibat pendapatan yang tidak memadai (Pope, 1997).

Korupsi dengan alasan apapun merupakan tindakan yang tidak bisa dibenarkan. Pemberantasan korupsi kecil sama strategisnya dengan pemberantasan korupsi besar, mengingat: (1) kendati nilai kerugian setiap kejadian relatif kecil, tetapi dikarenakan jumlah kejadian yang masif, total kerugian yang diderita oleh negara dan masyarakat akibat korupsi ini sangat besar; (2) korupsi kecil menyangkut sisi kehidupan sehari-hari masyarakat, apabila tidak segera ditanggulangi maka masyarakat akan menganggap korupsi sebagai bagian dari keseharian mereka, yang akan menciptakan masyarakat yang permisif dan toleran terhadap korupsi. Apabila ini terjadi, upaya untuk melibatkan masyarakat secara aktif dalam memberantas korupsi akan semakin sulit dilaksanakan; (3) korupsi kecil menyemai korupsi besar. Pejabat tingkat bawah yang terlibat korupsi, bila tidak tertangkap, dengan berjalannya waktu dapat menjadi pejabat lebih tinggi dengan diskresi kekuasaan yang besar. Ada kecenderungan seseorang akan mengulangi kejahatan yang pernah dilakukannya bahkan melipatgandakan ukuran kejahatannya sepanjang ada kesempatan sehingga meningkatkan potensi terjadinya korupsi besar (Wijayanto, 2009b).

Setiap komponen bangsa hendaknya dilibatkan dalam perang bersama melawan korupsi. Mereka yang berada di area bisnis dapat dimulai dengan memperbaiki cara berbisnis, para pendidik menerapkan *governance* yang baik di sekolah dan mengajarkan perilaku antikorupsi kepada peserta didik, para peneliti mencoba mendalami aspek apa saja yang bisa dimanfaatkan untuk memberantas korupsi, media memberitakan kasus korupsi secara tepat, guru dan kepala sekolah mengatakan “tidak” kepada orang tua siswa yang ingin menyuapnya, anggota DPR bersikap transparan dan akuntabel terhadap konstituennya, dan masyarakat melaporkan setiap kasus korupsi dan tidak tergerak untuk memberikan suap kepada para pegawai publik.

Terdapat banyak teori tentang pendekatan dalam memberantas korupsi, tetapi paling tidak ada tiga pendekatan yang populer. Pendekatan yang diambil

umumnya merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan yang dilaksanakan secara bersamaan dengan titik berat yang berbeda. Tiga pendekatan tersebut adalah: (1) Pendekatan hukum (*lawyer approach*), pendekatan ini mengedepankan penyusunan peraturan perundang-undangan yang rinci dan jelas yang dilengkapi dengan penegakan hukum yang ketat; (2) Pendekatan pengusaha (*businessman approach*), pendekatan ini menekankan bahwa kejujuran bisa diciptakan dan setiap individu bisa diubah menjadi individu jujur asal disediakan insentif yang sesuai. Dengan memberikan insentif yang memadai bagi individu yang tidak melakukan korupsi diharapkan korupsi dapat ditekan; (3) Pendekatan budaya (*cultural approach*). Pendekatan ini menekankan bahwa budaya berpotensi untuk mempengaruhi sudut pandang masyarakat. Ketika masyarakat menganggap bahwa korupsi sebagai “aib”, mereka akan turut berperan dalam menekan tingkat korupsi. Peran tersebut dapat diwujudkan dalam berbagai tindakan, dari yang paling sederhana misalnya dengan menghindarkan diri dari upaya menyuap guru, kepala sekolah, polisi, atasan, hingga turut membongkar kasus korupsi dengan berperan sebagai *whistleblower*. Pendekatan budaya dapat dilaksanakan melalui pendidikan di sekolah.

Pendidikan Antikorupsi di Sekolah

Gerakan melawan korupsi dapat dilakukan melalui dua pendekatan yang bersifat saling melengkapi: (1) Pendekatan represif, yaitu memproses kasus-kasus korupsi sebagai tindak pidana yang harus diselesaikan secara hukum; tindakan ini dikawal oleh perangkat hukum meliputi pasal-pasal hukum dan aparat penegak hukum. Pendekatan hukum memang belum mampu menuntaskan banyak kasus korupsi, tetapi diharapkan hukuman bagi pelaku korupsi yang setimpal akan mampu menimbulkan *deterren effect* berupa rasa takut, dan efek jera yang dapat mencegah seseorang dari tindakan korupsi, dikarenakan rasa takut akan hukuman fisik (penjara) maupun sanksi sosial (rasa malu); (2) Pendekatan preventif, yang dapat diimplementasikan dalam dua cara: (a) melakukan perbaikan sistem pada sektor publik maupun sektor swasta, dengan mewujudkan *good*

governance yang diharapkan akan mengurangi bahkan menutup peluang terjadinya korupsi. Akan tetapi sistem yang baik tanpa diimbangi dengan kualitas moral para individu yang menjalankan sistem tidak akan menghasilkan output yang menggembirakan. Sehingga muncul upaya (b) yaitu upaya perbaikan moral melalui pendidikan (Sofia dan Haris, 2009).

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) telah merumuskan nilai-nilai luhur untuk membangun karakter antikorupsi. Pemikiran ini dihasilkan atas dasar asumsi bahwa terjadinya tindak pidana korupsi karena tidak konsistennya kita pada nilai-nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, etos kerja yang rendah, konsumtif/ingin selalu bermewah-mewah (*hedonis*), minta dilayani (tidak mandiri), dan mental menerabas. Semua ini akan menimbulkan sikap dan perilaku tidak peduli, tindakan semena-mena, dan berjiwa “pengecut” yang hanya mementingkan jalan pintas. Oleh karena itu, nilai-nilai antikorupsi yang dikembangkan KPK terdiri atas 9 butir seperti pada Tabel 4 (KPK, 2008, dalam Puskurbuk, 2012).

Tabel 4. Nilai-nilai Antikorupsi

Aspek	Nilai-Nilai Antikorupsi	Deskripsi
Nilai-Nilai Inti	Jujur	Selalu berbicara dan berbuat sesuai dengan fakta, tidak melakukan curang, tidak berbohong, tidak mengakui milik orang lain sebagai miliknya, tidak melakukan rekayasa dokumen, harga, dan sebagainya.
	Disiplin	Berkomitmen untuk selalu berperilaku konsisten dan berpegang teguh pada aturan yang ada.
	Tanggung Jawab	Selalu menyelesaikan pekerjaan atau tugas-tugas yang diamanahkan dengan baik
Nilai Etos Kerja	Kerja Keras	Selalu berupaya untuk menuntaskan suatu pekerjaan dengan hasil yang terbaik, menghindari perilaku instan (jalan pintas) yang mengarah pada kecurangan.
	Sederhana	Selalu berpenampilan apa adanya, tidak berlebihan, tidak pamer, dan tidak ria.
	Mandiri	Selalu menuntaskan pekerjaan tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain, tidak menyuruh-menyuruh atau menggunakan kewenangannya untuk menyuruh orang lain untuk sesuatu yang mampu dikerjakan sendiri.

Lanjutan Tabel 4

Nilai-Nilai Inti	Adil	Selalu menghargai perbedaan, tidak pilih kasih.
	Berani	Berani jujur, berani menolak ajakan untuk berbuat curang, berani melaporkan adanya kecurangan, berani mengakui kesalahan, berani bertanggung jawab.
	Peduli	Menjaga diri dan lingkungan agar tetap konsisten dengan aturan yang berlaku, selalu berusaha untuk menjadi teladan dalam menegakkan disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab bersama.

Pendidikan antikorupsi bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar berbudaya integritas (antikorupsi) melalui berbagai kegiatan di sekolah termasuk penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah, kegiatan pembelajaran, dan pembiasaan agar setiap individu memiliki kemampuan untuk menghindar, menolak, melawan, atau mencegah segala bentuk tindakan kecurangan dan tindakan lain yang mengarah pada tindakan korupsi. Secara khusus, pendidikan antikorupsi bertujuan untuk: (1) membangun kehidupan sekolah sebagai bagian dari masyarakat melalui penciptaan lingkungan belajar yang berbudaya integritas (antikorupsi), yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, bekerja keras, sederhana, mandiri, adil, berani, peduli, dan bermartabat (*dignity*); (2) mengembangkan potensi kalbu/nurani peserta didik melalui ranah afektif sebagai manusia yang memiliki kepekaan hati dan selalu menjunjung tinggi nilai-nilai budaya sebagai wujud rasa cinta tanah air, serta didukung oleh wawasan kebangsaan yang kuat; (3) menumbuhkan sikap, perilaku, kebiasaan yang terpuji sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; (4) menanamkan jiwa kepemimpinan yang profesional dan bertanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa; (5) menyelenggarakan manajemen sekolah secara terbuka, transparan, profesional, dan bertanggung jawab (Puskurbuk, 2012).

Sasaran utama dari pendidikan antikorupsi adalah tumbuhnya budaya antikorupsi (budaya integritas) di kalangan semua warga sekolah, sehingga semua warga sekolah tersebut memiliki kesadaran yang tinggi untuk selalu bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, sederhana, mandiri, adil, berani,

dan peduli terhadap penegakan aturan yang berlaku. Sebagai bagian dari pendidikan karakter, pendidikan antikorupsi merupakan bagian dari pembangunan kepribadian dari setiap individu. Upaya tersebut merupakan hasil dari proses pendidikan dalam arti luas. Hasil pendidikan akan berujung pada kompetensi berpikir, kompetensi bersikap, dan kompetensi bertindak. Atau menurut terminologi taksonomi Bloom (1956) hasil pendidikan meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Strategi Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah Pada Masa Kini

Nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006, maka implementasinya dalam pembelajaran perlu menerapkan strategi pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran dapat diartikan setiap kegiatan yang dipilih, yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu (Kozma, 1998). Oleh karena itu, strategi implementasi pendidikan antikorupsi dapat melalui penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri. Hal ini sesuai Instruksi Presiden Nomor 17 Tahun 2011 tentang Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi Tahun 2012, yang menugaskan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penanggung jawab untuk melakukan aksi berupa pengajaran antikorupsi sebagai sisipan dalam kurikulum karakter bangsa pada pendidikan dasar dan menengah, dengan sasaran berupa pengintegrasian nilai-nilai antikorupsi dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Sekretariat Negara, 2011).

Namun demikian, strategi implementasi pendidikan antikorupsi dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran saja tidak cukup, perlu disertai dengan manajemen berbasis sekolah dan partisipasi masyarakat. Dengan demikian, strategi implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah dapat dilakukan melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel; (2) penerapan strategi

pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006; dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, seperti pada Diagram 1.

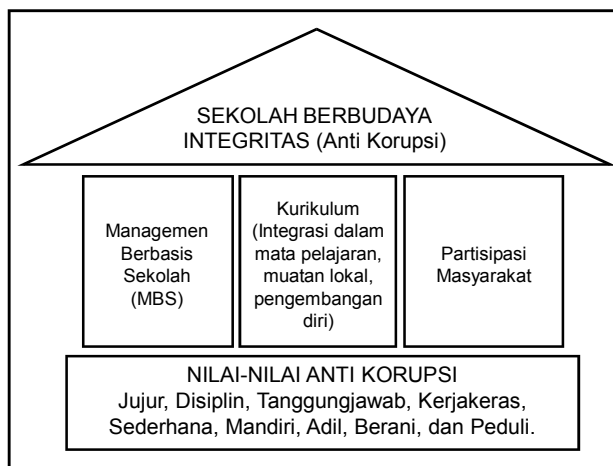


Diagram 1. Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah

Penyelenggaraan Manajemen Berbasis Sekolah

Penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah merupakan implementasi kebijakan pemerintah tentang otonomi daerah dan desentralisasi pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk memberdayakan semua komponen warga sekolah dalam menciptakan penyelenggaraan manajemen yang professional, transparan, akuntabel, dan demokratis dalam rangka memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu. Empat unsur yang terkait dengan manajemen sekolah, yaitu: kepala sekolah, pendidik, peserta didik, dan komite sekolah, termasuk keluarga peserta didik.

Kepala sekolah adalah pendidik (guru) yang ditugaskan untuk menjadi pemimpin sekaligus manajer satuan pendidikan. Dalam konteks ini, kepala sekolah merupakan tokoh utama yang harus memberdayakan semua unsur warga sekolah, yaitu: guru, peserta didik, dan komite sekolah, termasuk orang tua, dan masyarakat sekitar.

Sebagai seorang pemimpin, maka kepala sekolah harus memiliki kemampuan manajerial terutama untuk menyusun program atau mengambil keputusan yang harus diterapkan dalam kelangsungan proses belajar mengajar. Kepala sekolah juga dituntut untuk dapat memberi keteladanan dalam pelaksanaan tugas, menyusun administrasi dan program sekolah, menentukan anggaran belanja sekolah, pembagian pelaksanaan tugas, menguasai dan mampu mengambil kebijaksanaan serta keputusan yang bersifat memperlancar dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Guru yang bertugas di sekolah harus memenuhi standar kompetensi pendidik secara utuh sehingga mampu membimbing dan memberikan teladan kepada peserta didik, membangun komunikasi secara baik dengan sesama guru, peserta didik, orang tua peserta didik, dan masyarakat. Untuk merealisasikan itu, guru harus mampu bertindak jujur, disiplin, bertanggung jawab, adil, berani, peduli, serta terbebas dari perilaku penjiplakan atau plagiat karya orang lain, memanipulasi jumlah jam mengajar, dan tindakan curang lainnya.

Peserta didik adalah orang yang pertama terkena dampak semua proses yang terjadi dalam dunia pendidikan. Untuk itu, posisi peserta didik harus menjadi subyek dalam proses pembelajaran sehingga semua kegiatan yang dilakukan di sekolah merupakan upaya dalam memberikan layanan terbaik kepada setiap peserta didik. Peserta didik sebagai pelaku pada setiap kegiatan sehingga memberikan ruang kepada mereka untuk mengalami sendiri terhadap seluruh aktivitasnya.

Komponen keempat yang tidak kalah pentingnya dalam menunjang keberhasilan penyelenggaraan manajemen sekolah adalah keluarga dan komite sekolah. Keluarga peserta didik merupakan mitra bagi sekolah dalam upaya membangun iklim pembelajaran dan manajemen yang sehat. Manajemen sekolah yang sehat dapat dilihat dari keharmonisan hubungan antara semua komponen warga sekolah terutama keluarga dan komite sekolah. Keluarga dan komite sekolah harus paham nilai-nilai apa yang ditanamkan dan diberlakukan di sekolah agar tidak terjadi "split" kepribadian anak, misalnya, ketika di sekolah anak

diajari kejujuran, maka keluarga di rumah juga harus mendukung upaya itu. Bila keluarga melakukan yang sebaliknya, maka anak akan mengalami kebingungan dan akan berpengaruh pada perkembangan kepribadiannya.

Strategi Integrasi dalam Kurikulum 2006

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengauran mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi, dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah, sehingga istilahnya adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yakni kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan (Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005).

Penyusunan KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) serta berpedoman pada Panduan Penyusunan KTSP yang disusun oleh BSNP (BSNP, 2006). SKL merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan tertentu. Termasuk dalam SKL adalah SKL Satuan Pendidikan, SKL Kelompok Mata Pelajaran, SKL Mata Pelajaran, sebagaimana ditetapkan dengan Kepmendiknas No. 23 Tahun 2006. SI mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Termasuk dalam SI adalah Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran sebagaimana ditetapkan dengan Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006. Dengan demikian, alur penyusunan KTSP dapat digambarkan seperti Diagram 2 berikut ini.



Diagram 2. Alur Penyusunan KTSP

Strategi implementasi pendidikan antikorupsi dalam KTSP dapat dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006. Strategi implementasi pendidikan antikorupsi dalam KTSP seperti pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Strategi Implementasi Pendidikan Antikorupsi dalam KTSP

1. Integrasi dalam mata pelajaran yang sesuai	Mengembangkan silabus dan RPP pada kompetensi yang sesuai dengan mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi yang akan ditanamkan pada peserta didik, misalnya kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab.
2. Integrasi dalam mata pelajaran dalam muatan lokal	- Ditetapkan oleh sekolah/daerah - Kompetensi dikembangkan oleh sekolah/daerah
3. Integrasi dalam kegiatan pengembangan diri	- Pembiasaan dan Pembudayaan: * Pengkondisian, * Kegiatan rutin, * Kegiatan spontan, * Keteladanan, - Kegiatan Terprogram: * Ekstrakurikuler, a.l.: Pramuka; PMR; UKS; KIR; Olah raga; Seni; OSIS * Bimbingan Konseling, a.l.: Pemberian layanan bagi anak yang mengalami masalah

Integrasi dalam mata pelajaran: Implementasi nilai-nilai antikorupsi dilakukan dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi yang akan ditanamkan pada peserta didik, misalnya kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab ke dalam kompetensi yang sesuai pada mata pelajaran tertentu.

Integrasi dalam Muatan Lokal: Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah. Mata pelajaran muatan lokal dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan atau membudayakan perilaku antikorupsi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggali nilai-nilai budaya atau kearifan lokal yang ada hubungan dengan perilaku antikorupsi, misalnya nilai-nilai tentang kehidupan yang harmonis yang menjunjung tinggi kejujuran, disiplin, kerja keras dan sebagainya.

Integrasi dalam Pengembangan Diri. Penanaman nilai-nilai antikorupsi dapat dilakukan melalui kegiatan pengembangan diri, yaitu melalui pembiasaan dan pembudayaan, serta kegiatan terprogram.

Pembiasaan dan pembudayaan, yang dapat dilakukan melalui: (a) Pengkondisian, Pengkondisian tidak kalah pentingnya dalam hal pendidikan antikorupsi. Pengkondisian dapat dilakukan melalui berbagai cara misalnya menyediakan kotak barang hilang, kantin kejujuran, dan slogan-slogan yang selalu mengingatkan setiap orang untuk selalu jujur, disiplin, bertanggung jawab dan sebagainya. Peserta didik perlu dilibatkan dalam pengkondisian ini sehingga mereka ikut bertanggung jawab sesuai dengan kapasitasnya sebagai peserta didik, misalnya dalam pengawasan untuk penegakan disiplin, kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan sebagainya. (b) Kegiatan rutin. Kegiatan rutin mencakup semua kegiatan yang secara terus-menerus dan terjadual seperti: upacara bendera, senam, ibadah bersama, pemeliharaan kebersihan, dan kesehatan diri. Kegiatan rutin dapat dimanfaatkan untuk terus menanamkan dan membudayakan nilai-nilai antikorupsi kepada semua peserta didik, misalnya pada saat upacara bendera tiap hari Senin atau upacara hari-hari besar nasional lainnya. Mereka berbaris secara rapih dan tertib, antri sebelum masuk ke kelas. Proses ini melatih peserta didik untuk selalu

disiplin, adil, dan konsisten dengan aturan yang berlaku. Untuk lebih mengefektifkan kegiatan ini, dapat dilakukan sebuah gerakan yang melibatkan semua elemen sekolah, misalnya dalam bentuk gerakan disiplin, gerakan bersih, atau lomba kebersihan. (c) Kegiatan spontan. Kegiatan spontan mencakup kegiatan-kegiatan yang tidak terjadwal secara khusus, pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan seperti: memberi salam, membuang sampah pada tempatnya, antri, mengatasi silang pendapat (pertengkaran). Kegiatan spontan juga dapat meningkatkan kepekaan dan kepedulian peserta didik atas penderitaan orang lain. Dengan melatih hal tersebut setiap saat kepada semua peserta didik, diharapkan akan tumbuh sikap empati sehingga mereka tidak mau merugikan orang lain. (d) Keteladanan. Keteladanan mencakup semua perilaku sehari-hari seperti: jujur, terbuka, peduli, disiplin. Keteladanan dapat dikatakan sebagai unsur terpenting dalam penanaman nilai pembentuk sikap antikorupsi. Dengan adanya keteladanan dari para guru dan tenaga kependidikan lainnya, peserta didik akan meniru perilaku tersebut, misalnya guru yang selalu jujur, terbuka, peduli, disiplin, secara konsisten. Dalam hal disiplin misalnya, kehadiran guru yang lebih awal dibanding peserta didik dapat membangun kedisiplinan tanpa disadari. Situasi yang tidak kalah pentingnya adalah keteladanan yang ditunjukkan oleh semua komponen masyarakat terutama yang berada di sekitar kehidupan peserta didik sehari-hari, yaitu orang tua atau tokoh masyarakat. Dukungan dan keteladanan dari masyarakat ikut menentukan keberhasilan pendidikan antikorupsi di sekolah.

Kegiatan Terprogram. Kegiatan pengembangan diri secara terprogram dilaksanakan dengan perencanaan khusus dalam kurun waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik secara individual, kelompok, dan/atau klasikal, melalui: kegiatan ekstra kurikuler dan bimbingan konseling. (a) Kegiatan Ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan kemampuan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh guru dan/atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Pendidikan antikorupsi juga dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan ekstra kurikuler, misalnya pelatihan kepramukaan, dan kegiatan-kegiatan lain yang mengarah pada penumbuhan kesadaran kepada peserta didik agar memelihara dirinya dari tindakan-tindakan curang dan selalu menghargai atau peduli pada keadaan orang lain. Kegiatan lain seperti pertandingan olah raga juga dapat melatih sportivitas peserta didik. Pada jenjang SMA/MA/SMK, peserta didik dapat mulai disiapkan untuk peduli dan responsif dengan fenomena masyarakat melalui pembentukan komunitas pelajar berintegritas. (b) Bimbingan dan Konseling. Pelayanan konseling di sekolah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar, serta perencanaan dan pengembangan karir. Pelayanan konseling memfasilitasi pengembangan peserta didik, secara individual, kelompok, dan/atau klasikal, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, perkembangan, kondisi, serta peluang-peluang yang dimiliki.

