

Seminar **Nasional**
Hasil Penelitian dan Abdimas
TAHUN **2018**

PROSIDING

Penguatan peran Perguruan Tinggi
sebagai penuntun peradaban Bangsa
di Era Industri 4.0



STKIP PGRI PACITAN
2018

SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS

PROSIDING

Penguatan peran Perguruan Tinggi sebagai
penuntun peradaban Bangsa di Era Industri 4.0

2018



SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS
TAHUN 2018

PROSIDING

Penguatan peran Perguruan Tinggi
sebagai penuntun peradaban Bangsa
di Era Industri 4.0



STKIP PGRI PACITAN
2018

Seminar **Nasional**
Hasil Penelitian dan Abdimas
TAHUN **2018**

PROSIDING

Penguatan peran Perguruan Tinggi
sebagai penuntun peradaban Bangsa
di Era Industri 4.0

Pacitan, 22 Desember 2018



STKIP PGRI PACITAN
2018

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS**

“Penguatan peran Perguruan Tinggi
sebagai penuntun peradaban Bangsa di era industri 4.0”

Diselenggarakan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan

Diterbitkan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Press STKIP PGRI Pacitan
(LPPM Press STKIP PGRI Pacitan)
Jalan Cut Nyak Dien No 4A Ploso Pacitan

Cetakan ke – 1
Terbitan Tahun 2018
Katalog dalam Terbitan (KDT)
Seminar Nasional (2018 Desember 29: Pacitan)
Penyunting: Mukodi [et.al] – Pacitan: LPPM
STKIP PGRI Pacitan, 2018

ISBN: 978-602-53557-1-4

Penyuntingan semua tulisan dalam prosiding ini dilakukan
oleh Tim Penyunting Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2018
dari LPPM STKIP PGRI Pacitan

Prosiding dapat diakses:
<http://lppm.stkippacitan.ac.id>



PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN ABDIMAS

Artikel-artikel dalam prosiding ini telah dipresentasikan
pada Seminar Nasional Pendidikan
pada tanggal 22 Desember 2018
di STKIP PGRI Pacitan

Reviewer Artikel :

- 1. Arif Mustofa, M.Pd.**
- 2. Urip Tisngati, M.Pd.**
- 3. Hari Purnomo Susanto, M.Pd.**
- 4. Hasan Khalawi, M.Pd.**
- 5. Anung Probo Ismoko, M.Or.**

Tim Penyunting :

- 1. Dr. Mukodi, M.S.I.**
- 2. Sugiyono, M.Pd.**
- 3. Mulyadi, M.Pd.**
- 4. Bakti Sutopo, M.A.**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan
2018

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Karunia dan Rahmat-Nya sehingga prosiding ini dapat diselesaikan. Prosiding ini merupakan kumpulan makalah yang dipresentasikan pada Seminar Nasional tanggal 22 Desember 2018, dengan tema "Penguatan peran Perguruan Tinggi sebagai penuntun Peradaban Bangsa di Era Industri 4.0".

Sesuai dengan tema seminar, semua makalah menyajikan berbagai ragam kajian konseptual maupun hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang diharapkan dapat memberikan wawasan, inovasi pengembangan keilmuan, utamanya dalam menyikapi era industri 4.0 yang sedang bergulir. Makalah yang dimuat dalam prosiding ini telah melalui tahap seleksi, yakni melalui proses review oleh tim yang nama anggotanya tercantum pada halaman awal di prosiding ini.

Pada kesempatan ini panitia mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelenggaraan seminar ini. Khususnya, kepada seluruh peserta seminar diucapkan terima kasih atas partisipasinya, semoga memberikan kebermanfaatan bagi kita semua.

Pacitan, 22 Desember 2018

Panitia

SAMBUTAN KETUA PANITIA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yth. Ketua dan Wakil Ketua PPLP-PT PGRI Pacitan

Yth. Ketua STKIP PGRI Pacitan (Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.)

Ykh. Bapak/Ibu Narasumber Seminar Nasional pada hari ini, yakni:

1. Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum., M.Si. (UNY)
2. Prof. Dr. dr. Endang Sutisna Sulaeman, M.Kes. (UNS)

Ykh. Para Wakil Ketua, Kabiro, Kaprodi STKIP PGRI Pacitan

Ykh. Para Pekamalah Pendamping dan segenap peserta seminar, kami ucapkan selamat datang peserta dari

1. UNIVERSITAS SEBELAS MARET
2. UNIVERSITAS MERDEKA MADIUN
3. UNIVERSITAS TULUNGAGUNG
4. STKIP PGRI TRENGGALEK
5. AKPER 17 KARANGANYAR
6. MAN PACITAN
7. SMP N Donorojo

Hadirin yang berbahagia.

Marilah kita bersyukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia dan rahmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Atas ridho-Nya pula, kita pada hari ini dapat berkumpul di sini, dalam keadaan sehat jasmani dan rohani, untuk mengikuti Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Abdimas Tahun 2018.

Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada suri tauladan kita nabi agung Muhammad S.A.W., semoga kita selalu dapat mengikuti ajaran-ajarannya dan kelak di hari akhir kita diakui sebagai umatnya.

Bapak/Ibu hadirin yang berbahagia.

Senimar pada kesempatan hari ini sebagai wadah publikasi ilmiah hasil penelitian dan Abdimas para dosen, peneliti, guru, dan praktisi pendidikan. Tema **“Penguatan Peran Perguruan Tinggi sebagai Penuntun Peradaban Bangsa di Era Industri 4.0”**. Merupakan tema besar seminar ini.

Seperti kita ketahui bersama bahwa era industry 4.0 saat ini sedang bergulir. Era indutri 4.0 menekankan pada pola ***digital economy, artificial intelligence, big data, robotic***, dll. Tentunya menuntut kualitas sumber daya manusia yang unggul dan memiliki daya saing tinggi.

Inilah yang menjadi pokok pikiran penyelenggaraan kegiatan ini. Dengan menghadirkan para narasumber yang akan membahas tema sesuai dengan bidang kepakaran masing-masing. Sebagai pengetahuan baru bagi kita untuk memiliki wawasan dalam menghadapi era industri 4.0.

Bapak/Ibu hadirin yang kami hormati

Tema-tema materi yang akan disampaikan oleh nara sumber sangat menarik kita ikuti, yakni:

1. Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum., M.Si. (UNY)
dengan tema “Peran Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Dekadensi Jati Diri Bangsa dalam Tantangan Revolusi 4.0”
2. Prof. Dr. dr. Endang Sutisna Sulaeman, M.Kes. (UNS)
dengan tema “Membumikan Keadilan, Pemberdayaan, dan Promosi Kesehatan” Atas nama panitia, kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai nara sumber pada acara ini.

Selain narasumber utama panitia juga telah menerima 53 peserta pemakalah pendamping dari berbagai perguruan tinggi, dan 180 peserta non pemakalah. Tentunya Bapak/Ibu segenap peserta berkenan mengikuti seminar ini hingga selesai.

Kegiatan Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Abdimas tahun 2018 ini tidak dapat diselenggarakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terimakasih kepada Ketua STKIP PGRI Pacitan dan segenap unsur Pimpinan yang telah memfasilitasi acara ini.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Seminar Nasional ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada segenap panitia yang telah bekerja keras demi suksesnya penyelenggaraan seminar ini. Semoga diberikan balasan yang terbaik dan dicatat sebagai amal ibadah sebagai investasi kelak.

Tak ada gading yang tak retak, atas nama panitia, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan, kekurangan, keterbatasan fasilitas, maupun hal-hal yang tidak berkenan di hati Bapak, Ibu dan Saudara sekalian.

Akhir kata **Pergi ke Pacitan bersama kekasih, cukup sekian terima kasih.**

Wassalamuallaikum Wr. Wb.

Pacitan, 22 Desember 2018

Ketua Panitia

Sugiyono, M.Pd.

SAMBUTAN KETUA STKIP PGRI PACITAN

Yang terhormat

- Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si. Dari Universitas Negeri Yogyakarta
- Prof. Dr. dr. Endang Sutisna Sulaeman, M.Kes. Dari Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Ketua dan Wakil Ketua serta Pengawas dan Pengurus PPLP-PT PGRI Pacitan

Yang kami hormati

1. Para Wakil Ketua STKIP PGRI Pacitan
2. Para Pemakalah Seminar
3. Para Peserta Seminar

Dan hadirin yang berbahagia

Assalamualaikum Wr.Wb

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, tuhan yang maha kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya yang tiada terhingga, sehingga kita semua dapat hadir dalam keadaan sehat wal-afiat dan bisa bersilaturahmi di aula kampus pendidik STKIP PGRI Pacitan, untuk menghadiri acara yang bermakna serta bermanfaat ini, yaitu seminar nasional pendidikan hasil penelitian dan abdimas tahun 2018 dengan tema **Penguatan Peran Perguruan Tinggi sebagai Penuntun Peradaban Bangsa di Era Industri 4.0.**

Shalawat serta salam kita sanjungkan kepada nabi Muhammad SAW yang selalu mewarnai kehidupan kita dan selalu menginspirasi semangat daya juang kita. Semoga kita diakui sebagai umatnya sekaligus mendapat safaat beliau di akhirat kelak. Amiin.

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada **Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si. dan Prof. Dr. dr. Endang Sutisna Sulaeman, M.Kes.** Yang berkenan hadir sebagai narasumber utama seminar nasional yang diselenggarakan oleh STKIP PGRI Pacitan tahun 2018 ini.

Kami juga berterima kasih kepada para pemakalah dan peserta telah hadir dan bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan ini.

Selanjutnya, kepada segenap panitia dan semua pihak yang telah bahu-membahu, bekerja sama dalam rangka menyukseskan dan melancarkan kegiatan ilmiah ini.

kami juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya beriring semoga segenap amal saudara dibalas yang lebih baik oleh Allah S.W.T

Hadirin yang kami hormati

kegiatan ilmiah semacam ini merupakan wahana yang tepat sekaligus strategis untuk membahas berbagai fenomena dan isu yang berkembang di tengah-tengah masyarakat yang isu tersebut juga mempunyai implikasi terhadap aspek pendidikan yang menjadi area kita berkecimpung dan berjibaku.

Pada saat ini yang familiar di sekitar dan perlu perhatian lebih dari kita semua adalah bergulirnya revolusi industri 4.0.

Istilah tersebut bermula dari pernyataan **konselor jerman, Angela Melker** untuk menggambarkan industrialisasi yang terjadi di negara tersebut. Akan tetapi, revolusi industri 4.0 ternyata tidak hanya terjadi di negara yang beribukota di Berlin tersebut. Fenomena tersebut telah menjadi gelombang besar yang menyeruak ke saentero dunia termasuk Indonesia.

Istilah tersebut menjadi perbincangan yang menarik di berbagai kalangan baik di forum ilmiah maupun non-ilmiah, di kalangan akademisi maupun non-akademisi, dan di kalangan-kalangan yang lainnya. Pendek kata, tema revolusi industri 4.0 menjadi perhatian berbagai komponen yang ada di dunia ini.

Hadirin yang berbahagia

Revolusi industri 4.0 adalah suatu peristiwa yang tidak dapat kita hindari karena kita berada di tengah-tengah arus perubahan tersebut yang berperan sebagai objek sekaligus subjek perubahan. Oleh karena itu, peristiwa tersebut dapat dikatakan sebagai *riel ceng* (*real change*) dari perubahan yang ada sehingga tidak ada pilihan lagi kecuali perubahan juga harus terjadi pada diri kita. Pada era tersebut dapat dikatakan **cepat akan selamat, lambat menuju tamat**.

Maksud dalam pernyataan itu berhubungan dengan konteks kondisi masyarakat pada era revolusi industri 4.0 yang senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan yang cepat sehingga apabila tidak secara cepat merespon perubahan tersebut sang subjek pasti akan mengalami ketertinggalan dalam berbagai hal utamanya dalam kontestasi ilmu pengetahuan dan teknologi di ranah global.

Bahkan karena cepatnya perubahan pada era tersebut, revolusi industri 4.0 juga disebut sebagai *diskruptif era* (*era disruptif*) yang dapat berarti sebagai penggambaran kondisi yang serba membingungkan dan kacau karena kita bisa memahami sesuatu ternyata sesuatu tersebut telah mengalami perubahan yang cepat, sehingga pemahaman kita tadi sudah tidak sesuai lagi, dan terus akan seperti itu.

Oleh karenanya, kita dituntut untuk bisa beradaptasi dan familiar terhadap apa yang disebut *artifisial intelegensi*, *internet of things* (*artificial intelligence, internet of things*), dan berbagai kecanggihan teknologi yang hampir setiap detik selalu berkembang dan muncul yang baru.

Hadirin yang berbahagia,

Sebenarnya, perubahan sudah lazim mengiringi peradaban manusia dari masa ke masa sehingga kita tidak perlu cemas termasuk dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Karena kondisi tersebut dapat menciptakan berbagai peluang jika kita semua bisa menjawab tantangannya.

Dari perspektif pendidikan banyak sekali peluang yang dapat dimaksimalkan dari adanya revolusi industri 4.0. Tersebut. Akan tetapi bukan perkara mudah untuk mengambil peluang dari

aspek pendidikan karena aspek ini mempunyai tantangan yang lumayan berat jika dikaitkan dengan revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 ditandai dengan peningkatan **digitalisasi manufaktur** yang didorong oleh empat faktor, yaitu :

- 1) **Pertama**, peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas;
- 2) **Kedua**, munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis;
- 3) **Ketiga**, terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan
- 4) **Keempat**, perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3d thri di (three dee) printing.

Berdasar hal itu, terungkap tantangan yang dihadapi oleh ranah pendidikan di Indonesia pada era tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Wardani tahun 2018 antara lain :

- 1) **Pertama**, perubahan perilaku generasi Z dalam konteks pembelajaran yang meliputi potensi distraksi yang cukup tinggi pada setiap individu, informasi overload (*information overload*) bahkan tak terverifikasi, dominan pada interaksi virtual;
- 2) **Kedua**, perubahan metode pengajaran, penggunaan konsep baru: *flipd klesrum (flipped classroom)*, infrastruktur baru (perangkat berbasis virtual);
- 3) **ketiga**, perubahan proses pembelajaran, misalnya masif versus personalisasi (*massive vs personalize learning*), infrastruktur pembelajaran, peningkatan kapasitas komputasi, pergeseran *presence learning* menuju *distance learning*.

Oleh karena itu lembaga pendidikan di Indonesia tak terkecuali perguruan tinggi harus benar-benar melakukan penyesuaian diri sehingga mampu menciptakan output (*output*) dan outkam (*outcame*) sesuai tuntutan yang dibawa oleh fenomena revolusi industri 4.0.

Di samping itu, generasi muda dalam hal ini mahasiswa, beserta dosen juga harus mulai membiasakan diri dan menaikkan kualitas individualitasnya dengan melakukan penyesuaian, baik pola pikir maupun praktisi terhadap kondisi yang serba digital,

Sehingga semua komponen pendidikan dapat maju bersama dalam rangka menjawab tantangan sekaligus menangkap peluang dalam kancah revolusi industri 4.0.

Hadirin yang kami muliakan,

saya berpandangan forum ini sangat penting sebagai wahana untuk *sharing* berbagai dimensi terkait revolusi industri 4.0 yang sudah menggejala di sekitar kita. Oleh karena itu mari pada kesempatan ini kita berdialog terkait hal itu sehingga kita bisa menyikapi perubahan tersebut dengan **positive thinking**. Dan berdasar pada paparan sebelumnya, semoga kita juga mendapat pencerahan sekaligus jiwa optimisme untuk berkompetisi dalam konstelasi globalisasi masa kini.

Sekali lagi saya ucapkan terima kasih kepada narasumber seminar, yakni **Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si. dan Prof. Dr. dr. Endang Sutisna Sulaeman, M.Kes.** yang bersedia membagikan ilmunya pada kita semua.

Dengan mengharapkan ridha Allah SWT, serta mengucapkan **bismillahirrahmanirrahim**, acara seminar nasional hasil penelitian dan abdimas tahun 2018 dengan tema "**Penguatan Peran**

Perguruan Tinggi sebagai Penuntun Peradaban Bangsa di Era Industri 4.0.” secara resmi saya nyatakan dibuka.

Wabillahitaufig Walhidayah, Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pacitan, 22 Desember 2018

Ketua

Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
SAMBUTAN KETUA PANITIA	vii
SAMBUTAN KETUA STKIP PGRI PACITAN	ix
DAFTAR ISI	xiii

Makalah Utama

PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH	HAL
Prof. Dr. SITI IRENE ASTUTI D., M.Si.	PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENGHADAPI DEKADENSI JATI DIRI BANGSA DALAM TANTANGAN REVOLUSI 4.0	1
Prof. Dr. dr. ENDANG SUTISNA SULAEMAN, M.Kes.	MEMBUMIKAN KEADILAN, PEMBERDAYAAN, DAN PROMOSI KESEHATAN	14
SRI IRIYANTI, M.Pd.	REVOLUSI INDUSTRI 4.0: PERLUNYA REVITALISASI PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN DI INDONESIA	30

Makalah Pararel

NO	JUDUL MAKALAH	PEMAKALAH	HAL
1	ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENEMUAN BERBASIS BLOG UNTUK MATA KULIAH BAHASA INGGRIS	Dwi Putri Hartiningsari, Suprayitno, Taslimah Retno Marpinjun	34
2.	ANALISIS KESULITAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DI TINJAU BIDANG KOMPETENSI YANG DIAMBIL SAAT DI SEKOLAH MENENGAH	Hari Purnomo Susanto	39
3.	ANALISIS PENGARUH MOTIVASI DAN KECEMASAN TERHADAP MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI MARKET DAY	Mega Isvandiana purnamasari, Erna Setyowati	43
4.	ANALISIS PERILAKU DI SOSIAL MEDIA PADA TENAGA KERJA INDONESIA DI HONGKONG	Martini	49
5.	ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA EKSPLORASI ALAM	Ridha Kurniasih Astuti	66
6.	ASPEK SOSIAL DALAM ANTOLOGI CERITA RAKYAT BANGKA <i>SEROJA EMAS</i> : PERSPEKTIF SOSIOLOGI SASTRA	Bakti Sutopo	72

NO	JUDUL MAKALAH	PEMAKALAH	HAL
7.	BREAKTHROUGH OF THE SUCCESS IMAGERY IN THE FUTURE BY ENGLISH EDUCATION	Indah Puspitasari, Chusna Apriyanti, Dwi Rahayu	84
8.	BUKU PEDOMAN <i>MAN TO MAN DEFENSE</i> BOLA BASKET SEBAGAI MEDIA BELAJAR PELATIH	Baskoro Nugroho Putro, Ardhi Kurniawan, Muhammad Soleh Fudin	90
9.	COMMUNICATION BARRIER BETWEEN LOCAL SELLERS AND FOREIGN TOURISTS IN PACITAN	Chusna Apriyanti	98
10.	EFEKTIVITAS MENGGUNAKAN METODE PENULISAN FOUR SQUARE UNTUK MENGAJARKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA	Samsul Hadi	103
11.	EKSPERIMENTASI LATIHAN “ <i>HURDLE DRILL</i> ” DAN “ <i>RING DRILL</i> ” TERHADAP POWER ATLET BOLAVOLI	Anung Probo Ismoko	113
12.	EKSPERIMENTASI LATIHAN SPEED GAMES TERHADAP DRIBBLING PEMAIN SEPAKBOLA KELOMPOK USIA 16 TAHUN DI SSB EAGLE KABUPATEN PACITAN	Danang Endarto Putro	118
13.	EKSPRESI TERORISME PADA PERISTIWA BOM SURABAYA DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK	M. Fashihullisan	125
14.	<i>ETNOMATEMATIKA</i> PADA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR	Sugiyono	138
15.	FASILITASI ALAT MUSIK SAMROH UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI PEMBELAJARAN “ <i>MENGAJI</i> ”	Sugiyono, Sri Iriyanti	149
16.	FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN PACITAN	Danang Endarto Putro, Anung Probo Ismoko, Tika Dedy Prastyo3	154
17.	GAMBAR DAN PEMAKNAAN DALAM WORLDVIEW ISLAM: ISLAMISASI ILMU PENGETAHUAN PADA ANAK	Hasan Khalawi, Samsul Hadi, Saptanto Hari Wibawa	157
18.	HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA DAN DOSEN DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI AKADEMI KEPERAWATAN 17 KARANGANYAR	Aprilia Susanti, Amik Muladi, Betty Sunaryanti, Fitria Eka Resti	164
19.	IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK PERMASALAHAN DAN PEMBELAJARAN DI SD BERDASARKAN KTSP DAN KURIKULUM 2013	Urip Tisngati	172
20.	INFORMATICS EDUCATION STUDENTS’ ATTITUDES TOWARDS ENGLISH LANGUAGE LEARNING	Dwi Rahayu	183
21.	KESENIAN JARANAN PEGON MANGUNHARJO (KAJIAN STRUKTURALISME)	Agoes Hendriyanto	189

NO	JUDUL MAKALAH	PEMAKALAH	HAL
22.	KORELASI REGULASI EMOSI DENGAN RESILIENSI PADA DOSEN PERTAMA STKIP PGRI PACITAN TAHUN 2015/2016	Tatik Sutarti Suryo, Martini, Taufik Hidayat	194
23.	MENGONSTRUK PENGETAHUAN UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF	Vit Ardhyantama	201
24.	MENYIAPKAN PENDIDIK MILENIAL DI ERA INDUSTRI 4.0	Rahma Ayu Widiyanti	209
25.	MODEL-MODEL ANAVA UNTUK DESAIN FAKTORIAL EMPAT FAKTOR	Urip Tisngati , Martini , Nely Indra Meifiani, Dwi Cahyani Nur Apriyani	219
26.	NILAI MORAL DALAM NOVEL MARIA ZAITUN KARYA JOKO SANTOSO	Nesya Yanmas Yara, Sarwiji Suwandi, Sumarwati	229
27.	PARENTING DI DUNIA DIGITAL BAGI SISWA DAN GURU SDN DONOROJO 1 PACITAN	Ferry Aristya, Ayatullah Muhammadin Al Fath, Zuniar Kamaluddin Mabururi	242
28.	PEMBERDAYAAN UMKM BOYOLANGU DALAM PERSPEKTIF STANDAR AKUNTANSI KEUANGAN (SAK) – EMKM	Eni Minarni, Desi Rahmawati	248
29.	PENGARUH KECANDUAN INTERNET TERHADAP INSOMNIA PADA MAHASISWA TINGKAT III DI AKADEMI KEPERAWATAN 17 KARANGANYAR	Tatik Suryo, Reni Purbanova, Dyah Rohmawati, Aprilia Susanti, Amik Muladi	267
30.	PENGARUH PILIHAN PROGRAM STUDI DAN KEAKTIFAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA STKIP PGRI PACITAN	Mulyadi, Riza Dwi Tyas Widoyoko	273
31.	PENGELOLAAN KELAS AKTIF BERBASIS KARAKTER DI SMKN 1 NAWANGAN	Nurhayati	281
32.	MODEL PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SEJARAH	Sri Iriyanti	286
33.	PENINGKATAN KUALITAS MATA KULIAH BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI	Taufik Hidayat	292
34.	PENINGKATAN PARTISIPASI PEMILIH PEMULA PADA PEMILU 2019 MELALUI PENDIDIKAN POLITIK DIALOGIK	Urip Tisngati, Lina Erviana	299
35.	POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL MICHAT SEBAGAI MEDIA <i>FREE SEX</i> DAN PROSTITUSI <i>ONLINE</i> DI PACITAN	M. Fashihullisan, Mukodi, Sugiyono	309
36.	SIMBOLISASI “CELANA” DALAM PUISI-PUISI JOKO PINURBO	Zuniar Kamaluddin Mabururi	315

NO	JUDUL MAKALAH	PEMAKALAH	HAL
37.	SOSIALISASI ANCAMAN UU ITE DALAM <i>CYBER TERRORISM</i>	M. Fashihullisan, Martini	320
38.	SOSIALISASI DESA TANGGUH BENCANA (DI DESA MANGUNHARJO)	Agoes Hendriyanto	324
39.	STUDI KASUS DAMPAK GOID (GAME ANDROID) PADA KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR	Ferry Aristya	330
40.	SUTIMAN KREATOR TARI KETHEK OGLENG PACITAN	Agoes Hendriyanto, Arif Mustofa, Bakti Sutopo	337
41.	THE IMPLEMENTATION OF GUIDED QUESTIONS AS AN ENGLISH TEACHING WRITING ALTERNATIVE TECHNIQUE	Indah Puspitasari	344
42.	<i>WORKSHOP</i> PENULISAN PUISI BAGI ANAK DAN REMAJA DESA POKO KEC. PRINGKUKU KAB. PACITAN	Bakti Sutopo, Riza Dwi Tyas Widoyoko	353
43.	MODEL PENDIDIKAN PESANTREN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	Mukodi	359
44.	EKOPSIKOLOGI DALAM CATUR WAYANG BEBER PACITAN	Arif Mustofa	368
45.	MODEL-MODEL DESAIN FAKTORIAL 2 FAKTOR UNTUK PENELITIAN	Nely Indra Meifiani	374
46.	PROGRESIVISME DALAM NOVEL ANAK MATA DI <i>TANAH MELUS</i>	Riza Dwi Tyas Widoyoko	383
47.	PEMANFAATAN SITUS PRASEJARAH DI DESA WARENG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN SEBAGAI KAWASAN WISATA EDUKASI	Sri Dwi Ratnasari	391

PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENGHADAPI DEKADENSI JATI DIRI BANGSA DALAM TANTANGAN REVOLUSI 4.0

Siti Irene Astuti Dwiningrum

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
siti_ireneastuti@uny.ac.id

Abstrak

Krisis moral yang menyebabkan dekadensi jati diri bangsa terjadi dalam proses pembangunan pendidikan di Abad 21. Pendidikan karakter merupakan solusi untuk menguatkan eksistensi jati diri bangsa Indonesia dalam menghadapi tantangan revolusi 4.0. Pendidikan karakter menjadi kekuatan dalam membangun kompetensi yang dibutuhkan dalam era revolusi 4.0. Perguruan Tinggi memiliki peran strategis untuk membangun jati diri bangsa dengan menerapkan berbagai strategis yang bersifat akseleratif untuk melakukan proses pendidikan 1.0 ke arah pendidikan 4.0. Perubahan *fix-mindset* ke *growth mindset* menjadi modal penting dalam mengubah proses pendidikan menjadi lebih proaktif dan inovatif. Demikian halnya, penerapan strategi *multiliteracy pedagogical* dapat mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan dalam merespons tuntutan revolusi 4.0.

Keywords : *dekadensi jati diri, revolusi 4.0, pendidikan 4.0, mindset, multiliteracy pedagogical.*

PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan menghadapi masalah yang sangat kompleks pada abad ke-21. Tantangan yang dihadapi tidak dapat dipisahkan dengan kondisi bangsa Indonesia yang secara makro menghadapi masalah sosial. Khususnya, pendidikan abad ke 21 menghadapi tantangan yang lebih berat dalam era perkembangan *Massive Open Online Courses* (MOOCs) yang dikatakan melibas apa saja yang berada di depannya (*avalanche*) (Dhakidae, 2017). *Disruption* terjadi secara meluas, mulai dari pemerintahan, ekonomi, hukum, politik, sampai penataan kota, konstruksi, pelayanan kesehatan, pendidikan, kompetisi bisnis dan juga hubungan-hubungan sosial (Kasali, 2017). Khususnya, *disruption education* menjadi fenomena sosial terus yang terjadi pada tiga aspek. *Pertama*, terkait dengan *student* (*Generasi Neo-Millennials*) yakni generasi yang langsung begitu lahir ke dunia sehingga menciptakan “generasi *gap*”, dengan generasi yang sebelumnya. *Kedua*, *parent* (*Hyper-Demanding*) yakni adanya peningkatan jumlah “kelas-menengah”, yang menyebabkan meningkatnya kebutuhan, termasuk untuk kebutuhan dalam pendidikan sehingga meningkatkan *homeschooling*. *Ketiga*, *technology* (*Disruptive Technologies*) yakni perkembangan teknologi yang sangat cepat sehingga mengubah cara/metode belajar secara fundamental. *Skills* (*irrelevant skills*), yang diperoleh di sekolah (menghafal, *multi-choice*, dll) “tidak sesuai” dengan keterampilan yang dibutuhkan (kreatif, inovatif, dll) (Yoga, 2018). Realitas sosial tersebut menjadi tantangan pembangunan pendidikan di Indonesia. Di sisi lain, dehumanisasi dalam pendidikan menyebabkan krisis karakter bangsa menjadi fenomena sosial yang terus terjadi dalam kehidupan

masyarakat Indonesia. Demikian halnya, disfungsi pendidikan menjadi fakta sosial yang semakin sulit untuk dihindari pada masyarakat global (Dwiningrum, 2018).

Disfungsi pendidikan berdampak pada masalah dekadensi moral yang menghancurkan eksistensi bangsa. Krisis moral yang terus terjadi dalam kehidupan masyarakat global yang memicu persoalan kemanusiaan semakin kompleks. Tantangan bangsa Indonesia sangat berat ditandai dengan melemahnya kohesi sosial sebagai pengikat keberagaman bangsa Indonesia. Sebagaimana hasil jajak pendapat Litbang Kompas dengan 512 responden di 14 kota besar Indonesia (Sumber: Kompas, Senin 2 Mei 2017). Fakta sosial tersebut membuktikan bahwa ada kecenderungan yang kuat untuk semua indikator yang terkait dengan indikator kohesi sosial semakin melemah. Oleh karena itu, kekuatan kohesi sosial perlu direvitalisasi oleh negara agar karakter bangsa semakin kuat kembali. Upaya bangsa Indonesia membangun karakter bangsa sudah dilakukan dengan berbagai program pemerintah, namun hasilnya belum optimal. Indikasi tentang melemahnya karakter bangsa Indonesia dikarenakan belum terpenuhinya unsur-unsur yang dibutuhkan oleh negara agar kuat dan eksis dalam menghadapi tantangan global. Hasil survei juga menggambarkan persepsi masyarakat terkait dengan kondisi bangunan kebangsaan yakni: melestarikan warisan budaya nasional sebagai pemersatu bangsa; menjadi negara yang demokratis; menjadi negara yang mandiri secara ekonomi; dan bersih dari praktik korupsi, kolusi dan nepotisme.

Fakta sosial tersebut menggambarkan bahwa bangunan kebangsaan Indonesia relatif belum kuat dalam menghadapi tantangan globalisasi, khususnya untuk generasi muda yang harus bekerja keras untuk tetap eksis dalam menghadapi kompetensi dunia yang sarat dengan keberagaman dan perbedaan. Bagi bangsa Indonesia perlu menghayati Bhineka Tunggal Ika dalam makna yang hakiki, untuk dijabarkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Seberapa besar bangsa Indonesia menghargai berbagai perbedaan identitas etnis yang ada seperti adat istiadat, bahasa, identitas suku bangsa seperti keadaan fisik dan warna kulit (Zamroni, 2017). Bangsa Indonesia harus menjadi bangsa yang memiliki kompetensi berskala nasional dan global, dimana sekolah memiliki peran yang penting untuk mempersiapkan generasi baru dengan kultur nasional dan global. Hal ini perlu disadari oleh lembaga pendidikan yang semakin terbuka dan siap berinteraksi dengan kultur global (Dwiningrum, 2018). Sebagaimana dijelaskan oleh Huntington (1996) bahwa dalam keadaan dunia semakin terglobalisasi akan terjadi perusakan serius terhadap kesadaran diri pada tingkat peradaban, kemasyarakatan, dan etnis. Tantangan bagi dunia pendidikan adalah krisis jati diri dan kebangsaan yang saat ini tercederai oleh sejumlah perilaku yang bertentangan dengan hakekat pendidikan. Tindakan destruktif dan anarkis menjadi fenomena keseharian, praktik koruptif yang semakin merajalela, kasus kekerasan berlatar belakang SARA, luntarnya budaya malu, kesenjangan sosial yang semakin kuta, dan peningkatan jumlah penyakit sosial.

Krisis identitas menjadi permasalahan utama pada bangsa di dunia, karena faktor budaya luar yang melakukan invasi ke dalam setiap bangsa. Bangsa Indonesia harus konsisten mempertahankan identitasnya sebagai bangsa yang berlandaskan Pancasila. Oleh karena itu, kataharian bangsa Indonesia yakni dengan membangun dan mengembangkan identitas generasi penerus yang memegang teguh karakter-karakter yang berdasarkan Pancasila. Upaya negara membangun bangsa yang kuat dan berkarakter tidaklah mudah, karena krisis karakter bangsa telah melemahkan kohesi sosial yang berdampak pada melemahnya modal sosial. Tujuan

pendidikan harus direvitalisasi untuk memperkuat kondisi bangsa Indonesia dalam kultur global, yakni dengan penguatan kembali kohesi sosial yang semakin melemah berlandaskan pada kekuatan modal sosial yang dimiliki oleh masyarakat.

Tujuan pendidikan harus dikaji kembali secara efektif dalam menghadapi tantangan global yang sarat dengan berbagai kepentingan. Pendidikan harus dikuatkan kembali menjadi fondasi bagi kemajuan suatu bangsa yang berperan sebagai sarana untuk membentuk generasi penerus bangsa. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun karakter bangsa dan untuk menggerakkan perekonomian suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan memiliki urgensi dan relevansi yang besar terhadap pembangunan karakter dan jati diri bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter adalah solusi dalam menjaga identitas bangsa. Pendidikan karakter seharusnya memberikan kristalisasi dari seluruh warisan nilai-nilai yang luhur bagi generasi penerus bangsa ini. Para pendiri bangsa Indonesia sudah menemukan dan mewariskan turun-temurun pendidikan karakter ini agar bangsa dapat resilien dalam di segala tantangan zaman. Oleh karena itu, hakekat pendidikan karakter haruslah menjadi semangat yang menjiwai setiap pergerakan menuju kemajuan dan perkembangan bangsa Indonesia dalam menjaga eksistensi dalam menghadapi era revolusi 4.0. Makalah ini akan membahas dua masalah pokok yakni: 1) Bagaimana pendidikan di era revolusi 4.0?; 2) Bagaimana bangsa Indonesia membangun karakter dan jati diri dalam tantangan revolusi 4.0?

PEMBAHASAN

Pendidikan di Era Revolusi 4.0

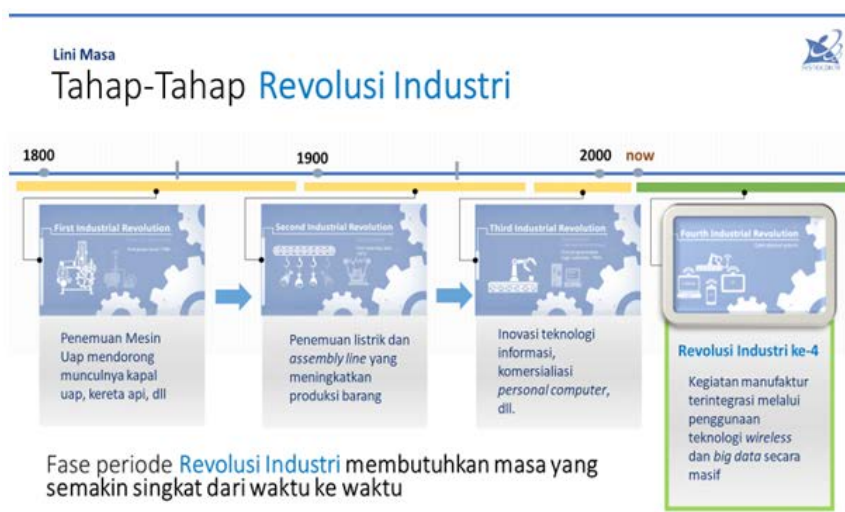
Pendidikan harus dipahami secara komprehensif. Sebagaimana dijelaskan oleh Ki Hajar Dewantara (2013), pendidikan berarti daya-upaya untuk bertumbuhnya budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak. Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup dan tumbuhnya anak-anak. Adapun maksud pendidikan, yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pengajaran menurut Ki Hajar Dewantara adalah bagian dari pendidikan yakni dengan cara memberi ilmu atau pengetahuan dan juga memberi kecakapan kepada anak-anak agar dapat bermanfaat buat kehidupan anak-anak, baik lahir dan batin. Dalam arti yang luas, pendidikan menunjuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan pikiran (*mind*), karakter (*character*) atau kemampuan fisik. Dalam arti teknis, pendidikan adalah proses masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain) dengan sengaja mentransmisi dan mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan (*knowledge*), nilai-nilai (*values*), dan *skills* dari generasi-generasi. Dalam arti hasil, pendidikan adalah yang diperoleh melalui belajar yaitu pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Dalam arti proses, pendidikan melibatkan perbuatan belajar itu sendiri. Dalam arti ini pendidikan sama artinya dengan perbuatan mendidik seseorang atau mendidik sendiri (Siswoyo, 2017).

Pendidikan adalah upaya untuk pengelolaan setiap potensi yang ada pada manusia. Dari berbagai literatur yang membahas tentang konsep potensi manusia dijelaskan bahwa jika potensi manusia dikaitkan dengan konsep antropologis, maka potensi manusia yang memerlukan pendidikan itu adalah cipta, rasa, dan karsa. Pada konsep teologis menyatakan

bahwa potensi manusia terkait dengan tiga macam kecerdasan yang memerlukan pengelolaan, yakni kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual. Konsep psikologis membedakan potensi menjadi kognitif, afektif, dan motorik (Danusubroto, 2014). Oleh karena itu, pengembangan potensi manusia membutuhkan pendekatan yang komprehensif bukan bersifat parsial agar hasilnya optimal. Dengan halnya, hakekat pendidikan perlu dikaji kembali agar sesuai dengan dinamika perubahan masyarakat. Hakekat pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti dan jasmani peserta didik perlu dikuatkan dalam kehidupan keluarga dan sekolah. Pendidikan harus dimaknai sebagai proses yang komprehensif dan holistik dalam membentuk peserta didik, baik dari segi jasmani maupun rohaninya. Aspek jasmani terkait dengan sejumlah ketrampilan dan pengetahuan, sedangkan sisi rohani diisi dengan internalisasi nilai-nilai moral dan agama sehingga peserta didik menjadi cerdas, terampil, dan memiliki kepribadian yang baik (Danusubroto, 2014).

Pendidikan di era revolusi 4.0 seharusnya dirancang secara akseleratif, karena praktik pendidikan di Indonesia masih bergerak dari pendidikan 1.0 ke arah pendidikan 4.0. Tugas lembaga pendidikan sangat berat untuk menerapkan pendidikan 4.0 yang memiliki visi untuk masa depan sesuai dengan kebutuhan "industri 4.0" atau revolusi industri keempat. Manusia dan mesin sejajar untuk memungkinkan kemungkinan-kemungkinan baru; memanfaatkan potensi teknologi digital, data yang dipersonalisasi, konten yang bersumber terbuka, dan kemanusiaan baru dari dunia yang terhubung secara global dengan teknologi ini membentuk cetak biru untuk masa depan pembelajaran - pembelajaran sepanjang hayat - dari sekolah masa kanak-kanak, hingga pembelajaran berkelanjutan di tempat kerja, untuk belajar memainkan peran yang lebih baik dalam masyarakat. Saat ini proses pendidikan bangsa Indonesia masih bergerak dari pendidikan 1.0 ke arah pendidikan 3.0 sehingga kesiapan dunia pendidikan dalam menghadapi era revolusi 4.0 masih harus diperjuangkan.

Proses pendidikan ke arah pendidikan 4.0 harus dipersiapkan oleh semua elemen yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan yang sudah berlangsung dalam kehidupan masyarakat global. Pendidikan 4.0 dibutuhkan dalam merespons era revolusi 4.0 yang membutuhkan sikap proaktif negara agar eksistensinya tetap terjaga dalam berbagai dinamika sosial. Gambaran tentang tahap revolusi 1.0 sampai dengan tahapan revolusi 4.0 dipaparkan sebagai berikut (Naim, 2017).



Tahap perkembangan industri 4.0 membutuhkan peran warga masyarakat, karena dampaknya multidimensional. Secara khusus, dunia pendidikan lebih responsif, jika pendidikan dianggap sebagai variabel penting dalam membangun kekuatan negara. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu memberikan kompetensi yang sesuai agar peserta didik mampu beradaptasi sosial terhadap perubahan. Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam proses pendidikan adalah pendidikan dengan mengembangkan *multiliteracy pedagogical planning* agar peserta didik memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan pada era revolusi 4.0, dengan merancang proses pendidikan agar siswa: *pertama*, memiliki kompetensi untuk kolaborasi lintas negara, lintas budaya, agama dan bahasa, dan memiliki kompetensi dengan baik, pengetahuan, sikap, dan tindakan sehingga bisa berkolaborasi dengan siapa saja di dunia. *Kedua*, memiliki kompetensi dalam komunikasi global, bisa menggunakan bahasa yang bisa difahami oleh masyarakat dunia, baik komunikasi verbal maupun tulisan, baik dalam aspek *reading* maupun *writing* sehingga bisa menjadi bagian penting dalam sebuah perusahaan industri, jasa atau lainnya. *Ketiga*, menguasai teknologi informasi dengan baik, untuk akses informasi, komunikasi, penyampaian informasi pada publik dan bahkan juga untuk menyimpan data yang diperlukan untuk dibuka setiap setiap saat, *movable*, dan bisa diakses kapan saja dan di mana saja sehingga sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan. *Keempat*, memiliki kemampuan *critical thinking* yang baik, mampu mengubah masalah menjadi kesempatan untuk maju, berpikir kreatif inovatif, dan bahkan memiliki kemampuan *problem solving* yang baik. Hal-hal tersebut bisa dikembangkan dengan pelatihan dalam proses pembelajaran atau pelatihan khusus di luar jadwal rutin mata pelajaran yang biasanya berbasis disiplin ilmu pengetahuan (Rosyada, 2017). Di samping itu, lembaga pendidikan harus mampu memberikan *skill* yang dibutuhkan pada era revolusi 4.0, sebagai berikut (Naim, 2017), antara lain adalah : *complex problem solving, social skill, process skill, system skill, cognitive ability*.

Tantangan dunia pendidikan dalam merespon era revolusi 4.0 sangat berat, karena posisi pendidikan relatif masih pada tataran pendidikan 1.0 bergerak ke pendidikan 3.0. Padahal revolusi 4.0 memiliki empat prinsip yang harus diterapkan secara sinergis yakni: *interoperability, informational transparency, technical support, decentralised decision-making* (Boris, 2018). Oleh karena itu, pendidikan mempunyai peran penting untuk yakni untuk mengubah cara berpikir, yakni dari *fix-mindset ke growth mindset* pada semua elemen yang bergerak dalam penyelenggaraan pendidikan. Perubahan pola pikir menjadi prasyarat awal dan pokok untuk mampu mengubah secara akseleratif proses pendidikan ke era revolusi 4.0. Di samping itu, peran pendidik adalah mengembangkan proses belajar dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam membentuk kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Dalam konteks inilah, pendidik berperan menjadi fasilitator dan mediator yang mendorong siswa untuk belajar dan berpikir kritis dalam situasi yang menyenangkan. Pendidik tidak lagi menjadi sumber dan pusat belajar utama, tetapi lebih berperan sebagai katalisator dalam menghadapi proses belajar yang bersifat akseleratif di era digital. Pendidik menjadi inspirator bagi siswa dalam menggugah rasa keinginan tahanan siswa dalam menghubungkan antara fakta dan perkembangan IPTEK yang semakin cepat. Pendidik sebagai teman berbagi, bercerita, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan untuk membentuk kualitas siswa. Pendidik dituntut mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan abad ke-21 yakni peserta didik memiliki *critical thinking, communication, collaboration, creativity, dan innovation* yang dibutuhkan dalam merespons revolusi 4.0 sebagai berikut (Fisk, 2015). Secara

detail upaya pendidik dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi 4C sebagai berikut.

Tabel 1. Pengembangan Kompetensi Peserta Didik Pada Era Revolusi 4.0

Kompetensi	Kemampuan
Critical Thinking	mengembangkan cara berpikir yang menekankan pada kebenaran pada kebenaran proses dan prosedur, serta integritas berfikir yang disandarkan pada teori dan regulasi. menggunakan metodologi berfikir yang saintifik, berbasis data, teori, regulasi dan konsep, serta analisis obyektif dengan teknik dan metode yang benar. mengembangkan ketrampilan atau strategi kognitif untuk meningkatkan probabilitas pencapaian <i>outcome</i>. menyampaikan argumentasi logis secara efektif, mampu berfikir sistemik, mampu merumuskan kesimpulan, dan mampu melakukan <i>problem solving</i> secara efektif.
Comunication	menggunakan bahasa yang difahami oleh semua orang, bisa meyakinkan para penerima, pesannya singkat, jelas dan sesuai dengan target <i>outcome</i> yang diharapkan, menerima semua pesan yang tersampaikan dan akan mempengaruhi penerima untuk mengikuti atau setidaknya tidak memaknai pesan sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pengirim pesan.
Collaboration	melakukan kerjasama dengan membentuk konsorsium untuk melakukan proyek yang sangat besar atau hanya mengembangkan kerjasama dengan saling membantu sama lain dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. mengembangkan ketrampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk mempunyai peran sosial tertentu. Tiga komponen penting dalam kolaborasi adalah jejaring kerja, koordinasi dan kerjasama (<i>cooperation</i>). mengembangkan jejaring dengan sesama mitra kerja untuk bertukar informasi dan untuk melakukan kerjasama yang saling menguntungkan. serta dapat melakukan langkah-langkah kongkrit untuk mengembangkan kolaborasi untuk mencapai tujuan dan keuntungan bersama.
Creativity and Innovation	melahirkan sebuah gagasan, konsep baru untuk menyelesaikan sebuah masalah atau kemampuan melahirkan prototip baru untuk melahirkan sebuah produk baru yang akan dihasilkan. berfikir divergen yang bisa memberikan solusi berbeda dari yang lain tentang sebuah masalah. mengembangkan pengalaman dan bertukar informasi dengan orang lain mengembangkan kapasitas dalam berfikir kritis dan memiliki kemampuan analisis yang baik. melakukan inovasi dengan membuat prototipe baru dan produk baru sebagai alternatif untuk memperbaiki produk yang sudah ada. melahirkan sebuah formula baru, dan ada proses implementasi formula tersebut untuk bisa dipakai dalam penyelesaian masalah.

Sumber: diolah dari Boris (2018). Fisk (2018), Yoga (2018).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidik mempunyai tugas berat untuk membentuk karakter peserta didik yang kompeten dan kompetitif. Dalam tantangan yang serba kompetitif, maka pendidik harus konsisten menuju pendidikan 4.0. Hal ini penting disadari oleh pendidik, karena proses pendidikan 4.0 tidak bersifat instan. Pendidikan merupakan suatu proses dinamis yang harus dijalani dengan sabar, tahap demi tahap, yang terukur dengan arah yang jelas dan pasti. Peran sekolah menuju pendidikan 4.0 memerlukan teori dan strategi yang dalam implementasinya tidak akan bisa mulus dan semudah teori yang ada. Hal ini disebabkan oleh peningkatan mutu bersifat dinamis yang amat terkait dengan berbagai faktor atau variabel yang tidak semua dapat dikendalikan oleh sekolah (Zamroni, 2009). Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan di abad ke- 21, peran pendidik masuk pada era profesional, maka “pendidik merupakan tenaga profesional” yang secara hukum sudah diatur oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat 2.

Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Peran pendidik dalam menghadapi revolusi 4.0 membutuhkan profesionalitas yang tinggi. Di samping itu, lembaga pendidikan harus mampu membangun *capacity building* yakni dengan cara memberi kesempatan bagi orang-orang untuk bekerja sama dengan sebuah cara baru sehingga dinamika yang dibangun secara kolektif dalam perbaikan pendidikan berjalan dengan baik. Inti dari *capacity building* adalah hubungan-hubungan kolegialitas, terkait dengan komunitas, dikursus, dan kepercayaan profesional sangat penting. Dua komponen kunci dari *capacity building* adalah komunitas belajar profesional dan kapasitas kepemimpinan. *Capacity building* akan membangun *mindset* yang kondusif untuk perbaikan pendidikan. Menurut Yoga (2018), perubahan *mindset* akan efektif untuk perbaikan kualitas pendidikan dari *fixed* ke *growth mindset* pada siswa di sekolah. Menurut Day dan Gu (2014, p. 99) *capacity is a power – a ‘habid of mind focused on engaging in and sustaining the learning of people at all level in the educational system for collective purpose of enhancing student learning in its broadest sense. It’s a quality that allow people individually and collectively, routinely to learn from the world around them and to apply this learning to new situations so that they can continue on a path toward their goals in an ever-changing contex.* Dalam konteks inilah, penguatan kapasitas personal dan kapasitas sosial menjadi dua hal penting dalam menghadapi tantangan pendidikan 4.0. (Dwiningrum, 2018). Dengan penguatan kapasitas personal dan sosial maka akan membentuk jati diri yang kuat dalam menghadapi tantangan revolusi 4.0.

Peran Perguruan Tinggi dalam Membangun Karakter dan Jati Diri Bangsa Indonesia di Era Revolusi 4.0

Membangun karakter bangsa adalah proses sosial yang sangat panjang bagi perjalanan membentuk jati diri sebuah bangsa. Bagi Indonesia, karakter bangsa dibangun untuk membetuk identitas bangsa. Jati diri bangsa Indonesia dibangun dari kekuatan semua warga Indonesia yang berkarakter. Jati diri tercermin pada perilaku masyarakat Indonesia pada umumnya sesuai dengan nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pancasila sebagai ideologi persatuan memiliki peran penting menguatkan *Nation and Character Building*, karena bangsa Indonesia adalah masyarakat heterogen, serba kemajemukan, terdiri dari berbagai suku bangsa, bersifat multi etnis, multi

religius, dan multi ideologis serta menggalang persatuan dan kekuatan bangsa yang sangat dibutuhkan untuk mengawali penyelenggaraan negara. Oleh karena itu, pembentukan karakter menjadi aspek penting dalam merespon tantangan revolusi 4.0.

Pembentukan karakter menjadi proses penting bagi setiap individu. Karakter adalah '*distinctive trait, distinctive quality, moral strength, the pattern of behavior found in an individual or group*'. Karakter merupakan keseluruhan disposisi kodrati dan disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak. Lebih lanjut dijelaskan Diana memetakan dua aspek penting dalam diri individu, yaitu kesatuan (cara bertindak yang koheren) dan stabilitas (kesatuan berkesinambungan dalam kurun waktu). Oleh karena itu, ada proses strukturalisasi psikologis dalam diri individu yang secara kodrati bersifat reaktif terhadap lingkungan.

Pendidikan karakter merupakan dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi nilai-nilai sehingga menghasilkan disposisi aktif dan stabil dalam diri individu. Dinamika ini membuat pertumbuhan individu menjadi semakin utuh. Unsur-unsur ini menjadi dimensi yang menjiwai proses formasi setiap inividu. Jadi karakter merupakan sebuah kondisi dinamis struktur antropologis individu yang tidak hanya sekedar berhenti atas determininasi kodratinya, melainkan sebuah usaha hidup untuk menjadi semakin integral mengatasi determinasi alam dalam dirinya semakin proses penyempurnaan dirinya (Koesoema, 2004, p. 104).

Pendidikan karakter mencakup pengembangan substansi, proses, dan suasana atau lingkungan yang menggugah, mendorong, dan memudahkan seseorang untuk mengembangkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan ini timbul dan berkembang dengan didasari oleh kesadaran, keyakinan, kepekaan, dan sikap orang yang bersangkutan. Dengan demikian, karakter bersifat *inside-out*. Artinya, perilaku yang berkembang menjadi kebiasaan baik ini terjadi karena adanya dorongan dari dalam, bukan karena ada paksaan dari luar (Raka, 2007).

Proses pembangunan karakter pada seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor khas yang ada pada orang yang bersangkutan yang sering juga disebut faktor bawaan (*nature*) dan lingkungan (*nurture*). Orang yang bersangkutan tumbuh dan berkembang. Usaha pengembangan atau pembangunan karakter pada tataran individu dan masyarakat, fokus perhatian utama adalah pada faktor yang bisa kita pengaruhi atau lingkungan, yaitu pada pembentukan lingkungan. Dalam pembentukan lingkungan inilah peran lingkungan pendidikan menjadi sangat penting, bahkan sangat sentral, karena pada dasarnya karakter adalah kualitas pribadi seseorang yang terbentuk melalui proses belajar, baik belajar secara formal maupun informal (Raka, 2007).

Masalah yang dihadapi dalam mengembangkan karakter di era revolusi 4.0 adalah kemampuan untuk tetap menjaga identitas permanen dalam diri manusia yaitu semakin menjadi sempurna dalam proses penyempurnaan dirinya sebagai manusia. Karakter tidak dapat dimaknai sekedar sebagai keinginan untuk mencapai kebahagiaan, ketentraman, kesenangan, dll. Karakter merupakan ciri dasar pribadi terarah ke depan dalam membentuk dirinya secara penuh sebagai manusia apapun pengalaman psikologi yang dimilikinya. Pengembangan karakter merupakan proses yang terjadi secara terus-menerus. Karakter bukan kenyataan melainkan keutuhan perilaku. Karakter bukanlah hasil atau produk melainkan usaha hidup. Usaha ini akan semakin efektif, ketika manusia melakukan yang menjadi kemampuan yang dimiliki oleh individu (Koesoema,

2004). Oleh karena itu, proses pendidikan karakter tidak mudah untuk dibentuk dalam diri setiap individu maupun kelompok, karena dalam prosesnya banyak faktor yang menentukan keberhasilan dalam membentuk manusia karakter. Kekuatan dalam proses pembentukan karakter ditentukan oleh realitas sosial yang bersifat subyektif yang dimiliki oleh individu dan realitas obyektif di luar individu yang mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam membentuk pribadi yang berkarakter. Pendidikan karakter dikembangkan secara holistik sehingga hasilnya akan lebih optimal. Dalam membangun manusia yang berkarakter bukan hanya dari dimensi kognitif saja, tetapi dalam prosesnya mampu mengembangkan potensi manusia. Di samping itu, proses pendidikan karakter tidak hanya untuk sebuah idealisme saja, tetapi pendidikan karakter memiliki makna dalam membangun kesejahteraan hidup masyarakat. Sebab itu, pembangunan karakter pada tataran individu dan tataran masyarakat luas perlu bersifat kontekstual. Bagi Indonesia ada lima jenis karakter yang sangat penting dan sangat mendesak dibangun dan dikuatkan pada era revolusi 4.0 beberapa di antaranya: **kejujuran, kepercayaan diri, apresiasi terhadap kebhinnekaan, semangat belajar, dan semangat kerja** (Dwiningrum, 2013).

Penguatan nilai karakter diperlukan sebagai modal dasar untuk membangun jati diri bangsa dan kemampuan memecahkan masalah besar yang menjadi akar dari kemunduran bangsa Indonesia selama ini, yaitu korupsi, konflik horizontal yang berkepanjangan, perasaan sebagai bangsa kelas dua, semangat kerja, dan semangat belajar yang rendah (Raka, 2007). Di antara kelima jenis karakter tersebut kejujuran sebagai salah satu karakter yang sangat penting, tetapi justru mulai melemah dalam kehidupan individu dan masyarakat kita. Padahal dalam manajemen, kejujuran sangat berharga sekali. Nilai kejujuran dianggap sangat penting dalam berbagai hal dan segala segmen dalam kehidupan dan dijadikan salah satu hal kunci sukses seseorang, bahkan selevel CEO sekalipun nilai ini dianggap yang paling penting. *Stephen Covey* dalam buku *Speed of Trust* tentang hasil kerja merumuskan bahwa *Result* (R1) adalah *Initiave* (I) dikalikan *Execution* (E) ($R1 = I \times E$). Jika komponen ini kemudian ditambahkan nilai kejujuran, maka proses eksekusi atau pelaksanaan semakin cepat dalam hal ini formula menjadi $R1 = I \times E \times T$ (*Trust*). Nilai kejujuran merupakan nilai fundamental yang diakui oleh semua orang sebagai tolak ukur kebaikan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya, bagaimanapun pintarnya, bagaimanapun berwibawa dan bijaksananya seseorang jika dia tidak jujur pada akhirnya tidak akan diakui orang sebagai pemimpin yang baik atau bahkan dicap menjadi manusia yang tidak baik (Yasa, 2009). Dengan demikian, dapat dimaknai bahwa nilai kejujuran menjadi hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter manusia.