Pelayanan ini juga membantu mengatasi kelemahan dan hambatan serta masalah yang dihadapi peserta didik. Melalui bimbingan konseling juga dapat dilakukan penanaman nilai-nilai antikorupsi. Bimbingan dan konseling memiliki dua fungsi utama. Pertama, membantu setiap peserta didik untuk menemukan potensinya sedini mungkin sehingga setiap anak mampu mengembangkan potensi tersebut dengan mudah. Kedua, membantu peserta didik untuk keluar dari berbagai persoalan yang dihadapi. Kedua fungsi utama tersebut melekat pada fungsi dan tugas semua guru. Namun, untuk kasus-kasus tertentu, perlu melibatkan guru khusus bimbingan dan konseling.

Partisipasi Masyarakat

Implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah perlu melibatkan seluruh warga sekolah, orangtua peserta didik, komite sekolah, dan tokoh masyarakat setempat dengan membuat komitmen bersama untuk mendukung pelaksanaan pendidikan antikorupsi, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara terprogram dan kontinyu, misalnya dengan sosialisasi melalui koran, majalah, radio, televisi, dan

media lainnya, yang memberitakan tentang berbagai tindakan yang termasuk korupsi dan bahwa korupsi merupakan tindakan “aib” yang dapat dikenai hukuman pidana. Hal ini penting dilakukan untuk mengingatkan masyarakat, karena banyak yang tidak paham tentang tindakan-tindakan yang dapat digolongkan sebagai tindakan korupsi.

Strategi Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah Pada Masa yang Akan Datang

Seperti diketahui bahwa program pemerintah pada tahun 2013 akan mengimplementasikan Kurikulum 2013 secara bertahap dan terbatas, sebagai pengganti Kurikulum 2006. Karakteristik Kurikulum 2013 berbeda dengan Kurikulum 2006 maupun kurikulum-kurikulum sebelumnya. Perbedaannya antara lain pada Struktur Kurikulum 2006 terdiri atas komponen mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri; sedangkan pada Struktur Kurikulum 2013 hanya ada komponen mata pelajaran saja. Muatan lokal dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran: (1) seni budaya, (2) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, serta (3) prakarya dan kewirausahaan. Sedangkan pengembangan diri diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran, karena setiap mata pelajaran harus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap sosial dan sikap spiritual.

Nilai-nilai antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit dalam dokumen Kurikulum 2013, yaitu pada KI-1 dan KI-2. KI-1 berisi sikap spiritual, terkait tujuan membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa; KI-2 berisi sikap sosial, terkait tujuan membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggungjawab (Nuh, 2013). Selain itu, juga ada KI-3 terkait tujuan membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan yang beradab, dan KI-4 terkait tujuan membentuk peserta didik yang memiliki keterampilan menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Guru harus mengembangkan empat kompetensi inti, mulai dari pengetahuan yang harus dimiliki peserta didik (KI-3). Selanjutnya, berdasar pengetahuan tersebut diharapkan membentuk keterampilan tertentu (KI-4). Kemudian, berdasarkan keterampilan tersebut diharapkan membentuk sikap tertentu terhadap diri

sendiri dan terhadap orang lain (KI-2), serta sikap tertentu terhadap Tuhan Yang Maha Esa (KI-1). Penyusunan Kompetensi Dasar untuk masing-masing

mata pelajaran mengacu empat KI tersebut. KI Sekolah Menengah Atas seperti pada Tabel 6 di bawah ini (Kemdikbud, 2013).

Tabel 6. Kompetensi Inti Sekolah Menengah Atas

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Sehubungan dengan hal-hal di atas, maka implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah pada masa yang akan datang (masa penerapan Kurikulum 2013) dapat dilakukan melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel, (2) implementasi Kurikulum 2013 secara efektif, karena nilai-nilai

antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit dalam dokumen Kurikulum 2013, dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Implementasi pendidikan antikorupsi pada masa penerapan Kurikulum 2006 dilakukan melalui: 1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel; 2) penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006; dan 3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan pada masa penerapan Kurikulum 2013 dapat dilakukan melalui: 1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel; 2) implementasi Kurikulum 2013 secara efektif, karena nilai-nilai antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2013; dan 3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, perbedaan implementasi pendidikan antikorupsi pada masa penerapan Kurikulum 2006 dengan masa penerapan Kurikulum 2013, yaitu kalau pada masa penerapan Kurikulum 2006 di antaranya melalui penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum

2006; sedangkan pada masa masa penerapan Kurikulum 2013 di antaranya dapat dilakukan dengan cara implementasi Kurikulum 2013 secara efektif, karena nilai-nilai antikorupsi sudah terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2013.

Saran

Semua sekolah di Indonesia direkomendasikan agar mengimplementasikan pendidikan antikorupsi. Bagi sekolah/kelas yang masih menggunakan Kurikulum 2006, implementasi pendidikan antikorupsi direkomendasikan dengan cara memberi penguatan (mengoptimalkan) melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel; (2) penerapan strategi pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi ke dalam pembelajaran: (a) mata pelajaran yang sesuai, (b) muatan lokal, dan (c) pengembangan diri, karena nilai-nilai antikorupsi belum terakomodasi secara eksplisit dalam Kurikulum 2006; dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan bagi sekolah/kelas yang sudah menerapkan Kurikulum 2013, implementasi pendidikan antikorupsi direkomendasikan dengan cara memberi penguatan (mengoptimalkan) melalui: (1) penyelenggaraan manajemen berbasis sekolah yang transparan, profesional, dan akuntabel, (2) implementasi Kurikulum 2013 secara efektif, dan (3) partisipasi masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Pustaka Acuan

- Arvin, K. Jain. 2001. Corruption A Review., *Journal of Economics Survei*, Vol 15, No. 1. 2001.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta.
- Bloom, Benyamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longman Inc.
- Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia. 2001. *Undang-Undang No. 20 tahun 2001 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

- Sofia, Asriana Issa, dan Haris Herdiansyah. 2009. *Dapatkah Pendidikan Mencetak Individu-individu Antikorupsi?* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pope, Jeremy. 1997. *The Role of National Integrity System in Fighting Corruption*, World Bank: The Economic Development Institute.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud. 2012. *Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Antikorupsi di Satuan Pendidikan*. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta.
- Kozma, L. 1998. *Instructional Skills Hand Book*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Nuh, Mohammad. Kamis 7 Maret 2013. Kurikulum 2013. *Kompas* hal 6.
- Poerwadarminta, WJS. 1982, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sekretariat Negara, 2011. Instruksi Presiden Nomor 17 Tahun 2011 tentang Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi Tahun 2012. Jakarta.
- Steele, J. 2005. *Wars Within: the Story of Tempo, an Independent Magazine in Soeharto's Indonesia*. Jakarta, Sangapura: Equinox Publishing & Institute of Southeast Asian Studies.
- Wijayanto. 2009a. Mengukur Tingkat Korupsi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wijayanto. 2009b. Memahami Korupsi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- World Bank. 2002. *AntiCorruption in Transition 2-Corruption in Enterprise-Sate Interactions in Europe and Central Asia 1999-2002*.
- World Bank. 2003. *Combating Corruption in Indoensia: Enhancing Accountability for Development*. World Bank-East Asia Proverty Reduction and Economic Management Unit.

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TERPADU DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

DEVELOPMENT OF INTEGRATED LEARNING IN CHARACTER EDUCATION

Herwina Bahar

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl.Kh.Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat
(wina_bahar@yahoo.com)

diterima: 02 Mei 2013; dikembalikan untuk direvisi: 12 Mei 2013; disetujui: 18 Mei 2013

Abstrak: Model pembelajaran menjadi sesuatu yang wajib dilakukan oleh guru, bahkan harus mencari paradigma baru yang bisa membelajarkan peserta didik. Untuk itu, upaya apa saja yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan model pembelajaran untuk membentuk pendidikan karakter, perlu dibahas secara mendalam. Tujuan dari penulisan ini mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran yang berkembang dan mencari suatu model pembelajaran alternative dan strategis dalam membentuk karakter siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa memberdayakan peserta didik adalah model pembelajaran terpadu. Sebagai suatu aplikasi dari strategi pembelajaran berdasarkan kurikulum terpadu yang bertujuan untuk menciptakan atau membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran ini melibatkan siswa mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, dan brain storming dari siswa, sehingga mereka didorong untuk berani bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengalamannya sendiri. Pendidikan karakter bisa terlaksana atau terinternalisasi dalam proses pembelajaran melalui pengajaran yang memberikan pengetahuan dan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sesuai dengan pedoman dan petunjuk yang ditetapkan. Guru mendidik dengan memberi tuntunan, petunjuk dan keteladanan yang dapat diterapkan siswa dalam sikap dan perilaku yang baik (akhlakul karimah). Melalui penerapan pendekatan modeling atau uswatun hasanah dengan menegakkan nilai-nilai akhlak, maka pendidikan karakter (character-based education) dapat terwujud dengan baik.

Kata kunci: Pembelajaran terpadu dan pendidikan karakter

Abstract: Learning model is one of important considerations to take into account by teachers in order to build new paradigm for students. Therefore, any teachers' efforts related to learning model in building characters, need to be discussed deeper. This study was aimed to analyze learning process that has been implementing and to find alternative and strategic learning models in order to build students' characters. One of learning models that can be applied is integrated learning model. As part of integrated curriculum, this model creates a relevant and meaningful learning model for students. The process involves students in planning, exploring and brain storming to study in a group-work based on their own experiences. Character education is taught through knowledge and information based on standard guidance. In this model, teacher acts as an educator, role model, a good leader so that the students will have good attitude and behaviour (akhlakul karimah). By applying this role model approach (uswatun hasanah), character-based education will be well achieved.

Keywords: Integrated learning and character education

Pendahuluan

Dunia pendidikan nasional saat ini masih diwarnai dengan praktik dikotomi, yang ditandai dengan pemisahan jenis dan sector pendidikan umum dan pendidikan agama (Zubaidi, 2011: 325). Hal ini membawa implikasi dalam dimensi keilmuan yang salah satu bentuknya berupa fenomena sakralisasi ilmu-ilmu agama dan ilmu umum, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan tidak intergralistik (terpadu). Sebelum memasuki bangku sekolah, anak terbiasa memandang dan mempelajari segala peristiwa yang terjadi di sekitarnya atau yang dialaminya sebagai suatu kesatuan yang utuh (holistik), mereka tidak melihat semua itu secara parsial (terpisah-pisah). Sayangnya, ketika memasuki situasi belajar secara formal di bangku sekolah dasar, mereka disugahi oleh berbagai ilmu atau mata pelajaran yang terpisah satu sama lain sehingga mereka terkadang mengalami kesulitan untuk memahami fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat dan alam sekitarnya. Penyelenggaraan pendidikan dengan menekankan pada pembelajaran yang memisahkan penyajian antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya akan mengakibatkan permasalahan yang cukup serius terutama bagi siswa usia sekolah dasar.

Pembelajaran yang memisahkan secara tegas penyajian mata pelajaran tersebut hanya akan membuahkan kesulitan bagi setiap anak karena akan memberikan pengalaman belajar yang bersifat *artificial* atau pengalaman belajar yang dibuat-buat. Oleh karena itu, proses pembelajaran terutama untuk kelas-kelas awal, harus memperhatikan karakteristik anak yang akan menghayati pengalaman belajar tersebut sebagai satu kesatuan yang utuh. Pengemasan pembelajaran harus dirancang secara tepat karena akan berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman belajar anak. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual baik di dalam maupun antar matapelajaran, akan memberi peluang bagi terjadinya pembelajaran yang efektif dan lebih bermakna (*meaningful learning*). Oleh karena itu, menurut Noeng Muhadjir, (1987:22) idealnya pendidikan dan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan integralistik, dimana guru bersungguh-

benar menggunakan pendekatan terpadu dalam mendesain materi pembelajaran melalui materi pelajaran yang dipegangnya.

Pembelajaran terpadu, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya secara bermakna. Apabila dikaitkan dengan tingkat perkembangan anak, pembelajaran terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Lif Khoiru Ahmadi dkk., 2011: 45). Pendekatan yang dilakukan menolak *drill-system* sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik. Di sinilah, ia akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain.

Dengan demikian, dibutuhkan sekolah sebagai salah satu lingkungan sosial yang berfungsi memperluas kehidupan interaksi sosial anak. Tempat ia belajar menyesuaikan diri terhadap bermacam-macam situasi, oleh karena itu, sekolah menjadi tempat kedua yang penting dalam pembentukan karakter anak. Ketika *Pendidikan berbasis karakter* disisipkan ke kurikulum dan silabus, setidaknya pendidik/guru memahami pengertian karakter itu sendiri. Apabila guru-guru merasa kegamangan dalam menerapkan materi pelajaran yang disisipi pembentukan karakter peserta didiknya, maka merupakan potret nyata bahwa selama ini pendidikan di Indonesia hanya pandai mencerdaskan otak, namun gagal dalam membentuk siswa yang berkarakter.

Untuk pengembangan pembelajaran di sekolah yang menjadi tanggung jawab guru, maka pembelajaran terpadu (*intergrated learning*), merupakan pembelajaran yang berupaya memadukan berbagai penguasaan dari beberapa mata pelajaran atau pembahasan yang mengajarkan adanya keterkaitan berdasarkan pada suatu tema, sehingga anak terbiasa memandang segala sesuatu dalam gambaran yang utuh. Integrasi proses pembelajaran di sekolah baik model, metode, ataupun pendekatan

pembelajaran, dirasa perlu untuk menginterpretasikan kembali seluruh materi pelajaran sekolah dengan muatan-muatan nilai yang Islami. Tujuannya tidak semata-mata mendorong anak didik untuk memiliki kemampuan dalam memahami pembelajaran, namun sekaligus anak dapat memecahkan masalah dengan baik dan utuh, dengan memperhatikan berbagai aspek.

Selain itu Model pembelajaran terpadu (*Integrated learning*) pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. Pendekatan pembelajaran ini menyajikan bahan-bahan pelajaran secara terpadu dengan menghubungkan atau mengaitkan bahan pelajaran sehingga tidak berdiri sendiri atau terpisah-pisah, dan siswa dibuat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membuat keputusan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka Bagaimanakah pelaksanaan dan mengembangkan model Pembelajaran Terpadu dalam pembentukan Pendidikan Karakter?

Tulisan ini bertujuan untuk Mengkaji pelaksanaan Pembelajaran Terpadu dalam membentuk karakter siswa dan menganalisis Upaya apa saja yang dilakukan oleh pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran, sehingga ditemukannya suatu model yang efektif dalam membentuk karakter siswa.

Kajian Literatur dan Pembahasan

Konsep Pembelajaran Terpadu

Paradigma baru pembelajaran menjadi hal penting dalam komponen pendidikan. Hal ini menurut Abuddin Nata, bahwa pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centris*) menjadi keniscayaan, dimana suasana lebih demokratis, adil, manusiawi, memberdayakan, menyenangkan, menggairahkan, menggembarakan, membangkitkan minat belajar, merangsang stimulus timbulnya inspirasi, imajinasi, kreasi, inovasi, etos kerja dan semangat hidup (Abuddin Nata, 2009: 3). Oleh karena itu, Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak.

Pembelajaran sebagai suatu rangkaian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran memang bukan konsep atau praktek yang sederhana dan bersifat kompleks, namun menjadi tugas dan tanggung jawab guru. Pembelajaran itu berkaitan erat dengan pengembangan potensi manusia (peserta didik), dalam hal melakukan perubahan dan pembinaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran pada intinya adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa (M. Sobari Sutikno, 2007: 50).

Dengan demikian, dapat dipahami pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Hal inilah yang dikemukakan Paulo Freire (2000: 61) sebagai pendidikan Hadap Masalah (*problem posing*), dimana belajar mengenai realitas kehidupan untuk bisa membuatnya lebih baik, itulah tujuan dari belajar. Proses pembelajaran aksi-refleksi-aksi terjadi berulang-ulang (bukan hanya satu kali) sehingga sebenarnya membentuk sebuah spiral pembelajaran. Setiap kali sebuah proses dialektika terjadi, akan dilanjutkan dengan dialektika berikutnya, dan begitu seterusnya. Artinya, sebuah proses pembelajaran tidak pernah menjadi rutinitas melainkan sebuah proses perkembangan dan transformasi. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi sepanjang hidup. Suatu usaha untuk menjawab diskomunikasi antara guru dengan murid menuju suasana dialogis. Oleh karena itu, pelaksanaan pengajaran hadap masalah adalah adanya pemecahan masalah dalam proses belajar antara guru dengan murid.

Kerangka di atas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah mendorong peserta untuk belajar dan saling belajar, bukan mengajari. Fasilitator menggunakan metode pembelajaran orang dewasa (*andragogi*) yang sifatnya adalah komunikasi multi arah (dari peserta belajar ke peserta belajar, dari fasilitator ke peserta belajar, dan sebaliknya) sehingga mengembangkan proses dialog dan hubungan kesetaraan. Tema-tema belajarnya adalah keseharian, sehingga belajar menjadi relevan dengan kehidupan dan realitas peserta belajar.

Menurut Dede Rosyada (2004: 97) mengutip pendapat Hunt dan Moore dalam membelajarkan siswanya perlu memakai konsep *reflective teaching* bahwa guru harus merancang strategi sebelum dan dalam proses pembelajaran. Rancangan strategi sebelum proses pembelajaran harus memperhatikan pengalaman-pengalaman intraksi guru dengan siswa dalam pelajaran yang sama, kelas yang sama dan jam yang sama. Sedangkan rancangan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan kondisi actual dan kenyataan riil dari siswa saat proses pembelajaran itu pembelajaran berjalan. Strategi ini harus disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan siswa yang sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan bahan ajar, emosi, citra diri dan harga diri yang selalu ingin dijunjung tinggi.

Pemikiran di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran menjadi sesuatu yang wajib dilakukan oleh seorang pendidik, bahkan mencari paradigma baru pembelajaran yang bisa membelajarkan peserta didik. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang bisa memberdayakan peserta didik adalah model pembelajaran terpadu.

Menurut Muhaimin (2006:173) Pembelajaran terpadu ini merupakan suatu aplikasi salah satu strategi pembelajaran berdasarkan kurikulum terpadu yang bertujuan untuk menciptakan atau membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi siswa. Bahkan Muhaimin menjelaskan pembelajaran model terpadu melibatkan siswa mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, dan *brain storming*, dari siswa, sehingga siswa didorong untuk berani bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengalamannya sendiri. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam kegiatan belajar sekaligus proses dan isi berbagai disiplin ilmu/mata pelajaran/pokok bahasan secara serempak dibahas (Ahmad Sabri, 2010: 17-18).

Pembelajaran terpadu (pembelajaran *integratif*) dalam hal ini terdiri dari dua konsep yaitu "pembelajaran" dan "terpadu". Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan mengajar dan belajar. Mengajar merupakan proses pengupayaan terjadinya perubahan perilaku peserta didik. Sedangkan belajar

merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu dalam berbagai aspek, baik perubahan pengetahuan nilai atau sikap maupun tindakan. Dalam konsep pembelajaran pada dasarnya mengacu kepada segenap upaya perubahan dan perubahan perilaku peserta didik.

Dengan demikian Pembelajaran meliputi segenap kegiatan yang diorganisir oleh guru secara sengaja dengan tujuan untuk mengubah perilaku peserta didik, sekaligus juga menyangkut segenap proses dan hasil perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik. Terpadu yang berasal dari bahasa Inggris-nya "*integrated*" mengandung arti tergabung, atau dijadikan satu. Dengan demikian pembelajaran terpadu merupakan upaya proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat penggabungan atau penyatuan antara dua atau lebih materi pelajaran. Pembelajaran terpadu sebagai pembelajaran yang memadukan beberapa pokok bahasan atau sub pokok bahasan antar bidang studi. Strategi tersebut dikenal dengan istilah pembelajaran lintas kurikulum atau pembelajaran lintas studi, atau disebut juga sebagai program pembelajaran lintas disiplin (Depdiknas, 2008).

Sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik bahwa, pembelajaran terpadu adalah sistem pengajaran yang bersifat menyeluruh, yang memadukan berbagai disiplin pembelajaran yang berpusat pada suatu masalah atau topik atau proyek, baik teoritis maupun praktis, dan memadukan kelembagaan sekolah dan luar sekolah yang mengembangkan program yang terpadu berdasarkan kebutuhan siswa, kebutuhan masyarakat dan memadukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengembangan kepribadian siswa yang terintegrasi (Zubaidi, 2011: 267). Pengertian ini merupakan rekasi terhadap pembelajaran yang terpisah-pisah, antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya tidak dihubungkan tetapi bersifat terkotak-kotak.

Dari uraian di atas, maka pengertian pembelajaran terpadu dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pembelajaran beranjak dari suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya. (2) suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata sekeliling dan dalam rangka kemampuan anak. (3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan. (4) Merakit atau menghubungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda, dengan harapan anak akan belajar dengan baik dan bermakna.

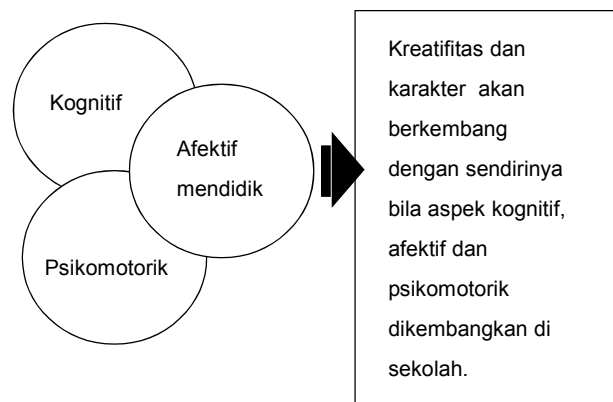
Pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Apabila dikaitkan dengan tingkat perkembangan anak, pembelajaran terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendekatan berangkat dari teori pembelajaran yang menolak *drill-system* sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Pengajaran terpadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan. Pendekatan pembelajaran ini melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik, karena anak akan memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain. Pembelajaran akan terjadi jika eksplorasi secara aktif dalam suatu topik yang menjadi inti dalam pengembangan kurikulum, Dalam eksplorasi topik diangkatlah suatu tema tertentu. Kegiatan pembelajaran berlangsung di seputar tema kemudian

baru membahas masalah konsep-konsep pokok. Pembelajaran terpadu sebagai suatu proses berpusat pada anak (*student centered*) (Prabowo, 2000). Model pembelajaran ini menyajikan konsep dari berbagai aspek pengetahuan. Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan menolak *drill-system* sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak (Trianto, 2010: 56).

Internalisasi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bisa terlaksana atau terinternalisasi dalam proses pembelajaran *das sollen* dengan melakukan (*three in one*) yaitu *pertama*, pengajaran yang memberikan pengetahuan dan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sesuai dengan pedoman dan petunjuk yang ditetapkan. *Kedua*, mendidik dimana guru memberi contoh tuntunan, petunjuk dan keteladanan yang dapat diterapkan atau ditiru siswa dalam sikap dan perilaku yang baik (akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari siswa. *Ketiga*, melatih dimana guru membimbing dan memberi contoh dan petunjuk praktis yang berkaitan dengan gerakan, ucapan dan perbuatan lainnya (HM. Hajar Dewantara, 2012:8-10). Lihat gambar di bawah ini:



Gambar 1. Internalisasi Nilai Karakter

Gambar di atas, tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan dalam

membentuk karakter anak. Oleh karena itu, proses pendidikan karakter tidak selayaknya diajarkan dengan cara sempit. Sebab, hal itu akan menjadikan siswa mempunyai kecenderungan pemikiran yang sempit pula. Menurut Mu'in, pendidikan karakter pada anak usia dini dalam konsep agama tidak melihat bahwa karakter yang ada dalam diri anak adalah produk dialektika dengan pengalaman historisnya dan sejarah hubungannya dengan orang lain. Keberagaman yang dialami oleh anak semacam itu hanya akan menghasilkan sosok yang mengetahui halal dan haram berdasarkan teks yang ditafsirkan secara saklek dan seleksi atau ditafsirkan sesuai dengan kepentingan tertentu (Fatchul Mu'in, 2011:316).

Selanjutnya proses internalisasi atau penanaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui beberapa tahapan. Mengacu pada teori yang dikembangkan oleh Muhaimin, proses penanaman nilai melalui tahap-tahap: *Pertama*, transformasi nilai. Tahap ini merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dalam menginformasikan nilai-nilai pendidikan karakter, melalui komunikasi verbal antara guru dan siswa. *Kedua*, tahap transaksi nilai. Dalam tahapan ini pendidikan karakter disajikan dengan jalan melakukan komunikasi dua arah atau intraksi antara siswa dengan guru yang bersifat timbale-balik. *Ketiga*, tahap transinternalisasi. Tahap ini jauh lebih mendalam dari tahap transaksi. Pada tahap ini bukan hanya dilakukan dengan komunikasi verbal, melainkan juga sikap mental dan kepribadian ke dalam jiwa siswa, oleh karena itu, pada tahap ini komunikasi kepribadian yang dijalankan guru kepada siswa lebih dominan dan berperang secara aktif (Muhaimin, 1996:153).

Nilai-nilai karakter tidak akan ada artinya bila hanya menjadi tanggung jawab guru semata dalam menanamkannya kepada siswa. Perlu bantuan seluruh komponen masyarakat untuk mewujudkan terciptanya tatanan komunitas yang dijiwai oleh sebuah sistem pendidikan yang berbasis karakter (Asmawan Sahlan dan angga Teguh Prastyo, 2012: 40). Masyarakat yang memegang teguh nilai-nilai pendidikan karakter akan memiliki spirit dan disiplin serta tanggung jawab, kebersamaan, keterbukaan, kejujuran, semangat hidup, social, dan menghargai orang lain, serta persatuan dan kesatuan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka pendidikan karakter perlu ditanamkan secara terus menerus, sehingga akan menjadi kebiasaan. Bahkan orang akan berhasil dalam bidangnya masing-masing umumnya mempunyai sikap konsistensi tinggi memegang nilai yang dianutnya.

Namun demikian, dalam penanaman nilai-nilai pendidikan karakter guru menjadi kunci karakter tersebut, oleh sebab itu, guru adalah salah satu komponen yang menjadi indikator kemajuan pendidikan, hal ini disebabkan ia memegang peranan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Tentu saja pernyataan ini harus dibarengi kerja profesional yang merupakan sebuah keniscayaan dalam proses pendidikan. Guru kini terkadang melupakan komitmen yang dibangun cendikiwaan pendidikan Ki Hajar Dewantara yang berbunyi *ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani* (Thoifuri, 2007:15).

Menurut Sobari (2007: 31) model pembelajaran yang efektif pada pendidikan karakter dengan: (1) memahami situasi dalam belajar, (2) merencanakan pelajaran, (3) merencanakan tugas-tugas, (4) melaksanakan kegiatan belajar mengajar, (5) evaluasi kegiatan belajar, dan (6) menindaklanjuti. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan paradigma memuliakan kemanusiaan manusia, dimana terbangunnya karakter cerdas pada diri peserta didik secara berkarakter cerdas dalam berbagai bidang. Sedangkan misi seorang guru adalah mampu mengangkat dan mengimplementasikan sesuai dengan kaidah keilmuan pendidikan, kondisi praksis dan tindakan praktik yang efektif dan efisien (Prayitno dan Belferik Manullang, 2011: 83). Sehingga sikap dan prilaku mereka mampu menghadapi tantangan globalisasi tanpa kehilangan nilai-nilai pendidikan karakter.

Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter anak-anak dengan benar, baik dari segi fisik maupun mentalitas, budaya dan sosial menjadi fokus perhatian (Muhammad Ali Murshafi, 2009). Hal ini diakui juga oleh Syed Muhammad Naquib Al-Attas (1981: 178), bahwa kemuduran umat Islam saat ini karena kelalaian mendesain dan merumuskan konsep pendidikan yang berbasis pendidikan adab dan akhlak

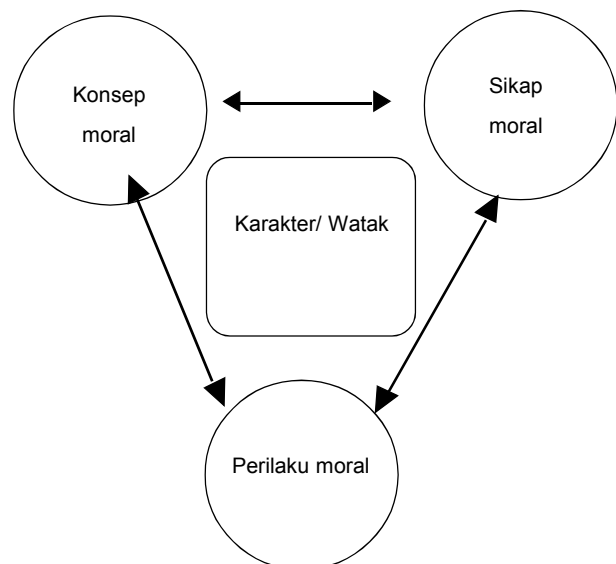
atau karakter. Mengingat begitu urgennya akhlak atau karakter, maka institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran.

Pendidikan karakter menurut Ahmad Tafsir (2012: 200-201) adalah sama dengan pendidikan akhlak dalam pandangan Islam yakni kepribadian yang memuat tiga komponen yakni pengetahuan, sikap, dan perilaku. Oleh karena itu, menurut Ibn Miskawaih (1934: 40) bahwa akhlak atau karakter itu adalah sifat atau keadaan yang tertanam dalam jiwa paling dalam yang selanjutnya lahir dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan lagi. Lebih Lanjut Tadkiroatun Musfiroh karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya, orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia. Karakter sebagaimana didefinisikan oleh Ryan dan Bohlin, mengandung tiga unsur pokok, yaitu: Mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*) dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Abdul Majid , 2011: 15). Dalam pendidikan karakter, kebaikan itu sering sekali dirangkum dalam sederet sifat-sifat baik. Dengan demikian, maka pendidikan karakter adalah sebuah upaya untuk membimbing perilaku manusia menuju standar-standar baku.

Dengan demikian karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga (keluarga) dan lingkungan sekolah serta masyarakat luas. Pembentukan dan pendidikan karakter tersebut, tidak akan berhasil selama antar lingkungan pendidikan tidak ada kesinambungan dan keharmonisan. Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, 2012: 55-57) tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Inilah yang dikatakan Thomas Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*) (Zubaidi, 2012: 29).

Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Bagan dibawah ini merupakan bagan keterkaitan ketiga kerangka pikir ini.



Gambar: 2
Teori karakter Thomas Lickona

Teori pendidikan karakter yang dibangun oleh Thomas Lickona di atas, sesungguhnya tidak akan kokoh dan tidak akan stabil, sebab pendidikan karakter yang dibangunnya hanya pada aspek kemanusiaan atau relasinya hanya antara individu. Padahal relasi yang sesungguhnya bisa membuat tenang dalam hidup adalah agama yakni hubungan vertikal dengan Allah yang dipercaya dan diimani. Oleh sebab itu, kekurangan teori pendidikan karakter Lickona memisahkan agama dari pendidikan karakter. Padahal keduanya harus teintegrasi dalam sebuah institusi.

Dengan demikian pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, budi pekerti, moral, akhlak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sepenuh hati. (Amirullah, 2012:16) Oleh karena itu, karakter dapat disebut sebagai jati diri seorang yang telah terbentuk dalam proses kehidupan oleh sejumlah nilai-nilai etis dimilikinya, berupa pola pikir, sikap, dan prilakunya. (www.education planner.org diakses tanggal 11 Mei 2012).

Karakter dan prinsip di atas, diajarkan dengan menggunakan metode *knowing the good, feeling the good, acting the good*. Tiga metode ini, yakni metode pertama muda diajarkan sebab pengetahuan bersifat kognitif saja. Kedua, bagaimana merasakan dan mencintai kebajikan menjadi *engine* yang selalu bekerja membuat orang mau selalu berbuat sesuatu kebaikan. Ketiga, berubah menjadi kebiasaan. (Ratna Megawangi, [http://www. langit Perempuan. Com. pelopor Pendidikan Holistik berbasis karakter](http://www.langitPerempuan.Com.pelopor Pendidikan Holistik berbasis karakter), diakses 23 april 2013). Oleh karena, kerangka pikir di atas, jika ditarik kesimpulannya menyebutkan bahwa, pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Abuddin Nata (2012:139), Visi pembentukan karakter yakni menjadikan pendidikan sebagai sarana yang paling efektif dan strategis dalam

rangka menghasilkan sumber daya manusia yang terbina potensi *basyariyah* (fisik-jasmaniah), *insaniyah* (mental-spritual, rohani, akal, bakat dan minat), *al-naasiyah* (social kemasyarakatan) secara utuh dan menyeluruh. Adapun tujuan pendidikan karakter pada anak usia dini yakni diharapkan mampu mengantarkan, membimbing, dan mengarahkan anak didik untuk melaksanakan fungsinya sebagai *'abd* dan *khalifah*, guna membangun dan memakmurkan alam ini sesuai dengan konsep-konsep yang telah ditetapkan Allah. Perwujudan ini tidak lepas dari pribadi insan kamil yang bertaqwa dan berkualitas intelektual (Samsul Nizar, 2000: 106).

Pembentukan karakter di atas pada prinsipnya universal, *holistic, integrated*, seimbang, dinamis, adil, egaliter, manusiawi, unggul, berbasis ilmu dan riset, sesuai dengan fitrah, sesuai dengan perkembangan zaman, fleksibel, visioner dan terbuka yang dibangun atas dasar hubungan manusia dengan Allah (tauhid visi trandental), manusia dengan manusia (akhlak-visi sosiologis), manusia dengan alam visi-kosmologis (Abuddin Nata, 89-98). Internalisasi nilai-nilai karakter di atas, peran keluarga sangat menentukan.

Dalam perspektif Islam menurut Azra disebut *madrasah mawaddah wa rahmat*, tempat belajar yang penuh cinta sejati dan kasih sayang (Azyumardi Azra, 2002:174). Lebih lanjut Muhammad Ali Murshafi menambahkan bahwa unsur terpenting nilai pendidikan yang ditanamkan institusi keluarga adalah nilai kejujuran dan amanah, (Muhammad Ali Murshafi, 2009: 108) sehingga bekal peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter pertama dan utama bagi anak usia dini harus lebih diberdayakan.

Penyatuan siswa dalam satu sistem persekolahan menyebabkan anak-anak yang seharusnya ceria dan bebas merasa terikat oleh ikatan sosial yang menyatukan diri mereka. Dengan demikian sekolah harus berupaya menyatukan mereka dan meminimalisasi perbedaan-perbedaan di antara mereka. Dan sekolah tidak akan mampu menjadi pengikat hubungan bathin antar warga negara jika tidak dibangun atas dasar landasan pendidikan Islam.

Menurut Arifin bahwa institusi sekolah merupakan cermin cita-cita masyarakat dan pada saat tertentu

menjadi *agen of social change*, mencambuk kemunduran dan keterbelakangan masyarakat. Jadi antara sekolah dengan dinamika masyarakat berada dalam kompetisi ideal dan moral bagi kehidupan yang dicita-citakan. Jadi institusi sekolah merupakan sarana yang paling vital dalam proses pemunculan kepribadian manusia seutuhnya. Bahkan Skinner seorang ahli Psikologi pendidikan asal Amerika yang dikutip H.M. Arifin (2000: 68) tetap mempertahankan keberadaan sekolah sebagai suatu hal yang sangat penting, hanya saja sekolah harus mampu berperan aktif dalam pembudayaan masyarakat melalui teknologi untuk kesejahteraan hidupnya sehingga dapat menjalankan fungsinya yakni membentuk warga negara yang efektif dan berpengetahuan.

Namun demikian wacana tentang lembaga pendidikan sekolah tidak akan pernah sepi dari kritikan-kritikan tajam yang dilontarkan oleh para intelektual, hal ini disebabkan karena model-model pendidikan sekolah yang diharap sebagai sebuah sarana memanusiaikan manusia dan membebaskannya dari distorsi kemanusiaan yang hakiki tidak lagi terjadi, justru sebaliknya pendidikan tidak lagi membebaskan manusia atau peserta didik, serta seluruh komponen pendidikan. Kenyataan tersebut, menyebabkan lahirnya pemikiran tentang wacana pembubaran lembaga sekolah, Ivan Illic misalnya mengatakan bahwa lembaga-lembaga sekolah yang sudah ada ini harus digusur alias dibubarkan semua. Menurutnya, sekolah bukanlah lembaga pendidikan akan tetapi lembaga penindasan rakyat kecil, lembaga yang melestarikan feodalisme, lembaga yang melanggengkan kolonialisme, lembaga yang menjunjung tinggi *status quo*, bahkan lembaga yang mengabdikan sistem persaingan model hukum rimba. Atau memakai istilah Ainurrafiq (2003:43) "*Emoh Sekolah* " karena sekolah dianggap sebagai biang keladi munculnya dikotomisasi antara pendidikan dan pengajaran atau penyekolahan.

Ekklusivisme lembaga sekolah adalah suatu bentuk pendidikan yang membelenggu dan tidak memberikan kebebasan kreatif kepada komponen pendidikan. Tragedi inilah yang menimpa pendidikan Islam seperti disinyalir Muhammad Abduh (1849-1905) bahwa model pembelajaran yang diajarkan

bersifat hafalan, bahkan Abduh mengkritik keras pengajaran di al-Azhar Mesir. Hasil dari proses pembelajaran tersebut menurut Abduh hanya akan menghasilkan lulusan dan masyarakat yang *jumud*, membeku, statis, tidak ada perubahan. Oleh karena itu, pengajarannya lebih merupakan indoktrinasi tunggal tentang kebenaran yang tak mungkin dibantah. Ruang kelas bagaikan sebuah "penjara" tanpa peluang kreatif. Hal ini diakui oleh Mastuhu (1999:10) bahwa para peserta didik tidak perlu menanyakan keabsahan dan kebenarannya serta tidak perlu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya elaborasi, provokatif, dan antisipatif dianggap tidak menghargai guru. Di ruang kelas, peserta didik hampir tak memiliki ruang eksperisi, sosok anak hanya akan berharga di mata guru jika sesuai dengan pendapat guru, pengelola pendidikan, elit agama dan pemerintah selalu menggap makhluk yang tidak pernah salah atau istilah lain moralitas. Para siswa tidak pernah mengerti, mengalami, dan menyadari kebaikan dan kebenaran di saat paket-paket pembelajaran sudah tersedia.

Agar misi intstitusi sekolah dapat tercapai diperlukan suatu sistem yang dialogis, adaptik dan kondusif bagi optimalisasi pencapaian tugas dan fungsinya baik secara makro maupun mikro (Samsul Nizar,129). Secara makro, suatu upaya yang dapat ditempuh adalah dengan menyediakan dan memperhatikan lewat pendekatan filosofis religius dengan berbagai sarana dan prasarana yang dapat menunjang bagi kelancaran proses belajar mengajar secara optimal. Meliputi letak dan penataan gedung yang cukup strategis dan kondusif bagi suatu proses pendidikan, sarana dan prasarana yang mendukung, baik itu peralatan kelas, perpustakaan, ruang praktek, rumah ibadah dan lain sebagainya. Semuanya harus bernilai edukatif dan tidak bertentangan dengan prinsip pokok ajaran agama yang diyakini (Islam), serta adat kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tanggung jawab tidak terlepas dari peran serta aktif para pemegang kekuasaan dan kebijaksanaan pendidikan, masyarakat, stabilitas negara, dan falsafah hidup bangsa.

Sedangkan secara mikro, suatu upaya yang ditempuh lebih berorientasi pada aspek sistem

operasional intraksi proses belajar mengajar: *Pertama*, tenaga pendidik yang memiliki kompetensi profesional, baik secara akademik maupun kepribadian. Ahmad Tafsir (1994:75) memberikan definisi mengenai pendidik adalah orang-orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensi anak didik, baik afektif, kognitif dan psikomotor. Pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberi bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mereka mencapai kedewasaannya, mampu melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah, khalifah di muka bumi, sebagai makhluk sosial, dan sebagai individu yang sanggup berdiri sendiri.

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak tidak akan tercapai jika tidak mempunyai strategi pembelajaran, oleh karena itu, Strategi pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan yang terpenting juga mengalami perubahan. Strategi pembelajaran yang di tuntut pada saat ini adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik (*student centris*) dalam suasana yang lebih demokratis, adil, manusiawi, memberdayakan, menyenangkan, menggairahkan, membangkitkan, minat belajar, merangsang timbulnya inspirasi, imajinasi, kreasi, inovasi, etos kerja dan semangat hidup.

Proses pembelajaran dengan model di atas, dalam pendidikan karakter, lebih mudah memperoleh hasil pembelajaran baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-32) hanya saja, perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter melalui tiga tahapan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lainnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. (Dimiyati dan Mudjiono, 2012:43-48) Tiga elemen penting untuk diperhatikan, yaitu prinsip, proses dan praktiknya. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang diantaranya: 1). Moral knowing/ learning to know. Tahapan ini merupakan langkah pertama dalam pendidikan karakter. Tahapan ini tujuan diorientasikan pada penguasaan pengetahuan tentang nilai-nilai. Siswa harus mampu: (a) membedakan nilai-nilai-nilai akhlak mulia dan akhlak tercela serta nilai-nilai universal; (b) memahami secara logis dan rasional

(bukan secara dogmatis dan doktriner) pentingnya akhlak mulia dan bahaya akhlak tercela dalam kehidupan; (c) mengenal sosok Nabi Muhammad SAW. Sebagai figur teladan akhlak mulia melalui hadist-hadist dan sunnahnya. 2). Moral Loving/Moral Feeling. Belajar mencintai dan melayani orang lain.