Dalam konteks membangun jati diri bangsa, menghargai kebhinekaan adalah sikap positif yang harus dibangun dalam diri semua warga Indonesia untuk memperkuat jati diri bangsa. Perbedaan bukan sumber konflik tetapi sebagai bagian kekayaan modal budaya yang seharusnya dapat dikelola sebagai potensi bagi pengembangan karakter bangsa yang berbudaya. Sikap saling menghargai dan menghormati harus dibangun sejak usia dini. Pendidikan berbasis budaya seharusnya mulai digalakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Negara harus memperhatikan potensi budaya sebagai sumber kekuatan untuk membangun identitas sosial di tengah perbatasan dan kekuatan budaya global. Di samping itu, kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memungkinkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu

tersebut dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu, dan percaya bahwa dia bisa – karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi, serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri. Demikian halnya, dalam menghadapi tantangan era revolusi 4.0, membangun semangat belajar tidak mudah karena banyak faktor yang menurunkan motivasi belajar. Dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat perlu dibangun sebuah komunitas manusia pembelajar yang selalu termotivasi untuk menjadikan belajar sebagai bagian dari dinamika kehidupannya yang tak pernah berhenti. “*Long life education*” perlu dibangun dalam pikiran semua orang Indonesia yang sudah tentu harus didukung oleh negara dengan memberikan kesempatan bagi semua orang untuk benar-benar dapat belajar sampai ke jenjang pendidikan yang tertinggi. Semangat belajar tidak cukup sebagai “slogan”, tetapi yang terpenting adalah dibangun “*conditioning*” bagi semua orang untuk senang dan bersemangat untuk belajar. Semangat bekerja menjadi modal penting bagi pembangunan perekonomian bangsa ini. Melalui etos kerja dapat dibangun sebuah “spirit” untuk mengembangkan dinamika ekonomi melalui berbagai cara-cara yang kreatif dan inovatif dalam persaingan industri dunia. Bangsa Indonesia sudah waktunya menanamkan etos kerja melalui “spirit kewirausahaan” sehingga setiap orang mempunyai peran untuk berkreasi dan berusaha kreatif dalam memperbaiki perekonomian yang semakin melemah dalam persaingan global. Sosialisasi ke lima jenis karakter ini hendaknya menjadi tema pembangunan pada tataran nasional dan tidak hanya pada tataran individual saja (Dwiningrum, 2017).

Oleh karena itu, penerapan pendidikan karakter di era revolusi 4.0 bersifat holistik dan kontekstual pada masing-masing tataran kehidupan harus disosialisasikan. Hal ini sependapat dengan pemikiran Gede Raka bahwa dalam seluruh substansi, proses, dan iklim pendidikan di Indonesia, secara langsung atau tidak langsung hendaknya menyampaikan peran yang jelas kepada setiap warga Indonesia, apapun latar belakang suku, agama, ras dan golongan mereka, bahwa tidak ada bangsa Indonesia yang sejahtera, berkeadilan dan bermartabat di masa depan tanpa kemampuan untuk bersatu dan maju bersama dalam kebhinekaan, tanpa kejujuran, tanpa kepercayaan diri, tanpa belajar dan tanpa kerja keras. Lebih khusus, lima karakter yang paling dasar yang dibutuhkan untuk menghela kemajuan dan kemakmuran bangsa Indonesia serta membangun jadi diri bangsa yang kuat dilakukan dengan (Raka, 2007; Dwiningrum 2018): 1) Membangun dan menguatkan kesadaran mengenai akan habisnya dan rusaknya sumber daya alam di Indonesia; 2) Membangun dan menguatkan kesadaran serta keyakinan bahwa tidak ada keberhasilan sejati di luar kebijakan; 3) Membangun kesadaran dan keyakinan bahwa kebhinekaan sebagai hal yang kodrati dan sumber kemajuan; 4) Membangun kesadaran dan menguatkan keyakinan bahwa tidak ada martabat yang dapat dibangun dengan menadahkan tangan; 5) Menumbuhkan kebanggaan berkontribusi; 6) Menguatkan kemandirian bangsa dalam semua aspek kehidupan; 7) Menguatkan resiliensi pada semua level masyarakat; 8) Menguatkan kapasitas personal dan sosial pada warga masyarakat; 9) Menguatkan *capacity building* berbasis IT; 10) Mengembangkan kompetensi *critical thinking, communication, collaboration, creativity and innovation* berbasis nilai karakter bangsa.

Kesepuluh modal budaya dan modal sosial di atas sudah saatnya menjadi “spirit” bagi bangsa Indonesia dalam menjaga jati diri untuk menghadapi tantangan revolusi 4.0 yang telah membawa pada kelemahan dan kehancuran tatanan nilai, sehingga terbangun kembali semangat juang dan nasionalisme baru yang sangat dibutuhkan untuk bangun dari keterpurukan. Saat ini, tidak cukup dengan modal ekonomi yang selalu diperjuangkan oleh negara untuk tetap dapat bertahan

dalam mempertahankan keberlangsungan kehidupan masyarakatnya, tetapi yang lebih utama adalah menguatkan modal sosial, modal budaya dan modal intelektual, bahkan modal maya yang akan menguatkan kekuatan modal ekonomi bangsa ini. Saat ini kehidupan kesejahteraan rakyat masih jauh dari standar kehidupan masyarakat modern, oleh karenanya sudah saatnya bangsa ini mencermati kembali kekuatan nilai-nilai kehidupan yang cenderung materialistik, ke arah pengembangan nilai-nilai kehidupan yang lebih bermakna.

Perguruan Tinggi memiliki peran strategis dalam membangun karakter bangsa. Perguruan Tinggi sebagai *agent of change* yang memiliki kapasitas sosial untuk menggerakkan seluruh elemen masyarakat untuk bergerak proaktif dalam merespons tantangan revolusi 4.0. Masalah yang dihadapi oleh Perguruan Tinggi sangat kompleks. Perguruan Tinggi perlu memiliki strategi yang proaktif-inovatif, karena ancaman yang dihadapi oleh dunia pendidikan bersifat sistemik. Sebagaimana dijelaskan oleh Ainun Na'im (2017) bahwa ancaman yang dihadapi pada era revolusi 4.0, secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1-1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (Gerd Leonhard, *Futurist*). Demikian halnya diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*). Femonena disrupsi terjadi dalam semua aspek kehidupan manusia yang semakin kompleks yang telah mengubah beberapa perilaku kehidupan manusia. Namun demikian, era digitalisasi juga memberikan peluang untuk berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada tahun 2025 dan terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (*World Economic Forum*). Oleh karena itu, Perguruan Tinggi memiliki peran untuk berkontribusi dalam menciptakan inovasi dalam era digitalisasi yang mendorong untuk lebih mengembangkan berbagai kegiatan manufaktur terintegrasi melalui penggunaan teknologi *wireless* dan *big data*.

Strategi menghadapi revolusi 4.0 akan berhasil dilakukan oleh orang-orang yang memiliki kompetensi dan karakter sesuai dengan kebutuhan pendidikan 4.0. Sebagaimana dijelaskan oleh Naim (2017) bahwa strategi perguruan tinggi dalam menghadapi digital antara lain adalah: 1) Komitmen peningkatan investasi di pengembangan *digital skills*; 2) Selalu mencoba dan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, *Learn by doing*; 3) Menggali bentuk kolaborasi baru bagi model sertifikasi atau pendidikan dalam ranah peningkatan *digital skill*; 4) Dilakukannya kolaborasi antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan; 5) Menyusun kurikulum pendidikan yang telah memasukkan materi terkait *human-digital skills*. Kemampuan perguruan tinggi dalam menerapkan strategi tersebut sangat ditentukan oleh kapasitas personal dan kapasitas sosial yang dimiliki oleh semua elemen yang mampu bekerja secara sinergis. Sinergitas sosial akan terbangun dengan baik jika masing-masing individu mampu membangun jati dirinya.

KESIMPULAN

Dekadensi moral yang menghancurkan eksistensi bangsa dan jati diri bangsa membutuhkan solusi yang komprehensif. Bangsa Indonesia harus konsisten mempertahankan identitasnya sebagai bangsa yang berlandaskan Pancasila. Pendidikan yang dirancang untuk merespon

era revolusi 4.0 secara akseleratif, karena praktik pendidikan di Indonesia masih bergerak dari pendidikan 1.0 ke arah pendidikan 3.0. Proses pendidikan ke arah pendidikan 4.0 harus dipersiapkan oleh semua elemen sebagai modal bangsa untuk eksis dalam kehidupan masyarakat global. Perubahan *fix-mindset ke growth mindset* dan strategi *multiliteracy pedagogical* dapat dilakukan oleh pendidik dalam merespon tuntutan revolusi 4.0.

Pendidikan karakter menjadi solusi dalam menjaga identitas bangsa yang berkarakter dalam menghadapi revolusi 4.0. Karakter bangsa dikuatkan dengan membangun “spirit” mempertahankan identitas bangsa dan jati diri berdasarkan modal sosial dan modal budaya. Di samping itu, dalam membentuk *Nation and Character Building* pada era disrupsi membutuhkan sinergitas seluruh elemen masyarakat. Pendidikan karakter bangsa dibutuhkan untuk membangun sifat atau pola perilaku yang memiliki dimensi moral yang positif pada peserta didik dalam menghadapi era revolusi 4.0. Pendidikan karakter yang menggugah, mendorong, dan memudahkan individu mengembangkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari sebagai pribadi yang memiliki karakter yang kuat dalam menghadapi tantangan revolusi 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Boris, Aberesek (2018). *Evolution of competences for new era or education 4.0*.
- Danusubroto, S. (2014). Memperkokoh nilai-nilai ke-bhinekatunggalika-an sebagai dasar kepribadian pendidikan nasional. *Makalah Kongres Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan II Tahun 2014*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM.
- Dhakidae, D. (2017). *Era disrupsi: Peluang dan tantangan pendidikan tinggi Indonesia*. Jakarta: Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Dwiningrum, S.I.A. (2013). Nation's character education based on the social capital theory. Nation's character education based on the social capital theory. *Asian Social Science, Special Issue*, 9(12).
- Dwiningrum, S.I.A. (2018, Januari 8-12). *The role of social capital in developing effective and creative schools in primary schools*. Makalah dipresentasikan pada ISCEI2018. Nanyang Universitas Singapura, Singapura.
- Dwiningrum, S.I.A (2017). Penguatan Modal Sosial dan Resiliensi Sekolah dalam Mengatasi Ketimpangan Mutu Pendidikan di Abad ke-21. *Pidato Pengukuhan Guru Besar*. Yogyakarta: Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Dwiningrum, S.I.A (2017). Developing school resilience for disaster mitigation: A confirmatory factor analysis”. *Disaster Prevention and Management: An International Journal*, 26(4), 437-451.
- Dwiningrum, S.I.A. (2017, November 7-9). *Role of high school on building academic resilience: Comparative study in high school student in Indonesia and Japan*. Makalah dipresentasikan pada 3rd International Conference on Education. Mudzaffar Hotel, Ayer Keroh, Malaka, Malaysia.
- Dwiningrum, S.I.A. (2017, November 7-9). *Role of high school on building academic resilience: Comparative study in high school student in Indonesia and Japan*. Makalah dipresentasikan pada 3rd International Conference on Education. Mudzaffar Hotel, Ayer Keroh, Malaka, Malaysia.
- Day, C., & Gu, Q. (2014). *Resilient teachers, resilient schools*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.

- Fisk, P. (2018). *Education 4.0 the future of learning will be dramatically different, in school and throughout life*. Diunduh dari <http://www.thegeniusworks.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together> diunduh 20.
- Huntington, S. O. (1996). *The clash of civilization and the ramking of wold order*. New York: Simon & Schuster, h.68.
- Kasali, R. (2017). *Disruption*. Jakarta: PT Gramedia.
- Naim, A. (2017). *Ristek dan pendidikan tinggi: Menghadapi perekonomian baru*.
- Raka, G. 2007. Pendidikan membangun karakter. *Makalah Orasi Perguruan Taman Siswa*. Bandung 10 Februari 2007.
- Rosyada, D. (2017). *Menjadi guru di Abad 21*. Diunduh dari <http://www.uinjkt.ac.id/id/menjadi-guru-di-abad-21/>., nopember 22 -2018.
- Siswoyo, D. (2017). *Sekolah dan guru: Dalam tantangan zaman*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yoga, D. (2018). *Learning HOW to Learn*. Materi TOT disampaikan 7-9 April Rektorat UNY.
- Zamroni. (2017). *Pendidikan multikultural sebagai upaya untuk mengurangi ketimpangan prestasi*. Yogyakarta: UNY.

MEMBUMIKAN KEADILAN, PEMBERDAYAAN, DAN PROMOSI KESEHATAN

Endang Sutisna Sulaeman
Universitas Sebelas Maret
sutisnaend_dr@yahoo.com

Kesehatan merupakan fenomena yang kompleks yang dapat dikaji dengan pelbagai sudut pandang. Selama dekade terakhir, agenda kesehatan mengalami dinamika, antara: (1) pendekatan pada definisi sempit - kesehatan sebagai teknologi berbasis kedokteran dan intervensi kesehatan masyarakat; dan (2) pemahaman kesehatan sebagai fenomena sosial - membutuhkan aksi kebijakan lintas sektoral, dikaitkan dengan agenda keadilan sosial (WHO, 2010).

Konstitusi WHO 1948 mengakui terdapat dampak kondisi sosial dan politik pada kesehatan, dan kebutuhan kemitraan dengan lintas sektoral untuk mewujudkan derajat kesehatan yang optimal. Selama tahun 1950-an dan 1960-an, pendekatan kesehatan menekankan pada teknologi kedokteran; kampanye kesehatan ditujukan pada penyakit spesifik dengan sedikit perhatian pada konteks sosial (Brown et al., 2006). Pada tahun 1978, model sosial kesehatan dihidupkan kembali melalui Deklarasi Alma-Ata tentang Pelayanan Kesehatan Primer (Primary Health Care, PHC) dan gerakan Kesehatan untuk Semua (Health for All), menegaskan kembali kebutuhan untuk memperkuat keadilan kesehatan (health equity) (WHO & UNICEF, 1978).

Deklarasi Hak Asasi Manusia Universal (United Nations, 2015) - Artikel 25, poin (1) menyatakan, "Setiap orang berhak atas standar hidup yang memadai untuk kesehatan dan kesejahteraan diri sendiri dan keluarganya, termasuk makanan, pakaian, perumahan dan perawatan medis dan sosial yang memerlukan layanan, dan hak atas keamanan pada peristiwa pengangguran, sakit, kecacatan, janda, usia lanjut atau kurang mata pencaharian lainnya dalam situasi luar kendalinya."

Tantangan kesehatan masyarakat adalah mengatasi ketidakadilan karena ketidakadilan akan menghancurkan masyarakat melalui ketidakstabilan. Ketidakadilan adalah produk masyarakat yang tidak setara, yaitu minoritas mempertahankan cengkeramannya dengan mempertahankan mayoritas terbagi sehingga tidak bias bersatu melawan ketidakadilan. Ketidakadilan bisa diperjuangkan dengan gerakan solidaritas (gotong royong). Konsep solidaritas didasarkan pada gagasan bahwa orang dapat menyatukan perbedaan karena memiliki kepentingan bersama (Borisch, 2017); Dengan gotong royong - semua tertolong.

Keadilan dalam kesehatan berarti bahwa "kebutuhan orang memandu distribusi peluang untuk kesejahteraan" (WHO, 1998), "tidak adanya ketidakadilan dan perbedaan yang dapat dihindari atau diperbaiki dalam kesehatan diantara kelompok populasi yang didefinisikan secara sosial, ekonomi, demografis atau geografi" (WHO, 2005a). Keadilan dalam kesehatan bertujuan untuk mengatasi perbedaan dalam kesehatan diantara kelompok yang mencerminkan ketidakadilan dan dapat dihindari (Evans et al., 2001). Keadilan dalam pelayanan kesehatan didefinisikan sebagai

“mendapatkan akses yang sama sesuai kebutuhannya; mendapatkan manfaat yang sama sesuai tuntutannya; dan mendapatkan kualitas pelayanan yang sama.” (Leenan, 1995).

Fokus keadilan kesehatan adalah kemudahan akses, pemerataan dan perolehan pelayanan. Tiga dimensi keadilan kesehatan yaitu keadilan dalam status kesehatan, keadilan dalam penggunaan layanan kesehatan, dan keadilan dalam pembiayaan kesehatan. Sistem pembiayaan dan pelayanan kesehatan yang tersedia bagi orang miskin adalah strategi utama untuk mencapai pemerataan kesehatan (WHO, 2011a; O'Donnell et al., 2008; Whitehead, 1991).

Memahami kondisi ketidakadilan kesehatan merupakan langkah kunci dalam menentukan cara untuk memajukan kesehatan secara adil, dan bergerak menuju pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals, SDG) - Agenda PBB 2015-2030. Keadilan adalah jantung dari SDGs. Mulai April 2016, WHO bekerja sama dengan Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Indonesia dan Badan Pusat Statistik, berkomitmen memperkuat kapasitas Indonesia untuk pemantauan ketidakadilan kesehatan. Pemantauan ketidakadilan kesehatan di Indonesia mencakup 11 topik kesehatan (kesehatan reproduksi; kesehatan ibu, bayi baru lahir dan anak; imunisasi anak; malnutrisi anak; kematian anak; penyakit menular; kesehatan lingkungan; penyakit tidak menular, kesehatan mental, dan determinan risiko perilaku; cacat dan cedera; serta fasilitas dan petugas kesehatan); terdiri dari 53 indikator kesehatan, mencakup indikator cakupan layanan kesehatan, indikator perilaku kesehatan, serta indikator status dan hasil kesehatan (WHO, 2017).

Indeks Pembangunan Kesehatan Masyarakat (Public Health Development Index, PHDI) digunakan sebagai alat pemantauan kesehatan di Indonesia sejak 2008. Tingkat ketidakadilan relatif meningkat pada sub-indeks penyediaan layanan kesehatan, dan sub-indeks kesehatan lingkungan. Intervensi diarahkan untuk memperkuat layanan kesehatan berbasis masyarakat (community-based health services) di daerah sub-nasional yang berkinerja buruk, dengan dukungan dana dan teknis memadai, serta pendekatan kebijakan sosial dan budaya.

Strategi global WHO 1984 untuk mencapai “Kesehatan bagi Semua” diarahkan pada pencapaian keadilan kesehatan diantara dan dalam populasi, dan di antara Negara. Tanggung jawab utama untuk melindungi dan meningkatkan keadilan kesehatan terletak pada pemerintah. Keadilan dan ketidakadilan adalah pilihan politik. Filsafat moral dan politik kontemporer dibangun oleh karya Amartya Sen - menghubungkan konsep keadilan kesehatan dan agen, serta implikasi eksplisit untuk pemerintahan yang adil (Sen, 1999). Sementara itu, Anand (2001) menekankan kesehatan sebagai barang istimewa yang harus didistribusi secara adil.

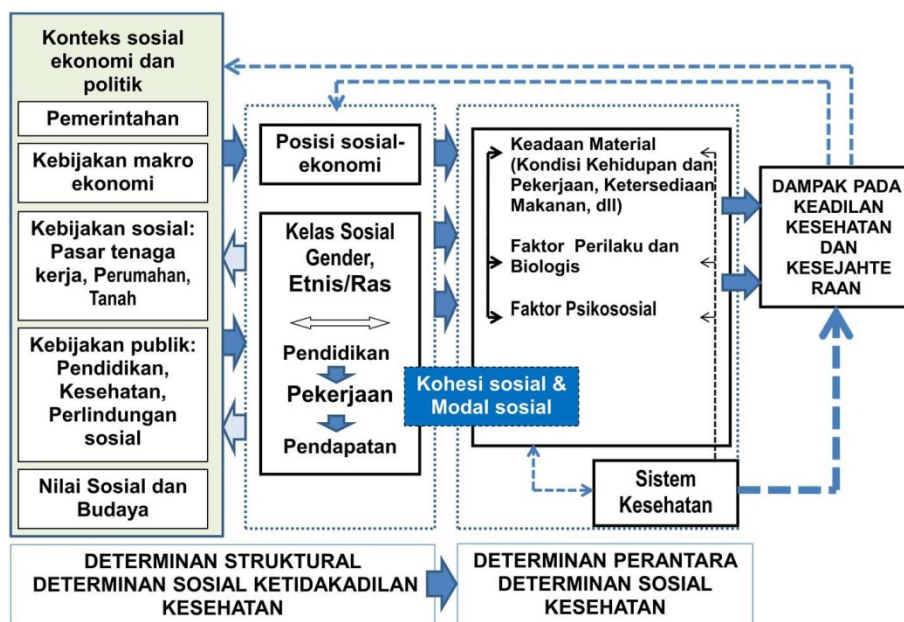
WHO (2008) mereformasi PHC yang meliputi: (1) Reformasi cakupan kesehatan semesta (universal coverage reforms) menjamin sistem kesehatan berkontribusi pada keadilan kesehatan, keadilan sosial dan pengeluaran; (2) Reformasi pemberian layanan (service delivery reforms) - mengintegrasikan aksi kesehatan masyarakat dengan PHC; (3) Reformasi kebijakan publik (public policy reforms) - menjamin kesehatan komunitas melalui aksi kesehatan publik, dan kebijakan kesehatan lintas sektor; dan (4) Reformasi kepemimpinan (leadership reforms) - menggantikan kepemimpinan bergantung pada perintah, kendali pada satu tangan, dan laissez-faire (acuh), menjadi kepemimpinan terbuka, partisipatif, dan negosiatif.

Tujuan kesehatan semesta adalah untuk memastikan bahwa semua orang memperoleh layanan kesehatan yang dibutuhkan tanpa risiko kebangkrutan keuangan atau pemiskinan.

Undang-undang Nomor 40 Tahun 2004 tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional (SJSN) mengamanatkan bahwa jaminan sosial merupakan program Negara yang bertujuan memberi kepastian perlindungan dan kesejahteraan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia; Jaminan sosial diselenggarakan oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) (UU. No. 24/2011).

Penelitian Sulaeman (2016) menyimpulkan bahwa pengetahuan masyarakat tentang pemanfaatan pelayanan kesehatan BPJS masih kurang. Patisipan dengan berpendidikan dan berpendapatan tinggi lebih banyak terdaftar sebagai peserta BPJS daripada masyarakat berpendidikan dan berpendapatan rendah; Terdapat perbedaan persepsi terhadap pemberi pelayanan kesehatan tentang kualitas, sistem rujukan dan kepuasan pelayanan kesehatan.

WHO (2010) merumuskan kerangka kerja konseptual determinan sosial kesehatan, berlandaskan pada tiga teori utama yaitu: pendekatan psiko-sosial; produksi sosial penyakit/ekonomi politik kesehatan; dan kerangka kerja eko-sosial. Ketiga teori tersebut menjelaskan sebab-akibat: seleksi sosial atau mobilitas sosial; sebab-akibat sosial; dan perspektif jalan hidup. Masing-masing teori menekankan peran posisi sosial pada determinan sosial ketidakadilan kesehatan (Gambar 1).



Gambar 1. Kerangka kerja konseptual determinan sosial kesehatan (WHO, 2010)

Konteks sosial ekonomi dan politik, mekanisme struktural dan posisi sosial ekonomi individu secara bersama-sama berperan sebagai "determinan struktural", dan disebut sebagai "determinan sosial ketidakadilan kesehatan". Determinan sosial yang mendasari ketidakadilan kesehatan beroperasi melalui seperangkat determinan perantara kesehatan membentuk hasil kesehatan. Kosakata "determinan struktural" dan "determinan perantara" menggarisbawahi prioritas kausal faktor struktural.

Elemen pertama: Konteks sosial ekonomi dan politik

Konteks sosial ekonomi dan politik mencakup enam bidang: (1) Pemerintahan: pengertian dan proses, definisi kebutuhan, pola diskriminasi, partisipasi masyarakat dan akuntabilitas/transparansi; (2) Kebijakan makro ekonomi: fiskal, moneter, neraca pembayaran dan kebijakan

perdagangan dan pasar tenaga kerja; (3) Kebijakan sosial: pasar tenaga kerja, kesejahteraan sosial, perumahan dan distribusi tanah; (4) Kebijakan publik: pendidikan, kesehatan dan perawatan medis, air dan sanitasi, perlindungan sosial, dan institusi politik; (5) Nilai sosial dan budaya: kesehatan dipandang sebagai masalah sosial kolektif dalam konteks lokal, regional dan nasional; dan (6) Kondisi epidemiologis: prevalens penyakit secara luas memengaruhi lembaga sosial, ekonomi dan politik.

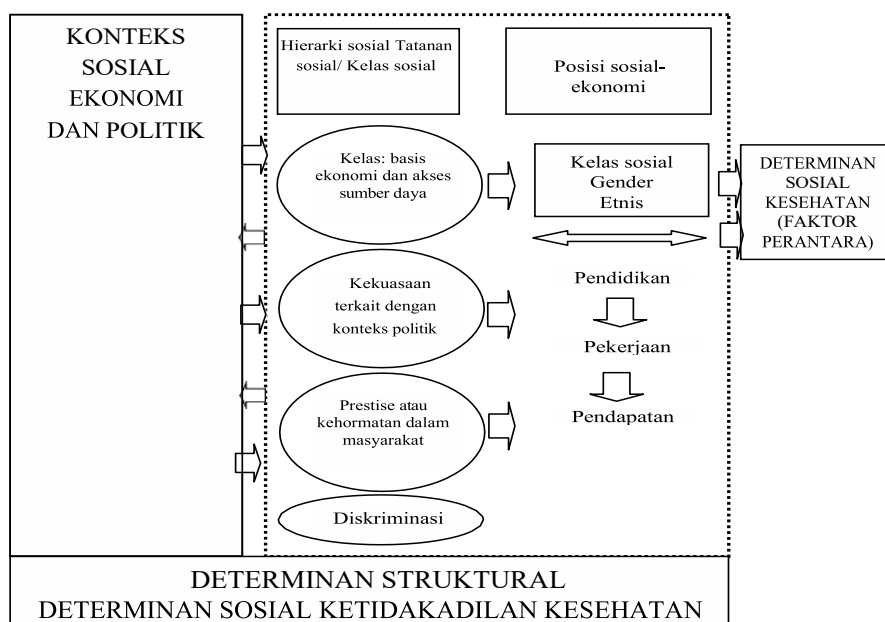
Mekanisme struktural (sosial, ekonomi, dan politik) menentukan posisi sosial-ekonomi; Populasi dikelompokkan berdasarkan pendapatan, pendidikan, pekerjaan, jenis kelamin, etnis/ras dan faktor lainnya. Indikator posisi sosial ekonomi yang paling penting adalah tingkat pendidikan, status pekerjaan, dan tingkat pendapatan (Kunst & Mackenbach, 2000). Berdasarkan status sosial, individu mengalami perbedaan dalam paparan dan kerentanan terhadap kondisi yang merugikan kesehatan. Penyakit memberi dampak terhadap posisi sosial individu, dengan mengorbankan peluang pekerjaan dan mengurangi pendapatan.

Kualitas determinan sosial kesehatan dibentuk oleh kebijakan yang memandu bagaimana negara mendistribusikan sumber daya material di antara populasi (Whitehead et al., 2000). Di negara berkembang determinan sosial kesehatan berdampak pada ketidakadilan sosial dan kesehatan melalui kebijakan politik dan kebijakan pemerintah (Esping, 2002). Kualitas determinan sosial kesehatan dikondisikan oleh implementasi kebijakan publik (Navarro et al., 2001); Terdapat hubungan antara variabel politik dengan kesehatan penduduk di tingkat nasional (Chung & Muntaner, 2006).

Elemen kedua: Determinan struktural dan posisi sosial ekonomi

Mekanisme struktural (sosial, ekonomi, dan politik) mengatur peluang kesehatan berdasarkan posisi hierarki sosial - menentukan kelas sebagai basis ekonomi dan akses terhadap sumber daya; kekuasaan terkait dengan konteks politik; prestise atau kehormatan dalam masyarakat; dan diskriminasi (WHO, 2010). Konteks (sosial, ekonomi, dan politik) berpengaruh terhadap posisi sosial ekonomi melalui hierarki sosial sebagai struktur sosial dan hubungan kelas sosial dalam masyarakat. Posisi sosial ekonomi menentukan keadilan dalam kesehatan melalui determinan sosial kesehatan (faktor perantara) (Gambar 2).