Belajar mencintai dengan cinta tanpa syarat. Tahapan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa butuh terhadap nilai-nilai akhlak mulia. Dalam tahapam ini yang menjadi sasaran guru adalah dimensi emosional siswa, hati, atau jiwa, bukan lagi akal, rasio atau logika. 3). Moral Doing/Learning to do Inilah puncak keberhasilan mata pelajaran karakter atau akhlak, siswa mempraktikkan nilai-nilai akhlak mulia itu dalam prilakunya sehari-hari. Siswa menjadi semakin sopan, ramah, hormat, penyayang, jujur, disiplin, cinta, kasih dan sayang, adil serta murah hati dan seterusnya. Di samping itu, pendidikan karakter melalui sekolah, tidak semata-mata pembelajaran pengetahuan semata, tetapi lebih dari itu, yaitu penanaman moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur dan lain sebagainya. Pemberian penghargaan, kepada yang berprestasi, dan hukuman kepada yang melanggar, menumbuh suburkan (*cherising*) nilai-nilai yang baik dan sebaliknya mencegah (*discowaging*) berlakunya nilai-nilai yang buruk.

Secara kongkrit Azyumardi Azra (2002:176) menjelaskan bahwa usaha pembentukan karakter atau akhlak melalui lembaga sekolah setidaknya melalui pendekatan sebagai berikut: *Pertama*, menerapkan pendekatan *modeling* atau *uswatun hasanah* yakni mensosialisasikan dan menegakkan nilai-nilai akhlak dan moral yang benar melalui model dan teladan. *Kedua*, menjelaskan atau mengklarifikasi kepada peserta didik secara terus menerus tentang berbagai nilai yang baik dan yang buruk. *Ketiga*, menerapkan pendidikan berdasarkan karakter (*character-based education*). Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan *character-based approach* ke dalam setiap mata pelajaran yang ada di samping mata pelajaran khusus untuk pendidikan karakter, seperti pelajaran agama, sejarah, Pancasila, dan sebagainya. Memandang kritik di atas, maka perlu dilakukan reorientasi baik dari segi isi/muatan, metode

dan pendekatan, sehingga mereka tidak hanya menjadi verbalisme dan sekedar hafalan, tetapi betul-betul berhasil membantu pembentukan akhlak atau karakter anak pada usia dini.

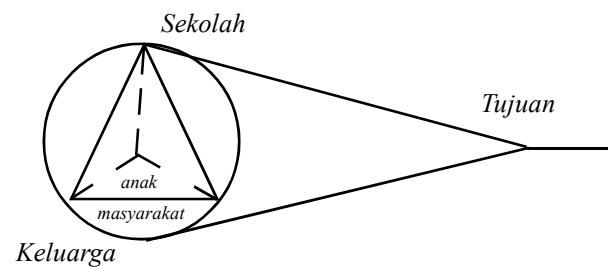
Tidak kalah pentingnya pendidikan di masyarakat. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi terhadap karakter dan watak seseorang. Lingkungan masyarakat luas sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan penanaman nilai-nilai etika, estetika untuk pembentukan karakter. Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dan memerlukan bantuan orang lain. Manusia tidak mungkin bisa hidup secara layak tanpa berinteraksi dengan lingkungan masyarakat di mana mereka berada. Masyarakat secara sederhana diartikan sebagai kumpulan individu dan kelompok yang diikat oleh kesatuan negara, kebudayaan dan agama (Zakiah Darajat , 1998: 44).

Sejalan dengan itu, Muhammad Amir (1992:13) mengatakan lingkungan masyarakat adalah kumpulan manusia atau individu-individu yang terjewantahkan dalam kelompok sosial dengan suatu tatanan budaya atau tradisi tertentu. Pendapat ini agak berbeda dengan Aguste Comte,(1852) yang menjelaskan bahwa masyarakat merupakan kelompok-kelompok makhluk hidup dengan realitas baru yang berkembang menurut hukum-hukum sendiri dan berkembang menurut pola perkembangannya sendiri. Jadi dapat dimengerti bahwa masyarakat terdiri dari individu-individu, hubungan sesuai dengan kebiasaan yang berlaku, undang-undang yang dipegang teguh serta hal ihwal yang mengatur masyarakat.

Reformasi pendidikan tidak saja melibatkan sekolah tetapi juga keluarga serta masyarakat pada umumnya, dengan sentuhan-sentuhan kerja mereka mampu membuat rumah sebagai mesjid yang menumbuhkan nilai-nilai Islam. Rumah mampu berperan sebagai sekolah yang turut membantu mengembangkan akidah, amal dan akhlak, akal diri anak didik sebagai amanah Allah. Karena itu rumah, sekolah, dapat tampil sebagai benteng yang melindungi seluruh penghuninya. Serta rumah dan sekolah dapat pula berperan sebagai rumah sakit yang memelihara kesehatan jasmani dan rohani para warganya. Bahkan para sentuhan para pendidik

rumah, sekolah maupun mesjid akan mampu melahirkan suatu komunitas sebagai tentara Allah, yang siap untuk mengibarkan panji-panji pendidikan madani. (Jalaluddin Rahmat, 1991:123)

Dengan demikian, terwujudlah apa yang dikehendaki bahwa rumahku adalah surgaku. Hal ini dapat diperankan dan diperagakan oleh pendidik rumah dan sekolah yang secara implisit berusaha mengibarkan bendera reformasi pendidikan yang utuh. Di bawah ini akan dilakukan kerja sama timbal balik antara ketiga lingkungan pendidikan untuk mengembangkan diri peserta didik pentingnya mempunyai karakter atau akhlak yang baik harus melakukan kerjasama ketiga lingkungan tersebut:



Gambar3. Kerjasama Timbal Balik dalam Lingkungan Pendidikan

(a). Lingkaran adalah hasil kerjasama ketiga lingkungan. (b). Garis putus-putus menerangkan, bahwa masing-masing lingkungan ingin menjadikan anak menjadi anggota masyarakat yang baik. (c). Anak berada diposisi sentral yang menjadi pusat lingkaran untuk dipengaruhi melalui pendidikan. (d). Segitiga merupakan perpaduan kerjasama yang erat ketiga lingkungan dengan tujuan yang sama yakni menghasilkan peserta didik yang berkarakter atau berakhlak.

Menurut Abdullah Nashih Ulwan (1988:141) bahwa orang tua adalah orang yang pertama dan terakhir yang bertanggung jawab dalam mendidik baik dari segi keimanan dan akhlak serta membentuk kematangan intelektual dan keseimbangan psikhis, serta mengarahkannya kepada kepemilikan bekal ilmu yang bermanfaat dan bermacam-macam kebudayaan. Dalam hal ini orang tua mempunyai peran yang amat penting. Suasana penuh kasih sayang mau menerima anak sebagaimana adanya, menghargai potensi anak, memberi rangsang-

rangsang yang kaya untuk segala aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, afektif, sosio emosional, moral, agama, dan psikomotorik, semua sungguh merupakan jawaban nyata bagi tumbuhnya generasi yang berkarakter dimasa yang akan datang.

Dengan demikian, menurut Sa'dun Akbar (2011) pendidikan karakter juga sering disebut *operative value* atau nilai-nilai yang dioprasionalkan dalam tindakan (perilaku). Oleh karena itu, pendidikan karakter pada dasarnya merupakan upaya dalam proses menginternalisasikan, menghadirkan pada diri peserta didik, menyamaikan, dan mengembangkan nilai-nilai kebaikan pada diri peserta didik. dengan internalisasi nilai-nilai kebajikan pada diri peserta didik diatas, diharapkan dapat mewujudkan perilaku baik.

Secara operasional tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah sebagai berikut. (1) Menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi keperibadian kepemilikan peserta didik yang khas sebagai mana nilai-nilai yang dikembangkan. Tujuan pertama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik pada saat masih bersekolah maupun setelah lulus. Penguatan dan pengembangan memiliki makna bahwa pendidikan dalam setting bukan merupakan dogmatisasi nilai, tetapi sebuah proses yang membawa peserta didik agar memahami dan merefleksi pentingnya mewujudkan nilai-nilai dalam perilaku keseharian. Penguatan juga mengarahkan proses pendidikan pada proses pembiasaan yang dilakukan, baik dalam setting kelas maupun sekolah. Penguatan pun memiliki makna adanya hubungan antar penguatan perilaku melalui pembiasaan disekolah dan dirumah Berdasarkan kerangka hasil pendidikan karakter setting sekolah pada setiap jenjang, lulusan sekolah akan memiliki sejumlah perilaku khas sebagaimana nilai yang dijadikan rujukan sekolah tersebut. Asumsi yang terkandung dalam tujuan pertama adalah penguasaan akademik diposisikan sebagai media atau sarana untuk mencapai penguatan dan pengembangan karakter. Dengan kata lain, sebagai tujuan perantara untuk

terwujudnya suatu karakter. Hal ini berimplikasi bahwa peruses pendidikan harus dilakukan secara kontekstual. (Novan Ardy Wiyani:2013:71). (2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan di sekolah. Tujuan kedua dalam pendidikan karakter di sekolah adalah mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak besesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan sekolah. Tujuan ini memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku negatif anak menjadi positif. (3). Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerangkan tanggung jawab karakter bersama (Doni Koesuma, 2009:9). Tujuan ketiga ini *setting* sekolah adalah membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dengan memerangkan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Tujuan ini bermakna bahwa karakter di sekolah harus dihubungkan dengan proses pendidikan di keluarga. Jika pendidikan disekolah hanya betumpu pada interaksi antara peserta didik dengan guru dan sekolah, maka pencapaian berbagai karakter yang diharapkan akan sulit tercapai. Disebabkan penguatan perilaku merupakan suatu yang holistic/menyeluruh, bukan satu rentang waktu tertentu pada masa usia anak. Dalam setiap menit dan detik, interaksi anak dengan lingkungannya dapat dipastikan akan terjadi proses mempengaruhi perilaku anak.

Pemahaman di atas, memberikan penjelasan bahwa pendidikan karakter yang dibangun dalam pendidikan memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam kalbu/nurani/afektif anak sehingga mereka memiliki nilai-nilai karakter. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku anak yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius adalah hal yang sangat penting sekali. Seperti yang disampaikan oleh Syaikh Khalid Abdurrahman Ikk bahwa membentuk kepribadian Islami dalam diri anak, baik laki-laki ataupun perempuan dengan mencetak dari cara berfikirnya, tutur katanya, perbuatannya, dan akhlaknya adalah merupakan rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam pendidikan anak. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam membentuk kepribadian anak perlu menerapkan wasiat dari

Luqman kepada anaknya, yang tertera pada Surah Luqman, ayat 17;

يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَاصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ نَعْلَمَ مِنْ غُزْمِ الْأُمُورِ

Artinya: Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). (QS. 31:17)

Nasihat Luqman kepada anaknya tersebut dan menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, merupakan hal yang terpenting dalam tujuan pendidikan karakter, selain untuk mengembangkan lingkungan kehidupan sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Pada dasarnya setiap orang tua mendambakan anak-anak yang cerdas dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga mereka kelak akan menjadi anak-anak yang unggul dan tangguh menghadapi berbagai tantangan dimasa depan. Namun perlu disadari bahwa generasi unggul semacam demikian ini tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Mereka sungguh memerlukan lingkungan subur yang sengaja diciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi anak-anak itu dapat tumbuh optimal sehingga menjadi lebih sehat, cerdas dan berperilaku baik.

Model Penyelenggaraan Pendidikan Karakter

Keberhasilan dalam menyelenggarakan dan menanamkan nilai-nilai kehidupan melalui pendidikan karakter dapat pula dipengaruhi oleh cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyampaikan. Menurut Paul Suparno dkk, (2002:42), ada empat model pendekatan penyampaian pendidikan karakter yaitu: *Pertama*,

model sebagai mata pelajaran tersendiri. Dalam model pendekatan ini pendidikan karakter dianggap sebagai suatu mata pelajaran tersendiri. Oleh karenanya pendidikan karakter memiliki kedudukan yang sama dan diperlakukan sama seperti pelajaran atau bidang studi lain. Dalam hal ini guru bidang studi pendidikan karakter harus mempersiapkan dan mengembangkan kurikulum, mengembangkan silabus, membuat Rancangan Proses Pembelajaran (RPP), metodologi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Konsekuensinya pendidikan karakter harus dirancang dalam jadwal pelajaran secara terstruktur. Kelebihan dari pendekatan ini antara lain materi yang disampaikan menjadi lebih terencana matang/terfokus, materi yang telah disampaikan lebih terukur. Sedangkan kelemahan pendekatan ini adalah sangat tergantung pada tuntutan kurikulum, kemudian penanaman nilai-nilai tersebut seolah-olah hanya menjadi tanggung jawab satu orang guru semata, demikian pula dampak yang muncul pendidikan karakter hanya menyentuh aspek kognitif, tidak menyentuh internalisasi nilai tersebut.

Kedua, model terintegrasi dalam semua bidang studi Pendekatan yang kedua dalam menyampaikan pendidikan karakter adalah disampaikan secara terintegrasi dalam setiap bidang pelajaran, dan oleh karena itu menjadi tanggung jawab semua guru. Dalam konteks ini setiap guru dapat memilih materi pendidikan karakter yang sesuai dengan tema atau pokok bahasan bidang studi. Melalui model terintegrasi ini maka setiap guru adalah pengajar pendidikan karakter tanpa kecuali. Keunggulan model terintegrasi pada setiapbidang studi antara lain setiap guru ikut bertanggung jawab akan penanaman nilai-nilai hidup kepada semua siswa, di samping itu pemahaman akan nilai-nilai pendidikan karakter cenderung tidak bersifat informatif-kognitif melainkan bersifat aplikatif sesuai dengan konteks pada setiap bidang studi. Dampaknya siswa akan lebih terbiasa dengan nilai-nilai yang sudah diterapkan dalam berbagai seting. Sedangkan sisi kelemahannya adalah pemahaman dan persepsi tentang nilai yang akan ditanamkan harus jelas dan sama bagi semua guru. Namun, menjamin kesamaan bagi setiap guru adalah hal yang tidak mudah, hal ini mengingat latar

belakang setiap guru yang berbeda-beda. Di samping itu, jika terjadi perbedaan penafsiran nilai-nilai di antara guru sendiri akan menjadikan siswa justru bingung.

Ketiga model di luar pengajaran. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dapat juga ditanamkan di luar kegiatan pembelajaran formal. Pendekatan ini lebih mengutamakan pengolahan dan penanaman nilai melalui suatu kegiatan untuk dibahas dan kemudian dibahas nilai-nilai hidupnya. Model kegiatan demikian dapat dilaksanakan oleh guru sekolah tersebut atau dipercayakan kepada lembaga lain untuk melaksanakannya. Kelebihan pendekatan ini adalah siswa akan mendapatkan pengalaman secara langsung dan konkrit. Sedangkan kelemahannya adalah tidak ada dalam struktur yang tetap dalam kerangka pendidikan dan pengajaran di sekolah, sehingga akan membutuhkan waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih banyak.

Keempat model gabungan. Model gabungan adalah menggabungkan antara model terintegrasi dan model di luar pelajaran secara bersama. Model ini dapat dilaksanakan dalam kerja sama dengan tim baik oleh guru maupun dalam kerja sama dengan pihak luar sekolah. Kelebihan model ini adalah semua guru terlibat, di samping itu guru dapat belajar dari pihak luar untuk mengembangkan diri dan siswa. Siswa menerima informasi tentang nilai-nilai sekaligus juga diperkuat dengan pengalaman melalui kegiatan-kegiatan yang terencana dengan baik. Mengingat pendidikan karakter merupakan salah satu fungsi dari pendidikan nasional maka sepatutnya pendidikan karakter ada pada setiap materi pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan secara terintegrasi merupakan pendekatan minimal yang harus dilaksanakan semua tenaga pendidik sesuai dengan konteks tugas masing-masing di sekolah, termasuk dalam hal ini adalah konselor sekolah. Namun, bukan berarti bahwa pendekatan yang paling sesuai adalah dengan model integratif. Pendekatan gabungan tentu akan lebih baik lagi, karena siswa bukan hanya mendapatkan informasi semata melainkan juga siswa menggali nilai-nilai pendidikan karakter melalui kegiatan secara kontekstual sehingga penghayatan siswa lebih mendalam dan tentu saja lebih menggembirakan siswa.

Perencanaan dan pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidik dan diterapkan ke dalam kurikulum. Dalam program pengembangan diri, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan melalui pengintegrasian ke dalam kegiatan sehari-hari sekolah. Kegiatan rutin merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Seperti; setiap hari sholat dluha, berdoa waktu mulai dan selesai pelajaran, mengucapkan salam bila bertemu guru dan teman. Di samping itu kegiatan spontan dapat pula dilakukan, kegiatan ini biasanya pada saat guru dan tenaga kependidikan yang lain mengetahui adanya perbuatan yang kurang baik dari peserta didik yang harus dikoreksi pada saat itu juga. Apabila guru mengetahui adanya perilaku dan sikap yang kurang baik maka pada saat itu juga guru harus melakukan koreksi sehingga peserta didik tidak akan melakukan tindakan yang tidak baik itu. Contoh kegiatan itu: membuang sampah tidak pada tempatnya, berteriak-teriak sehingga mengganggu pihak lain, berpakaian tidak sopan dan lain-lain. Kegiatan spontan berlaku untuk perilaku dan sikap peserta didik yang tidak baik dan yang baik sehingga perlu dipuji, misalnya: memperoleh nilai tinggi, menolong orang lain, memperoleh prestasi dalam olah raga atau kesenian, berani menentang atau mengoreksi perilaku teman yang tidak terpuji.

Keteladanan adalah perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan yang lain dalam memberikan contoh terhadap tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi peserta didik untuk mencontohnya. Jika guru dan tenaga kependidikan yang lain menghendaki agar peserta didik berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa maka guru dan tenaga kependidikan yang lain adalah orang yang pertama dan utama memberikan contoh berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai itu. Misalnya, berpakaian rapi, datang tepat pada waktunya, bekerja keras, bertutur kata sopan, kasih sayang, perhatian terhadap peserta didik, jujur, menjaga kebersihan. Untuk mendukung keterlaksanaan pendidikan budaya

dan karakter bangsa maka sekolah harus dikondisikan sebagai pendukung kegiatan itu. Sekolah harus mencerminkan kehidupan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang diinginkan. Misalnya, toilet yang selalu bersih, bak sampah ada di berbagai tempat dan selalu dibersihkan, sekolah terlihat rapi dan alat belajar ditempatkan teratur.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran sangat tergantung pada strategi dan pendekatan yang dilaksanakan, untuk itu perlu adanya suatu pengembangan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembentukan karakter siswa. Pembelajaran terpadu bisa dijadikan alternative model dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran terpadu siswa dikondisikan aktif dan kreatif sehingga belajar berdasarkan pada pengalaman langsung. Hal ini tercermin dari siswa secara aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Ini semua adalah pengalaman langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran dan sekaligus proses belajar dari beberapa mata pelajaran secara serempak. Tentunya ini yang menjadi agenda kurikulum 2013.

Melalui pembelajaran terpadu, nilai-nilai karakter juga dapat tertanam secara langsung, hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan *character-based approach* ke dalam setiap mata pelajaran yang ada di samping mata pelajaran khusus untuk pendidikan karakter, seperti pendidikan Pancasila dan Pendidikan Agama. Komponen pendidikan yang sangat terpenting adalah Strategi pembelajaran yang berpusat pada

aktivitas peserta didik (*student centris*) dalam suasana yang lebih demokratis, menyenangkan, menggairahkan, membangkitkan, minat belajar, merangsang timbulnya inspirasi, imajinasi, kreasi dan inovasi dalam pembelajaran.

Saran

Pendidikan karakter sangat tepat sekali dalam membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan, membentuk maupun menyeleksi proses pendidikan yang diberikan kepada mereka. Untuk itu melalui pembelajaran terpadu perlu selalu dikembangkan oleh guru di sekolah sehingga siswa merasakan perubahan tingkah laku dan peristiwa dalam belajar. Untuk itu diperlukannya kerja sama dalam tim, baik oleh guru, kepala sekolah maupun dengan pihak luar sekolah.

Semua guru harus terlibat dan meningkatkan kualitas diri melalui pelatihan dan studi lanjut dan pengembangan wawasan yang lain, di samping juga guru belajar untuk mengembangkan diri dan siswa. Mengingat pendidikan karakter merupakan salah satu fungsi dari pendidikan nasional maka sepatutnya pendidikan karakter ada pada setiap materi pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan secara terintegrasi merupakan pendekatan minimal yang harus dilaksanakan semua guru sesuai dengan konteks tugas masing-masing di sekolah. Siswa bukan hanya mendapatkan informasi semata melainkan juga siswa menggali nilai-nilai pendidikan karakter melalui kegiatan secara kontekstual sehingga penghayatan siswa lebih mendalam dan tentu saja lebih menyenangkan siswa.

Pustaka Acuan

- Abduh, Muhammad. 1996. *Risalah Tauhid*. terj. Firdaus. Jakarta: Bulan Bintang.
- Abdul Majid, Pendidikan Karakter Perspektif Islam.
- Ahmadi, Khoiru, Iif, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT prestasi pustaka karya
- Ainurrofiq. 2003. *Emoh Sekolah*. Yogyakarta: Inspel Ahimakarya Press.
- Akbar, Sa'dun. 2011. *Revitalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar* (dalam Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ali, Hery, Noer, H. Munzier S. 2000. *Watak Spritual Pendidikan*. Jakarta: Friska Agung Insani.
- Amir, Muhammad. 1992. *Konsep Masyarakat Islam*. Jakarta: Fikahati Aneska.
- Arifin, H. M., 2000. *Kapita Selekta Pendidikan (Islam dan Umum)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Azra, Azyumardi. 2002. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional Nasional* (Rekonstruksi dan Demokratisasi). Jakarta: Kompas.
- Comte, Auguste. 1852. *The Catechism of Positive Religion* Katekisasi Agama Positif.
- Darajat, Zakiah. 1998. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Dir. PSLB, Dirjen Manajemen.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Drake, M. Susan. 2007. *Creating Standards-Based Integrated Curriculum*. California: Corwin Press.
- Forgarty, Robin. 1991. *How To Integrate The Curricula*. USA: IRI/SkyLight Training and Publishing.
- Freire, Paulo. 2000. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: LP3ES.
- HM, Dewantara, Hajar. 2012. *Pendidikan Karakter: Pemberdayaan Guru Agama dalam Pembentukan Karakter Islami*. Yogyakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam.
- Koesuma, Doni. 2009. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Lickona, T. 1991. *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lickona, Thomas. 2012. *Education for Charatecter, How Our Schools Can Teach Resect and Responsibility* (terjemahan). Jakarta: Bumi Aksara.
- Mastuhu. 1999. *Memberdayakan Sistem Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana.
- Megawangi, Ratna. Pelopor Pendidikan Holistik Berbasis Karakter. <http://www.langitperempuan.com/ratna-megawangi-pelopor-pendidikan-holistik-berbasis-karakter/> (diakses 23 april 2013)
- Miskaawaih, Ibn. 1934. *Tahzib al-Akhlaq wa Tathir al-'Araq*. Mesir al-Matba'ah al-Misriyah.
- Mu'in, Fatchul. 2011. *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritis dan Praktek Urgensi Pendidikan Progresif dan Revitalisasi Peran Guru dan Orang Tua*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muhadjir, Noeng. 1989. *Pendidikan dalam Perspektif Qur 'ani*, makalah Seminar Nasional
- Muhaimin. 1996. *Srategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.
- Muhaimin. 2006. *Nuansa Baru Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mulkhan, Munir. 2001. *Humanisasi Pendidikan Islam*. Jurnal Afkar, Edisi No. 11
- Murshafi, Ali, Muhammad. 2009. *Mendidik Anak Agar Cerdas dan Berbakti*. Surakarta: Ziyad Visi Media
- Murshafi, Ali, Muhammad. 2009. *Mendidik Anak Agar Cerdas dan Berbakti*. Surakarta: Ziyad Visi Media
- Naquib al-Attas, Syek Muhammad. 1981. *Islam and Sekularisme*. Bandung: Pustaka
- Nata, Abuddin. 2012. *Kapita Seleкта Pendidikan Islam*. Jakarta: Grasindo
- Nata, Abuddin. 2005. *Pendidikan Menurut Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: UIN Jakarta Press
- Nata, Abuddin. 2012. *Kapita Seleкта Pendidikan Islam*. Jakarta: Grasindo
- Nizar, Samsul. 2000. *Pengantar Dasar-Dasar Pemikiran Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaya Media Pratama
- Nizar, Samsul. *Pengantar Dasar-Dasar Pemikiran Pendidikan Islam Pendidikan al-Qur'an*. Yogyakarta
- Prabowo. 2000. *Pendidikan Fisika dalam Mengantisipasi Tantangan XXI* (dalam pengukuhan Guru besar). Surabaya
- Prayitno & Manullang, Belferik. *Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Grasindo, 2011
- Rahman, Fazlur. 1982. *Islam and Modernity, Transformation of an Intellectual Tradition*. Chicago: The Universty of Chicago Press
- Rahmat, Jalaluddin. 1991. *Islam Alternatif*. Bandung: Mizan
- Rosyada, Dede. 2004 *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Prenada
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Quantum Teaching
- Sahlan, Asmawan & Prastyo,angga, Teguh. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Aruzz Media

- Suparno, Paul, dkk. 2002. Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah. Yogyakarta: Kanisius
- Sutikno M, Sobari. 2007. *Mengagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Mataram: NTP
- Syarbini, Amirullah. 2012. *Buku Pintar Pendidikan Karakter, Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah, dan Rumah*. Jakarta: Prima Pustaka
- Tafsir, Ahmad. 1994. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tafsir, Ahmad. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Thoifuri. 2007. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RaSAIL Media Group
- Tibi, Bassam. 1985. *Iskam and the Cultural Accommodation of Social Change*. San Fransisco: Westview Press
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ulwan, Nashih, Abdullah. 1988. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*. Bandung
- Wiyani, Ardy, Novan. 2013. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- . www.educationplanner.org diakses tanggal 11 Mei 2012
- Zubaidi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana
- Zubaidi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM OPTIMALISASI PERPUSTAKAAN

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN THE OPTIMIZATION LIBRARY

Rahmi Rivalina dan Oos M. Anwas

Pustekkom-Kemdikbud

Jln RE Martadinata, Ciputat Tangerang Selatan Banten

orivalina@yahoo.com, oos.anwas@kemdikbud.go.id

diterima: 07 Mei 2013; dikembalikan untuk direvisi: 13 Mei 2013; disetujui: 30 Mei 2013

Abstrak: Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi sistem perpustakaan. Tulisan ini bertujuan untuk: 1) mengkaji tentang fungsi perpustakaan konvensional di era teknologi informasi dan komunikasi; 2) mengkaji manfaat TIK dalam mengoptimalkan peran perpustakaan di era informasi; dan 3) mengkaji perbedaan perpustakaan konvensional dan perpustakaan digital. Berdasarkan hasil kajian diketahui bahwa perpustakaan konvensional tidak hanya berfungsi sebagai tempat pencari informasi tetapi juga berfungsi sebagai fungsi edukatif, informatif, penelitian, kultural, dan fungsi rekreasi sehingga perpustakaan tersebut masih tetap diperlukan. Manfaat TIK dalam mengoptimalkan peran perpustakaan; layanan lebih cepat dan lebih luas; pustakawan lebih mudah mengelola bahan pustaka dan memberikan layanan kepada pengguna; dan meningkatkan profesionalisme pustakawan. Perpustakaan konvensional cenderung belum banyak tersentuh teknologi, hampir semua dilakukan manual. Sedangkan perpustakaan otomatisasi pengelolaan lebih terasa cepat dan dapat memberikan pelayanan maksimal dengan menggunakan teknologi. Perpustakaan otomatisasi adalah bagian dari sistem digitalisasi, perpustakaan yang lebih terfokus pada sistem otomatisasi dalam operasional dan layanan perpustakaan sehari-hari, sedangkan perpustakaan digital fokusnya adalah pada sistem pengelolaan koleksi digital.

Kata-kata Kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi, perpustakaan konvensional, perpustakaan otomatisasi, perpustakaan digital, perpustakaan

Abstract: The development of information and communication technology (ICT) has influenced the library system. This paper is aimed: 1) to examine the function of library in information and communication technology era; 2) to examine the utilization of information and communication technology in optimal the role of library in information era; 3) to examine the difference between conventional and automation library. Based on the result of examining is known conventional library not only has function as the place to get information but also as educative, informative, research, culture and recreation so that the library still is needed. The utilization of information and communication technology to optimize the role of library: service rapidly and widely; librarians are easier to process data and document and give the service to the users; to improve professionalism librarians. The conventional library tends lack of technology almost the activity as done manually. Whereas the automation library processing data more rapid n give the maxzimaze using technology. This library automation system is part of digital system, it focused to automation system, operational and service to the user while digital library focused to content it more for retrival information system.

Kata-kata Kunci: Information and Communication Technology (Ict, Conventional Library, Automation Library, digital Library, Library).

Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, dikemukakan bahwa peran dan tujuan dari perpustakaan adalah untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi yang berupa karya tulis, karya cetak, dan karya rekam. Keaktifan seseorang memanfaatkan perpustakaan melalui kegiatan membaca, maka wawasan atau khasanah pengetahuan yang bersangkutan akan semakin bertambah luas.

Realitas kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat cepat dan telah mempengaruhi terhadap berbagai aspek, termasuk dalam sistem perpustakaan. Akses terhadap berbagai informasi dari berbagai penjuru dunia sangat mudah dan cepat, sehingga informasi tersebut cenderung sangat cepat menjadi "basi". Begitu pula akses terhadap buku-buku termasuk terbitan baru dan yang tersedia di perpustakaan besar dunia sangat mudah. Nilai tambah lain yang diperoleh melalui perkembangan atau kemajuan TIK adalah kemudahan dan kecepatan serta biaya murah dan efisien waktu untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan guna peningkatan pengetahuan yang dimiliki. Produk terbitan buku (*e-book*), jurnal ilmiah, dan media cetak lainnya termasuk media massa juga dilengkapi dengan versi *online*, sehingga memudahkan dalam pemanfaatannya.

Sebelum TIK berkembang, jika seseorang berminat untuk meningkatkan khasanah pengetahuannya, maka yang bersangkutan mempunyai beberapa pilihan, yaitu (1) apakah harus membeli buku, (2) meminjam buku di perpustakaan, atau (3) belajar dari seseorang yang telah terlebih dahulu mendapatkan dan menguasai pengetahuan tersebut. Begitu pula bagi peserta didik misalnya mahasiswa, sebelum TIK berkembang mereka mengalami kesulitan untuk mencari atau menemukan buku atau artikel-artikel jurnal sebagai acuan (referensi) dalam penulisan skripsi/tesis guna penyelesaian pendidikannya. Demikian juga halnya dengan para tenaga edukatif (dosen), menghadapi kendala mendapatkan referensi untuk secara terus-

menerus memutakhirkan pengetahuannya. Setelah berkembang TIK, peserta didik dan juga pendidik sangat terbantu untuk mendapatkan berbagai bahan pustaka. Mereka dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan termasuk yang paling mutakhir melalui berbagai alamat web di seluruh dunia. Mereka tidak harus datang mencari ke toko buku atau perpustakaan. Berbagai informasi dapat diakses oleh siapa saja, dari mana saja, dan kapan saja.

Dalam pengelolaan bahan-bahan pustaka yang dilakukan oleh pustakawan dan staf dilakukan secara sederhana dan terbatas pada pembuatan kartu katalog atau *labelling*, mencatat atau menginventarisasi buku-buku yang ada. Semua kegiatan ini dikerjakan dengan menggunakan mesin tik (manual). Seiring dengan kemajuan TIK, maka hal-hal yang bersifat manual secara bertahap sudah mulai ditinggalkan. Saat ini sudah berkembang perpustakaan berbasis internet dan online serta pengelolaan perpustakaan secara otomatisasi. Komputer dan jaringan internet telah membuat kejutan yang menggembirakan tidak hanya bagi pengelola tetapi juga bagi masyarakat yang membutuhkan perpustakaan. Di sisi lain, sekalipun berbagai aktivitas sudah serba komputerisasi namun masih banyak sekolah yang belum memiliki perpustakaan (Neneng, 2013). Perpustakaan Nasional (Perspusnas) mencatat, sampai saat ini 76.478 sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas sederajat belum memiliki perpustakaan, paling banyak di wilayah Indonesia bagian Timur. Padahal, perpustakaan merupakan sarana standar yang harus dipenuhi di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dari jumlah tersebut di tingkat SD yang masih miskin perpustakaan 55.545 sekolah. Di tingkat SMP 1.029 sekolah, dan di tingkat SMA/SMK 8.904 sekolah (RMOL, 2012).

Hasil pengamatan dan diskusi penulis dengan beberapa sumber diketahui berkembang pemahaman bahwa dengan adanya perpustakaan digital, maka kebutuhan berbagai informasi atau bahan-bahan lainnya (teks, audio, video, multimedia) dapat diperoleh dengan cara mengakses internet. Dengan kemajuan TIK tersebut, berkembang asumsi bahwa perpustakaan konvensional tidak dibutuhkan lagi.

Pemahaman lainnya adalah bahwa melalui perpustakaan digital, seseorang hanya dapat mengoleksi bahan-bahan atau dokumen tertentu saja yang telah dikemas secara digital oleh perpustakaan.

Seiring dengan perkembangan TIK tersebut, maka pertanyaan yang menarik adalah bagaimana keberadaan perpustakaan di era kemajuan TIK dewasa ini. Apakah kemajuan TIK berdampak positif atau negatif terhadap perkembangan/kemajuan perpustakaan. Tulisan ini bertujuan untuk: 1) mengkaji tentang fungsi perpustakaan konvensional di era teknologi informasi dan komunikasi; 2) mengkaji manfaat TIK dalam mengoptimalkan peran perpustakaan di era informasi; dan 3) mengkaji perbedaan perpustakaan konvensional dan perpustakaan digital.

Kajian Literatur dan Pembahasan

Fungsi Perpustakaan Konvensional di Era TIK

Perpustakaan berasal dari kata *pustaka*, yang berarti kitab atau buku. Sedangkan perpustakaan berarti kumpulan buku-buku yang kini dikenal sebagai koleksi bahan pustaka. Istilah perpustakaan di dalam bahasa Inggris, dikenal dengan *library* yang berasal dari bahasa Latin yaitu *liber* atau *libri* yang artinya adalah buku. Istilah perpustakaan oleh berbagai bangsa berbeda-beda, yaitu *bibliotheek* (Belanda), *bibliothek* (Jerman), *bibliothèque* (Perancis), dan *bibliotheca* (Spanyol dan Portugis) (Sulistyo, 1991).

Perpustakaan adalah tempat menyimpan berbagai jenis bahan bacaan yang disebut dengan bahan pustaka, baik yang berupa buku, majalah, surat kabar, bahan audio visual, rekaman kaset, maupun film dan lain-lain. Namun sesuai dengan perkembangan TIK, istilah perpustakaan pun menjadi berkembang. Berdasarkan tugas dan fungsinya saat ini, perpustakaan adalah tempat menyimpan, mengolah dan mencari informasi, baik yang berbentuk bahan bacaan tercetak (buku, jurnal, referensi, dan bahan pustaka tercetak lainnya) maupun bahan bacaan dalam bentuk elektronik (*electronic book*, *electronic journal*, *electronic proceedings*) (Wikipedia, 2013). Di dalam perpustakaan, ada organisasi dan sistem yang mengatur proses atau mekanisme perjalanan bahan pustaka/informasi mulai dari pengadaan, pengolahan,

peminjaman sampai dengan pelayanan dan penyajian kepada pengguna perpustakaan.

Perpustakaan modern dapat didefinisikan sebagai tempat untuk mengakses informasi dalam berbagai format, baik yang disimpan di dalam gedung perpustakaan maupun yang tidak. Dalam perpustakaan modern, selain kumpulan buku tercetak, sebagian buku dan koleksinya ada dalam format digital yang bisa diakses lewat jaringan komputer, (Wikipedia, 2013). Secara lebih rinci, tugas perpustakaan adalah mengumpulkan, mengolah, memelihara, merawat, melestarikan, mengemas, menyimpan, memberdayakan dan menyajikan koleksi bahan pustaka kepada pemakai. Jadi pada prinsipnya tugas perpustakaan adalah menyediakan layanan informasi untuk kepentingan masyarakat, baik masyarakat ilmiah (pelajar, mahasiswa, guru, dosen, dan peneliti) maupun masyarakat luas di sekitarnya.

Di lingkungan lembaga pendidikan, perpustakaan merupakan upaya untuk memelihara dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar-mengajar. Perpustakaan yang terorganisasi secara baik dan sistematis, dapat memberikan kemudahan bagi proses belajar-mengajar. Dalam kaitan ini, pengelola perpustakaan dituntut untuk semakin lebih jeli melihat kebutuhan peserta didik dan pendidik. Misalnya, kebutuhan mencari informasi melalui internet. Pencarian informasi haruslah dapat lebih mudah dan cepat dilakukan melalui akses internet.

Oleh karena itu, menjadi tugas perpustakaan untuk menyediakan informasi yang dapat diakses lewat internet. Di sisi lain harus pula dirumuskan peraturan-peraturan yang dapat melindungi kepentingan perpustakaan dan keamanan informasi yang disajikan. Perpustakaan juga perlu memperhatikan kemajuan zaman dan teknologi agar keinginan masyarakat pengguna jasa perpustakaan dalam mengakses informasi dapat terpenuhi.

Perpustakaan hendaknya terus mengembangkan diri agar tetap tanggap secara efektif dan inovatif terhadap lingkungan yang beragam dalam memenuhi harapan pengguna. Keadaan yang demikian ini diperlukan agar perpustakaan dan pustakawannya tetap mampu bertahan dan berkembang. Selanjutnya, perpustakaan juga dituntut mampu menjadi jembatan

penyedia informasi pada masa lalu, masa kini, dan masa depan. Seyogianya perpustakaan juga bisa membentuk koneksi, koalisi, dan kemitraan, baik secara teknologi maupun organisasi. Perpustakaan secara singkat mempunyai fungsi mencerdaskan kehidupan masyarakat yang mencakup (1) fungsi edukatif, (3) fungsi informatif, (3) fungsi penelitian, (4) fungsi kultural, dan (5) fungsi rekreasi (Sulistiyo, 1991). Fungsi edukatif, perpustakaan sebagai pusat sumber belajar yang memungkinkan penggunanya dapat belajar melalui pemanfaatan berbagai koleksi yang dikelola. Di lingkungan sekolah atau perguruan tinggi, perpustakaan diibaratkan sebagai jantung di dalam tubuh manusia. Fungsi informatif, karena berbagai informasi yang tersedia yang dikelola oleh perpustakaan bermanfaat bagi kebutuhan masyarakat. Fungsi penelitian, berarti berbagai sumber informasi yang ada di dalam perpustakaan bermanfaat sebagai bahan rujukan untuk kepentingan penelitian. Fungsi kultural karena di dalam berbagai koleksi perpustakaan, baik tercetak maupun elektronik, disajikan berbagai kebudayaan (daerah, bangsa atau kebudayaan antar bangsa). Fungsi yang terakhir adalah rekreatif, pengguna perpustakaan dapat mencari berbagai koleksi yang bersifat menghibur (legenda atau hikayat, novel, dan karya sastra lainnya), populer (berbagai pengetahuan atau kemajuan yang disajikan secara populer) dan berbagai dokumen tentang benda-

benda atau peninggalan sejarah peradaban manusia. Dengan adanya berbagai fungsi tersebut, jelas menunjukkan bahwa perpustakaan tidak sekedar untuk mencari ilmu pengetahuan dan informasi saja tetapi bermanfaat menjadi berbagai fungsi lain. Oleh karena itu di era kemajuan TIK, perpustakaan konvensional tetap diperlukan di era TIK, bahkan dapat dioptimalkan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi tersebut.

Manfaat TIK dalam Mengoptimalkan Peran Perpustakaan di Era Informasi

Perpustakaan dilihat dari segi data dan dokumen yang disimpan berawal dari perpustakaan tradisional yang hanya terdiri dari kumpulan koleksi buku tanpa katalog, kemudian muncul perpustakaan semi moderen yang menggunakan katalog (*index*) (Subrata, 2009). Seiring dengan perkembangan, perpustakaan juga mengalami perkembangan yang memberikan manfaat bagi berbagai pihak, tidak hanya pihak internal tetapi juga pihak eksternal perpustakaan. Perkembangan terakhir adalah munculnya perpustakaan digital (*digital library*) yang sebelumnya ada istilah perpustakaan terotomasi dan hybrid. Bila aplikasi teknologi diterapkan di perpustakaan, maka nampak perkembangan bertahap tentang perpustakaan konvensional sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut (PNRI, 2013).

Tabel. 1 Evolusi Teknologi di Perpustakaan

Sebutan	Koleksi	Penggunaan Teknologi	Keterangan
Perpustakaan Konvensional	Berbasis kertas	Mula-mula menggunakan tangan (manual, hastawi), kemudian berkembang teknologi seperti mesin ketik, duplicator kartu.	Disebut pula perpustakaan tradisional
Perpustakaan Konvensional	Berbasis kertas serta bentuk nonbuku seperti DVD, film, peta	Teknologi seperti mesin ketik, duplicator kartu	
Perpustakaan terotomasi	Berbasis kertas serta bentuk nonbuku, seperti DVD, film, peta	Komputerisasi kegiatan perpustakaan yang bersifat berulang-ulang seperti pengatalogan, penelusuran.	Perpustakaan elektronik. Koleksinya berbasis kertas serta koleksi analog
Perpustakaan Hibrida	Koleksi berbasis kertas serta digital	Otomasi data bibliografis materi berbasis kertas teknologi digital pada koleksi perpustakaan maupun yang diunduh dari internet	Istilah ini banyak digunakan dalam literatur Inggris
Perpustakaan digital	Koleksinya didominasi koleksi digital	Digitalisasi materi	Istilah ini banyak digunakan dalam literatur Amerika utara. Dalam praktek sedikit saja perpustakaan yang benar-benar seluruhnya dalam format digital

Sumber: PNRI (2013)

Penerapan TIK di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, antara lain: (1) Penerapan TIK digunakan sebagai Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan. Bidang kegiatan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi manajemen perpustakaan adalah pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi bahan pustaka, pengelolaan anggota, statistik dan lain sebagainya. Fungsi ini sering diistilahkan sebagai bentuk *Automasi Perpustakaan (library automation system)*. (2) Penerapan TIK sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan mendiseminasikan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Bentuk penerapan TIK dalam perpustakaan ini sering dikenal dengan istilah *Perpustakaan Digital (digital library system)*. Kedua fungsi penerapan TIK ini dapat terpisah maupun terintegrasi dalam suatu sistem informasi tergantung dari kemampuan *software* yang digunakan, sumber daya manusia dan infrastruktur peralatan teknologi informasi yang mendukung keduanya (Yulieastin, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas, perpustakaan konvensional koleksinya berbasis pada kertas serta bentuk nonbuku seperti DVD, film, peta, pengelolaan lebih dominan dilakukan secara manual, dengan sedikit bantuan teknologi misalnya mesin ketik, fotocopy, dan lainnya. Perpustakaan terotomasi dimana koleksi masih sama dengan konvensional tapi pengelolanya sudah mulai komputerisasi untuk kegiatan perpustakaan yang bersifat berulang-ulang seperti pengatalogan, dan penelusuran. Perpustakaan Hibrida (hybrid) adalah peralihan dari perpustakaan terotomasi ke perpustakaan digital, koleksi sudah ada dalam bentuk digital. Pengelolanya sudah otomasi untuk data bibliografis, menggunakan teknologi digital pada koleksi perpustakaan dan yang diunduh dari internet. Perpustakaan digital baik koleksi maupun pengelolanya didominasi secara digital. Teknologi informasi perpustakaan dibagi dalam dua sub sistem besar, yaitu perpustakaan terotomasi lebih fokus pada sistem operasional dan layanan perpustakaan sehari-hari, dan perpustakaan digital, fokusnya adalah pada sistem pengelolaan koleksi digital.