Dalam setiap masyarakat, sumber daya terdistribusi tidak merata. Ketimpangan dimanifestasikan sebagai sistem stratifikasi sosial atau hierarki sosial (Kunst dan Mackenbach, 2000). Stratifikasi sosial merupakan prediktor penting terhadap pola kematian (mortalitas) dan kesakitan (morbiditas). Sementara itu, kelas sosial ditentukan oleh hubungan kepemilikan atau kendali atas sumber daya produktif (Muntaner et al., 2003).

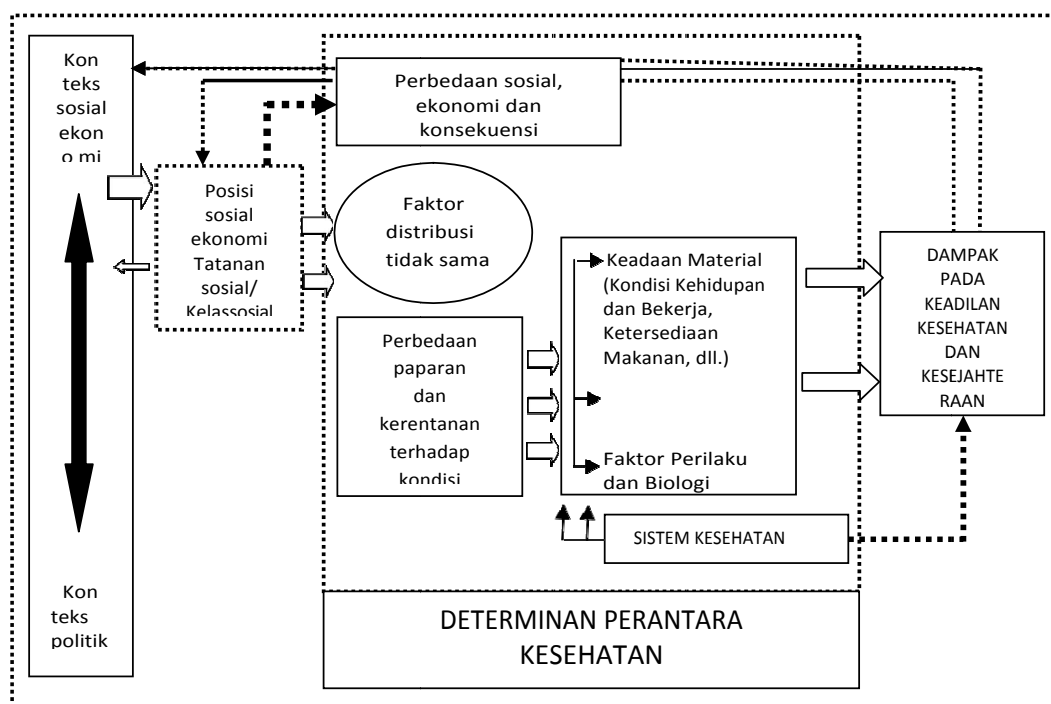


Gambar 2. Determinan struktural: determinan sosial ketidakadilan kesehatan (WHO, 2010)

Elemen ketiga: Determinan perantara kesehatan

Konteks sosial ekonomi politik langsung memengaruhi determinan perantara, melalui jenis, besaran dan ketersediaan. Namun untuk populasi, jalur pengaruh yang lebih penting adalah melalui posisi sosial ekonomi (Gambar 3). Posisi sosial ekonomi memengaruhi kesehatan melalui determinan perantara. Determinan perantara kesehatan meliputi: keadaan material, psiko-sosial, perilaku dan biologis, serta sistem kesehatan. Keadaan material (kondisi hidup dan bekerja, ketersediaan makanan, dll.) meliputi: perumahan, kualitas lingkungan, potensi konsumsi (daya beli untuk membeli makanan sehat, pakaian, dll.), dan lingkungan kerja. Psikososial meliputi stressor psikososial, situasi dan kehidupan penuh tekanan, serta dukungan sosial dan gaya coping (upaya sadar untuk mengurangi stres). Faktor perilaku meliputi nutrisi, aktivitas fisik, konsumsi tembakau dan alkohol. Faktor biologis termasuk faktor genetik (Lantz et al., 2001).

Sistem kesehatan berperan dalam melakukan intervensi terhadap perbedaan dalam paparan, kerentanan, dan konsekuensi kesehatan, serta akses dan aksi lintas sektoral (WHO, 1986b); Sistem kesehatan berkontribusi pada pemberdayaan dan partisipasi masyarakat, sebagai salah satu sumbu utama untuk pengembangan kebijakan kesehatan pro-keadilan. Sistem kesehatan memiliki tiga peran dalam mengatasi ketidakadilan kesehatan: (1) memastikan bahwa sumber daya didistribusikan sesuai dengan kebutuhan; (2) merespons kebutuhan pelayanan kesehatan dari kelompok sosial yang berbeda; dan (3) mengarahkan dan mendorong pengembangan kebijakan kesehatan publik untuk meningkatkan keadilan kesehatan dan keadilan sosial (Benzeval et al., 1995).



Gambar 3. Determinan kesehatan perantara (WHO, 2010)

Kohesi sosial dan modal sosial

Kohesi sosial dan modal sosial sebagai penghubung antara determinan sosial ketidakadilan kesehatan dan determinan perantara kesehatan. Peran modal sosial memperkuat pendekatan depolitisasi untuk kesehatan masyarakat dan determinan sosial kesehatan. Modal sosial merupakan faktor kunci dalam membentuk kesehatan populasi (Kawachi et al., 1997).

Tiga pendekatan modal sosial, yaitu: pendekatan komunitarian, jaringan, dan distribusi sumber daya. Pendekatan komunitarian menjelaskan peran modal sosial sebagai mekanisme relasi psikososial antara kesehatan individu dan masyarakat. Modal sosial sebagai jaringan, norma dan kepercayaan sosial memfasilitasi koordinasi dan kerja sama untuk manfaat timbal balik (Putnam, 2000). Modal sosial memengaruhi kesehatan melalui mekanisme dukungan sosial, dan menjalin hubungan dengan partisipasi masyarakat (Popay, 2000). Modal sosial jaringan berperan dalam alokasi sumber daya melalui jaringan sosial, dukungan pengaruh struktur sosial, hierarki kekuasaan dan akses sumber daya (Szreter & Woolcock, 2004). Modal sosial dan kohesi sosial berperan sebagai mediator antara pendapatan dan ketimpangan kesehatan (Moore et al., 2006). Modal sosial menghubungkan mewujudkan konfigurasi hubungan kerjasama antara warga dan institusi Negara (Szreter & Woolcock, 2004). Dimensi fundamental adalah penguatan pemerintah lokal dan regional (baca: Kabupaten/Kota dan Provinsi) sehingga menjadi ruang partisipasi (Lowndes & Wilson, 2001).

Keadilan kesehatan dan kesejahteraan

Akar penyebab ketidakadilan kesehatan adalah: (1) Ketimpangan struktural, yaitu semua mekanisme yang mengatur distribusi kekuasaan dan sumber daya secara berbeda melintasi garis ras, jenis kelamin, kelas sosial, gender, dan dimensi identitas individu dan kelompok lainnya (kebijakan, hukum, tata kelola, dsb); (2) Determinan sosial kesehatan, yaitu alokasi kekuasaan dan

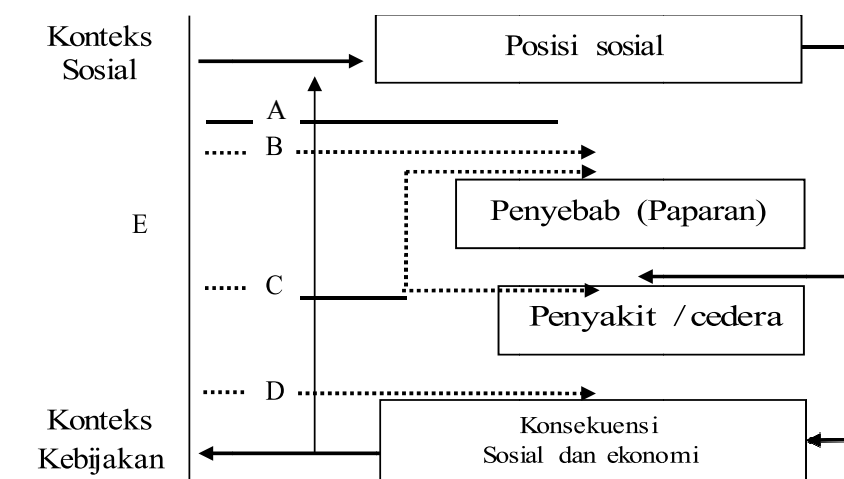
sumber daya yang tidak setara, termasuk barang dan layanan kesehatan, terwujud dalam kondisi sosial, ekonomi, dan lingkungan yang tidak setara (Weinstein et al., 2017).

Perbedaan kesehatan ditampilkan dalam profil kesehatan, seperti umur harapan hidup, mortalitas dan morbiditas, serta status kesehatan (Mackenbach et al., 2003). Ketidakadilan kesehatan tercermin pada penyebab spesifik penyakit, kecacatan dan kematian dini, kanker, penyakit jantung koroner, kecelakaan dan bunuh diri, serta berat badan lahir rendah. Efek dari kemiskinan terhadap kesehatan tampak jelas pada gizi buruk, stunting (pendek), sanitasi lingkungan kumuh dan tidak sehat serta perawatan yang tidak memadai (Graham, 2005).

Terdapat empat area intervensi kebijakan pada determinan sosial kesehatan: Pertama dan paling mendasar adalah mengurangi ketidakadilan dalam distribusi determinan sosial ekonomi (determinan struktural), seperti pendapatan dan pendidikan. Misalnya, menurunkan prevalensi kemiskinan. Kedua, berkaitan dengan determinan spesifik atau perantara yang memediasi pengaruh posisi sosial ekonomi pada kesehatan, seperti gaya hidup atau kondisi kerja. Intervensi bertujuan untuk mengubah distribusi determinan spesifik (perantara) pada seluruh kelompok sosial ekonomi. Ketiga, mengelola efek buruk dari status kesehatan pada posisi sosial ekonomi. Keempat, mencegah orang sakit mengalami penurunan pendapatan sebagai konsekuensi dari kehilangan pekerjaan (WHO, 2010).

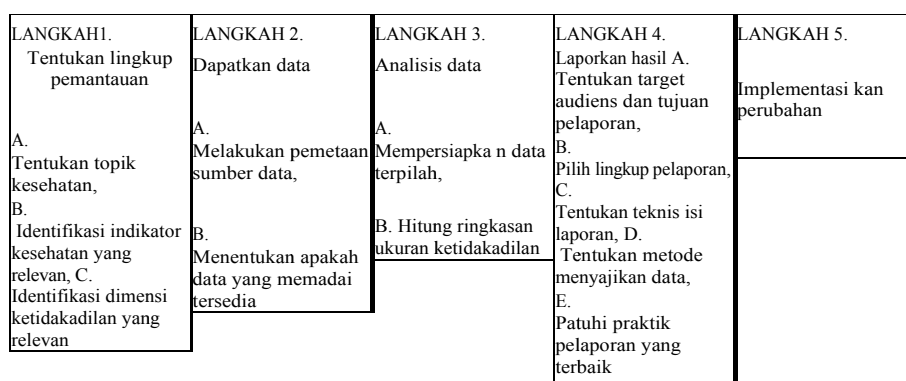
Diderichsen & Hallqvist (1998) mengusulkan tipologi titik masuk untuk aksi kebijakan pada determinan sosial kesehatan, yaitu: Pertama (garis A) - mengubah stratifikasi sosial dengan mengurangi ketidakadilan dalam kekuasaan, prestise, pendapatan dan kekayaan terkait dengan posisi sosial ekonomi yang berbeda. Misalnya, kebijakan yang ditujukan untuk mengurangi disparitas gender yang memengaruhi posisi wanita terhadap pria. Kedua (garis B) - mengurangi paparan spesifik terhadap faktor yang merusak kesehatan yang diderita oleh orang-orang yang kurang beruntung, seperti perumahan yang tidak sehat, kondisi kerja yang berbahaya dan defisiensi nutrisi.

Ketiga (garis C) - mengurangi kerentanan orang yang kurang beruntung terhadap kondisi yang merusak kesehatan. Misalnya, literasi perempuan untuk memediasi perbedaan kerentanan wanita. Keempat (garis D) - intervensi melalui sistem kesehatan untuk mengurangi konsekuensi yang tidak setara dari sakit dan mencegah degradasi sosial ekonomi. Misalnya, pembiayaan pelayanan kesehatan yang adil. Kelima (garis E) - Kebijakan yang memengaruhi kondisi makrososial (konteks). Kebijakan sosial dan ekonomi dapat memengaruhi kohesi sosial, integrasi dan modal sosial masyarakat (Gambar 4).



Gambar 4. Tipologi Pintu Masuk Aksi Kebijakan Pada Determinan Sosial Kesehatan (Diderichsen et al., 2001)

Pemantauan ketidakadilan kesehatan (WHO, 2017): (1) Tentukan lingkup pemantauan: Tentukan topik kesehatan, identifikasi indikator kesehatan yang relevan, identifikasi dimensi ketidakadilan yang relevan; (2) Dapatkan data: Melakukan pemetaan sumber data, menentukan apakah data yang memadai tersedia; (3) Analisis data: Mempersiapkan data terpilah, hitung ringkasan ukuran ketidakadilan; (4) Laporkan hasil: Tentukan target audiens dan tujuan pelaporan, pilih lingkup pelaporan, Tentukan teknis isi laporan, tentukan metode menyajikan data, dan patuhi praktik pelaporan yang terbaik; (5) Implementasikan perubahan.



Gambar 5. Diagram alur pemantauan ketidakadilan kesehatan (WHO, 2017)

Sumber: WHO (2017). *National health inequality monitoring a step-by-step manual*.

Membumikan promosi kesehatan dan pemberdayaan

Keadilan kesehatan membutuhkan pemberdayaan, terutama kelompok yang kurang beruntung secara sosial, untuk meningkatkan kendali kolektif atas determinan kesehatan (Braveman et al., 2003). Salah satu konsep kunci dalam mewujudkan visi keadilan kesehatan adalah promosi kesehatan dan pemberdayaan. Promosi kesehatan adalah "proses memungkinkan orang untuk meningkatkan kendali atas determinan kesehatan dan dengan demikian dapat meningkatkan kesehatan" (WHO, 2005a). Pemberdayaan sebagai "suatu proses dimana orang memperoleh kendali lebih besar atas keputusan dan tindakan yang memengaruhi kesehatan"

(WHO, 1998b). Pemberdayaan masyarakat sebagai salah satu sub-sistem Sistem Kesehatan Nasional (SKN) yang berhubungan timbal balik dengan derajat kesehatan (SKN, 2012).

Meskipun pemberdayaan mempunyai arti berbeda untuk orang, negara, dan budaya, namun konsep pemberdayaan memiliki kesamaan karakteristik, yaitu: (1) berlaku untuk individu, kelompok dan komunitas; (2) mengkaji masalah kekuasaan dan kendali atas sumber daya dan arah kehidupan; (3) mengembangkan kapasitas dan kepercayaan diri individu dan komunitas; serta (4) mengembangkan partisipasi aktif (Albertyn, 2001; World Bank, 2002). Konsep utama pemberdayaan adalah memfasilitasi komunitas lokal untuk memenuhi kebutuhan kesehatan dan sosial serta kerjasama lintas sektoral untuk memecahkan masalah lokal (Laverack & Wallerstein, 2001). Piagam Ottawa menetapkan pemberdayaan masyarakat sebagai konsep inti dari promosi kesehatan (WHO, 1986a).

Pemberdayaan memiliki dua arti - sebagai tujuan dan proses (atau instrumen) (Tengland, 2008). Pengertian pertama, pemberdayaan sebagai tujuan menyangkut kendali atas kehidupan yaitu kondisi individu, kelompok, dan komunitas yang ingin dicapai oleh perubahan sosial, yakni masyarakat yang berdaya, memiliki kendali dan kekuasaan dalam memenuhi kebutuhan (Perkins dan Zimmerman, 1995; Laverack, 2009). Kemampuan otonomi memiliki tempat sentral dalam pendekatan pemberdayaan; semakin tinggi otonomi, maka individu lebih baik dalam menentukan tujuan hidup (Tengland, 2006, 2008).

Pengertian kedua (sebagai proses) yaitu memfasilitasi orang, kelompok, dan komunitas untuk memiliki dan memperoleh kendali lebih besar atas proses perubahan sosial, dan memperluas keberdayaan kelompok lemah (Freire 1972; Rogers, 2009; Wallerstein dan Bernstein 1988; Tengland 2008; Laverack 2009); Pemberdayaan sebagai "proses aksi sosial untuk meningkatkan partisipasi warga, organisasi, dan masyarakat; bertujuan untuk meningkatkan kendali masyarakat, efikasi politik, meningkatkan kualitas hidup dan keadilan sosial" (Wallerstein, 1992).

Hubungan antara pemberdayaan dan keadilan dijelaskan oleh Aday (2000) melalui tiga model keadilan - keadilan deliberatif, keadilan distributif, dan keadilan sosial. Aday (2000) menyarankan model keadilan deliberatif berfokus pada hubungan - bagaimana pelayanan kesehatan didukung oleh partisipasi dan pemberdayaan dalam desain sosial dan program kesehatan. Pemberdayaan dan keadilan adalah pilar kembar tempat strategi layanan kesehatan dasar (PHC) bersandar.

Visi promosi kesehatan dan pemberdayaan adalah terkendalinya determinan kesehatan, terwujudnya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada lima tatanan - PHBS tatanan rumah tangga, sarana kesehatan, sekolah dan kampus, tempat kerja, dan tempat-tempat umum - serta kemandirian Upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat (UKBM). Strategi promosi kesehatan dan pemberdayaan dilakukan melalui advokasi, memampukan (enable), dan menjembatani (mediate) (WHO, 1986a); dilakukan melalui pemberdayaan, bina suasana, advokasi, dan kemitraan (Kemenkes, 2005); melalui lima aksi yaitu: membangun kebijakan publik yang sehat, menciptakan lingkungan yang mendukung bagi kesehatan, memperkuat gerakan masyarakat, mengembangkan kemampuan perorangan, menata kembali pelayanan kesehatan ke arah promosi dan pencegahan kesehatan (WHO, 1986a).

Proses promosi kesehatan dan pemberdayaan dilakukan pada individu, kelompok dan komunitas. Pada individu dilakukan melalui konseling dan pendidikan kesehatan, untuk perubahan perilaku; Pada kelompok dilakukan melalui perubahan ekonomi dan legislasi; dan

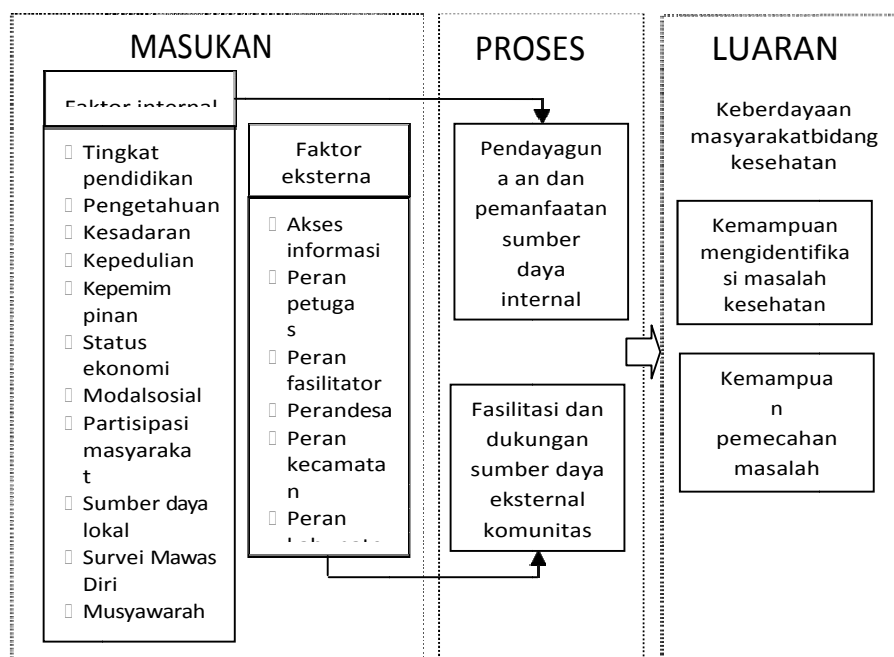
pada komunitas dilakukan melalui perubahan kebijakan dan organisasi untuk perubahan sosial, ekonomi dan lingkungan (Naidoo & Wills, 1994).

Promosi kesehatan merupakan suatu kontinum, meliputi: promosi kesehatan primer - mengeradikasi risiko kesehatan; promosi kesehatan sekunder - upaya meningkatkan kualitas hidup individu; promosi kesehatan tersier - memengaruhi perubahan sosial yang kondusif bagi kesehatan (Brown, 1985). Pemberdayaan meliputi: pemberdayaan pribadi (psikologis), pemberdayaan organisasi, serta aksi sosial dan politik (Laverack, 2009). Pemberdayaan terdiri dari lima kontinum, yaitu: (1) Aksi pribadi; (2) Pengembangan kelompok minat kecil; (3) Pengorganisasian masyarakat; (4). Kemitraan; dan (5) Aksi sosial dan politik (Labonte, 1990).

Pemberdayaan dan partisipasi masyarakat merupakan jantung dari promosi kesehatan. Partisipasi masyarakat yaitu proses memungkinkan orang untuk menjadi aktif dan turut serta dalam mendefinisikan masalah, membuat keputusan tentang determinan kesehatan, merumuskan, merencanakan, dan mengimplementasikan kebijakan, mengembangkan dan memberikan layanan serta mengambil tindakan untuk perubahan sosial (WHO, 2002). Partisipasi masyarakat didorong oleh komitmen ideologis dan politik, dibingkai hak asasi manusia; diikat oleh strategi pragmatis untuk memanfaatkan layanan, dan jalur pemberdayaan (Morgan, 2001). Pendekatan partisipatif dapat membangun rasa kepemilikan masalah kesehatan, dan mendorong masyarakat untuk berkontribusi pada pembangunan kesehatan (Campbell et al., 2007).

Penelitian Sulaeman (2012) menyimpulkan bahwa model pemberdayaan masyarakat bidang kesehatan (Gambar 6) terdiri dari masukan, proses, dan keluaran. Masukan terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal komunitas. Faktor internal komunitas meliputi: tingkat pendidikan, pengetahuan, kesadaran, status ekonomi, kepemimpinan, modal sosial, partisipasi masyarakat, sumber daya lokal, Survei Mawas Diri, dan Musyawarah Masyarakat Desa. Sedangkan faktor eksternal komunitas: akses informasi kesehatan, peran petugas, peran fasilitator, peran pemerintahan desa, peran instansi pemerintah di tingkat kecamatan dan kabupaten, dan dukungan dana.

Sementara itu, proses pemberdayaan meliputi proses pendayagunaan dan pemanfaatan sumber daya internal komunitas, serta proses fasilitasi dan dukungan sumber daya eksternal komunitas. Sedangkan luaran pemberdayaan adalah keberdayaan masyarakat bidang kesehatan yaitu kemampuan mengidentifikasi masalah kesehatan dan kemampuan pemecahan masalah kesehatan. Besaran kontribusi akses informasi kesehatan pada kemampuan mengidentifikasi masalah kesehatan: 29,48%, kepemimpinan: 41,86%, SMD: 40,07%, secara simultan 53,2%. Kontribusi modal sosial secara langsung pada kemampuan pemecahan masalah kesehatan sebesar 58,98%, dan secara tidak langsung melalui partisipasi masyarakat sebesar 28,09%, partisipasi masyarakat 51,69%, dan secara simultan sebesar 64,2%.



Gambar 6. Model pemberdayaan masyarakat bidang kesehatan

Simpulan

1. Keadilan dan ketidakadilan adalah pilihan politik. Akar ketidakadilan kesehatan adalah ketimpangan struktural dan determinan sosial kesehatan. Tanggung jawab utama untuk melindungi dan meningkatkan keadilan kesehatan adalah pemerintah;
2. Konteks (sosial ekonomi dan politik) memengaruhi langsung terhadap pola stratifikasi sosial dan kelas sosial. Konteks berpengaruh terhadap posisi sosial ekonomi melalui hierarki sosial, distratifikasi berdasarkan status ekonomi, kekuasaan dan prestise; Posisi sosial ekonomi memainkan peran sentral dalam ketidakadilan kesehatan
3. Sistem kesehatan berkontribusi pada pemberdayaan dan partisipasi masyarakat, sebagai sumbu utama pengembangan kebijakan kesehatan pro-keadilan;
4. Pemberdayaan dan keadilan adalah pilar kembar tempat strategi layanan kesehatan primer (PHC) bersandar;
5. Kohesi sosial dan modal sosial sebagai penghubung antara determinan sosial ketidakadilan kesehatan dan determinan perantara; Modal sosial sebagai determinan kunci dalam menciptakan kesehatan populasi.

Rekomendasi

1. Pengelolaan ketidakadilan kesehatan diarahkan pada ketimpangan struktural dan determinan sosial kesehatan;
2. Mengoptimalkan fungsi dan peranan kohesi sosial dan modal sosial (gotong royong) sebagai penghubung antara determinan sosial ketidakadilan kesehatan dan determinan perantara.
3. Membumikan pemberdayaan dan partisipasi masyarakat sebagai jantung dari promosi kesehatan.

Daftar Pustaka

- Aday LA. (2000). An expanded conceptual framework of equity: implications for assessing health policy. In: Albrecht GL, Fitzpatrick R, Scrimshaw SC, editors. Handbook of social studies in health and medicine. London: Sage Publications, 481-92.
- Albertyn R. How to design and approach a measuring exercise. Working Seminar on Methods for Measuring Women's Empowerment in a Southern African Context, 17-18 October 2001 (www.qweb.kvinnoforum.se/measuring/mamibiareport.htm).
- Anand S. (2001). The concern for equity in health. In: Anand S, Peter F, Sen A. (eds). Public health, ethics and equity. Oxford, Oxford UP.
- Benzeval M. (2003). The final report of the tackling Inequalities in health module: the national evaluation of healthaction zones, A report to the Department of Health. London, Queen Mary University.
- Borisch B. (2017). Global Public Health Today: Challenges for Public Health and Public Health Professionals to Address Health Inequity Issues. The 2nd International Conference on Public Health. Surakarta 6-7 September, 2017.
- Braveman P, Gruskin S. (2003). Defining equity in health. Journal of Epidemiology and Community Health, 57:254-58.
- Brown T, Cueto M, Fee E. (2006). The World Health Organization and the transition from international to global public health. American Journal of Public Health, 96(1): 62-72.
- Brown V. (1985). Towards an epidemiology of health: the spray-on solution. Australian Journal of Social Issues. 225-67
- Campbell C, Nair Y, Maimane S (2007). Building contexts that support effective community responses to HIV/AIDS: a South African case study. Am J Community Psychol, 39 (34): 347-363.
- Chung H, Muntaner C. (2006). Political and welfare state determinants of infant and child health indicators: an analysis of wealthy countries. Social Science & Medicine, 63(3): 829-42.
- Diderichsen F, Hallqvist J. (1998). Social inequalities in health: some methodological considerations for the study of social position and social context. In: Arve-Parés B. (eds). Inequality in health - a Swedish perspective. Stockholm: Swedish Council for Social Research. Departemen Kesehatan RI (2005). Surat Keputusan Menteri Kesehatan No. 1114/Menkes/SK/2005. Tentang Strategi Promosi Kesehatan
- Esping-Andersen G. (2002). Why we need a new Welfare State. Oxford, Oxford UP.
- Evans T, Whitehead M, Diderichsen F, Bhuiya A, Wirth M, editors. (2001). Challenging inequities in health: from ethics to action. Oxford: Oxford University Press, 348 p.
- Freire P (1972). Pedagogik för förtryckta [Pedagogy of the oppressed]. Stockholm: Gummessons.
- Fleming ML & Parker E (2007). Health Promotion: Principles and practice in the Australian Context. 3rd Edition. Sydney: Ligare Book Printer.
- Graham H. (2005). Intellectual disabilities and Socioeconomic inequalities in Health: An overview of research. Journal of Applied Research in Intellectualities, 18:101-11.
- Kawachi I, Kennedy BP, Lochner K, & Prothrow-Stith D. (1997). Social capital, income inequality, and mortality. American Journal of Public Health, 87:1491-98.