Automasi (otomasi) merupakan salah satu

kegiatan yang merupakan bagian dari digitalisasi perpustakaan. Otomasi proses dalam mengelola bahan-bahan pustaka dengan menggunakan mesin sehingga memudahkan dan mengefisienkan pekerjaan rutinitas pustakawan dan staf perpustakaan. Tujuan utama otomasi di perpustakaan adalah untuk membebaskan pustakawan dan staf perpustakaan di bidang pekerjaan yang berulang.

Otomasi juga memungkinkan pustakawan dan staf menggunakan waktu dan tenaga mereka melakukan penyebaran ilmu pengetahuan dan informasi (Ratha, 2012). Menurut Wijoyo (2009) tujuan otomasi perpustakaan adalah untuk: (a) meningkatkan pelayanan, mempercepat, mengefisienkan, dan mengakurasi pekerjaan, (b) memberi keleluasaan mengakses informasi, (c) meningkatkan akses ke perpustakaan lain, (d) memenuhi tuntutan perkembangan teknologi informasi, (e) meningkatkan prestise/citra, (f) mendekatkan perpustakaan kepada penggunaannya (tidak terisolasi), (g) menyebarluaskan informasi, dan (h) mengembangkan kerjasama dan berbagi berbagai sumber.

Sistem terotomasi perpustakaan yang baik adalah sistem yang terintegrasi, mulai dari sistem pengadaan bahan pustaka, pengolahan bahan pustaka, sistem pencarian kembali bahan pustaka, sistem sirkulasi (peminjaman, pengembalian dan perpanjangan peminjaman), keanggotaan (*membership*), pengaturan hak akses keanggotaan, pengaturan denda keterlambatan pengembalian, sistem *booking*, dan sistem pelaporan aktivitas perpustakaan dengan berbagai parameter pilihan. Sistem otomasi perpustakaan akan lebih sempurna lagi apabila dilengkapi dengan *barcoding*, dan mekanisme pengaksesan data berbasis web dan internet (Hendarsyah, 2012).

Kemajuan teknologi komputer juga digunakan untuk berbagai tugas operasional perpustakaan seperti pekerjaan administratif, pengadaan, katalogisasi, sirkulasi, kendali serial, dan katalog online untuk akses pengguna (*Online Public Access Catalogue* OPAC). Kegiatan ini disebut juga sebagai komputerisasi perpustakaan (*library computerization*) yang merupakan bagian dari *library automation*. Dengan demikian otomasi perpustakaan mengubah

sistem perpustakaan yang dari semula dikelola secara manual atau konvensional menjadi sistem perpustakaan yang dikelola melalui penerapan kemajuan teknologi (komputerisasi). Jadi perpustakaan dikatakan telah menerapkan otomasi dalam pengelolaannya apabila manajemen dan akses pengelolaannya telah menggunakan sistem komputerisasi.

Sistem Otomasi Perpustakaan

Sistem otomasi perpustakaan di Indonesia dimulai sekitar tahun 1985. Berawal dari PDIN (Pusat Dokumentasi dan Informasi Nasional, kini dikenal dengan nama Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-PDII) menggunakan program MINISIS atau CDS/ISIS versi komputer mini dari UNESCO, diikuti oleh perpustakaan Lembaga Kelistrikan Nasional yang memanfaatkan dBase III, Badan penelitian dan Pengembangan Kementerian membuat sistem otomasi perpustakaan berbasis dBase III di lingkungan perguruan tinggi, dan Institut Pertanian Bogor (IPB) pada tahun 1986 memperkenalkan otomasi dengan program perangkat lunak (software) *SIMPUS* (Sistem Perpustakaan) juga berbasis dBase III Plus (Mustafa, 2005).

Tahun 1987, UNESCO menyebarluaskan secara gratis piranti lunak (software) ke seluruh dunia terutama negara-negara berkembang. Piranti lunak ini dikenal dengan CDS/ISIS (*Computerized Documentation Service/Integrated Sets of Information System*). IPB mengujicobakan secara terpadu ISISCIR pengembangan CDS/ISIS sebagai pengganti *SIMPUS* pada tahun 1995, dan perpustakaan IPB menggunakan istilah SIPISIS (Sistem Informasi Perpustakaan berbasis ISIS) (Mustafa, 2005). Sejak tahun 1997, bekerjasama dengan perpustakaan ITB, telah dimanfaatkan data CDS/ISIS untuk kepentingan laporan penelitian IPB. Beberapa jenis data lain telah dimanfaatkan melalui internet dengan menggunakan WAIS-ISIS. Kemudian awal tahun 2002, dimana Tim Otomasi Perpustakaan IPB mulai mengembangkan program SIPISIS Versi Windows berbasis Winisis dengan menggunakan Visual Basic. Aplikasi ini merupakan pengembangan SIPISIS versi 3.1 di bawah sistem operasi DOS dan telah ditetapkan

di lebih dari 20 perpustakaan di Indonesia sampai dengan awal tahun 2005 (Mustafa, 2005).

Pada November 2006 Perpustakaan Kemendikbud-RI mengembangkan *software* perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan (*library management system*) (SLiMS) yang dikenal dengan nama *software SENAYAN*. *Piranti ini adalah* adalah sumber terbuka yang dilisensikan di bawah GPL v3. Aplikasi *SENAYAN* dibangun dengan menggunakan PHP, basis data MySQL, dan pengontrol versi Git. Pada tahun 2009, *SENAYAN* mendapat penghargaan tingkat pertama dalam ajang INACTA 2009 untuk kategori *open source* (Senayan, 2013).

Secara umum, sistem otomasi perpustakaan terdiri dari 3 (tiga) bagian, yaitu (1) pangkalan data; (2) pengguna, dan (3) perangkat. Pangkalan Data, semua koleksi yang dimiliki diorganisasi dengan menggunakan kaidah-kaidah ilmu perpustakaan. Pada sistem manual, proses ini dilakukan dengan menggunakan kertas atau buku. Pencatatan pada kertas atau buku merupakan pekerjaan tidak efektif karena semua data yang telah dicatat akan sulit ditelusuri dengan cepat jika jumlah sudah besar walaupun melalui proses peng-indeks-an. Dengan bantuan teknologi informasi, proses pencatatan dan penelusuran kembali dapat dipermudah dengan memasukkan data pada perangkat lunak pengolah data seperti: CDS/ISIS (WINISIS), MS Access, MySQL. Perangkat lunak ini akan membantu mengelola pangkalan data menjadi lebih mudah karena proses pengindeksan dilakukan secara otomatis. Proses penelusuran informasi akan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat karena perangkat lunak ini menampilkan semua data sesuai kriteria yang ditentukan.

Pengguna (*user*), pada sistem otomasi perpustakaan terdapat beberapa tingkatan operator tergantung dari tanggung jawabnya. Dalam setiap program aplikasi, pengguna mempunyai tingkatan yang berlainan. Misalnya di dalam otomigenx (aplikasi Automasi Perpustakaan Buatan Perpustakaan ITB), pengguna dibagi menjadi dua yaitu administrator dan non-administrator.

Perangkat otomasi, adalah alat yang digunakan untuk membantu kelancaran proses otomasi.

Perangkat ini terdiri dari 2 (dua) bagian, yaitu (a) perangkat keras dan (b) perangkat lunak. Perangkat keras yang dibutuhkan mencakup komputer dan alat bantu seperti printer, barcode, dan scanner. Empat buah komputer sudah cukup untuk digunakan di dalam memulai proses automasi pada perpustakaan kecil, seperti perpustakaan sekolah. Untuk dapat menjalankan proses otomasi didalam mengelola perpustakaan diperlukan perangkat lunak sebagai alat bantu guna mengefisienkan dan mengefektifkan proses (Surachman, 2008). Ada 3 (tiga) cara untuk memperoleh perangkat lunak, yaitu (1) membangun sendiri dengan bantuan seorang tenaga pengembang perangkat lunak, (2) menggunakan perangkat lunak gratis, misalnya: CDS/ISIS, WinISIS, KOHA, OtomigenX, SENAYAN (perangkat lunak dapat diperoleh dari internet) dan (c) membeli perangkat lunak komersial beserta pelatihan dan sistem pendukungnya yang dibangun oleh pihak ketiga.

Perpustakaan Digital

Istilah *digital library* (DL) atau perpustakaan digital sendiri mengandung pengertian hampir sama dengan *electronic library*, *virtual library* atau *Hybrid Library*. Pengertian *digital library* yang dipahami masyarakat misalnya dapat ditinjau dari sudut pandang (1) pencari informasi, perpustakaan digital adalah *database* yang besar, (2) orang yang bekerja pada teknologi *hypertext*, perpustakaan digital adalah salah satu aplikasi tertentu yang menggunakan metode *hypertext*, (3) pekerja di dunia web, perpustakaan digital dimaknai sebagai sebuah aplikasi dari Web, dan (4) yang berkiprah di bidang ilmu perpustakaan, perpustakaan digital bagi mereka adalah langkah lain dalam melanjutkan otomatisasi perpustakaan yang telah dilakukan lebih dari 25 tahun (Surahman, 2008). Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang menyimpan koleksi bahan-bahan pustakanya dalam berbagai format digital (sebagai lawan dari format cetak, *microform*, atau dalam format media lainnya) dan yang dapat diakses melalui jaringan komputer. Konten digital dimungkinkan juga disimpan secara lokal atau yang dapat diakses secara jarak jauh melalui jaringan komputer. Sebuah perpustakaan digital merupakan satu tipe sistem pencarian

informasi, (Wikipedia, 2013). Pengertian perpustakaan digital menurut *Digital Library Federation* organisasi yang menyediakan sumber daya, termasuk pegawai yang terlatih khusus, untuk memilih, mengatur, menawarkan akses, memahami, menyebarluaskan, menjaga integritas dan memastikan keutuhan karya digital sedemikian rupa sehingga koleksi tersedia dan terjangkau secara ekonomis oleh sekelompok komunitas tertentu atau berbagai komunitas lainnya yang membutuhkan (Pandit, 2008). Menurut Komalasari yang merujuk pendapat Witten dan Bainbridge, mengatakan bahwa perpustakaan digital merupakan sebuah koleksi yang khusus terfokus pada berbagai obyek digital, termasuk teks, video, dan audio yang diselaraskan dengan metode akses dan pencarian kembali, seleksi, organisasi, dan pemeliharaan koleksi (Rita, 2007).

Pengertian perpustakaan digital yang dirumuskan adalah sebagai koleksi data multimedia dalam skala besar yang terorganisasi dengan perangkat manajemen informasi dan metode yang mampu menampilkan data sebagai informasi dan pengetahuan yang berguna bagi masyarakat. Institusi yang pertama menerapkan konsep perpustakaan digital di Indonesia adalah Institut Teknologi Bandung (ITB) yang pertama kali menerapkan perpustakaan digital di Indonesia dengan nama *Indonesian Digital Library Network (IndonesianDLN)* sejak tahun 2001. Sejarah perkembangan koleksi digital sebuah perpustakaan diawali dengan digitalisasi isi katalog sehingga katalog dapat diakses dari jarak jauh. Isinya dapat diunduh (download) oleh pemakai atau pengguna. Sesudah isi katalog menyusul ke indeks majalah, lalu jasa pengabstrakan. Tahap berikutnya digitalisasi berubah ke koleksi majalah sehingga menghasilkan majalah dalam bentuk digital. Tahap berikutnya, menghinggapi buku referens (i) sehingga banyak buku referens yang tersedia dalam bentuk digital serta dapat diakses pemakai melalui internet. Contoh populer ialah Wikipedia. Tahap berikutnya ialah penerbitan buku, sehingga timbullah kegiatan penerbitan buku elektronik, dikenal dengan nama *e-book* atau *e-book publishing*. (PNRI, 2013)

Pada dasarnya, perpustakaan digital adalah perpustakaan yang memiliki fungsi dan tujuan yang

sama dengan perpustakaan konvensional dalam hal pengembangan koleksi, manajemen koleksi, analisis subjek, pembuatan indeks, penyediaan akses, karya referensi, dan pelestarian. Istilah perpustakaan digital pertama kali diperkenalkan lewat proyek *NSF/DARPA/NASA: (Digital Libraries Initiative)* pada tahun 1994. Perpustakaan digital yang paling banyak dikenal saat ini adalah Proyek Gutenberg, Ibiblio dan Internet Archive, serta proyek yayasan Wikimedia (wikisource, wikipedia, Wikitionary, Wikiquote, Wikibooks, Wikinews, Wikispecies, Wikiversity, Commons, Meta-Wiki, MediaWiki, dll).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas pengertian perpustakaan digital dapat dirumuskan sebagai sebuah perpustakaan yang koleksinya atau bahan pustakanya sebagian atau seluruhnya disimpan dalam format elektronik atau digital yang diakses melalui jaringan komputer. Secara singkat dapatlah dikatakan bahwa perpustakaan digital adalah sebuah bentuk dari sistem temu kembali informasi. Pengelolaan perpustakaan digital membutuhkan pustakawan yang profesional disamping harus menguasai ilmu perpustakaan juga harus memahami TIK. Perpustakaan digital lainnya di Indonesia seperti perpustakaan British Council di Jakarta, pada perpustakaan tersebut semua bahan pustaka dalam bentuk digital.

Pertimbangan dasar sebelum melakukan proses konversi dokumen menjadi format digital/elektronik menurut Ena Sukmana dalam Komalasari adalah: (a) adanya izin tertulis atas dokumen (hak cipta), (b) kapasitas atau kemampuan ruang penyimpanan (*hard disk*) yang tersedia pada komputer, (c) tampilan file digital yang dihasilkan, (d) kualitas hasil yang diharapkan berhubungan dengan ukuran file, di mana ukuran lebih besar (resolusi maupun kedalaman warna suatu gambar) akan menghasilkan kualitas yang lebih baik, (e) mengatur alur kerja, (f) jenis dokumen sumber.

Proses digitalisasi terdiri dari dua tahap, yaitu (a) *document capture*, dokumen yang ada diubah formatnya menjadi digital (PDF), melalui *scanning* (untuk jenis format awal yang terdiri dari buku, dokumen, naskah, laporan, foto, gambar yang berbentuk kertas) dan konversi (untuk format awal

dalam bentuk file) (b) *Document management* pengolahan data bibliografi koleksi digital. Dokumen digital yang ada, diolah dengan *software* tersendiri misalnya: Adobe Acrobat, New Spektra dan lain-lain. Menurut *Network of Excellence on Digital Libraries* (Irmayati, 2011), ada 3 kerangka pilar (*three-tier framework*) perpustakaan digital: (1) *digital libraries (dl)* sebagai sebuah organisasi (dapat berbentuk virtual, dapat juga tidak) yang secara serius mengumpulkan, menolah dan melestarikan koleksi digital untuk ditawarkan kepada masyarakat dalam bentuk yang fungsional, dengan kualitas yang terukur, dan berdasarkan kebijakan yang jelas, (2) *digital library system(dls)* sebuah system perangkat lunak yang didasarkan pada arsitektur informasi tertentu (diharapkan berbentuk arsitektur tersebar) untuk mendukung semua fungsi dl diatas, para pengguna akan berintegrasi dengan dl melalui dsl., (3) *digital library managemen system (dlms)* sebagai sebuah sistem perangkat lunak generik yang menyediakan infrastruktur, baik untuk menghasilkan dan mengelola dsl yang fungsional untuk menjalankan fungsi dl, maupun untuk mengintegrasikan berbagai perangkat tambahan agar dapat menawarkan fungsi lain yang lebih spesifik.

Perbedaan Otomasi dan Digitalisasi Perpustakaan

Perpustakaan digital bukan perpustakaan jenis baru, karena masih melaksanakan prinsip-prinsip dasar perpustakaan. Sebuah perpustakaan yang mendayagunakan teknologi informasi untuk melaksanakan aktivitas perpustakaan, tidaklah serta merta dapat dikatakan sebagai perpustakaan digital. Kegiatan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi pada perpustakaan menghasilkan automasi perpustakaan yang berarti penggunaan teknologi yang lebih dominan daripada manusia dalam kegiatannya (Sulistyo, 2011).

Pemahaman pertama perpustakaan terotomasi bukanlah perpustakaan digital. Perbedaan yang mendasar antara perpustakaan digital dengan sistem otomasi perpustakaan adalah berhubungan dengan tujuannya. Perpustakaan digital lebih berorientasi pada bagaimana membagi atau menyebarluaskan

informasi tentang koleksi-koleksi bahan pustaka yang sudah berbentuk file elektronik. Sedangkan sistem otomasi perpustakaan lebih cenderung pada proses yang ada di perpustakaan (mengotomasi kegiatan perpustakaan) sehingga meringankan beban pustakawan atau petugas perpustakaan. Perpaduan antara kedua hal ini sangat mungkin dilakukan, dalam pengertian bahwa sistem otomasi perpustakaan di samping berorientasi pada manajemen perpustakaan, juga berorientasi pada penyimpanan koleksi dokumen elektronik yang bisa disebarluaskan dengan menggunakan teknologi web dan internet.

Sistem otomasi perpustakaan adalah penerapan teknologi informasi pada pekerjaan administratif di perpustakaan agar lebih efektif dan efisien. Bidang pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan adalah pengadaan, pengolahan, sirkulasi, inventarisasi, katalogisasi bahan pustaka, pengelolaan anggota, statistik. Sistem perpustakaan digital merupakan penerapan teknologi informasi sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan menyebarkan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Atau secara sederhana dapat dianalogikan sebagai tempat menyimpan koleksi perpustakaan yang sudah dalam bentuk digital, sebagaimana yang ditulis (Arif, 2006).

Selain perbedaan di atas, Ajick (2008) menambahkan perbedaan antara perpustakaan digital dengan otomasi perpustakaan, yaitu dalam hal aksesibilitas dan manajemen pengembangan sistemnya. Dalam Sistem perpustakaan digital, dirancang agar koleksi perpustakaan mudah diakses dan jangkauan aksesnya luas, penelusur dari manapun dimungkinkan untuk mendapatkan buku secara langsung tanpa harus bertatap muka dengan pengelola. Sedangkan dalam automasi perpustakaan, aksesnya masih sulit sebab hanya anggota saja yang mampu mengakses dan harus datang ke lokasi perpustakaan. Kemudian, implementasi sistem perpustakaan digital merupakan hal yang kompleks dan rumit, perlu perencanaan yang matang. Mulai dari menyiapkan *white papers*, spesifikasi fungsional sistem, model bisnis, manajemen teknologi, isu legal, manajemen SDM, prosedur dan lain-lain. Sedangkan dalam perpustakaan terautomasi manajemen

pengembangan sistemnya tidak serumit digitalisasi. Perpustakaan otomasi adalah bagian dari digitalisasi perpustakaan. Perpustakaan digital (*digital library*) fokusnya adalah pada sistem pengelolaan koleksi digital (*content*). Bentuk digital akan memberikan lebih banyak ruang di perpustakaan dan kesempatan untuk mendesain ulang tata letak fisik mereka. Misalnya banyak buku yang tidak tersedia dalam bentuk digital karena penulis atau ahli waris penulis memegang hak cipta dan tidak mengizinkan karya mereka disebarluaskan secara elektronik. Akibat lebih jauh, banyak dokumen yang jika tidak dialih mediakan dalam bentuk format digital akan mengalami kerusakan.

Perbedaan Perpustakaan Konvensional dengan Perpustakaan Digital

Secara prinsip perpustakaan konvensional sama dengan perpustakaan digital, tetap ada kegiatan pengembangan koleksi, pengolahan, pemeliharaan dan pelayanan bahan pustaka. Perbedaan yang signifikan antara perpustakaan konvensional dan digital terutama pada format dokumen yang dilayankan (*full digital document*) dan model pelayanannya. Dengan TIK dan internet telah mengakibatkan banyaknya koleksi (*resource*) yang tersedia dalam bentuk digital, dan perpustakaan konvensional beralih menjadi perpustakaan digital. Terjadinya perubahan konsep perpustakaan konvensional menjadi perpustakaan berbasis teknologi informasi (Yulieastin, 2012).

Secara singkat jenis perpustakaan digital berbeda dengan perpustakaan konvensional yang berupa kumpulan buku tercetak, film mikro (*microform* dan *microfiche*), ataupun kumpulan kaset audio, video, dll. Konten/Isi perpustakaan digital tidak terbatas hanya pada berbagai dokumen tetapi diperluas dengan benda kuno (*artifact*) yang didigitalisasikan sekalipun tidak dapat dihadirkan atau didistribusikan dalam format cetak. Konten digital dimungkinkan untuk ditempatkan secara lokal namun dapat diakses dengan cepat dan mudah lewat jaringan komputer.