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2012). Sistem Kesehatan Nasional. Jakarta.
- ____ (2004). Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional. Jakarta.
- ____ (2011). Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial. Jakarta.
- Kim J et al, eds. (2000). Dying for growth: global inequality and the health of the poor. Maine, Common Courage.
- Kunst A, Mackenbach J. (2000). Measuring socioeconomic inequalities in Health. Copenhagen, WHO Regional Office Europe.
- Labonte, R. (1990). Empowerment: notes on professional and community dimensions. Canadian Review of Social Policy (26): 64-75.
- Lantz PM, Lynch JW, House JS, Lepkowski JM, Mero RP, Musick MA, Williams DR. (2001). Socioeconomic disparities in health change in a longitudinal study of US adults: the role of health-risk behaviors. Social Science and Medicine. 53: 29-40.
- Laverack G. (2009). Empowerment, the 7th Global Conference on Health Promotion, "Promoting Health and Development: Closing the Implementation Gap", Nairobi, Kenya, 26-30 October 2009. TDR, WHO, Geneva.
- Laverack G. & Wallerstein N. (2001). Measuring community empowerment: a fresh look at organizational domains. Health Promot. Int. 16, 179-185.
- Leenan H. (1995). Equality and equity in health care. Paper presented at the WHO/Nuffield Centre for Health Service Studies meeting.
- Lowndes V, Wilson D. (2001). Social capital and local governance: exploring the institutional design variable. Political Studies, 49:629-47.
- Lynch JW, Manson JE, Greenland P, LaCroix AZ, Stefanick ML, Mouton CP, Oberman A, et al. (2000). Social capital - Is it a good investment strategy for public health?. Journal of Epidemiology and Community Health, 54:404- 08.
- Mackenbach JP, Bakker MJ. (2003). Tackling socioeconomic inequalities in health: analysis of European experiences. Lancet. 25; 362(9393):1409- 14.
- Morgan LM (2001). Community participation in health: perpetual allure, persistent challenge. Health Policy Plan. 16(3):221–230.
- Moore S, Haines V, Hawe P, Shiell A. (2006). Lost in translation: a genealogy of the "social capital" concept in public health. Journal of Epidemiology and Community Health, 60:729-34.
- Muntaner C, Borrell C, Benach J, Pasarín MI, & Fernandez E. (2003). The associations of social class and social stratification with patterns of general and mental health in a Spanish population. International Journal of Epidemiology, 32: 950-958.
- Naidoo J & Wills J. (1996). Health Promotion: Foundation for Practice. Third London: Printing Bailliere Tindall.
- Navarro V, Shi L. (2001). The Political context of Social Inequalities and Health. International Journal of Health Services, 31: 1-21.

- O'Donnell O, van Doorslaer E, Wagstaff A, Lindelow M. (2008). *Analyzing Health Equity Using Household Survey Data: A Guide to Techniques and Their Implementation*. Washington DC: WorldBank.
- Perkins DD & Zimmerman MC (1995). Empowerment Theory, Research, and Application. *American Journal of Community Psychology*, Vol. 23, No 5, PP. 569-579.
- Popay J. (2000). Social capital: the role of narrative and historical research. *Epidemiology and Community Health*. 54:401.
- Putnam R. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York, Simon & Schuster.
- Rogers EM (2009). *Diffusion of Innovations*. 5th Edition. Simon and Schuster. The Free Press. London: Collier Macmillan Publishers.
- Sen A. (1999). *A. Development as Freedom*, Oxford University Press.
- Szreter S, Woolcock M. (2004). Health by association? Social capital, social theory, and the political economy of public health. *International Journal of Epidemiology*, 33:650-67.
- Sulaeman ES (2015). *Promosi Kesehatan Teori dan Implementasi di Indonesia*. UNS Press. Surakarta.
- ____ (2012). *Pemberdayaan Masyarakat di Bidang Kesehatan Teori dan Implementasi*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- ____ Karsidi R, Murti B, Kartono DT, Waryana, Hartanto R (2012). Model Pemberdayaan Masyarakat Bidang Kesehatan, Studi Program Desa Siaga. *Kesmas, Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional* Vol. 7, No. 4, 186- 192.
- ____ Karsidi R, Murti B, Kartono DT, Waryana, Hartanto R (2013). Leadership, Social Capital, Access to Information and Community Empowerment To Address Health Issues. *International Journal of Scientific Research and Education* Vol. 1, Issue 5, 90-107. ISSN (e): 2321-7545. Website: <http://ijsae.in>
- ____ Karsidi R, Murti B, Kartono DT (2017). Community Empowerment Model on the Ability in Health Problem Solving: A Community-Based Study in Indonesia. *Advanced Science Letters*. Vol. 23, 427-431.
- ____ Diffah Hanim, Bhisma Murti (2016). *Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Jaminan Kesehatan Nasional dalam Perspektif Pemerataan dan Keadilan di Kabupaten Karanganyar dan Kota Surakarta Jawa Tengah*. Konas IAKMI 2016. Makassar.
- Tengland PA (2006). The Goals of Health Work: Quality of Life, Health and Welfare, in *Philosophy, Medicine and Health Care* 9: 155-167.
- Tengland PA. (2008). Empowerment: A Conceptual Discussion. *Health Care Analysis*, 16(2), 77-96.
- United Nations (2015). *Universal Declaration of Human Rights (UDHR)*. United Nations in Arabic, Chinese, English, French, Russian, and Spanish. permissions@un.org.
- United Nations (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*. sustainabledevelopment.un.org.
- van Doorslaer E, O'Donnell O, Rannan-Eliya RP, Somanathan A, Adhikari SR, et. al. (2007). Catastrophic Payment For Health Care in Asia Pacific, *Journal of Health Economics*, 16(11):1159-84.

- Wallerstein JN. (1992). Powerlessness, empowerment and health: implication for health promotion programs. *American Journal of Health Promotion*. 6. 197-205.
- Wallerstein N, Bernstein E (1988). Empowerment Education: Freire's Ideas Adapted to Health Education. *Health Education Quarterly*, Vol. 15(4): 379-394.
- Weinstein JN, Geller A, Baci A, Negussio Y. (2017). The Root Causes of Health Inequity. National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. *Communities in Action: Pathways to Health Equity*. Washington, DC: The National Academies Press. doi: 10.17226/24624
- Whitehead M, Burström B, Diderichsen F. (2000). Social policies and the pathways to inequalities in health: a comparative analysis of lone mothers in Britain and Sweden. *Social Science and Medicine*, 50:255-70.
- ____ (1991). The Concepts and Principles of Equity and Health, Health Promotion International, Great Britain.
- World Bank. (2002). Empowerment and poverty: a sources book (draft). Washington, DC: World Bank. (www.worldbank.org/poverty/empowerment/index.htm).
- World Health Organization (1948). Preamble to the Constitution of the World Health Organization as adopted by the International Health Conference. New York. 19 - 22 June 1946.
- ____ & UNICEF (1978). Declaration of Alma Ata, International Conference on Primary Health Care. Alma Ata. USSR: World Health Organisation. http://www.who.int/hpr/NPH/docs/declaration_almaata.pdf.
- ____ (1984). Health for All series. WHO, Geneva, 1984. Viewed 7 Agustus 2018
- ____ (1986a). The Ottawa Charter for Health Promotion. World Health Organization. Geneva.
- ____ (1986b). Intersectoral action for health. The role of intersectoral cooperation in national strategies for health for all. Geneva, WHO.
- ____ (1998b). Division of Health Promotion. Education and Communications (HPR). Health Education and Health Promotion Unit (HEP). Health Promotion Glossary. Geneva: Printed in Switzerland (www.wpro.who.int/hpr/docs/glossary.pdf). accessed on: 10/09/2016.
- ____ (2000). Whitehead M. The concepts and principles of equity and health. World Health Organization Regional Office for Europe Copenhagen. EUR/ICP/ RPD 414 - 7734r.
- ____ Regional Office for Europe (2002). Community Participation in Local Health and Sustainable Development: Approaches and Techniques. Centre for Urban Health, WHO Regional Office for Europe, Copenhagen. Available from: <http://www.who.dk/document/e78652.pdf>. p. 10.
- ____ (2005a). Equity Team working definition. Health and Human Rights and Equity. Working Group Draft Glossary.
- ____ (2005b). The Bangkok Charter for Health Promotion in a globalised world. Bangkok, Thailand: World Health Organisation.
- ____ (2008). Primary Health Care Now More Than Ever. The World Health Report. Viewed 12 Agustus 2012
- ____ (2010). A Conceptual Framework for Action on the Social Determinants of Health. Social Determinants of Health Discussion Paper 2. Debates, Policy & Practice, Case Studies. WHO Document Production Services, Geneva, Switzerland.

- ___ (2011a). Health and Human Rights. Geneva. Accessed 27 May 2016.
- ___ (2011b). Monitoring, evaluation and review of national health strategies. Geneva: WHO Library.
- ___ (2013). The world health report 2013: research for universal health coverage. Geneva.
- ___ (2017). National health inequality monitoring a step-by-step manual. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo>
- ___ (2017). State of health inequality: Indonesia. Geneva: World Health Organization. Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

REVOLUSI INDUSTRI 4.0: PERLUNYA REVITALISASI PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN DI INDONESIA

Sri Iriyanti

Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
sriiriyanti@ymail.com

PENDAHULUAN

Salah satu sifat kehidupan manusia dalam berbudaya adalah selalu dinamis. Manusia cenderung selalu mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Tujuan utamanya untuk memenuhi kebutuhan manusia baik secara material maupun mental yang dari waktu ke waktuuntutannya semakin komplek. Perubahan dalam kehidupan manusia adalah suatu keniscayaan sehingga tidak bisa dihindari olehnya. Tututan tersebut tidak hanya berimplikasi pada satu atau dua aspek kehidupan tetapi seluruh domain kehidupan manusia seakan-akan juga terpengaruh tuntutan untuk berubah.

Setelah beberapa dasa warsa terakhir diakrabkan dengan istilah globalisai dan modern, pada saat ini semakin akrab di pendengaran kita terminologi **Revolusi Industri 4.0**. Istilah tersebut bagi beberapa kelompok masyarakat tidak demikian familiar. Akan tetapi di kalangan masyarakat akademis sudah menjadi materi diskusi di sana-sini serta menjadi tema yang menarik karena **Revolusi Industri 4.0** dianggap suatu kondisi masyarakat yang kontekstual dengan era kini. **Revolusi Industri 4.0** menuntut semua aspek kehidupan manusia untuk menyesuaikan diri agar tetap bereksistensi. **Revolusi Industri 4.0** dipublikasikan pertama kali di Davos, sebuah kota di Swiss pada tahun 2016. Terminologi **Revolusi Industri 4.0** diterima secara meluas sejak Kanselir Jerman Angela Merkel menyorotinya di Hanover Fair 2011, yang membuat industri Jerman sangat kompetitif (Kagermann dkk, 2011). Salah satu aspek kehidupan yang juga harus menyesuaikan diri dengan kehidupan fenomena tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena potensi yang meliputi spiritual, pnegendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan lain sebagainya harus kontekstual dengan kondisi sebagai dampak adanya fenomena **Revolusi Industri 4.0**. Hal itu bukan suatu yang mudah bagi berbagai lembaga pendidikan yang ada di Indonesia karena sistem yang sudah mendarah daging pada masing-masing lembaga merupakan sistem yang juga memerlukan perubahan dan secara umum belum siap menjawab tantangan perkembangan peradaban termasuk **Revolusi Industri 4.0**. Berbagai lembaga pendidikan mulai dasar hingga perguruan tinggi harus cepat menyesuaikan diri agar peran lembaga tersebut dalam rangka menyiapkan generasi yang berkualitas dalam rangka mengarungi kondisi sosial yang dipengaruhi oleh **Revolusi Industri 4.0** tersebut.

TANTANGAN DAN PELUANG REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN

Perubahan yang selalu mengiringi keberadaan manusia pasti bermata dua, bisa terstigma negatif serta sebaliknya. Hal itu tergantung sudut pandang atau paradigma yang digunakan untuk menyikapi hal itu. **Revolusi Industri 4.0** sebagai salah satu dinamika dalam kehidupan manusia juga mempunyai dampak yang bersifat baik dan buruk. Akan tetapi sebagai subjek yang harus menjawab tantangan tersebut, sudah seyogyanya **Revolusi Industri 4.0** harus disikapi secara proporsional dan positif. Fase industri merupakan real change dari perubahan yang ada. Industri 1.0 ditandai dengan mekanisasi produksi untuk menunjang efektivitas dan efisiensi aktivitas manusia, industri 2.0 dicirikan oleh produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur (Hermann et al, 2015; Irianto, 2017 dalam Yahya 2018: 2).

Beberapa hal yang perlu dicatat dalam era Revolusi Industri 4.0 terdapat terobosan-terobosan digital atau inovasi yang tidak ada pada sebelumnya. Hal itu antara lain *Digital Consumer*, yakni pengguna produk-produk interaktif dan personal melalui teknologi **SMAC** (*social, mobile, analytics and cloud*); *Digital Enterprise*, yaitu industri yang memanfaatkan teknologi **SMAC** untuk optimasi dan peningkatan produktivitas; *Digital Operation Wave*, yaitu perusahaan-perusahaan yang melakukan revolusi bisnis melalui penggunaan Ai, robot dan IoT (Wardani, 2018). Inovasi-inovasi tersebut dapat berdampak kemudahan serta serba cepatnya perubahan pada berbagai kehidupan karena adanya digitalisasi tersebut. Selain itu, mekanisasi telah melekat pada diri manusia dengan bukti teknologi berjalan secara independen dan mampu berelasi dengan manusia secara koordinatif.

Berdasar uraian sebelumnya, dapat dipahami bahwa Revolusi Industri 4.0 memberikan berbagai tantangan dan menjanjikan beragam peluang bagi segenap masyarakat Indonesia. Setidak-tidaknya beberapa tantangan adanya Revolusi Industri 4.0 antara lain 1) masalah keamanan teknologi informasi; 2) keandalan dan stabilitas mesin produksi; 3) kurangnya keterampilan yang memadai; 4) keengganan untuk berubah oleh para pemangku kepentingan; dan 5) hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomatisasi (Wolter dalam Yahya, 2018: 7). Sejalan dengan itu, Zhou dkk (2015), secara umum membagi ada lima tantangan besar yang akan dihadapi yaitu aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, social, dan politik.

Tentu berbagai tantangan tersebut sangat berat bagi Indonesia jika tidak dilakukan penyikapan secara komprehensif dan masif. Ujung tombak keberhasilan Indonesia menyikapi kondisi tersebut adalah elemen pendidikan Indonesia. Pendidikan Indonesia juga harus melakukan berbagai inovasi dan perubahan sekaligus penyesuaian diri dengan Revolusi Industri 4.0. Lembaga pendidikan dituntut bisa menciptakan sumber daya yang dapat memanfaatkan peluang yang mengiringi Revolusi Industri 4.0. Secara umum peluang yang tercipta karena adanya fenomena tersebut adalah peningkatan global income, peningkatan kualitas hidup melalui teknologi tinggi, pengurangan biaya transportasi dan komunikasi, penciptaan produk dan pasar baru, tempat kerja yang lebih aman karena pekerjaan berbahaya diambil alih oleh robot, dan peningkatan layanan kesehatan.

Dihadapkan dengan Revolusi Industri 4.0, Pendidikan Indonesia juga mempunyai tantangan tersendiri yang secara khusus perlu segera direspons. Pendidikan Indonesia mempunyai berbagai

tantangan antara lain (1) perubahan perilaku generasi Z dalam konteks pembelajaran yang meliputi potensi distraksi yang cukup tinggi pada setiap individu, *information overload* bahkan tak terverifikasi, dominan pada interaksi virtual; 2) perubahan metode pengajaran, penggunaan konsep baru: *Flipped classroom*, Infrastruktur baru (perangkat berbasis virtual); 3) perubahan proses pembelajaran, misalnya *Massive vs personalize learning*, infrastruktur pembelajaran, peningkatan kapasitas komputasi, pergeseran *presence learning* menuju *distance learning* (Wardani, 2018). Oleh karena itu, titik tekan pendidikan di Indonesia harus berorientasi pada *work skill* tidak lagi mengutamakan ranah kognitif semata. Apabila poin-poin di atas direlasikan dengan kondisi sistem pendidikan Indonesia sekarang berbagai elemen terutama pemangku kebijakan terkait itu harus bekerja cukup keras agar *output* dan *outcome* yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan Indonesia bisa menyelesaikan dengan baik tantangan-tantangan yang ditawarkan oleh Revolusi Indonesia 4.0.

BEBERAPA HAL UNTUK MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Seperti penjelasan di atas beberapa hal dampak Revolusi Industri 4.0. sekali lagi Revolusi Industri 4.0 suatu kensicayaan sehingga mau tidak mau, suka tidak suka, harus dihadapi dan harus menyiapkan diri secara baik. Kita tidak perlu khawatir pada kondisi tersebut karena fase ini sebagai **real change** dari perubahan yang ada. Hanya saja ebagai generasi yang hidup pada era tersebut harus mengasah diri untuk lebih inovatif, kreatif, serta berpola pikir dinamis. Oleh karenanya, secara generasi muda membekali diri dengan Formula 4C, yakni **critical thinking** (berpikir kritis), **creativity** (kreatif), **communication** (komunikasi) dan **collaboration** (kolaborasi) untuk bisa bersaing pada era **revolusi industri 4.0 tersebut**.

Dari segi lembaga pendidikan sudah hendaknya perubahan paradigma pendidikan diwujudkan dalam bentuk; 1) kebutuhan berfokus pada *knowledge production* dan *innovation applications of knowledge*; 2) Pendidik perlu merencanakan teknik pembelajaran yang inovatif. Sistem pendidikan Indonesia harus melakukan lompatan *Education 4.0* atau *Heutagogy* yang lebih menekankan pada *Self-determined learnin* untuk menyesuaikan diri dengan dunia yang telah memasuki Era Revolusi Industri 4.0. Bukan lagi pada *pedagogy*, yakni pembelajaran anak kecil atau *Education 2.0*, yakni *andragogy*, yakni pembelajaran orang dewasa dan *Education 3.0* atau *andragogy* berbasis pada *mobile learning*.

Implikasi nyata hal di atas bagi lembaga pendidikan tak terkecuali perguruan tinggi adalah penijauan kembali kurikulum yang diberlakukannya. Kurikulum di perguruan tinggi harus berorientasi pada *work skill*. Perguruan tinggi juga dituntut untuk penyesuaian berbagai dimensi ke arah digitalisasi dan *online* sehingga selaras dengan nafas utama Revolusi Industri 4.0.

SIMPULAN

Berdasar pada paparan di atas dapat disimpulkan beberapa hal antara lain Revolusi Industri 4.0 berimplikasi luas pada berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh belahan dunia, semua masyarakat dituntut dapat menyesuaikan diri dengan Revolusi Industri 4.0 agak tetap menjadi subjek dalam konstelasi kehidupan. Selain itu, dalam konteks Indonesia, aspek pendidikan menjadi faktor penting atas berhasil tidaknya generasi Indonesia menjawab tantangan dan peluang yang diciptakan Revolusi Industri 4.0. Di samping itu, lembaga pendidikan berbagai

tingkatan di Indonesia harus melakukan penyesuaian dan perubahan serta paradigma yang selaras dengan peradaban yang dibawa oleh Revolusi Industri 4.0.

DAFTAR RUJUKAN

- Irianto, D. (2017). *Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow*. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri, Batu-Malang
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. (2011). *Industrie 4.0: Mit dem Internet der Dinge auf dem Weg zur 4. industriellen Revolution*. <http://www.vdinachrichten.com/Technik-Gesellschaft/Industrie-40-Mit-Internet-Dinge-Weg-4-industriellen-Revolution>, Diakses pada 15 Desember 2018.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Wardani, Ratna. 2018. "21st Century Educator: Menyongsong Transformasi Pendidikan 4.0". Makalah Seminar Nasional. Yogyakarta: UPY.
- Yahya, Muhammad. 2018. "Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia". Naskah Pidato Ilmiah. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Zhou, K., Taigang L., & Lifeng, Z. 2015. *Industry 4.0: Towards future industrial opportunities and challenges*. In *Fuzzy Systems and Knowledge Discovery (FSKD)*, IEEE 12th International Conference, pp. 2147-2152.

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENEMUAN BERBASIS BLOG UNTUK MATA KULIAH BAHASA INGGRIS

Dwi Putri Hartiningsari¹⁾, Suprayitno²⁾, Taslimah Retno Marpinjun³⁾

¹Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Trenggalek
Email: poetry.nink15@gmail.com

²Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Trenggalek
Email: supra.english@gmail.com

³Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Trenggalek
Email: taslimah_kiara@yahoo.co.id

Abstract:

Di era teknologi dan informasi cara belajar mahasiswa mengalami pergeseran dari buku ke internet hal ini tentu saja mempengaruhi proses pembelajaran dan munculnya berbagai dampak baik pada interaksi mahasiswa dengan materi pembelajaran maupun dengan dosen atau teman yang lain. Menyadari akan perubahan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris selama ini khususnya pada mahasiswa non bahasa Inggris, bagaimana pandangan dosen terhadap penggunaan media dan pemanfaatan ICT dan media pembelajaran seperti apa yang perlu dikembangkan untuk mata kuliah bahasa Inggris. Untuk itu metode penelitian survey digunakan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan. Peneliti menggunakan wawancara dan angket untuk mengumpulkan data dari dosen dan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang kemudian data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan dosen merasa penggunaan media sangat penting dan media yang dipakai adalah slide dengan gambar, jarang memanfaatkan ICT dalam pembelajaran. Sedangkan, hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan internet sehingga terdapat komponen audio visual pada media tersebut. Hal ini rupanya didorong oleh sangat intensnya penggunaan internet dalam kegiatan sehari-hari mereka. Sedangkan media pembelajaran yang diinginkan adalah media berbasis blog dengan tahapan pembelajaran penemuan.

Keywords : *Media Pembelajaran, ICT, Blog, Pembelajaran Penemuan*

PENDAHULUAN

Sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar, pendidikan dan pengajaran menempatkan dosen untuk mentransfer, mengembangkan dan menyebarluaskan pengetahuan, teknologi dan seni kepada mahasiswa (UU No 14 tahun 2005). Keberhasilan proses belajar dan mengajar ini ditentukan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah pemilihan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran menentukan bagaimana kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. Menurut Istarani (2012) model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian

penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Idealnya proses kegiatan belajar mengajar menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang berperan aktif dalam menggali berbagai sumber informasi dan menggunakan proses mentalnya dalam menemukan berbagai konsep dan prinsip.

Menurut Mulyani Sumantri dalam Rohman dan Amri (2013: 156) media pembelajaran ialah “segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh: buku, film, kaset”. Sedangkan menurut Ginting dkk. (2015: 176), media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan efektif dapat menumbuhkan ketertarikan mahasiswa terhadap suatu konsep, menjadi pemusat perhatian mahasiswa, menggugah emosi mahasiswa, membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran, membantu mahasiswa mengorganisasikan informasi, membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, mengaktifkan pembelajaran, mengurangi kemungkinan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan mengaktifkan respon mahasiswa. Penyajian media pembelajaran yang menarik juga menjadi suatu kebutuhan terutama dalam mata kuliah yang bagi mahasiswa dianggap sulit. Salah satunya mata kuliah Bahasa Inggris.

Mata kuliah bahasa Inggris di STKIP PGRI Trenggalek merupakan salah satu mata kuliah dasar umum yang diajarkan pada program studi non pendidikan bahasa Inggris dengan jumlah sks 3. Materi pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa secara reseptif dan produktif. Materi tersebut meliputi konsep dasar kebahasaan dan kesastraan (sederhana), ketrampilan berbahasa dan bersastra serta penelitian bahasa dan sastra. Di dalamnya terdapat berbagai jenis teks seperti recount dan narrative. Namun, mayoritas mahasiswa berhenti belajar bahasa Inggris di sekolah menengah, sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya kembali. Oleh karena itu, dosen perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini perlu dilakukan sebagai kajian awal dalam pengembangan media pembelajaran penemuan berbasis blog untuk mata kuliah Bahasa Inggris. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris selama ini? 2) Bagaimana pandangan dosen di lapangan terhadap penggunaan media dan pemanfaatan ICT? 3) Bagaimana rumusan media pembelajaran yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris?

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen suksesnya pembelajaran. Penggunaan media tidak dapat diabaikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, mahasiswa mampu memahami materi yang diajarkan dan memperluas wawasan. Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Arsyad (2010: 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran seharusnya mendapatkan perhatian pendidik. Namun seringkali terabaikan karena terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar, kurang tersedianya media yang tepat, dan media yang tersedia membutuhkan dana yang besar. Kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Umar (2013:130) dalam pemilihan media kriteria yang paling utama harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Media pembelajaran yang baik akan semakin maksimal jika digabungkan dengan metode atau teknik pembelajaran yang tepat. Karena idealnya proses kegiatan belajar mengajar menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang berperan aktif dalam menggali berbagai sumber informasi dan menggunakan proses mentalnya dalam menemukan berbagai konsep dan prinsip, maka model atau teknik pembelajaran yang dipilih seharusnya adalah pembelajaran *discovery* (penemuan).

Menurut Bruner dalam Hosnan (2014: 281) *discovery* (penemuan) adalah metode belajar yang mendorong mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Selanjutnya, Bruner (1961) dalam Balim (2009) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dengan cara penemuan, dimana prioritas kegiatannya adalah merefleksikan, berpikir, mencoba dan mengeksplorasi. Adapun proses mental pada model pembelajaran *discovery* adalah menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *discovery* (penemuan) seperti dijelaskan di atas sangat baik untuk diterapkan karena selain berpusat pada mahasiswa, kegiatan belajarnya mendukung apa yang menjadi prinsip pembelajaran yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian survey dengan wawancara dengan dosen yang mengampu mata kuliah Bahasa Inggris dan angket yang disebarakan kepada mahasiswa serta studi literatur. Peneliti memusatkan pada 50 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Trenggalek sebagai obyek penelitian. Instrumen penelitian berupa wawancara dan kuesioner sehingga data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris dan angket mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dosen menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Media yang sering digunakan saat mengajar berbentuk visual misalkan gambar dan slide, jarang memanfaatkan ICT, media yang dipakai sering kali membuat sendiri dan memodifikasi unduhan dari internet. Dosen menghadapi kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang mengintegrasikan antara materi yang menarik dan mampu merangsang mahasiswa untuk memahami konsep serta berpikir kritis.

Sedangkan hasil angket, mahasiswa membutuhkan adanya variasi media pembelajaran berupa audio visual yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu diketahui bahwa 92% mahasiswa telah menggunakan komputer dan telepon pintar dengan akses internet dalam kegiatan belajar mereka selama ini. Mahasiswa juga telah menempatkan internet sebagai kebutuhan penting mereka dalam kehidupan sehari-hari, mulai untuk berkomunikasi sampai dengan mengerjakan tugas kuliah. Hal ini dibuktikan dengan tingginya frekuensi mahasiswa dalam mengakses internet yang mencapai 6-7 hari dalam seminggu. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memerlukan sebuah media berbasis internet untuk mendukung belajar mereka.