Perbedaan lainnya antara “perpustakaan konvensional” dengan “perpustakaan digital” terlihat pada keberadaan koleksi: (a) koleksi digital tidak harus

berada di sebuah tempat fisik, sedangkan koleksi biasa terletak pada sebuah tempat yang menetap, yaitu perpustakaan. (b) konsep perpustakaan digital identik dengan internet atau komputer, sedangkan konsep perpustakaan biasa adalah buku-buku yang terletak pada suatu tempat, tapi ada perpustakaan yang koleksinya dalam bentuk digital namun tidak selalu dapat diakses oleh Internet. Hal tersebut memang ada namun lebih merupakan pengecualian. Maka tidaklah salah bila makna perpustakaan digital akan berlainan bagi orang yang berbeda-beda (Theng 2007). (c) perpustakaan digital bisa dinikmati pengguna di mana saja dan kapan saja, sedangkan pada perpustakaan biasa pengguna menikmati di perpustakaan dengan jam-jam yang telah diatur oleh kebijakan organisasi perpustakaan (Subrata, 2009).

Kekhawatiran sebagian masyarakat tentang perpustakaan konvensional tidak diperlukan lagi dengan hadirnya perpustakaan digital tidaklah benar, sebagaimana menurut sebuah artikel di kampus-kampus di Amerika sudah memulai melakukan digitalisasi koleksi buku-buku yang dimilikinya, seperti yang dilakukan di Universitas California, Northridge. Lebih dari satu juta buku dan seperempat juta jurnal berkala disimpan di kampus yang terletak di pinggiran kota Los Angeles itu. Katalog-katalog itu berbentuk digital dan para mahasiswa menggunakannya untuk menunjang studi mereka. Dekan perpustakaan itu, Mark Stover, menyatakan bahwa jurnal-jurnal akademik modern kebanyakan dalam bentuk digital dan 90 persen dari jurnal langganan perpustakaan sekarang juga datang dalam format elektronik. Meskipun banyak jurnal yang berformat digital, tetapi sebagian besar buku baru di perpustakaan itu berbentuk kertas. (VOA, 2012).

Salah satu tantangan dan juga kendala yang sering "menghantui" dalam proses pengembangan sistem '*digital library*' adalah masalah hak cipta. Konsep hak cipta yang ada pada karya berbasis cetak kadang terpangkas begitu saja dalam lingkungan digital karena 'hilang'nya kontrol penggandaan. Objek digital kurang tetap, mudah digandakan, dan dapat diakses secara remote oleh banyak pengguna secara bersamaan. Hal ini tentunya harus diperhatikan dan perlu adanya mekanisme yang memberikan

kesempatan kepada perpustakaan untuk menampilkan informasi tanpa merusak hak cipta, dan untuk itu diperlukan semacam manajemen hak milik (Surahman, 2008).

Simpulan dan Saran

Simpulan

Perpustakaan tidak sekedar berfungsi sebagai wahana mencari informasi, tetapi memiliki fungsi sebagai fungsi edukatif, informatif, penelitian, kultural, dan fungsi rekreasi. Oleh karena itu di era kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), perpustakaan tetap diperlukan bahkan dapat dioptimalkan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi tersebut.

Manfaat dari penerapan kemajuan TIK dalam pengelolaan perpustakaan antara lain adalah (a) memungkinkan pengguna mendapatkan layanan yang lebih cepat dan lebih luas sehingga perpustakaan dapat diakses sesuai dengan kebutuhan dan waktu pengguna, (b) pustakawan/staf perpustakaan lebih mudah melakukan pengolahan bahan pustaka dan memberikan layanan kepada pengguna sehingga mempercepat penyebaran informasi tentang koleksi perpustakaan, dan c) meningkatkan profesionalisme pustakawan/staf perpustakaan dalam mengelola perpustakaan dan memberikan layanan kepada pengguna.

Perbedaan yang nyata antara perpustakaan konvensional dan perpustakaan digital dapat dilihat dari teknologi yang digunakan di perpustakaan baik untuk pengolahan bahan pustaka maupun untuk pelayanan. Perpustakaan konvensional cenderung masih belum banyak tersentuh teknologi hampir semua koleksi pustakanya dikelola secara manual. Sedangkan perpustakaan digital sebaliknya, perpustakaan yang lebih terfokus pada sistem digital; dalam operasional dan layanan. Perpustakaan otomatis adalah bagian dari digitalisasi perpustakaan. Perpustakaan digital (*digital library*) fokusnya adalah pada sistem pengelolaan koleksi digital (*content*). Bentuk digital akan memberikan lebih banyak ruang di perpustakaan dan kesempatan untuk mendesain ulang tata letak fisik mereka.

Saran

Perpustakaan konvensional yang ada baik di sekolah, perguruan tinggi atau di masyarakat hendaknya dilengkapi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan perpustakaan ini dimulai baik dari aspek penyediaan infrastruktur, konten bahan pustaka berbasis TIK, serta pembinaan SDM pengelola dalam pengelolaan bahan pustaka dan pelayanan perpustakaan berbasis TIK. Di sisi lain pembinaan terhadap pengguna (user) perpustakaan juga perlu dilakukan dalam pemanfaatan

perpustakaan berbasis TIK. Komitmen pimpinan dan pengelola perpustakaan juga sangat penting dalam mengembangkan perpustakaan. Pengembangan perpustakaan berbasis TIK tersebut hendaknya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Begitu pula perpustakaan yang sudah mengembangkan TIK, perlu terus ditingkatkan, mulai dari komitmen pimpinan, pengembangan infrastruktur TIK, konten bahan pustaka, kerjasama dengan pihak-pihak terkait, serta peningkatan SDM baik pengelola maupun pengguna perpustakaan.

Pustaka Acuan

- Ajick, 2008. <http://pustaka.uns.ac.id/?opt=1001&menu=news&option=detail&nid=33/> Salah Kaprah Perpustakaan Dijital di Indonesia, diakses 28 Februari 2013.
- Arif, Ikhwan. 2006. : <http://aurajogja.wordpress.com/2006/07/11/otomasi-perpustakaan/>, diakses 25 Maret 2013.
- Hendarsyah, Decky .2012. .<http://pkbmgenerasiamanah.or.id/tbm/koleksi/sdop.pdf/> Sistem Digitalisasi dan Otomasi Perpustakaan, diakses 28 Februari 2013.
- Indonesia. 2007. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*. Jakarta; RepublikIndonesia.
- Irmayati, 2011. Pengembangan Perpustakaan Digital Pustala UT Dalam Mendukung Sistem Belajar Jarak Jauh, artikel dalam Jurnal Teknodik, Vol XV, No. 2, Jakarta, Des 2011, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Mardiansyah, Ticky (2012) <http://rickylicious.blogspot.com/2012/04/perpustakaan-konvensional-dan-digital.html#UmdCaFOJ3IUFriday>, Perpustakaan Konvensional dan Digital Harus Berkembang Bersama, diakses 1 Februari 2012.
- Majalah Visi Pustaka< edisi Vol.0 No.2 Agustus 2007, Konsep Pengembangan Perpustakaan Umum Menuju Perpustakaan Digital <http://www.pnri.go.id/MajalahOnlineAdd.aspx?id=12>, diakses 24 Oktober 2013
- Mustafa. 2005. <http://bmustafa-digilib.blogspot.com/2005/03/peta-otomasi-perpustakaan-di-indone-sia>. Html/, diakses 9 Januari 2013.
- Pandit, Putu Laxman, Ph.d, Perpustakaan Digital dari A sampai Z, Jakarta: Cita KaryaKarsa Mandiri, 2008.
- Pemustaka. 2010. <http://www.pemustaka.com/peran-perpustakaan-dalam-meningkatkan-kualitas-pendidikan-di-indonesia.html/>, diakses 21 Oktober 2013.
- Ratha, Bhupendra. 2012. <http://www.clib.dauniv.ac.in/E-Lecture/Library%20Automation.pdf>. *Library Automation*, ditulis oleh Lecturer, School of Library and Information Science, Devi Ahilya University, Indorere, diakses 1 Maret 2013.
- Rita, Komalasari. 2007. <http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/27642/>, diakses 20 Maret 2013.
- RMOL, 2012. <http://www.rmol.co/read/2012/10/10/81248/76-Ribu-Sekolah-Tak-Punya-Fasilitas-Perpustakaan-Ideal->, diakses 23 Oktober 2013.
- Senayan, SliMs. 2013. <http://slims.web.id/web/?q=node/1> diakses tanggal 5 Maret 2013.
- Subrata, Gatot. .2009. <http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/kargto/Perpustakaan%20Digital.pdf>, diakses 12 Desember 2012.
- Sulistyo-Basuki. 1991. Pengantar Ilmu Perpustakaan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistyo-Basuki, 2011, (<http://digilib.undip.ac.id/index.php/component/content/article/38-artikel/277-perpustakaan-digital-di-indonesia-sebuah-pandangan>, diakses 12 Maret 2013).

- Surachman, Arif .2008. (<http://www.arifs.staf.ugm.ac.id/> diakses tanggal 28 Februari 2013).
- VOA (Voice of America). 2012. Indonesia “Perpustakaan Digital Tak akan Gantikan Perpustakaan Konvensional” tertanggal 3 April 2012, <http://www.voaindonesia.com/section/indonesia/2130.html> diakses 24 Maret 2013.
- Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan
- Wijoyo, Widodo H.. 2009. <http://widodo.staff.uns.ac.id/2009/07/13/>, di akses 15 Maret 2013.
- Wijoyo, Widodo H. 2013. (<http://widodo.staff.uns.ac.id/2009/07/13/membangun-automasi-perpustakaan-tinjauan-kebutuhan-spesifikasi-software>) diakses tanggal 7 Januari 2013).
- Wikipedia, [http://id.wikipedia.org/wiki/ Perpustakaan](http://id.wikipedia.org/wiki/Perpustakaan), diakses tanggal 7 Januari 2013).
- Wikipedia, 2013. (*information retrieval system*) ([http://en.wikipedia.org/wiki/ Digital library](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library), diakses 7 Januari 2013)
- Yulieastin. 2012. <http://waiyuelai0907.wordpress.com/2012/11/23/perpustakaan-digital-e-library/> diakses, 24 Oktober 2013.
- Zubaidah, Neneng. 2013., ([http://sindonews.com/Kondidi Perpustakaan di Indonesia Menyedihkan](http://sindonews.com/Kondidi%20Perpustakaan%20di%20Indonesia%20Menyedihkan), diakses 21 Oktober 2013).

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) UNTUK PENDIDIKAN DI DAERAH TERPENCIL, TERTINGGAL, DAN TERDEPAN (3T)

UTILIZATION OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) FOR EDUCATION IN REMOTE, UNDEVELOPED, AND FRONTIER AREA

Jaka Warsihna
Pustekkom Kemdikbud,
(Jaka.warsihna@kemdikbud.go.id)

diterima: 15 Mei 2013; dikembalikan untuk direvisi: 20 Mei 2013; disetujui: 29 Mei 2013

Abstrak: *Penulisan artikel ini bertujuan untuk memberikan sebuah pemikiran dan solusi pemecahan masalah pendidikan di Indonesia yang belum merata kualitasnya. Salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan. Pemanfaatan TIK untuk pendidikan juga dapat dimanfaatkan untuk sekolah di daerah 3T (Terpencil, Tertinggal, dan Terdepan). Pemanfaatan TIK untuk daerah 3T menggunakan prinsip 1) empowering (pemberdayaan), 2) bottom up (tumbuh dari bawah), 3) sustainability (keberlangsungan), 4) pendekatan pembelajaran modern, dan 5) partnership (kemitraan). Setelah dilakukan kajian hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK untuk daerah 3T dengan berdasarkan kelima prinsip tersebut menunjukkan mampu mendorong guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa untuk rajin ke sekolah, dan mengajak partisipasi masyarakat untuk menyekolahkan anaknya yang lebih tinggi.*

Kata Kunci: *Pemanfaatan, TIK, pendidikan, daerah terdepan, terpencil, dan tertinggal*

Abstract: *This article aimed to offer a thought and solution to solve the uneven quality of education in Indonesia. One of efforts to increase education quality was done by utilization of information and communication technology (ICT) for education. ICT could also be utilized for schools in remote, undeveloped, and frontier areas. The utilization of ICT for those regions was under the principles of 1) empowerment, 2) bottom-up, 3) sustainability, 4) modern learning approach, and 5) partnership. The result of the study showed that the utilization of ICT under those five principles was able to encourage teachers to increase learning quality, to motivate students to be diligent, and to persuade community to send their children to higher level of school.*

Key Words: *utilization, ICT, education, frontier areas, remote areas, undeveloped areas.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan terdiri dari 17.889 pulau. Dari pulau sejumlah itu ada 10 pulau besar dan sisanya pulau-pulau kecil yang tersebar dari Sabang – Merauke. Dari seluruh pulau di Indonesia, ada wilayah yang terpencil, tertinggal, terluar, dan perbatasan. Untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusianya (SDM) di seluruh wilayah Indonesia agar mampu duduk sederajat dan sejajar dengan bangsa lain salah satunya melalui pendidikan. Hal ini sesuai dengan amanah yang ada di dalam UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, tak terkecuali, siapa pun, di manapun. Pembangunan pendidikan di Indonesia salah satunya melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Kemdikbud selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mewujudkan usaha tersebut dibuat rencana pembangunan pendidikan yang berkelanjutan sebagai arah bagi pembangunan pendidikan. Rencana Strategis Pendidikan Nasional 2010-2014 berfokus pada peningkatan layanan pendidikan yang mencakup 1) tersedia secara merata di seluruh pelosok nusantara; 2) terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat; 3) berkualitas/bermutu dan relevan dengan kebutuhan kehidupan bermasyarakat, dunia usaha, dan dunia industri; 4) setara bagi warga negara Indonesia dalam memperoleh pendidikan berkualitas dengan memperhatikan keberagaman latar belakang sosial-budaya, ekonomi, geografi, gender, dan sebagainya; dan 5) menjamin kepastian bagi warga negara Indonesia mengenyam pendidikan dan menyesuaikan diri dengan tuntutan masyarakat, dunia usaha, dan dunia industri (Kemdiknas, 2010).

Berbagai upaya telah dilakukan dan salah satunya yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK untuk pendidikan secara umum yaitu untuk pembelajaran dan administrasi (pendidikan). TIK memiliki potensi yang sangat besar untuk peningkatan mutu pendidikan. *Blue print* TIK Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2007 (Kemdiknas, 2007) menyebutkan sekurang-kurangnya ada 7 fungsi TIK dalam sistem persekolahan modern di Indonesia, yaitu 1) sebagai gudang ilmu, 2) sebagai alat bantu pembelajaran, 3)

sebagai fasilitas pendidikan, 4) sebagai standard kompetensi, 5) sebagai penunjang administrasi, 6) sebagai sistem manajemen sekolah, 7) sebagai infrastruktur sekolah (Kemdiknas, 2010).

Pendayagunaan TIK untuk pendidikan sesungguhnya merupakan salah satu implementasi konsep Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan adalah satu disiplin ilmu yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Namun demikian, esensi dari teknologi pendidikan adalah pemecahan masalah pendidikan secara efektif dan efisien. Ada beberapa ciri pemecahan masalah dalam teknologi pendidikan, antara lain; 1) melihat permasalahan secara komprehensif dengan menggunakan pendekatan sistem, 2) pemanfaatan teknologi baik teknologi sebagai cara ataupun teknologi sebagai produk secara efektif dan efisien, 3) pemanfaatan sumber belajar secara optimal dan tepat guna, dan 4) berorientasi kepada kebutuhan *enuser* (siswa, guru, dan tenaga kependidikan) (Kusnandar, 2012). Berdasarkan prinsip tersebut, TIK seharusnya dapat dimanfaatkan oleh sekolah dalam berbagai kondisi termasuk sekolah di wilayah 3T. Kondisi wilayah dan sekolah di daerah 3T secara umum baik guru, sarana, dan sumber belajar serba kurang. Dengan TIK, kekurangan itu dapat diminimalisir.

Sekurang-kurangnya ada empat komponen yang harus dipenuhi agar dapat mendayagunakan TIK untuk pendidikan secara baik. Komponen tersebut adalah infrastruktur (*hardware, software*, dan akses), materi pembelajaran digital, sumber daya manusia (SDM), dan kebijakan. Di daerah 3T umumnya bukan hanya infrastruktur yang tidak tersedia. Namun juga SDM belum siap. Demikian juga konten digital dan perangkat kebijakan yang belum mendukung (Pustekkom, 2012)

Berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan oleh Tim Pustekkom, telah dilaporkan bahwa permasalahan umum sekolah di daerah 3T yang berkaitan dengan TIK adalah; 1). tidak ada sumber daya listrik, 2). tidak ada akses internet, 3). tidak ada infrastruktur TIK, 4). tidak ada SDM yang memiliki keterampilan TIK, 5). beberapa lokasi terdapat sinyal telepon seluler walaupun lemah namun beberapa

lokasi lainnya sama sekali tidak ada sinyal (Pustekkom, 2012).

Dengan kondisi seperti itu, maka timbul beberapa pertanyaan sarana TIK apa yang diperlukan? Bagaimana model dan strategi pendayagunaan TIK untuk pembelajaran di wilayah 3T? Itulah beberapa permasalahan yang akan dibahas melalui tulisan ini.

kajian Literatur

Kekuatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk membantu memecahkan masalah pendidikan terutama untuk administrasi dan pembelajaran tidak diragukan lagi. Khusus untuk pembelajaran, peran TIK dapat dimanfaatkan untuk menyajikan yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata. Dengan kehadiran TIK diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu peran TIK dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *e-learning*.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses baik secara mental maupun secara fisik. Setiap anak yang belajar harus menyiapkan mentalnya untuk benar-benar siap mencari ilmu pengetahuan atau informasi, sedangkan secara fisik, artinya untuk dapat belajar kadang diperlukan kehadirannya di tempat itu.

Salah satu tulisan yang berkenaan dengan dunia pendidikan disampaikan oleh Ajello (2009) bahwa ruang kelas di era millenium yang akan datang akan jauh berbeda dengan ruang kelas seperti sekarang ini yaitu dalam bentuk seperti laboratorium komputer di mana tidak terdapat lagi format anak duduk di bangku dan guru berada di depan kelas. Ruang kelas di masa yang akan datang disebut sebagai *cyber classroom* atau ruang kelas maya; sebagai tempat anak-anak melakukan aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok dengan pola belajar yang disebut *interactive learning* atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet. Anak-anak berhadapan dengan komputer dan melakukan aktivitas pembelajaran secara interaktif melalui jaringan internet untuk memperoleh materi belajar dari berbagai sumber belajar. Anak akan melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi

kemampuan individualnya sehingga anak yang lambat atau cepat akan memperoleh pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan dirinya.

Lebih lanjut Ajello mengemukakan, bahwa di masa-masa mendatang isi tas anak sekolah bukan lagi buku-buku dan alat tulis seperti sekarang ini, akan tetapi berupa (1) komputer notebook dengan akses internet tanpa kabel, yang bermuatan materi-materi belajar yang berupa bahan bacaan, materi untuk dilihat atau didengar, dan dilengkapi dengan kamera digital serta perekam suara, (2) Jam tangan yang dilengkapi dengan data pribadi, uang elektronik, kode sekuriti untuk masuk rumah, kalkulator, dsb. (3) Videophone bentuk saku dengan perangkat lunak, akses internet, permainan, musik, dan TV, (4) alat-alat musik, (5) alat olah raga, dan (6) bingkisan untuk makan siang. Hal itu menunjukkan bahwa segala kelengkapan anak sekolah di masa itu nanti berupa perlengkapan yang bernuansa internet sebagai alat bantu belajar.

Harapan TIK dalam pembelajaran dapat mendorong timbulnya komunitas, kreativitas, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh pelajar. TIK juga membuat pengetahuan dan materi pelajaran yang disajikan baik berupa verbal dan visual dapat memberi daya ingat lebih lama (Suparman. 1997). Siswa yang menggunakan teknologi akan lebih siap menghadapi dunia kerja dan mengembangkan sikap berpikir ilmiah dan kritis

Penggunaan TIK untuk pembelajaran (*e-learning*) secara umum dapat didefinisikan yaitu semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan *mobile technologies* seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan *teaching materials* berbasis web dan *hypermedia*, multimedia CD-ROM atau web sites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, *electronic voting systems*, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda (Thomas Toth, 2003)

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK untuk pembelajaran adalah proses pembelajaran yang

memanfaatkan semua jenis perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

Pembahasan

Pemanfaatan TIK untuk pendidikan sebenarnya bukan barang baru. Baik negara maju maupun negara berkembang sudah lama mencoba memanfaatkan TIK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun menunjang administrasi. Salah satu peran TIK dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *e-learning*.

Istilah *e-learning* diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi e-pembelajaran (pembelajaran berbasis elektronik). *E-learning* secara umum didefinisikan sebagai sebuah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya. TIK yang dimanfaatkan untuk *e-learning* yaitu teknologi internet, televisi, komputer, dan lain-lain. Banyak pakar yang menguraikan definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Menurut Rosenberg (2001), *e-learning* merupakan suatu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu : (1) *e-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran (Tim E-learning UI, 2007).