Untuk memenuhi kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam memahami materi matakuliah Bahasa Inggris dengan media yang sesuai kebutuhan mahasiswa sehingga mereka mampu mengakses informasi yang berkaitan dengan materi mata kuliah Bahasa Inggris yang tersusun secara sistematis dan merangsang daya pikir yang kritis dan kreatif maka perlu adanya sebuah media pembelajaran berbasis internet dalam bentuk blog/website.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Komariah, 2016) dalam pemanfaatan ICT mampu meningkatkan motivasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, menurutnya, media pembelajaran dalam bentuk blog, materi dan konten merupakan kebebasan penuh dari sang pembuat blog. Untuk itulah materi yang digunakan mengikuti tahapan dalam pembelajaran penemuan. Menurut Bruner (1961) dalam Balim (2009) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dengan cara penemuan, dimana prioritas kegiatannya adalah merefleksikan, berpikir, mencoba dan mengeksplorasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 92% mahasiswa menggunakan internet dalam pembelajaran, media pembelajaran yang diinginkan mahasiswa berbasis ICT dan mampu membantu untuk mendapatkan materi serta contoh pemecahan masalah dari materi yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berbasis blog dengan tahapan pembelajaran penemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Balim, A. 2009. The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. Eurasian Journal of Education Research. https://www.researchgate.net/publication/298514123_The_Effects_of_Discovery_Learning_on_Students%27_Success_and_Inquiry_Learning_Skills. Diakses tanggal 20 Mei 2017
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- Istarani. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Medan. Media Persada
- Komariah, Nur. 2016. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jurnal I-Afkar. 5(1):79-105

- Robin Ginting, Fauziyah Harahap, Binari Manurung. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Tik Terhadap Retensi Memori Biologi Mahasiswa Kelas Xii Sma. Jurnal Pendidikan & Pembelajaran. JPP Vol 22, (2): 176-182
- Rohman, Muhammad dan Amri, Sofwan. 2013. Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Umar. 2013. Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah. 10(2). 126- 141
- Undang-undang Guru dan dosen UU no 14 tahun 2005.

ANALISIS KESULITAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DI TINJAU BIDANG KOMPETENSI YANG DIAMBIL SAAT DI SEKOLAH MENENGAH

Hari Purnomo Susanto

Abstrak

Artikel ini membahas tentang kesulitan memahami konsep pada mahasiswa pendidikan matematika semester pertama pada mata kuliah aljabar dan trigonometri. Penelitian merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Objek dalam penelitian ini yaitu kesulitan pemahaman konsep eksponen dan logaritma, serta latar belakang jurusan yang diambil mahasiswa sebelum memasuki STKIP PGRI Pacitan. Data diambil dari 21 mahasiswa, yang berasal dari SMA/MA/SMK. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes, non tes dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik miles huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat 6 dan 3 kesulitan berturut-turut yang dialami oleh mahasiswa dalam memahami konsep eksponen dan logaritma. 2) pada konsep eksponen banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan A1, A2, A3, A4, A5, dan A6 berturut-turut sebanyak 23.8%, 9.5%, 4.8%, 9.5%, 28.6%, dan 14.3%. 3) pada konsep logaritma banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan B1, B2, dan B3 berturut-turut sebanyak 14.3%, 33.3%, dan 19%. 4) Jurusan sebelumnya yang diambil mahasiswa tidak membedakan tingkat kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep.

Kata Kunci : *Pemahaman konsep, bidang kompetensi, analisis kesulitan*

PENDAHULUAN

Pemahaman menjadi salah satu modal utama bagi para mahasiswa pendidikan matematika dalam mempelajari Matematika. Pemahaman menjadi bagian paling penting bagi para mahasiswa saat pembelajaran di kelas (Mousley, 2004), atau di belajar di luar kelas. Pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa dapat menumbuhkan keaktifan mereka dalam mengembangkan ide-ide matematikanya (Kilpatrick & Swafford, 2001).

Pemahaman yang harus dikuasai oleh mahasiswa yaitu pemahaman terhadap objek matematika. Panlincar dan Brown (1984) berpendapat bahwa pemahaman dapat diaplikasikan pada objek matematika. Salah satunya yaitu pemahaman konsep. Mahasiswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik yaitu mahasiswa yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan, memahami dan menarik kesimpulan terhadap situasi atau kategori yang sedang dihadapai (Rahayu, 2012; susanto, 2013). tercapai Tingkat pemahaman konseptual yang dimiliki mahasiswa dapat menentukan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang tidak pernah dijumpai sebelumnya (Ghazali & Zakaria, 2011).

Pemahaman konsep pada mahasiswa pendidikan matematika STKIP PGRI pacitan sangat menarik untuk di amati, karena proses penanaman pemahaman konsep pada mahasiswa dapat

dikatakan sulit. Hal ini dikarenakan latar belakang mahasiswa yang berasal dari Sekolah kejuruan yang pada dasarnya kurang memiliki penguatan konsep yang mendalam seperti pada mahasiswa yang berasal dari SMA IPA. Tetapi, hal ini tidak menjadi dasar penulis untuk menyimpulkan bahwa kemampuan pemahaman mahasiswa dari SMK tidak lebih baik dari pada mahasiswa berlatar belakang SMA IPA. Berdasarkan pada penjelasan-penjelasan di atas, artikel ini akan membahas tentang kesulitan mahasiswa pendidikan matematika dalam memahami konsep didasarkan pada latar belakang pendidikan yang ditempuh pada sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik diskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI semester I tahun akademik 2018/2019. Instrument dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Banyak subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 21 mahasiswa. Data hasil observasi dan tes dianalisis secara deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 21 mahasiswa pendidikan matematika semester I diperoleh bahwa mahasiswa berasal dari 10 jurusan saat disekolah menengah. 1 mahasiswa dengan latar belakang Administrasi perkantoran (AP), 2 mahasiswa dengan latar belakang Akuntansi, 2 mahasiswa dengan latar belakang Budidaya Perikanan (BP), 8 mahasiswa dengan latar belakang MIPA, 3 mahasiswa dengan latar belakang Multimedia, 1 mahasiswa dengan latar belakang Pemasaran, 1 mahasiswa dengan latar belakang Teknik Gambar Bangunan (TGB), dan 1 mahasiswa dengan latar belakang Teknik Sepeda Motor (TSM), dan 1 mahasiswa dengan latar belakang Usaha Perjalanan Wisata (UPW).

Hasil tes memberikan gambaran pemahaman konsep mahasiswa yang ditunjukkan pada tabel 1. Tingkat pemahaman konsep eksponen dan logaritma dituliskan dalam 3 kategori yaitu, Paham (P) sedang (P) dan Tidak Paham (TP).

Tabel 1. Frekuensi pemahaman konsep mahasiswa pendidikan matematika.

Jurusan sebelumnya	Kategori skor konsep					Kategori skor konsep				
	Eksponen					Logaritma				
	SP	P	S	TP	STP	SP	P	S	TP	STP
AP	1					1				
Akuntansi			2						2	
BP	1		1					1		1
IPA	3		4		1	3	3		2	
Multimedia	2	1				2	1			
Pemasaran			1							1
TGB	1					1				
TKJ	1					1				
TSM					1	1				

UPW	1					1				
Total tiap kategori	10	1	8		2	10	4	1	4	2
Total mahasiswa	21 Mahasiswa					21 Mahasiswa				

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa banyak mahasiswa pada tingkat pemahaman konsep eksponen dengan kategori SP, P, S, TP, STP berturut-turut yaitu 10, 1, 8, dan 2 mahasiswa. Selanjutnya, banyak mahasiswa pada tingkat pemahaman konsep logaritma dengan kategori SP, P, S, TP, STP berturut-turut yaitu 10, 4, 1, 4, dan 2. Keharusan yang harus dipahami oleh mahasiswa yaitu mahasiswa yang memahami konsep eksponen akan lebih mudah memahami konsep logaritma.

Pada penelitian ini, Analisis kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep logaritma dan eksponen pada diperoleh beberapa bentuk kesulitan. Pertama kesulitan dalam memahami konsep Eksponen diperoleh bahwa mahasiswa tidak dapat menentukan langkah awal dalam mengerjakan (A1), Tidak dapat menentukan bentuk faktor dari suatu bilangan (A2), Tidak dapat menyederhanakan bentuk faktor (A3), Tidak dapat menentukan jumlah pangkat (A4), Tidak dapat mengalikan dua bilangan yang masing-masing merupakan bilangan berpangkat (A5), dan Tidak Bisa Sama Sekali (A6). Kedua, Kesulitan dalam memahami konsep Logaritma diperoleh bahwa mahasiswa Tidak dapat merubah bilangan berpangkat menjadi bentuk logaritma, karena tidak dapat membedakan bilangan pokok dan pangkat (B1). Mahasiswa tidak dapat merubah bilangan berpangkat menjadi bentuk logaritma, karena bilangan berpangkat pada ruas kiri dan kanan masing-masing berpangkat (B2) dan Tidak bisa sama sekali (B3). Hasil analisis kesulitan yang didasarkan pada jurusan asal ketika di SMK/SMA/MA dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2, Kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep eksponen dan logaritma

Jurusan Asal	Kesulitan dalam memahami konsep								
	eksponen						Logaritma		
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B2	B3
AP									
Akuntansi	1		1		1	1	1	1	1
BP				1	1	1			2
IPA	2	1		1	2		1	4	1
Multimedia								1	
Pemasaran	1				1	1	1	1	
TGB									
TKJ									
TSM	1	1			1				
Total kesulitan	5	2	1	2	6	3	3	7	4
Persentase kesulitan	23,8	9,5	4,8	9,5	28,6	14,3	14,3	33,3	19,0

Jenis kesulitan mahasiswa pendidikan matematika yang berasal dari beberapa jurusan ketika di SMA/MA/SMk yaitu 6 kesulitan pada konsep eksponen dan 3 kesulitan pada konsep logaritma. Mahasiswa dari setiap jurusan, 1) Administrasi Perkantoran (AP), Teknik Gambar Bangunan (TGB), dan Tekin Komputer Jaringan (TKJ) tidak memiliki kesulitan dalam memahami konsep. 2)

Akuntansi mengalami 3 kesulitan pada eksponen dan 3 pada logaritma. 3) Budidaya Perikanan (BP) mengalami 3 kesulitan pada eksponen dan 1 pada logaritma. 4) IPA mengalami 4 kesulitan pada eksponen dan 3 kesulitan pada logaritma. 5) Multimedia mengalami 1 kesulitan pada logaritma. 6) Pemasaran mengalami 3 kesulitan pada eksponen dan 2 pada logaritma, dan 7) teknik Sepeda Motor (TSM) mengalami 3 kesulitan pada konsep eksponen.

Berdasarkan kesulitan yang dialami pada konsep eksponen yaitu kesulitan A1, A2, A3, A4, A5, dan A6 berturut-turut adalah 5, 2, 1, 2, 6, dan 3 mahasiswa. Sedangkan kesulitan pada konsep logaritma yaitu kesulitan B1, B2, dan B3 berturut-turut adalah 3, 7, dan 4 mahasiswa.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh mahasiswa tidak bergantung pada jurusan yang diambil sebelumnya, tetapi tergantung pada faktor internal dari mahasiswa, hasil ini sesuai dengan penelitian dari Nurhikmayati (2017). Faktro internal tersebut meliputi motivasi, fikasi diri, dan kecemasan mahasiswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam memahami konsep eksponen dan logaritma ini yaitu pekerjaan mahasiswa yang menyita begitu banyak waktu mahasiswa untuk belajar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) terdapat 6 dan 3 kesulitan berturut-turut yang dialami oleh mahasiswa dalam memahami konsep eksponen dan logaritma. 2) pada konsep eksponen banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan A1, A2, A3, A4, A5, dan A6 berturut-turut sebanyak 23.8%, 9.5%, 4.8%, 9.5%, 28.6%, dan 14.3%. 3) pada konsep logaritma banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan B1, B2, dan B3 berturut-turut sebanyak 14.3%, 33.3%, dan 19%. Jurusan sebelumnya yang diambil mahasiswa tidak membedakan tingkat kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (Eds.). 2001. *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.
- Mousley, J. 2004. *An Aspect Of Mathematical Understanding: The Notion Of Connected Knowing*. Deakin University: Australia. *Proceedings of the 28th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education*, 2004. Vol 3 pp 377–384.
- Nurhikmayati, Iik. 2017. Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa pada Matakuliah atematika Dasar. *Jurnal THEOREMS* Vol. 2 No. 1, Juli 2017, hal. 74-85
- Palinscar, A and Brown, A. 1984. "Reciprocal Teaching of Comprehension Fostering and Comprehension-monitoring Activities." *The Journal of Cognitio and Instruction*, p.117- 175. Michigan: Michigan State University.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahayu, Setya. 2012. Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Hasanah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. 5 (3). Juli 2012.

ANALISIS PENGARUH MOTIVASI DAN KECEMASAN TERHADAP MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI MARKET DAY

Mega Isvandiana purnamasari¹⁾ Erna Setyawati²⁾

STKIP PGRI Pacitan

JL. Cut Nyak Dien No. 04 Ploso Pacitan

1)megapurnamasari@gmail.com

2)ern45etyawati@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi, kecemasan dan interaksi keduanya terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day. Teknik penelitian ini yaitu ekspos fakto, dimana variabel bebasnya yaitu motivasi dan kecemasan siswa, sedangkan variabel terikatnya yaitu minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day. responden sebanyak 52 siswa diambil dari salah satu sekolah yang mengadakan market day rutin di Pacitan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis variansi dua jalur. Hasil analisis variansi menunjukkan bahwa 1) terdapat perbedaan minat siswa pada kategori motivasi, 2) tidak terdapat perbedaan minat siswa pada kategori kecemasan siswa, dan 3) tidak terdapat perbedaan rata-rata minat pada interaksi antara motivasi dan kecemasan. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa 1) Motivasi berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan marketday, dan rata-rata minat siswa pada kategori motivasi tinggi lebih baik dari pada minat siswa pada kategori sedang dan rendah. 2) Kecemasan tidak berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day. 3) Tidak terdapat pengaruh interaksi motivasi dan kecemasan terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day.

Kata Kunci : *Motivasi, Kecemasan, Minat, Market day*

PENDAHULUAN

Program *market day* merupakan salah satu inovasi sekolah dalam membangun keterampilan berwirausaha siswa yang dilatih dan ditanamkan sejak dini. Menurut Mashud (2016: 4-5) market day dengan melibatkan semua siswa dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan produksi adalah dengan memberikan tanggung jawab kepada siswa berdasarkan kelas secara bergantian untuk membuat produk yang memiliki nilai jual dan bermanfaat bagi seluruh civitas academica sekolah. Kemudian siswa diminta untuk menjual produknya (distribusi), sedangkan siswa yang lainnya termasuk para guru bertanggung jawab sebagai konsumen (pembeli). Kegiatan market day bisa dilakukan secara mandiri (memproduksi barang secara individu) atau secara klasikal (memproduksi barang dengan berkelompok) sesuai minat siswa dan produk yang akan diproduksi.

Market day adalah salah satu pendidikan yang bertujuan memberikan pemahaman dan kesadaran yang relatif lebih utuh tentang kehidupan, membentuk struktur emosi dan mentalitas

yang lebih stabil, serta membangun sikap-sikap keseharian yang lebih tercerahkan dari waktu ke waktu. Market day merupakan aktifitas pembelajaran enterpreneur, dimana anak-anak diajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman, guru atau pun kepada pihak luar. Kegiatan ini biasanya berbentuk bazar atau pasar yang diselenggarakan sekolah. Kegiatan ini biasanya melibatkan segenap komponen sekolah.

Berdasarkan tujuan dari kegiatan *market day* dapat dipahami bahwa kegiatan tersebut merupakan kegiatan mengenalkan bidang kewirausahaan sejak dini. Menurut Barnawi dan Arifin (2012) yang menyatakan bahwa kewirausahaan dirasa tepat jika diterapkan di sekolah dasar. Selanjutnya Lutma (2013:7) menekankan bahwa pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar belum menjadi topik perlu diperhatikan, walaupun di beberapa sekolah sudah melaksanakan kegiatan ini.

Kegiatan *market day* di sekolah dasar yang melaksanakan baik diwajibkan ataupun tidak diwajibkan harus dikaji secara mendalam keuntungan dan kerugian yang ditimbulkannya. Mengingat siswa pada sekolah dasar kebanyakan masih cenderung bermain. Sehingga, kondisi tersebut memerlukan sebuah kontrol oleh guru saat kegiatan dilaksanakan. Kontrol ini harus dilakukan oleh guru pada sebelum, saat, dan sesudah kegiatan. Kontrol dilakukan salah satunya yaitu untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

Lebih mendalam lagi, kegiatan ini merupakan pembelajaran melalui metode praktis yang memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu faktor psikologi (Tim Pengembang Ilmu pendidikan FIP-UPI, 2007). Faktor psikologi siswa sangat berpengaruh pada proses pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas, dan tidak menutup kemungkinan bahwa faktor ini juga akan mempengaruhi psikis para siswa SD saat mengikuti kegiatan *Market day*. Faktor psikologi tersebut diantaranya yaitu kecerdasan, minat, motivasi, kecemasan, sikap, efikasi diri, dan lain-lain. Selanjutnya hanya dikonsentrasikan pada faktor minat, motivasi, dan kecemasan saja.

Para siswa yang menjadi peserta *market day* merupakan pribadi-pribadi yang satu sama lain lebih banyak memiliki perbedaan dari pada kesamaan. Sehingga, tingkat minat, motivasi dan kecemasan terhadap kegiatan *market day* juga sangat mungkin berbeda.

Minat dapat mempengaruhi proses belajar. Minat merupakan kondisi di mana seseorang cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut (Slameto, 2010). Selanjutnya, minat yang dikaitkan dengan kegiatan wirausaha disebut minat berwirausaha. Menurut Rosmiati, Junias & Munawar (2015) Minat berwirausaha yaitu keinginan seseorang untuk bekerja mandiri (*self-em-ployed*) atau menjalankan usahanya sendiri. Faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha pada seseorang yaitu kepribadian (Koranti, 2013; Lutfiadi & Rahmanto, 2011; dan Putra, 2012), motivasi (Koranti, 2013), pengalaman (Lutfiadi & Rahmanto, 2011), lingkungan, faktor harga diri, faktor peluang, faktor kepribadian, faktor visi, dan faktor pendapatan dan percaya diri (Putra, 2012).

Seperti yang dijelaskan di atas bahwa minat berwirausaha salah satu faktor yang mempengaruhinya yaitu motivasi. Mengacu pada penelitian Koranti (2013) motivasi berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha siswa SMK, di mana mereka pernah mendapatkan materi tentang kewirausahaan. Selanjutnya pada penelitian ini yang menjadi perhatian yaitu motivasi pada siswa SD, di mana mereka belum pernah dapat materi tentang kewirausahaan.

Arkinson dkk (2001) menyebutkan bahwa kecemasan adalah perasaan tidak menyenangkan yang ditandai dengan istilah-istilah seperti kekhawatiran, keprihatinan dan rasa takut yang kadang-kadang dialami dalam tingkatan yang berbeda-beda.

Hurlock (1997: 221) mendefinisikan kecemasan sebagai keadaan mental yang tidak enak berkenaan dengan sakit yang mengancam atau yang dibayangkan, yang ditandai dengan kekhawatiran, ketidakenakan, dan prarasa yang tidak baik, yang tidak dapat dihindari oleh seseorang. Kedua pengertian tersebut nampaknya lebih jelas dalam menggambarkan keadaan yang tidak menyenangkan seperti apa yang bisa disebut sebagai cemas. Kecemasan merupakan salah satu faktor yang sering dialami siswa dalam pembelajaran. Kecemasan sangat mungkin dialami oleh siswa SD yang sedang mengikuti kegiatan *market day*. Individu yang sedang mengalami kecemasan akan merasakan sebuah kekhawatiran, ketakutan, tegang, grogi, dan reaksi psikologis yang negatif terhadap sebuah masalah yang dihadapi (Barker, et.al 2007; Singgih, 2008). Kondisi psikologis ini menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan, karena efek yang ditimbulkannya tidak bagus untuk individu yang mengalaminya. Kecemasan siswa pada kegiatan *market day* harus dipetakan dengan detail oleh para guru, sehingga dapat mengurangi akibat yang mungkin terjadi pada siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu eks post facto. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Motivasi dan Kecemasan siswa, sedangkan variabel terikatnya yaitu Minat siswa dalam mengikuti kegiatan *market day*. Data diperoleh dengan menggunakan angket motivasi, kecemasan, dan minat. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa pada sekolah dasar yang melaksanakan kegiatan *market day* di sekolahnya secara berkala. Sampel pada penelitian ini yaitu 52 siswa dari sekolah dasar Islam Insan Cendekia Pacitan Jawa Timur. Selanjutnya data di analisis dengan menggunakan analisis variansi dua jalan dan di hitung dengan menggunakan software SPSS. Sebelum dilakukan Uji anava pada maka data yang akan dianalisis harus melalui uji normalitas data dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari variabel bebas motivasi dan kecemasan dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu Tinggi, Sedang, dan Rendah. Uji prasyarat sebelum menggunakan uji Analisis variansi dilakukan uji normalitas data pada data minat untuk kategori motivasi dan kategori kecemasan. Uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Tests of Normality

Minat	Motivasi	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Tinggi	.163	7	.200*	.908	7	.379
	Sedang	.113	39	.200*	.937	39	.031
	Rendah	.273	6	.182	.808	6	.069
a. Lilliefors Significance Correction							
*. This is a lower bound of the true significance.							

Tabel 2. Tests of Normality

Minat	Motivasi	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Tinggi	.232	7	.200*	.911	7	.403
	Sedang	.130	37	.118	.953	37	.119
	Rendah	.225	8	.200*	.907	8	.330
a. Lilliefors Significance Correction							
*. This is a lower bound of the true significance.							

Pada tabel 1 dan tabel 2 diketahui bahwa setiap nilai sig Kolmogorov-Smirnof lebih dari 0.05 yang berarti bahwa setiap kelompok kategori pada motivasi dan kecemasan berdistribusi normal.

Tabel 3. Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable:Minat

F	df1	df2	Sig.
.729	7	44	.648
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + X1 + X2 + X1 * X2			

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa setiap kelompok pada kategori motivasi dan kecemasan memiliki variansi yang sama. Uji variansi yang menjadi prasyarat uji anava sudah terpenuhi dan selanjutnya dilakukan analisis variansi.

Tabel 4. Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:Minat

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	425.567 ^a	7	60.795	3.622	.004
Intercept	31151.746	1	31151.746	1.856E3	.000
X1	273.504	2	136.752	8.148	.001
X2	15.160	2	7.580	.452	.640
X1 * X2	70.196	3	23.399	1.394	.257
Error	738.491	44	16.784		
Total	111841.000	52			
Corrected Total	1164.058	51			

a. R Squared = .366 (Adjusted R Squared = .265)

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi minat siswa pada kategorisasi variabel motivasi (X1) kurang dari 0,05, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat siswa pada kategori motivasi. Pada variabel kecemasan (X2) dan Interaksi memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05, hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata minat pada setiap kategori Motivasi dan tidak terdapat interaksi yang muncul antara motivasi dan kecemasan. Perbedaan rata-rata minat pada kategorisasi motivasi harus diketahui dengan melakukan uji lanjut, pada artikel ini uji lanjut dilakukan dengan menggunakan Uji Scheffe pada tabel 5.

Tabel 5. Multiple Comparisons Minat Scheffe

(I) Motivasi	(J) Motivasi	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	Sedang	4.6886*	1.68168	.028	.4281	8.9492
	Rendah	9.2143*	2.27926	.001	3.4398	14.9888
Sedang	Tinggi	-4.6886*	1.68168	.028	-8.9492	-.4281
	Rendah	4.5256	1.79657	.052	-.0259	9.0772
Rendah	Tinggi	-9.2143*	2.27926	.001	-14.9888	-3.4398
	Sedang	-4.5256	1.79657	.052	-9.0772	.0259

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 16.784.

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Uji lanjut Scheffe pada tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata minat siswa pada kategori motivasi Tinggi memiliki perbedaan dengan kategori sedang dan rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang kurang dari 0.05. Hasil ini menggambarkan bahwa rata-rata minat siswa pada kategori motivasi tinggi berturut-turut lebih baik dari pada rata-rata minat pada kategori Sedang dan rendah. Selanjutnya untuk rata-rata minat pada kategori sedang dan rendah tidak memiliki perbedaan yang berarti.

Berdasarkan analisis variansi pada tabel 4. Motivasi memiliki pengaruh murni terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day. Hasil ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian para ahli yang menyimpulkan bahwa motivasi memiliki pengaruh positif terhadap minat siswa (). Pada artikel ini Pengaruh positif motivasi tersebut dapat dilihat pada adanya perbedaan rata-rata minat siswa pada kategori tinggi lebih baik dari pada kategori sedang dan rendah. Selanjutnya pada kategori sedang rata-rata minat sebenarnya lebih tinggi dari pada minat siswa pada kategori rendah, walaupun secara uji Scheffe dinyatakan sama. Pengaruh motivasi terhadap minat siswa menggambarkan bahwa semakin besar motivasi siswa maka akan semakin besar pula minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day.

Motivasi yang dimiliki oleh seorang siswa dapat berubah-ubah, bisa semakin besar ataupun sebaliknya (). Perubahan ini dapat dipengaruhi faktor internal pada diri siswa dan faktor eksternal di sekitar siswa (). Faktor eksternal harus menjadi sasaran para guru untuk menekan faktor internal siswa agar motivasi siswa minimal tidak jauh berbeda atau bahkan meningkatkan motivasi siswa dengan berbagai metode yang dimiliki oleh guru dan pihak sekolah yang sesuai dengan karakter siswa usia dini di sekolah dasar. Pemberian motivasi siswa tidak hanya berakibat pada minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day, tetapi dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal yang lain. Selain itu dapat meningkatkan faktor-faktor psikologis yang lain selain faktor minat dan dapat menurunkan faktor-faktor psikologi yang dapat menghambat siswa dalam belajar.

Secara teori kecemasan merupakan kondisi psikologi pada seorang individu (siswa) yang dapat membuat seorang siswa menjadi terpuruk saat menghadapi sebuah kegiatan atau permasalahan tertentu. Kecemasan siswa pada penelitian ini tidak berpengaruh pada minat

siswa diduga karena kegiatan-kegiatan market daya lebih banyak mengandung unsur yang menyenangkan atau bermain.

KESIMPULAN

1. Motivasi berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan marketday, dan rata-rata minat siswa pada kategori motivasi tinggi lebih baik dari pada minat siswa pada kategori sedang dan rendah.
2. Kecemasan tidak berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day.
3. Tidak terdapat pengaruh interaksi motivasi dan kecemasan terhadap minat siswa dalam mengikuti kegiatan market day.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L., Richard C. Atkinson, Edward E. Smith, dan Daryl J. Bern, *Pengantar Psikologi*, Edisi Kesebelas, Jilid Satu, Alih Bahasa Widjaja Kusuma, Interaksara. Bagian I,II.
- Allolinggi, Lutma Ranta (2013) *Analisis nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar :Studi kasus pada siswa kelas IV SDPN Pajagalan 58 Bandung*. (S2 Tesis). Bandung: Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Barker, Ray., Gledil, A., Lydon,Cris., Mulligan, Cris & Saffery, G. 2007, *BTEC National Sport, Book 1. 2nd Edition*. Heinemann. England.
- Barnawi dan Arifin, M. (2012). *Etika dan Profesi Kependidikan*.Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997, *"Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan"*, Edisi kelima, Erlangga
- Koranti,Komsi. 2013. Analisis Pengaruh Faktor Eksternal Dan Internal Terhadap Minat Berwirausaha. Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil) Vol. 5
- Rosmiati., Junias, D.T.S, & Munawar. 2015. Sikap, Motivasi, Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa. Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan, Vol.17, NO. 1, 21–3
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Edisi Revisi V)*. Jakarta: Rineka Cipta.

ANALISIS PERILAKU DI SOSIAL MEDIA PADA TENAGA KERJA INDONESIA DI HONGKONG

Martini¹⁾

¹⁾Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan
email: oing1965@gmail.com

Abstract

Terdapat group facebook yaitu Kindo HK yang mewadahi komunikasi TKI di Hongkong. Penelitian ini ditujukan untuk 1) mengidentifikasi dan menganalisis isu-isu yang menjadi perhatian dan masalah utama bagi TKI Hongkong melalui media sosial facebook yang dimilikinya dan 2) Untuk menganalisis peran group media sosial Kindo HK dalam menyelesaikan masalah-masalah komunikasi berbasis media sosial facebook pada TKI di Hongkong.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan mengambil data visual dan data literal akun-akun facebook yang terindikasi menggunakan akun palsu. Penelitian dilakukan dari bulan Desember 2018

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah 1) Isu-isu yang menjadi perhatian utama dari TKI di Hongkong adalah isu yang berkaitan dengan isu pribadi, isu kehidupan TKI, isu nasional dan isu lokal Hongkong, dan 2) Peran group Kindo HK dalam penyelesaian masalah TKI adalah dengan sosialisasi dan penyuluhan, serta pemberdayaan TKI melalui peningkatan kapasitas TKI di media sosial dan kapasitas analisis investasi. Ciri akun facebook yang menggunakan akun palsu adalah meliputi tidak jelasnya identitas, update status yang tendensius dan terus menerus, foto profile yang tidak sinkron, tanggal pendaftaran akun yang belum lama.