Namun pemanfaat TIK untuk pembelajaran di wilayah terdepan, tertinggal, dan terpencil (3T) di Indonesia baru dimulai. Padahal sekolah di daerah 3T sangat memerlukan berbagai hal untuk menunjang kualitas pembelajaran salah satunya TIK.

Di Indonesia, telah ada beberapa inisiatif pengembangan TIK untuk daerah 3T, antara lain warung informasi dan teknologi (Warintek), *Community*

Acces Point (CAP), Mobil Pusat Layanan Internet Kecamatan (MPLIK). Warintek (<http://www.warintek.ristek.go.id/>) merupakan layanan informasi dan ilmu pengetahuan yang dikembangkan oleh Kementerian Riset dan Teknologi sejak awal tahun 2000 an. Sampai dengan tahun 2004 tercatat sejumlah 84 kios atau warung yang tersebar di 28 propinsi di Indonesia. Warintek menyediakan berbagai sumber belajar yang lengkap termasuk di dalamnya ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna, dari mulai cara membuat sayur asam sampai dengan teknologi nuklir (Kusnandar, 2012).

Community Access Point (CAP) adalah sebuah pusat ataupun titik, di mana masyarakat yang berada di pedesaan dapat melakukan komunikasi, serta mengakses informasi melalui sarana telekomunikasi dan informasi yang berada di satu tempat. Karakteristik khas dari CAP adalah adanya sebuah ruangan fisik yang mempunyai akses ke sarana teknologi informasi dan komunikasi. CAP sendiri berkembang di banyak negara dengan nama yang berlainan. Antara lain adalah: *Community Access Program* (CAP), Canada; *Cabinas*, Peru; *Multi Purpose Community Telecentre* (MPCT), Senegal; *Mamelodi Community Information Services* (MACIS), Afrika Selatan; Balai Informasi masyarakat (Mastel), Indonesia; dan Warung Informasi Teknologi (Warintek), Indonesia. Semua itu intinya sama, yaitu bagaimana memberikan akses teknologi informasi dan komunikasi ke masyarakat pedesaan yang jauh dari jaringan telekomunikasi. (<http://capweb.syridink.com/>, diakses 19 Feb 2013).

Melalui CAP, peluang untuk memperoleh materi belajar dan informasi pendidikan untuk seluruh subyek/mata pelajaran terbuka luas. Dengan demikian, tidak ada batasan waktu, tempat, dan umur untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Informasi-informasi tentang pengetahuan tradisional yang dibutuhkan masyarakat Indonesia pun mulai tersedia melalui program *Warintek Digital Library*. Sedangkan ilmu pengetahuan dengan khazanah yang lebih luas, diharapkan dapat diperoleh melalui internet, sepanjang jaringan aksesnya memadai, dan kontennya tersedia melalui situs-situs web di dunia maya.

Inisiatif lainnya adalah Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK). PLIK dirancang lebih menyerupai warnet (warung internet) yang menyediakan layanan akses internet bersubsidi di seluruh Indonesia, baik di kota atau di desa-desa terpencil. PLIK dilengkapi VSAT (*Very Small Aperture Terminal*), Notebook 6, 1 server, switch, UPS, kursi, dan meja. VSAT merupakan teknologi komunikasi satelit yang memungkinkan seluruh tempat untuk mendapatkan akses internet tanpa kecuali. Untuk menjangkau sasaran yang lebih luas, disediakan pula mobil PLIK (MPLIK) yang dilengkapi VSAT (1,2 m), Notebook, server, UPS, DVD player, TV LCD, dan genset untuk menyediakan listrik. MPLIK memungkinkan layanan ini dapat digunakan oleh sekolah atau instansi pemerintah di daerah 3T.

Prinsip-prinsip Perancangan TIK untuk Daerah 3T
Belajar dari pengalaman berbagai Negara dalam memanfaatkan TIK untuk daerah terpencil, berikut ini ada beberapa rekomendasi UNESCO yang patut diperhatikan; 1) TIK hendaklah menjadi bagian dari kebijakan rencana pembangunan nasional, 2) kembangkan kerjasama pemerintah dan swasta untuk layanan di pedesaan, 3) bangun kapasitas bukan hanya infrastrukturnya tetapi juga SDM, 4) program TIK perlu didukung riset teknologi tepat guna, 5) kembangkan layanan dan konten lokal (UNESCO, 2008)

Dalam hal pengembangan sistem, studi ASTD (*American Society for Training Development*) dapat menjadi bahan pertimbangan. Hasil studi ASTD antara lain menyebutkan beberapa faktor berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan sebuah sistem, mencakup; pengetahuan dan kompetensi karyawan internal; perbedaan budaya, gender, dan kesenjangan generasi; perbedaan persepsi tentang sistem; dan dukungan jangka pendek (ASTD, 2010). Studi ini juga memberikan beberapa saran, antara lain; 1) tingkatkan kemampuan dan keterampilan staff, 2) segera komunikasikan segala masalah yang timbul, 3) buat program menjadi sederhana, tidak rumit. 4) pastikan staf lokal memiliki kompetensi yang memadai 5) lakukan riset untuk perbaikan.

Setelah melakukan analisis terhadap kebijakan, kondisi nyata daerah 3T, potensi TIK untuk pendidikan,

dan pengalaman-pengalaman negara lain serta rekomendasinya, maka pendayagunaan TIK untuk daerah 3T hendaklah dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip; 1) *empowering* (pemberdayaan), 2) *button up* (tumbuh dari bawah), 3) *sustainability*(keberlangsungan), 4) pendekatan pembelajaran modern, dan 5) *partnership* (kemitraan). Dari lima prinsip tersebut, secara lebih jelasnya sebagai berikut:

***Empowering* (pemberdayaan)**

Pemanfaatan TIK untuk wilayah 3T harus dalam rangka memberdayakan potensi daerah setempat. Potensi daerah dalam hal ini sekolah yaitu guru, siswa, kepala sekolah, serta *stakeholder* pendidikan lainnya. Dengan memberdayakan guru, siswa, dan Kepala Sekolah, maka mereka akan merasa memiliki dan terlibat untuk menemukan jalan yang terbaik dan tercepat untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Dengan bantuan TIK yang diberikan oleh Kemdikbud hanyalah berupa “kail” dan bukan “ikan”. Kemdikbud memberikan pelatihan dan pendampingan agar program ini bisa berjalan, namun semuanya hanyalah sebagai pembuka kunci, petunjuk, dan pendorong sehingga mereka dapat mengembangkan dirinya sendiri. Setelah mendapatkan bantuan dan pelatihan, hendaklah komponen sekolah terus merawat dan mengembangkan agar pemanfaatannya dapat terus berlangsung tanpa harus menunggu bantuan atau bimbingan lagi. Dengan pemberdayaann yang hasilnya dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar, hal ini akan membuka mata bagi masyarakat sekitar dan juga yang lain (pemerintah daerah, Imbag swasta) untuk melakukan yang serupa di tempat lain. Dengan demikian sekolah-sekolah di daerah 3T akan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dan tentu saja diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi serta memiliki semangat belajar sepanjang hayat.

***Buttom up* (tumbuh dari bawah)**

Prinsip kedua adalah tumbuh dari bawah. Setiap program baik dari pemerintah pusat ataupun daerah, hendaknya program tersebut sesuai dengan kebutuhan daerah tersebut. Program yang tidak

sesuai kebutuhan akan cenderung “mubasir”. Hal ini sering terjadi di manapun, sebab kadang suatu daerah mendapatkan bantuan yang tidak dibutuhkan, yang akhirnya diprogram tersebut bukan saja kurang bermanfaat, bahkan kadang menjadi beban daerah. Untuk itu sudah saatnya, apapun yang program yang akan diberikan kepada daerah termasuk 3T, harus berdasarkan sebuah kajian, apa yang menjadi kebutuhan daerah tersebut. Apabila bantuan tersebut sesuai kebutuhan daerah, maka walaupun program ini inisiatifnya dimulai dari pusat, namun untuk implementasi program sepenuhnya memerlukan kemauan dan kreativitas dari sekolah sebagai pengguna. Program ini diharapkan menjadi “milik” sekolah, dan bukan “milik pemerintah” yang seringkali dijalankan sekedar memenuhi kewajiban. Oleh karena itu, peran kepala sekolah, guru, siswa, serta tokoh pendidikan setempat menjadi sangat penting. Keterlibatan mereka dalam menjaga, merawat, dan merasa memiliki sangat menentukan keberhasilan program tersebut.

Sustainability (keberlangsungan)

Prinsip ketiga adalah keberlangsungan. Keberlangsungan suatu program sangat ditentukan oleh berbagai hal. Salah satu yang cukup berperan penting yaitu rasa memiliki dan keterlibatan pihak-pihak yang terkena dampak ataupun yang berkepentingan dengan program tersebut. Tidak dipungkiri bahwa banyak program inisiatif yang bagus yang terhenti di tengah jalan. Oleh karena itu, dengan prinsip pertama dan kedua (pemberdayaan dan tumbuh dari bawah) sebagaimana disebutkan di atas, diharapkan program ini dapat berlangsung dengan atau tanpa intervensi pemerintah pusat. Dengan pelatihan dan pendampingan sementara dapat menjadi wahana transisi pengelolaan program. Dengan pelatihan diharapkan semua pihak yang akan memanfaatkan TIK untuk pembelajaran akan merasa bahwa program tersebut membantu memecahkan permasalahan pembelajaran yang selama ini dirasakan, bahkan diharapkan juga mempermudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran modern

Prinsip keempat, penerapan strategi pembelajaran modern. Semua orang mengetahui bahwa kehadiran TIK dalam kehidupannya dapat mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan yang dilakukan. Demikian juga kehadiran TIK dalam pembelajaran, diharapkan TIK dapat mempermudah guru dalam tranfer pengetahuan dan mempermudah siswa dalam belajar. Bahkan beberapa hasil penelitan menunjukkan bahwa kehadiran TIK di sekolah dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu Kemdikbud harus memberikan TIK kepada seluruh sekolah tidak terkecuali sekolah di daerah 3T, sebagai prinsip penting yang perlu diperkenalkan pendayagunaan TIK sejak dini. Hal ini perlu untuk menghindari penggunaan TIK sekedar menggantikan papan tulis. Survey online yang dilakukan pada portal Rumah Belajar pada bulan November 2012, dari lebih dari 6000 responden, sebanyak 62% mengakui bahwa penggunaan TIK saat ini masih terbatas hanya sebagai media presentasi. Aktivitas pembelajaran masih berorientasi kepada guru dengan sebagian waktu dihabiskan untuk ceramah (70%). Strategi pembelajaran siswa aktif (*active learning*) dan pembelajaran berorientasi kepada siswa (*student center*) sebagai ciri pendekatan pembelajaran modern masih belum diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Ini artinya pemanfaatan TIK bagaikan kehadiran teknologi modern di kelas kuno. Pembelajaran modern atau sering juga disebut sebagai pembelajaran abad 21 memiliki 6 dimensi, yaitu; kolaborasi, pembangunan pengetahuan, mandiri, pemecahan masalah nyata, pemanfaatan TIK untuk belajar, dan pengembangan keterampilan berkomunikasi (Shear, 2013).

Partnership (kemitraan).

Prinsip kelima, kemitraan baik antara sekolah dengan para tokoh masyarakat setempat, swasta, pemerintah daerah, serta dengan lembaga swadaya masyarakat. Perlu disadari bahwa tidak ada suatu program yang dapat berjalan sendiri yang dilakukan oleh suatu lembaga. Perlu melibatkan berbagai pihak agar keberhasilannya dapat lebih cepat dan efisien. Apalagi

saat ini di era desentralisasi, di mana setiap daerah tingkat dua berhak mengatur demi kemajuan daerahnya. Meskipun dalam kenyataan banyak daerah yang belum berhasil membangun secara merata.

Untuk itu bantuan Tik untuk daerah 3T agar terus bergulir dan berkembang dengan dukungan dari berbagai elemen masyarakat secara luas. Namun demikian, kemitraan perlu dirancang secara baik sehingga semua pihak yang terlibat dapat memberikan konstribusinya semaksimal mungkin. Dari uraian di atas, tampak jelas bahwa pemanfaatan TIK untuk pendidikan di daerah 3T memerlukan metode khusus sesuai dengan karakter daerahnya. Model pemanfaatannya tidak dapat disamaratakan antara daerah satu dengan lainnya. Hal ini terjadi karena permasalahan setiap daerah tidak sama.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk memenuhi pemanfaatan TIK untuk pendidikan di daerah 3T maka perangkat yang diperlukan antara lain Pembangkit Listrik Tenaga Surya (PLTS) bagi daerah yang belum memiliki listrik; Parabola dan pesawat televisi untuk menangkap siaran pendidikan yang disiarkan oleh Televisi Edukasi; Server yang berisi materi-materi pembelajaran yang berupa video, audio, teks, animasi, simulasi, gambar, foto, dll; Laptop dan infocus sebagai sarana pembelajaran dan media pembelajaran; dan Modem untuk akses internet.

Agar semua perangkat tersebut dapat bermanfaat secara optimal, maka perlu dilakukan pelatihan. Pelatihan yang diperlukan antara lain: pelatihan operasional dan perawatan alat; pelatihan

pemanfaatan TIK untuk pembelajaran; pelatihan model-model dan strategi pembelajaran berbasis TIK. Guna menjamin keberlangsungan program, perlu dilengkapi dengan pendampingan, monitoring, dan kajian yang berkesinambungan baik jarak jauh maupun kunjungan lokasi. Dengan sistem ini setiap kendala yang dihadapi dapat segera dapat diketahui dan dicarikan solusinya. Bantuan yang diberikan, baik berupa peralatan, pelatihan, maupun pendampingan dimaksudkan sebagai upaya pemberdayaan agar sekolah dapat menjalankan program ini selanjutnya secara mandiri.

Saran

SDM merupakan faktor penting dan menentukan keberhasilan atau kegagalan program. Untuk itu, pembinaan SDM, baik melalui pendampingan, pelatihan tatap muka, jarak jauh dan pembinaan lainnya perlu dilakukan secara terus-menerus sesuai kebutuhan. Di samping itu, sistem penghargaan atas prestasi yang dicapai harus dikembangkan.

Model pemanfaatan TIK untuk pendidikan perlu dikembangkan dan dimodifikasi untuk daerah-daerah 3T lainnya di seluruh Indonesia. Untuk itu, diharapkan Dinas Pendidikan Propinsi dan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dapat mengembangkan program sejenis di tempat masing-masing.

Pendidikan merupakan tanggungjawab semua unsur masyarakat, terlebih-lebih layanan mereka yang berada di daerah 3T. Untuk itu, maka kemitraan dan kerjasama antar berbagai komponen masyarakat, baik dinas pendidikan, perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat, dan sektor swasta perlu dijalin secara harmonis guna mendukung suksesnya program ini. Demikian juga, tokoh-tokoh masyarakat setempat perlu terlibat untuk mendukung program ini.

Pustaka Acuan

- Ajjelo, Robin Paul, *Rebooting: The Mind Starts at School*, Athabasca University Publisher, 1999
http://research.microsoft.com/en-us/um/people/cutrell/Rangaswamy-TelecentersAndInternet_cafes.pdf (diakses 19 Feb 2013)
<http://www.warintek.ristek.go.id/>
<http://capweb.syridink.com/> (diakses 19 Feb 2013)
<http://belajar.kemdikbud.go.id>

<http://tempo.co.id>, 21 Des 2012

<http://kompas.com>, 13 Des 12)

<http://wartakotalive.com>, 13 Nov 2012).

Kemdiknas, Rencana Strategis Pendidikan Nasional 2010 – 2014, 2010

Kemdiknas, *Blue Print* TIK untuk Pendidikan, 2010

Kemdikbud, Grand Desain Pusat Sumber Belajar untuk Daerah Terpencil, Tertinggal, dan Terdepan, Pustekkom, 2012

Kemdikbud, Laporan Hasil Monitoring dan Evaluasi Pusat Sumber Belajar untuk Daerah Terpencil, Tertinggal, dan Terdepan, Pustekkom, 2012

Kusnandar, Pengembangan Model Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Pendidikan di Daerah Terpencil, Tertinggal, dan Terdepan, Pustekkom, Kemdikbud, 2012.

Shear, Linda, *Sixt Dimension of 21st Century Learning*, SRI International, 2013

Suparman, Atwi, Jenis Model-model Pembelajaran Interaktif, Universitas Terbuka, 1997

Tim E-Learning, "Penyelenggaraan E-Learning Berbagi Pengalaman Fasilkom UI", disampaikan pada Workshop E-Learning UI, Desember 2007.

Toth, Thomas, E-learning, Athabrasa University, Wikipedia.com

Acuan Penulisan

1. Naskah belum pernah dimuat/diterbitkan di jurnal lain.
2. Naskah diformat dalam bentuk spasi 2 (*double space*) kertas A4 (210 mm X 297 mm) dengan batas tepi (*margin*) 2 cm untuk setiap tepi. Naskah ditulis dengan rata kiri-kanan (*justified*). Naskah diketik menggunakan jenis huruf Arial (*font size*: 11), berjumlah 10 sampai dengan 30 halaman.
3. Judul, abstrak dan kata kunci ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan maksimal 150 kata yang secara singkat memberikan gambaran aspek penting dan simpulan/hasil pokok dari naskah tersebut. Kata kunci minimal 5 kata dan maksimum 9 kata yang disebutkan dalam isi abstrak.
4. Naskah dikirim ke alamat redaksi dalam bentuk ketikan dan disertai *soft copy*nya dalam CD/DVD atau dikirim melalui *e-mail* (jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id), bila memiliki data pelengkap mohon untuk dapat disertakan. Pada halaman pertama artikel, harap dicantumkan nama penulis, lembaga dan alamat lembaga penulis, dan alamat email penulis.
5. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim Reviewer Ahli sebidang dan naskah juga akan melalui proses revisi bila diperlukan. Redaksi berwenang mengambil keputusan menerima, menolak maupun menyarankan pada penulis untuk memperbaiki naskah.
6. Naskah yang dapat dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis dan atau revidu teori/ konsep/ metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam berbagai jenjang dan jenis Pendidikan.
7. Artikel hasil penelitian memuat judul, nama penulis, abstrak, kata kunci, dan isi. Isi artikel mempunyai struktur dan sistematika serta persentase jumlah halaman sebagai berikut.
 - a. Pendahuluan meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penelitian (10%).
 - b. Kajian literatur mencakup kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan (15%).
 - c. Metode yang berisi rancangan/ model, sampel dan data, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data (10%).
 - d. Hasil dan pembahasan (50%).
 - e. Simpulan dan saran (15%).
 - f. Pustaka acuan.

(sistematika/struktur ini hanya sebagai pedoman umum. Penulis dapat mengembangkannya sendiri asalkan sepadan dengan pedoman ini).
8. Artikel memuat judul, nama penulis, abstrak, kata kunci dan isi. Isi artikel mempunyai struktur dan sistematika serta persentasenya dari jumlah halaman sebagai berikut.
 - a. Pendahuluan meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penulisan (10%).
 - b. Kajian literatur dan pembahasan serta pengembangan teori/konsep (70%).
 - c. Simpulan dan saran (20%).
 - d. Pustaka acuan.

(sistematika/struktur ini sebagai pedoman umum. Penulis dapat mengembangkannya sendiri asalkan sepadan).
9. Artikel buku resensi selain menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang direvisi juga menunjukkan bahasan secara mendalam tentang kelebihan dan kelemahan buku tersebut serta membandingkan teori/ konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/ konsep dari sumber-sumber lain.
10. Khusus naskah hasil penelitian yang disponsori oleh pihak tertentu harus ada pernyataan (*acknowledgement*) yang berisi isi sponsor yang mendanai dan ucapan terimakasih kepada sponsor tersebut.
11. Tabel dan Gambar diberi nomor urut sesuai urutan pemunculannya. Tabel dan Gambar harus jelas terbaca dan dapat dicetak dengan baik. Untuk Tabel maupun Gambar grafis dari Microsoft Excel, mohon menyertakan *file* tersebut dalam Excel untuk mempermudah proses *editing*. Mohon diperhatikan, bahwa naskah akan dicetak dalam format warna hitam putih (*grayscale*) sehingga untuk gambar grafik mohon diberikan gambar yang asli atau dalam format *jpeg* (*high resolution*) sehingga dapat dicetak dengan jelas.
12. Sekitar 80% atau lebih Pustaka yang diacu hendaknya bersumber dari hasil-hasil penelitian, gagasan, teori/konsep yang telah diterbitkan di jurnal (komposisi sumber acuan dari hasil penelitian lebih banyak daripada sumber yang diacu dari buku teks). Hasil penelitian paling lama 10 tahun terakhir, kecuali Pustaka Acuan yang klasik (tua) yang memang dimanfaatkan sebagai bahan kajian historis.
13. Penulisan pustaka acuan merujuk pada sistem Harvard. Sistem Harvard menggunakan nama penulis dan tahun publikasi dengan urutan pemunculan berdasarkan nama penulis secara alfabetis. Publikasi dari penulis yang sama dan dalam tahun yang sama ditulis dengan cara menambahkan huruf a, b, atau c dan seterusnya tepat di belakang tahun publikasi (baik penulisan dalam pustaka acuan maupun sitasi dalam naskah tulisan).
Contoh:
Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
Norton, Priscilla dan Apargue, Debra. 2001. *Technology for Teaching*. Boston, USA: Allyn and Bacon.
14. Penulisan Pustaka acuan yang bersumber dari internet, agar ditulis secara berurutan sebagai berikut; penulis, judul, alamat web, dan tanggal unduh (*download*).
15. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.