Keywords : *Kindo HK, group, facebook*

PENDAHULUAN

Jumlah tenaga kerja Indonesia di luar negeri jumlahnya cukup besar, menurut data BNP2TKI (2017) penempatan tenaga kerja di luar negeri dari bulan Januari sampai Desember 2017 mencapai lebih dari 261 ribu TKI. Negara tempat kerja tujuan TKI yang terbanyak adalah Malaysia, Taiwan dan Hongkong. Hongkong merupakan negara ketiga terbanyak yang menjadi tujuan bekerja TKI pada tahun 2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016), menunjukkan beberapa alasan mengapa Hongkong menjadi salah satu tujuan utama tempat bekerja TKI. Hongkong dianggap memberikan gaji yang cukup tinggi pada TKI sehingga diharapkan akan cepat meningkatkan kesejahteraan TKI. Faktor lain yang menjadi pertimbangan TKI untuk memilih Hongkong adalah adanya jaminan hukum pada TKI dan juga adanya hari libur satu hari setiap minggu.

Kesempatan hari libur bagi tenaga kerja di Hongkong banyak dimanfaatkan untuk saling berinteraksi dengan sesama TKI. Mereka berkesempatan berinteraksi secara fisik dan juga

dilanjutkan dengan interaksi secara daring atau maya. Inilah yang menjadikan TKI yang bekerja di Hongkong merasa tidak sendiri meskipun berada sangat jauh dari keluarga dan teman-temannya di Indonesia.

Ekspresi media sosial seringkali sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, sehingga ekspresi TKI di media sosial juga seringkali dipengaruhi oleh rata-rata tingkat pendidikannya. Data BNP2TKI (2017), menunjukkan bahwa 65 % TKI yang bekerja di luar negeri memiliki pendidikan SD-SMP. Hal ini tentu saja berpengaruh pada kecenderungan ekspresi para TKI di media sosial milik mereka.

Ekspresi di media sosial bagi TKI Hongkong seringkali diwadahi oleh group facebook yang bernama Kindo HK. Group ini disamping menjadi wahana untuk saling bertukar informasi bagi sesama TKI, juga dimanfaatkan untuk mendampingi TKI saat menghadapi masalah-masalah di Hongkong. Bahkan beberapa group ini juga memberikan saran dan solusi saat TKI salah melakukan ekspresi di media sosial.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengidentifikasi dan menganalisis isu-isu yang menjadi perhatian dan masalah utama bagi TKI Hongkong melalui media sosial facebook yang dimilikinya dan 2) Untuk menganalisis peran group media sosial Kindo HK dalam menyelesaikan masalah-masalah komunikasi berbasis media sosial facebook pada TKI di Hongkong. Manfaat Teoritis penelitian diharapkan akan memberikan manfaat mengenai pengembangan teori mengenai nilai-nilai sosial, pergeseran nilai-nilai sosial terutama berkaitan dengan perubahan kehidupan sosial di dunia maya dan penelitian diharapkan akan memberikan pemahaman teoretik tentang dampak media facebook dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Penelitian diharapkan akan memberikan informasi penting bagi pemanfaatan media sosial di kalangan TKI dan penelitian diharapkan akan memberikan informasi bagi kampus, dosen dan para pendidik mengenai fenomena pemanfaatan facebook di kalangan TKI.

KAJIAN LITERATUR

Facebook adalah situs jejaring sosial yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Elliot Zuckerberg. Situs ini menyediakan fitur gabungan antara aplikasi *social networking*, *chatting*, *blogging*, *multimedia*, *photo sharing*, dan *email*. Beberapa bagian dalam Facebook meliputi *profile*, *news feed*, *wall*, *application*, *photo*, *poke*, *group*, *event*, *marketplace*, *post*, *notes* dan *gifts*. Dengan pemakain satu akun Facebook, seseorang dapat melakukan beragam aplikasi tersebut. Fungsi Facebook lain yang tak kalah penting adalah fasilitas pencarian teman baik secara bebas, maupun dalam kategori yaitu kategori daerah, akademi, tempat kerja dan sekolah.

Menurut Ardianto (2004: 7), komunikasi massa dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang tersebar, heterogen, sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Cangara (2003: 27) yang menyampaikan bahwa komunikasi massa memiliki sifat pesan yang disampaikan berlangsung secara cepat, serempak dan luas. Dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa Facebook merupakan media komunikasi massa karena pesan yang disampaikan di Facebook dapat dapat tersebar secara cepat, sesaat dan serentak.

Menurut Wenger (2002), pengertian komunitas adalah sekelompok orang yang saling berbagi lingkungan, perhatian, masalah, serta memiliki ketertarikan atau kegemaran yang sama terhadap suatu topik, dan dapat memperdalam pengetahuan serta keahliannya dengan saling berinteraksi secara terus menerus. TKI Hongkong dianggap sebagai suatu komunitas karena mereka tentunya hidup di lingkungan yang sama dan juga memiliki perhatian yang sama karena sama-sama memiliki perhatian yang sama. TKI Hongkong sebagai sebuah komunitas memiliki interaksi yang cukup intensif baik di dunia nyata maupun dunia maya.

Menurut Madcoms (2010), facebook merupakan situs pertemanan yang dapat digunakan oleh manusia untuk bertukar informasi, berbagi foto, video dan lainnya. Komunitas akan mendapatkan manfaat dari tukar informasi, berbagi foto, video dan lainnya. Anggota komunitas akan terwadahi facebook dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota yang lain.

METODE

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini yang dilakukan adalah meliputi tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi aktivitas group Kindo HK dan juga aktivitas anggota di group Kindo HK, tahap ini dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh serta dilakukan generalisasi dari kecenderungan umum akun-akun anggota Kindo HK maupun aktivitas Kindo HK.

Penelitian dilakukan di Lab. Komputer STKIP PGRI Pacitan secara online dengan melakukan observasi pada akun-akun facebook anggota group Kindo HK dan juga aktivitas group Kindo HK di Hongkong. Lokasi sebagian besar dari anggota group Kindo HK adalah berada di Hongkong karena mereka merupakan TKI yang berada di Hongkong. Hal tersebut dapat diidentifikasi dari aktivitas dan komentar-komentar mereka mengenai kehidupan mereka di Hongkong.

Subyek dalam penelitian ini adalah akun-akun facebook yang menjadi anggota Kindo HK dan juga group facebook Kindo HK. Penelitian dilakukan dalam melihat perilaku pemilik akun facebook tersebut di dunia maya. Perilaku yang diteliti adalah perilaku pemilik akun facebook anggota group Kindo HK maupun perilaku pengelola group Kindo HK.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus karena kajian penelitian merupakan suatu kajian status khusus. Penelitian juga mengungkapkan tentang fenomena diseperti kasus tersebut sehingga dapat diketahui kronologi dan dampaknya. Oleh karena itulah model penelitian ini tidak banyak melibatkan fakta atau fenomena diluar kasus yang dikaji karena bukan merupakan fokus penelitian.

Data atau informasi yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji meliputi data kualitatif yaitu hasil observasi/ pengamatan dan FGD. Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi: Informan/ nara sumber adalah akun-akun facebook anggota group Kindo HK ataupun group Kindo HK yang beraktivitas secara *on line*. Peristiwa /fenomena perilaku akun-akun facebook anggota group Kindo HK ataupun group Kindo HK yang beraktivitas secara *on line*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dilakukan pada perilaku pemilik akun facebook dalam menulis dan *upload* di group Kindo HK.

Analisis data dilakukan dengan generalisasi kecenderungan perilaku pemilik akun facebook dalam mengoperasikan akun fiktif mereka. Generalisasi tersebut diharapkan akan ditarik

suatu kecenderungan umum. Pengelompokan dilakukan setelah dilakukan generalisasi untuk dapat teridentifikasi variasi-variasi diantara kecenderungan umum tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Group Kindo HK

Profil Group Kindo HK

Kindo HK merupakan nama group yang mewadahi akun-akun facebook milik TKI yang bekerja di Hongkong. Alamat *online* Kindo HK adalah

<https://www.facebook.com/KINDOISBETTER/> yang dapat diakses secara terbuka oleh siapapun. Meskipun Kindo HK tidak membatasi keanggotaan, tetapi bagi selain TKI yang bekerja di Hongkong, Kindo HK tidak terlalu penting karena group facebook ini lebih berisi tentang komunikasi dan interaksi antar TKI yang bekerja di Hongkong.

Berikut adalah halaman muka dari group Kindo HK yang dapat diakses secara *online*:



Gambar. Tampilan Muka Group Kindo HK

Group Kindo HK sebagaimana tercantum dalam identitas group dibentuk pada 23 Februari 2013. Tahun pembentukan tersebut memperlihatkan bahwa group Kindo HK telah beroperasi hampir lima tahun. Kemungkinan besar group Kindo HK sebagai respon dari semakin meningkatnya pemakaian media sosial di kalangan TKI di Hongkong, sehingga menjadi efektif mewadahi para pemilik akun facebook milik TKI yang bekerja di Hongkong.

Group Kindo HK menyampaikan bahwa group ini merupakan wadah pemberdayaan buruh migran akan hak-hak dasarnya. Pemberdayaan dilakukan melalui pendidikan terbuka dan melalui komunikasi verbal. Selain mengelola group Kindo HK, admin juga mengelola buletin bulanan KINDO yang diterbitkan di Hongkong dan telah mulai berjalan sejak tahun 2012. Alamat pengelola Kindo HK adalah 27 Sugar Street 3rd Floor, Fairview Building Hongkong.

Group Kindo HK juga menyatakan bahwa group ini tidak akan menerima ujaran kebencian, SARA dan juga pelecehan. Pernyataan ini secara jelas disampaikan oleh pengelola dan cukup mudah dibaca oleh segenap anggota. Pengelola group Kindo HK memiliki aturan seperti itu dikarenakan keragaman dari anggota group Kindo HK.

Anggota Group Kindo HK

Group Kindo HK memiliki anggota yang mengikuti sejumlah 54.511 akun facebook. Jumlah ini tentu saja masih jauh dari jumlah total seluruh TKI yang berada di Hongkong. Meskipun demikian jumlah pengikut group Kindo HK termasuk besar sehingga dapat menjadi media komunikasi yang efektif bagi banyak TKI di Hongkong.

Informasi keanggotaan Kindo HK dibuat tertutup sehingga antar anggota tidak dapat melihat siapa saja anggota yang menjadi bagian dari keanggotaan group Kindo HK. Hal ini sangat wajar karena group ini diikuti oleh para TKI yang mereka sedang berada di negeri orang, sehingga keamanan data anggota menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan. Pengelola group tidak berharap data akun anggota group dimanfaatkan oleh orang-orang yang tak bertanggung jawab yang justru merugikan bagi anggota group.

Antar anggota group baru dapat dikenali apabila melakukan posting komentar di group Kindo HK. Hal tersebut dikarenakan hanya anggota group saja yang dapat melakukan posting pada group Kindo HK. Anggota yang melakukan posting komentar inilah yang kemungkinan akan dikenali oleh anggota yang lain sesama TKI di Hongkong, sehingga dengan pola ini dianggap lebih aman oleh pengelola group.

Fasilitas Group Kindo HK

Group Kindo HK merupakan group yang tak sepenuhnya terbuka, karena anggota tak dapat membuat postingan status di dinding group Kindo HK. Hanya admin dari group saja yang dapat melakukan postingan di dinding, sedangkan anggota hanya dapat melakukan komentar. Hal ini menunjukkan bahwa pengelola group tidak menghendaki terjadi penyimpangan pemanfaatan group untuk mengedarkan informasi hoax, iklan atau postingan lain yang tak sesuai dengan tujuan group Kindo HK.

Anggota juga tidak dapat melakukan komentar dengan melampirkan tautan, karena group akan langsung mengidentifikasi sebagai spam. Hal ini cukup dapat dimaklumi karena memang banyak hoax dan ujaran kebencian yang disebarkan melalui tautan *online* dari media-media penyebar hoax dan ujaran kebencian. Pengelola group Kindo HK tentu tak rela groupnya dijadikan media penyebaran misi di luar misi utama yaitu mendampingi TKI di Hongkong.

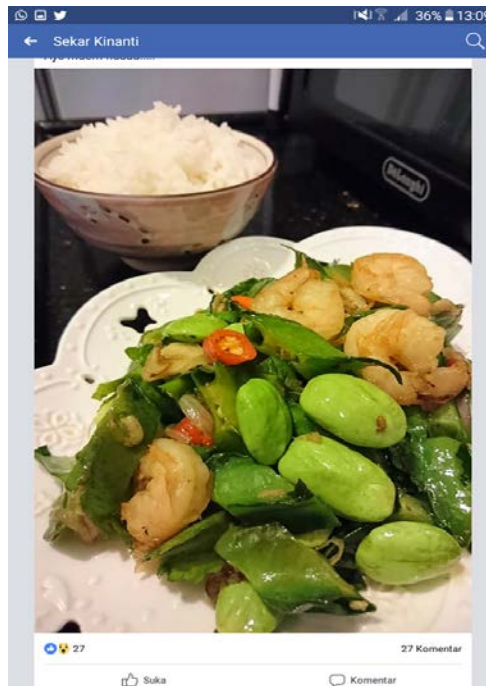
Isu-isu Perhatian Utama TKI Hongkong di Media Sosial

Isu Pribadi

Tenaga kerja Indonesia meskipun berada di luar negeri pada dasarnya mereka masih rindu dengan kampung halaman. Bekerja di tempat yang sangat jauh dari tempat tinggal menjadikan mereka kerap kali merindukan hal-hal personal seperti rindu pada anak, pasangan, saudara, kerabat, ataupun hal-hal kecil seperti makanan. Kerinduan-kerinduan itu seringkali menjadikan mereka aktif di media sosial, utamanya facebook untuk terus terhubung dengan daerah asal.

Isu-isu yang kerap kali menjadi perhatian utamanya adalah mengenai makanan. Menu dan jenis makanan di Hongkong tentunya sangat berbeda dengan menu dan jenis makanan di Indonesia. Oleh karena itulah, saat mereka dapat menemukan atau mengolah menu makanan Indonesia maka mereka menjadi bahagia dan ingin menunjukkan pada orang lain.

Berikut adalah gambar postingan TKI Hongkong berkaitan dengan makanan Indonesia yang mereka rindukan.



Gambar. Foto Masakan Khas Indonesia yang Diposting oleh TKI

Hubungan antara pribadi TKI dengan majikannya juga menjadi isu yang sering diposting di akun facebook milik TKI. Hubungan yang baik antara TKI dengan majikan seringkali menjadi kebanggaan. Hal ini bisa jadi berkaitan dengan citra positif dirinya yang dibanggakan.

Berikut adalah salah satu gambar yang diposting oleh TKI berkaitan dengan jaket tebal yang diberikan oleh majikan.



Gambar. Foto Jaket Tebal Pemberian Majikan saat Musim Dingin

Isu Kehidupan TKI

Isu kehidupan TKI menjadi hal yang sering dibahas oleh para TKI Hongkong anggota Kindo HK. Hal ini cukup dimaklumi karena mayoritas TKI memiliki latar belakang kehidupan yang sangat berbeda dengan kehidupan di Indonesia. Mayoritas latar belakang kehidupan TKI berasal dari pedesaan dan juga memiliki tingkat pendidikan yang rendah sehingga berbeda dengan kehidupan di Hongkong yang sangat metropolis.

Sebagai contoh saat ramai diposting video yang memperlihatkan bagaimana seorang TKI yang sangat kesulitan saat makan bersama majikannya. TKI itu harus memakai sendok dan garpu saat makan bersama majikan, tetapi terlihat kesulitan. Saat majikan tidak lagi menunggu makan, maka langsung makannya memakai tangan dan terlihat sangat bahagia.

Berikut adalah foto dari salah satu ekspresi TKI dari potongan video saat sedang makan dan menjadi perhatian banyak akun facebook TKI Hongkong.



Gambar. Potongan Video Perbedaan Cara Makan dengan Majikan atau Sendiri.

Video ini menjadi cermin bagaimana seorang TKI harus meselaraskan budaya dan kebiasannya dengan nilai-nilai di Hongkong yang berbeda dengan di tempat asal. Meskipun kelihatannya sangat sepele, yaitu hanya bagaimana makan tetapi ini menjadi cermin bagi hal-hal yang lebih kompleks lainnya. Selain hal makan, mungkin akan ada kelucuan-kelucuan lain mengenai perbedaan budaya di tempat asal dan di Hongkong.

Peristiwa kriminal juga menjadi hal utama yang diperhatikan oleh para TKI Hongkong. Sebagai contoh kasus, ada salah seorang TKI yang melakukan pencurian pada majikannya yang seorang konglomerat Hongkong dan saat terbukti maka dipenjara 20 bulan. Banyak TKI yang menyesalkan karena sang majikannya akhirnya membuat pernyataan di media massa bahwa tak akan lagi percaya dengan TKI yang bekerja dan tinggal dalam rumahnya.

Hal ini cukup disesalkan oleh segenap TKI di Hongkong, karena mencoreng citra sesama TKI di Hongkong. Banyak yang khawatir kasus ini akan menggerus kepercayaan para majikan di Hongkong, apalagi sang majikan merupakan salah satu sentral figur di Hongkong. Oleh karena itulah para TKI memposting di akun facebook miliknya dan sambil berharap teman-temannya tidak melakukan hal yang sama.

Berikut adalah postingan salah satu TKI Hongkong mengenai kasus pencurian perhiasan yang dilakukan oleh oknum TKI Hongkong.



Gambar. Postingan Kasus Pencurian Perhiasan Milik Majikan di Hongkong

Hal lain yang tak kalah menjadi perhatian TKI adalah sering terjadinya peristiwa aborsi pada TKI Hongkong. Mayoritas TKI yang bekerja di Hongkong adalah perempuan, sehingga perempuan sangat rentan terjadi kehamilan. Longgarnya tata nilai pergaulan akibat jauh dari pasangan dan keluarga menjadikan TKI berpotensi melakukan seks di luar nikah, dan sayangnya beberapa TKI juga mengalami kehamilan di luar nikah.

Kondisi terikat kontrak kerja menjadikan TKI tidak memungkinkan untuk hamil maupun melahirkan. Aborsi merupakan salah satu cara yang dianggap praktis menjadi solusi saat hamil yang tak diharapkan. Hongkong ternyata menerapkan aturan yang cukup tegas mengenai aborsi, sehingga dikenakan sanksi hukum bagi pelaku aborsi. Inilah yang seringkali tidak disadari oleh TKI pelaku aborsi, sehingga saat bekerja di Hongkong bukannya mendapatkan penghasilan malah justru mendekam di balik jeruji besi.

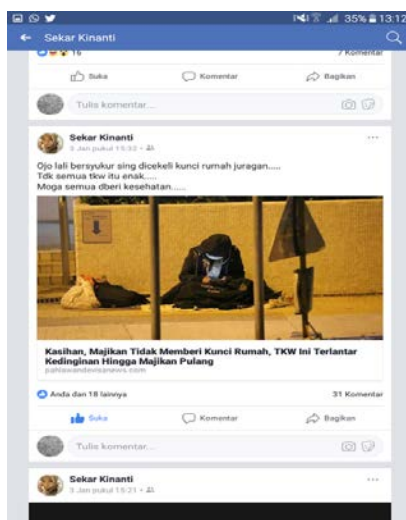
Berikut adalah postingan salah seorang TKI tentang peristiwa aborsi yang dilakukan oleh TKI di Hongkong.



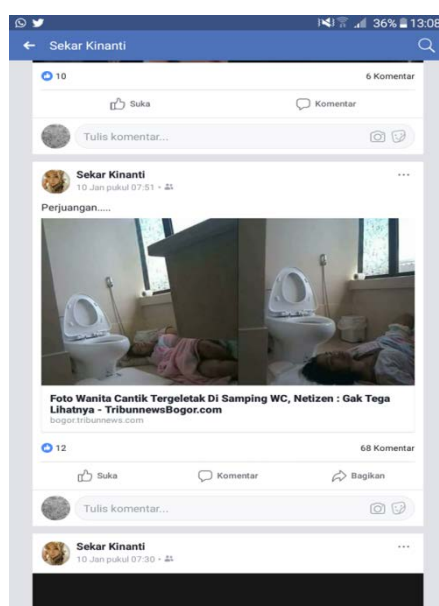
Gambar. Postingan Mengenai Pembuangan Bayi Hasil Aborsi

Selain kelucuan dan kasus kriminal yang menjerat TKI Hongkong, ada juga isu tentang hal menyedihkan yang dialami oleh TKI Hongkong. Hal ini berkaitan dengan kurang layakanya tempat tidur TKI karena tidak tersedia ruangan tempat tinggal, sehingga terpaksa harus tidur di kamar mandi. Ada juga isu tentang tidak dipercayanya TKI tinggal di rumah oleh majikan saat ditinggal pergi sehingga terpaksa harus menunggu di luar rumah meskipun sedang musim dingin.

Berikut adalah gambar yang memperlihatkan postingan TKI Hongkong mengenai isu-isu kemanusiaan yang dialami TKI di Hongkong.



Gambar. Postingan Mengenai TKI yang Tak Dapat Masuk Ke Rumah Majikan saat Musim Dingin



Gambar. Postingan Mengenai TKI yang Harus Tidur di Toilet Akibat Tidak Diberikan Kamar Tidur oleh Majikan

Isu Nasional

TKI meskipun berada jauh dari Indonesia ternyata masih tetap memiliki perhatian pada isu-isu nasional terkini. Isu-isu yang menjadi perhatian para TKI mulai dari isu politik, pemilihan kepala

daerah, toleransi, bahkan bencana alam. Mereka kemungkinan memiliki kerinduan yang cukup tinggi dengan kehidupan di Indonesia meskipun harus bekerja di negara lain.

Koneksi internet menjadikan mereka dapat melakukan akses berita-berita terkini mengenai Indonesia. Apa yang terjadi di Indonesia hanya dalam hitungan detik dapat mereka terima beritanya lewat *smart phone* yang mereka miliki. Inilah yang menjadikan mereka tidak buta dengan berita yang berkembang di Indonesia

Berikut adalah salah satu postingan yang disampaikan oleh TKI Hongkong di akun facebooknya berkaitan isu hangat yang terjadi di Indonesia.



Gambar. Foto Postingan Mengenai Isu Nasional Persidangan Salah Satu Tokoh Dunia Maya di Indonesia

Kemungkinan besar perhatian para TKI mengenai isu-isu nasional ini lebih besar saat mereka menjadi TKI. Banyak TKI yang baru memiliki pengalaman memanfaatkan media sosial justru saat berada di Hongkong sehingga pemanfaatan media sosial dalam berinteraksi dengan isu nasional menjadi lebih intensif. Begitu juga para TKI menjadi lebih peduli dengan isu nasional karena didasari oleh kerinduan pada Indonesia sehingga menjadi lebih intensif membaca maupun memperhatikan isu-isu yang berkembang di Indonesia.

Isu Hongkong

Sebagian besar TKI tidak terlalu peduli dengan isu-isu lokal Hongkong. Secara pribadi mereka tidak memiliki keterikatan baik dari sisi sosial, budaya maupun politik. Oleh karena itulah mereka jangan mengekspresikan intensitas perhatian mereka pada isu-isu di Hongkong dengan memposting di facebook mereka.

Perhatian TKI di Hongkong justru lebih banyak diarahkan pada isu cuaca dan suhu di Hongkong. Kondisi iklim yang berbeda dengan Indonesia menjadikan TKI merasa harus menyesuaikan diri dengan kondisi Hongkong. Salah satunya adalah dengan selalu memperhatikan kecenderungan cuaca di Hongkong setiap harinya.

Hongkong merupakan daerah sub tropis yang memiliki empat musim dan berbeda dengan Indonesia dengan dua musim. Saat musim dingin maka TKI akan merasa sangat kedinginan

karena hal itu jarang dialami di Indonesia. Banyak TKI yang intensif memperhatikan ramalan cuaca dan kemudian mempostingnya.

Berikut adalah postingan TKI mengenai ramalan cuaca dalam beberapa hari di Hongkong.



Gambar. Postingan TKI Hongkong Ramalan Cuaca dalam Beberapa Hari

Langkah antisipatif yang dilakukan oleh TKI di Hongkong ternyata tidak hanya dilakukan dengan melihat ramalan cuaca harian. Mereka juga peduli dengan isu kecenderungan cuaca untuk setiap bulan, apalagi di musim dingin yang dianggap lebih penting untuk diantisipasi. Oleh karena itulah mereka juga sering memperhatikan dan kemudian memposting tentang prediksi cuaca dalam beberapa bulan kedepan.

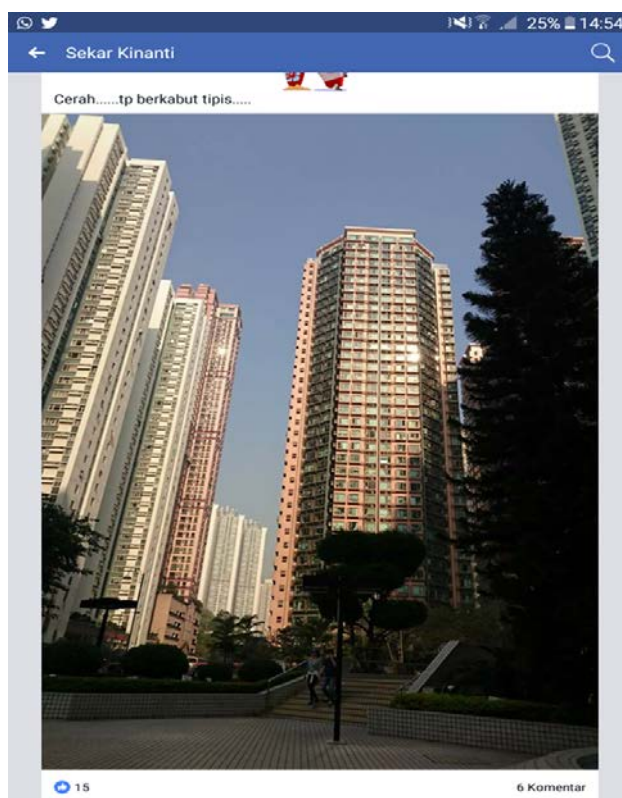
Berikut adalah postingan prakiraan cuaca dalam beberapa bulan ke depan yang diposting oleh TKI yang bekerja di Hongkong.



Gambar. Foto Postingan TKI di Hongkong berkaitan dengan Prediksi Cuaca dan Suhu Udara di Hongkong

TKI di Hongkong juga memperlihatkan rasa gembiranya saat cuaca dalam kondisi yang cerah. Seringkali saat cuaca cerah mereka mengekspresikan kegembiraan dengan memposting foto langit yang cerah. Cerahnya langit memang berkorelasi dengan suhu udara yang tidak dingin sehingga hal ini menjadikan TKI tidak kedinginan saat keluar dari rumah terutama saat liburan.

Berikut adalah gambar yang memperlihatkan foto kondisi cuaca yang cerah di Hongkong yang diposting oleh TKI Hongkong.



Gambar. Foto Langit Hongkong yang Cerah yang Diposting oleh TKI Hongkong

Peran Kindo HK dalam Penyelesaian Masalah Komunikasi Anggota

1. Media Sosialisasi dan Penyuluhan

Group facebook Kindo HK merupakan group facebook yang mewadahi para TKI di Hongkong. Group ini sebagaimana disampaikan di identitas group, juga merupakan penerbit tabloit sebagai media bagi TKI di Hongkong. Group Kindo HK pada awalnya lebih berperan sebagai media penyampai informasi dari dewan redaksi tabloit kepada seluruh TKI di Hongkong.

Perkembangan selanjutnya dari group Kindo HK adalah untuk media saling berinteraksi antar anggota group facebook. Interaksi ini akan menjadi wadah bagi sesama TKI dalam menanggapi informasi yang disampaikan oleh pengelola group. Informasi tersebut biasanya merupakan informasi yang berisi tentang isu-isu yang dianggap penting bagi seluruh TKI di Hongkong.

Informasi yang disampaikan oleh pengelola group menjadi media sosialisasi dan penyuluhan pada seluruh anggota group. Beberapa tema yang disosialisasikan dan disampaikan pada seluruh anggota mulai dari tema penyuluhan hukum, etika di media sosial dan juga potensi-potensi kejahatan yang dapat merugikan TKI. Tema-tema itu menyentuh kebutuhan dasar bagi TKI yang

mayoritas memiliki pengetahuan yang terbatas karena banyak yang berasal dari perkampungan dengan tingkat pendidikan yang rendah.

Beberapa tema untuk sosialisasi bagi TKI di Hongkong oleh pengelola group Kindo HK diantaranya adalah:

a) Sosialisasi Tentang Kejahatan Penipuan Bermotif Ekonomi

TKI seringkali dipersepsikan sebagai orang yang bekerja di luar negeri dengan penghasilan yang cukup tinggi. Persepsi inilah yang menjadikan banyak pelaku kejahatan yang tertarik untuk melakukan penipuan pada TKI yang berada di Hongkong. Penipuan biasanya dilakukan dengan modus melakukan pinjaman, tawaran investasi dan tak sedikit yang juga memanfaatkan iming-iming jalinan asmara pada TKI.

Berikut adalah salah satu postingan dari Kindo HK yang memberikan sosialisasi pada anggota group untuk tidak mudah tertipu lewat media sosial.

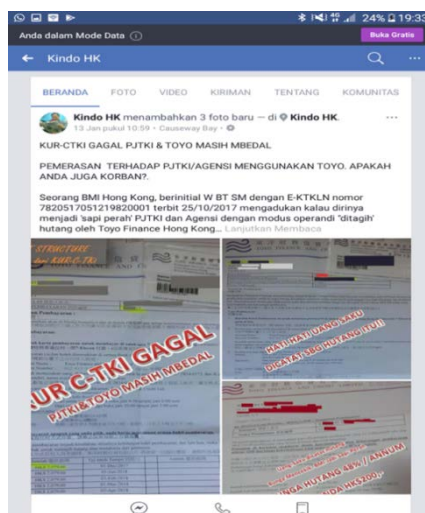


Gambar. Sosialisasi Kindo HK tentang Trik Menipu TKI

Banyak TKI yang tertipu dengan iming-iming janji orang yang mengaku sebagai anggota TNI yang akan menikahi TKI. Hal itu ternyata sudah sering terjadi, karena ada orang yang memalsukan identitas dan menggoda para TKI dengan janji manis pernikahan. Ujung dari tindakan ini adalah modus penipuan untuk mendapatkan kiriman uang dari TKI sehingga TKI di Hongkong harus terus waspada dengan pola modus seperti ini.

Penipuan bermotif ekonomi lain yang sering menimpa TKI di Hongkong adalah memanfaatkan TKI yang banyak awam dengan transaksi perbankan maupun lembaga pembiayaan. Seringkali TKI tidak mengerti saat diberi sejumlah uang saku, kemudian menandatangani dokumen pinjaman dan ternyata ini merupakan cara untuk menjerat TKI dalam perangkap hutang dan pinjaman. Mereka diharuskan untuk terus membayar pengembalian kredit dengan cicilan yang tinggi dan suku bunga yang tinggi juga. Jerat jasa pinjaman ini seringkali merupakan transaksi legal sehingga TKI akan berhadapan dengan hukum Hongkong apabila berusaha untuk mengelak atau menghindari.

Berikut adalah postingan Kindo HK yang mensosialisasikan pada anggota bahaya pinjaman dari pihak finance di Hongkong.



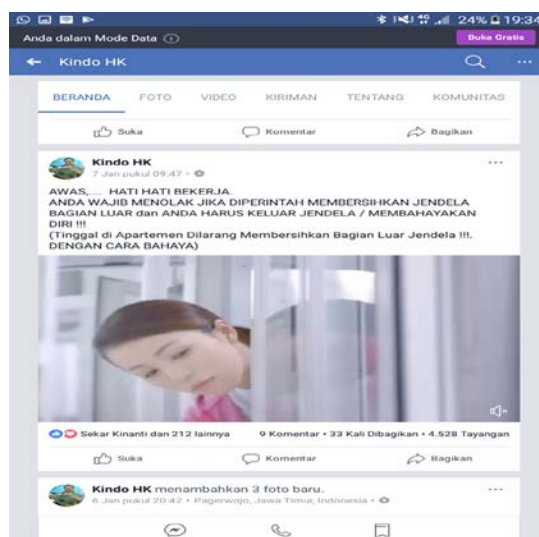
Gambar. Postingan Kindo HK Mengenai Bahaya Jerat Hutang

b) Sosialisasi Tentang Hak-hak TKI di Hongkong

Banyak TKI di Hongkong yang masih kurang mengerti hak apa saja yang dimilikinya. Kurang mengertinya hak tersebut menjadikan mereka seringkali tidak mampu untuk menolak hal-hal yang seringkali berpotensi bahaya pada dirinya. Inilah yang dirasa penting untuk disampaikan pada segenap TKI di Hongkong oleh pengelola group Kindo HK.

Salah satu hak yang masih belum banyak diketahui oleh TKI di Hongkong adalah hak untuk menolak pekerjaan berbahaya. Pekerjaan membersihkan jendela apartemen majikan yang berada di ketinggian bukan merupakan kewajiban bagi TKI. Oleh karena itulah mereka semestinya merasa berhak untuk menolak karena pekerjaan ini semestinya harus dilakukan oleh orang-orang dengan kemampuan khusus karena sangat mengancam keselamatan jiwa.

Berikut adalah postingan group Kindo HK yang mensosialisasikan hak TKI untuk menolak pekerjaan berbahaya membersihkan jendela di ketinggian.



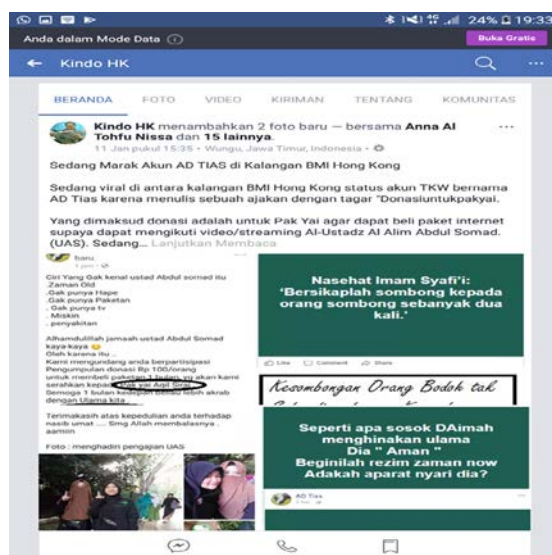
Gambar. Postingan Kindo HK untuk Sosialisasi Kebutuhan Menolak Pekerjaan Berbahaya

2. Media Pemberdayaan

Pemberdayaan adalah proses peningkatan kapasitas, dari semula seseorang berkapasitas rendah menjadi berkapasitas tinggi. Kapasitas yang rendah menjadikan seseorang tidak berdaya saat menghadapi perubahan, terutama dalam perubahan lingkungan maupun perubahan kondisi kehidupan. TKI seringkali kurang mampu meningkatkan kapasitas dirinya sehingga tak mampu menghadapi perubahan hidup dari yang semula berada di kampung asal menjadi berubah di lingkungan hidup metropolis sebagaimana di Hongkong.

Pemberdayaan yang dilakukan oleh group Kindo HK salah satunya adalah meningkatkan kapasitas TKI dalam pemanfaatan akun media sosial. Banyak TKI yang masih gagap memanfaatkan media sosial, dan seringkali berakibat pada tindakan yang merugikan dirinya sendiri atau bahkan orang lain. Mereka banyak yang belum sadar bahwa media sosial merupakan media berbasis *online* yang sangat mudah untuk diakses oleh siapapun. Postingan yang dibuat oleh seseorang di media sosial akan sangat berpotensi menyebar ke seluruh penjur dunia dan tentu saja orang lain akan berhak untuk merespon postingan tersebut.

Berikut adalah gambar yang menunjukkan postingan pemberdayaan untuk meningkatkan kapasitas pemanfaatan media sosial yang dilakukan oleh group Kindo HK pada anggotanya.

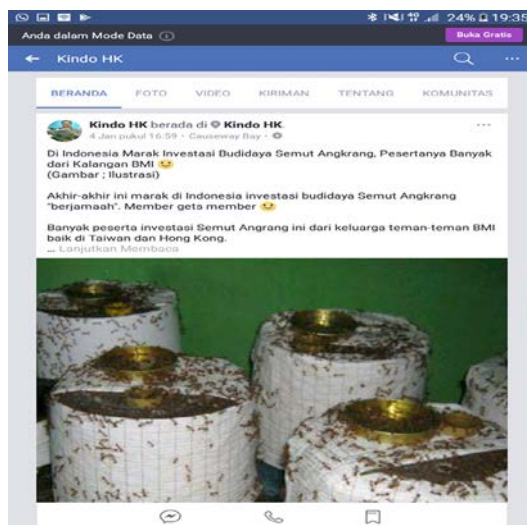


Gambar. Postingan Kindo HK tentang Pemberdayaan dalam Medsos

Postingan dari Kindo HK tersebut bertujuan untuk memberdayakan anggota group Kindo HK agar memiliki kapasitas yang cukup dalam pemanfaatan media sosial. Group Kindo HK menyadarkan pada anggota bahaya yang akan muncul apabila di media sosial melakukan ujaran kebencian dan penghinaan pada orang lain, karena akan mengundang reaksi negatif tentunya. Inilah yang harus menjadi perhatian bagi segenap anggota agar tidak mengulang perilaku yang sama agar terhindar dari masalah.

Selain pemberdayaan dalam pemanfaatan media sosial, group Kindo HK juga memberdayakan anggota dalam bidang ekonomi dan investasi. Group Kindo HK memberdayakan anggota dengan cara meningkatkan kapasitas mereka untuk mampu mempertimbangkan dengan matang-investasi yang ditawarkan pada mereka. Banyak kalangan yang memberikan iming-iming janji keuntungan yang tinggi dari investasi yang ditawarkan.

Berikut adalah gambar foto postingan group Kindo HK yang ditujukan untuk pemberdayaan anggota pada peningkatan kapasitas memilih investasi.



Gambar. Foto Postingan Kindo HK Mengenai Investasi Krangkang

Postingan tersebut merupakan salah satu bentuk pemberdayaan yang dilakukan Kindo HK tentang resiko investasi krangkang. Banyak anggota kindo HK yang sudah terlanjur melakukan investasi pada usaha pembudidayaan krangkang. Hal ini mejadikan Kindo HK merasa penting untuk meningkatkan kapasitas anggota sehingga mereka mampu melakukan analisis resiko dalam investasi krangkang.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Isu-isu yang menjadi perhatian utama dari TKI di Hongkong adalah isu yang berkaitan dengan isu pribadi, isu kehidupan TKI, isu nasional dan isu lokal Hongkong dan peran group Kindo HK dalam penyelesaian masalah TKI adalah dengan sosialisasi dan penyuluhan, serta pemberdayaan TKI melalui peningkatan kapasitas TKI di media sosial dan kapasitas analisis investasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Sibiosa Rekatama.
- BNP2TKI. 2017. *Data Penempatan dan Perlindungan TKI Periode Desember 2017*. Pusat Penelitian Pengembangan dan Informasi BNP2TKI.
- Cangara, Hafied. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kominfo. 2017. *Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. Diakses Dari: https://www.kominfo.go.id/content/detail/3415/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita_satker. Diakses pada tanggal 17 Januari 2017. 20.34 WIB.
- Lusiana, Y. 2004. *Model Integrasi Intoleransi Politik*. Tesis Fakultas Psikologi UI, tidak diterbitkan.
- Megawati dan Linda, Muthia R. 2014. *Pengaruh Iklan Online pada Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Keputusan Pembelian Online pada Masyarakat Kota Padang*. Jurnal Kajian Manajemen Bisnis. 2014. UNP. Padang.

- Muttaqin, Zainal. 2011. *Facebook Marketing dalam Komunikasi Pemasaran Modern*. Jurnal Teknologi, Vol. 1, No. 2, Juli 2011. Hal. 103-109.
- Susilo, Singgih. 2016. *Beberapa Faktor yang Menentukan TKI dalam Memilih Negara Tujuan Sebagai Tempat Bekerja, Studi di Desa Aryojeding Kabupaten Tulungagung*. Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktek dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi Tahun 21, No. 2, Juni 2016 Halaman: 38-46
- Takwin, Bagus. Mudzakkir, Amin. Salim, Hairus. Ahnaf, M Iqbal. Hamdi, A Zainul. 2016. *Studi Tentang Toleransi dan Radikalisme di Indonesia: Pembelajaran dari 4 Dearah; Tasikmalaya, Jogjakarta, Bojonegoro dan Kupang*. Infid (International NGO Forum on Indonesia Development). Indonesia.

ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA EKSPLORASI ALAM

Ridha Kurniasih Astuti
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
STKIP PGRI Pacitan
email: ridhkurnia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Dalam hal ini memberikan gambaran secara ilmiah tentang perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus pada anak usia dini khususnya di PAUD Plus Az Zalfa. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Plus Az Zalfa Pacitan. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik di PAUD Plus Az Zalfa. Penelitian ini mengambil sampel dari sejumlah populasi. Sampel diambil dengan teknik Purposive sampling. Tahap pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: perkembangan motorik halus dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 18,18 %, berkembang sesuai harapan sebesar 45,47 %, Mulai berkembang sebesar 22,72 %, belum berkembang sebesar 13,63 %. Sedangkan perkembangan motorik kasar dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 22,72 %, berkembang sesuai harapan sebesar 45,47 %, mulai berkembang sebesar 18,18 %, belum berkembang sebesar 13,63 %.

Kata Kunci: *Perkembangan Motorik, Anak Usia Dini, Pembelajaran, Eksplorasi Alam.*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab". Sehingga tertulis jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia menyebutkan pengembangan berbagai karakter sebagai tujuannya, antara lain beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang dilakukan untuk membantu anak-anak usia dini dalam mengembangkan perkembangan serta pertumbuhan yang dialami pada anak usia dini dalam rangka menyiapkan anak usia dini agar lebih siap dan trampil

serta memiliki keterampilan yang baik dalam kehidupannya mendatang. Banyak hal yang harus disiapkan seorang guru dalam membentuk perkembangan anak usia dini menuju hal lebih positif. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan yang terjadi pada lingkup anak usia dini adalah bermain sambil belajar, dengan memperhatikan hal itu maka seorang guru layak memberikan pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar anak usia dini tidak cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah. Hal itu disebabkan seperti yang kita tahu bahwa anak-anak hanya akan bertahan untuk konsentrasi penuh dalam hitungan menit, sehingga untuk mengantisipasi hal itu guru harus mengemas suasana belajar dengan lebih menarik dengan memadukan pembelajaran dan bermain. Sebelum menuju pembelajaran anak usia dini maka perlu ditekankan bahwa pengertian anak usia dini menurut (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini sering disebut dengan masa keemasan dimana anak pada usia tersebut akan mengalami perkembangan yang cepat serta hebat sehingga akan mengalami proses yang cepat dalam mencerna suatu hal yang merangsang perkembangannya. Anak usia dini akan mudah meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa, sehingga sebagai orang dewasa kita harus hati-hati dalam bersikap ketika berdekatan dengan anak-anak usia dini. Namun dalam proses perkembangannya anak satu dengan anak yang lain tidak selalu memiliki kesamaan. Perkembangan anak tidak selalu sejalan dengan pertumbuhannya, hal itu tergantung bagaimana pembiasaan dalam kehidupan sehari-harinya, Faktor makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik dan sesuai yang seharusnya. Pemahaman serta pengertian yang kita berikan pada anak-anak bisa membekalinya untuk dapat memilih dan memilih apa-apa saja yang tergolong baik dan apa-apa saja yang tergolong buruk. Kedekatan kita terhadap anak-anak usia dini harus terjalin secara alami sehingga mereka menganggap kita sebagai seseorang yang memberikan rasa aman, nyaman dan mereka tidak merasa terancam. Dengan demikian kita akan lebih mudah untuk memberikan stimulus atau pengaruh terhadap mereka. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut. Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini (Hibama S Rahman, 2002: 43-44) adalah sebagai berikut. a. Usia 0–1 tahun Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: 1) keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan

setiap benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi. b. Anak Usia 2–3 tahun Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif, 2) anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, 3) anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan. c. Anak usia 4–6 tahun Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama. d. Anak usia 7–8 tahun Karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah: 1) dalam perkembangan kognitif, anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian), 2) perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orangtuanya. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya, 3) anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan salingberinteraksi, 4) perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki curiosity yang tinggi, c) makhluk sosial, d) the unique person, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial. Egosentris adalah salah satu sifat seorang anak dalam melihat dan memahami sesuatu cenderung dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Anak mengira bahwa semuanya penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Melalui interaksi dengan orang lain anak membangun konsep diri sehingga anak dikatakan sebagai makhluk sosial. Anak memiliki daya imajinasi yang berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Anak juga memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang bersifat menyenangkan bagi anak. Berbagai perbedaan yang dimiliki anak penanganan yang berbeda mendorong pada setiap anak. Pada masa belajar yang potensial ini, anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat. Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2003: 56-72), anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Dalam tahap sensori motorik (0-2 tahun), anak mengembangkan kemampuannya untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan dengan gerakan dan tindakan fisik. Hildebrand (dalam Kamtini, 2005:124) mengemukakan ada dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan koordinasi otot kasar dan keterampilan

otot halus. Menurut Hurlock (2002:151) berdasarkan berbagai pandangan para ahli tentang hakikat dan prinsip perkembangan motorik menyatakan bahwa prinsip perkembangan motorik sebagai berikut: a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf perkembangan. Bentuk kegiatan motorik yang berbeda sejalan dengan perkembangan daerah (area) sistem syaraf yang berbeda. Karena perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah, yang bertempat dalam urat syaraf tulang belakang, pada waktu lahir berkembangnya lebih baik ketimbang pusat syaraf yang lebih tinggi yang berada dalam otak. Keterampilan motorik halus yang menggunakan jari jemari, tangan dan pergelangan yang tepat, penguasaan motorik halus anak sama pentingnya dengan motorik kasar. Dari penjelasan di atas, setiap anak memiliki keterampilan yang berbeda, anak akan mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal hendaknya mendapatkan stimulasi tepat, di setiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Semakin banyak stimulus atau kegiatan yang diberikan semakin banyak pula anak akan mengeksplor perkembangannya. Menurut Magil (dalam Sumantri, 2005:143) yang menyatakan bahwa keterampilan ini melibatkan koordinasi (syaraf otak) yang memerlukan ketepatan untuk berhasilnya keterampilan ini. Motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Melalui gerakan motorik halus yang dapat dilakukan sendiri dengan berbagai kegiatan seperti menggambar, menggunting, mengayam, meronce dan menggunting. Motorik halus anak akan berkembang dengan baik, sangat berpengaruh pada stimulus yang diberikan, seperti yang kita ketahui motorik halus ini untuk mempersiapkan anak untuk menulis dengan tepat dan benar. Karakteristik perkembangan motorik halus anak dapat dijelaskan dalam Sumantri (2005:149) sebagai berikut: a. Pada saat anak berusia tiga tahun Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada saat ini sudah mampu menjumput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk. b. Pada usia empat tahun Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna. c. Pada usia lima tahun Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek. d. Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya. Tujuan motorik halus di usia 4-5 tahun adalah: a) Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. b) Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. c) Anak mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan. d) Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Secara khusus tujuan mengembangkan motorik halus untuk anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis. Sumantri (2005) Sedangkan fungsi mengembangkan ketrampilan motorik halus adalah untuk mendukung aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, sosial karena pada hakikatnya setiap tahap perkembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini adalah mengamati, mencermati dan menganalisis bagaimana perkembangan motorik pada anak usia dini berlangsung. Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di PAUD Plus Az Zalfa Pacitan. Adapun Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik di PAUD Plus Az Zalfa. Pemilihan subyek dengan teknik *Purposive sampling*. Tahap pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (2009:20) yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia selalu berproses baik pertumbuhan maupun perkembangannya, terutama pada anak usia dini. Kegiatan belajar sambil bermain di sekolah membantu dan menunjang perkembangan anak usia dini dari beberapa aspek, diantaranya kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan-kegiatan yang melatih otot-ototnya dapat menunjang perkembangan motoriknya secara optimal. Pada anak usia dini perlu perhatian khusus dari segi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perlu kita ketahui bahwa perkembangan motorik kasar dan motorik halus sangat berpengaruh terhadap perkembangan-perkembangan dari aspek-aspek lainnya yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Hildebrand (dalam Kamtini, 2005:124) mengemukakan ada dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan koordinasi otot kasar dan keterampilan otot halus. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa peserta didik yang mampu melakukan beberapa jenis aktifitas yang menjadi indikator kemampuan motorik kasar sebanyak 22,72% yang mampu melakukan dengan sangat baik dan masuk dalam kelompok berkembang sangat baik, sebanyak 45,47% melakukan sesuai harapan dan masuk dalam kelompok berkembang sesuai harapan, sebanyak 18,18% masuk dalam kelompok mulai berkembang, yang memiliki arti bahwa peserta didik tersebut telah memperlihatkan kemajuan dalam kemampuan motoriknya dan dapat diidentifikasi kemampuannya menuju ke arah yang lebih baik, sedangkan sebanyak 13,63% masuk dalam kelompok belum berkembang, yang memiliki arti bahwa kelompok peserta didik ini masih perlu rangsangan dari lingkungan dan orang-orang disekitarnya untuk berproses dalam meningkatkan kemampuan motoriknya. Pada hakikatnya belajar gerak harus secara terus menerus dan berkesinambungan. Motorik halus menurut Arthur S. Rober (dalam Dewi Rosmala, 2005) diartikan sebagai gerakan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus seperti menggambar, menggunting, dan membentuk. Keterampilan motorik halus yang menggunakan jari jemari, tangan dan pergelangan yang tepat, penguasaan motorik halus anak sama pentingnya dengan motorik kasar. Melihat teori diatas menggiring kita untuk mengkaji perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Hasil penelitian memperlihatkan pengelompokan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan motorik halus. Berikut ini adalah pengelompokan kemampuan motorik halus pada subyek yang telah diteliti. Sebanyak 18,18% subyek masuk dalam kelompok berkembang sangat baik, sebanyak 45,47% subyek masuk dalam kelompok berkembang sesuai harapan, sebanyak 22,72% masuk dalam kelompok mulai berkembang, dan sebanyak 13,63% masuk dalam kelompok belum berkembang. Anak yang kemampuan

motoriknya belum berkembang perlu rangsangan dan latihan yang lebih dibandingkan anak yang sudah berkembang. Mencermati hasil penelitian tersebut maka kita perlu memperhatikan pola rangsangan dan pola latihan yang dilakukan anak dan orang-orang yang ada disekitarnya serta lingkungan yang menunjang anak dalam perkembangannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua macam, yaitu motorik kasar dan motorik halus. dalam prosesnya seseorang akan mengalami perkembangan sesuai dengan tahapan usianya. Normalnya seseorang akan mengalami perkembangan, pertumbuhan, kematangan dan penuaan pada masanya. Sehingga jika ada hal-hal yang tidak sesuai dengan fasenya maka dapat disimpulkan adanya faktor-faktor yang menghambat prosesnya. Penelitian ini menganalisis kelompok-kelompok kemampuan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus yang dalam hal ini difokuskan pada anak usia dini. Pada dasarnya perkembangan motorik pada anak usia dini akan lebih berkembang optimal jika mendapatkan rangsangan dan latihan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Augusta. (2012). "Pengertian Anak Usia Dini". Diakses pada 15 Maret 2017 diakses dari <http://infoini.com/PengertianAnakUsiaDini>.
- Dewi Rusmala. (2005). *Berbagai Masalah Anak-Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Surabaya : Erlangga.
- Kamtini, dan Tanjung, Husni Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kuntjojo. (2010). *Karakteristik anak usia dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- MS Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Rahman, Hibana S. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Suryanto, Slamet (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

ASPEK SOSIAL DALAM ANTOLOGI CERITA RAKYAT BANGKA *SEROJA EMAS: PERSPEKTIF SOSIOLOGI SASTRA*

Bakti Sutopo¹

¹⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Email: bakti080980@yahoo.co.id

Abstrak

Cerita rakyat tidak dapat dipisahkan dengan keberadaan masyarakat di Nusantara pada masa lampau. Masyarakat yang pada waktu masih dominan tradisi lisan. Oleh karena itu, cerita rakyat masih hidup secara lisan. Pada perkembangan ini cerita rakyat tersebut sudah didokumentasikan dalam bentuk tulis. Namun, cerita rakyat tersebut hanya sebatas berbeda pada mediumnya. Karakter kelisanannya tetap dominan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk dan aspek sosial cerita rakyat yang ada dalam Antologi Cerita Rakyat Bangka: *Seroja Emas*. Untuk menjawab masalah tersebut digunakan teori sosiologi sastra. Sosiologi sastra memandang karya sastra tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat tempat karya sastra itu berada. Adapun jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan teknik pustaka. Analisis menggunakan teknik analisis isi. Berdasar pada penelitian yang dilakukan terungkap bahwa dalam Antologi Cerita Rakyat Bangka: *Seroja Emas* terdapat beberapa bentuk cerita rakyat, yaitu legenda dan dongeng. Selain itu, aspek sosial juga terdapat di antologi tersebut di antaranya aspek interaksi sosial, ekonomi, pendidikan, serta norma-norma terkait kehidupan masyarakat Melayu di antaranya norma kesopanan, kesusilaan, dan hukum.

Kata kunci: *cerita rakyat, aspek sosial, masyarakat, orality*

PENDAHULUAN

Berbagai bentuk karya sastra dapat dijumpai di berbagai kalangan masyarakat di Nusantara. Tradisi bersastra telah menjadi ciri khas berbagai lapisan masyarakat sejak masyarakat Nusantara masih dalam tahap masyarakat yang dominan lisan/*orality*. Oleh karena itu masyarakat Nusantara senantiasa mempunyai cerita yang khas sesuai daerah serta norma yang dianut oleh masyarakat tersebut. Pada dasarnya berbagai bentuk sastra yang ada di masyarakat tidak hanya sebatas sebagai karya sastra secara tekstual. Akan tetapi ia mempunyai dimensi yang lebih luas terkait dengan hal di luar karya sastra/kontekstual. Dengan kata lain, karya sastra sebagai representasi atau kehadiran kembali kehidupan masyarakat.

Salah satu bentuk karya sastra yang ada di tengah masyarakat nusantara adalah cerita rakyat. Cerita rakyat/*folktale* merupakan jenis prosa rakyat. Cerita rakyat juga dapat diartikan sebagai karya sastra yang dimiliki oleh masyarakat yang hidup secara komunal sehingga cerita rakyat tak bersifat individual. Cerita rakyat dapat dimaknai sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang dihubungkan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan, dan susunan nilai

sosial masyarakat mempunyai cerita. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4). Cerita rakyat juga dapat dikatakan sebagai folklor, yang dimaksud adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan kebudayaan yang membedakannya dari kelompok lain, yang berbentuk warisan turun-temurun yang berbentuk tutur kata, melalui contoh yang disertai dengan perbuatan.

Keberadaan cerita rakyat pada era kini masih dipandang perlu oleh berbagai kalangan untuk tetap dijaga. Hal itu dibuktikan dengan adanya upaya pendokumentasian dalam berbagai bentuk utamanya sebagai dalam bentuk pustaka/buku. Upaya tersebut sebagai tindakan yang baik karena pada umumnya cerita rakyat bersifat lisan yang sifat tersebut tidak lagi relevan dengan karakter masyarakat kini. Masyarakat sekarang sudah berubah menjadi masyarakat tulis bahkan sudah cenderung masyarakat digital serta virtual. Oleh karena itu seringkali media penyebaran cerita rakyat sudah dijumpai dalam bentuk tertulis dan bukan lagi dalam bentuk lisan sehingga jangkauan cerita rakyat tersebut luas. Bahkan dapat diakses oleh masyarakat di luar masyarakat yang mempunyai cerita tersebut. Selain pendokumentasian, cara mengekalkan keberadaan cerita rakyat Nusantara adalah dengan cara menjadikannya sebagai objek penelitian yang luaran penelitian tersebut dipublikasikan dengan berbagai media.

Salah satu cerita rakyat Nusantara dapat dicermati melalui **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"**. Antologi ini diterbitkan oleh Kantor Balai Bahasa Bangka Belitung. Antologi tersebut terdiri atas dua puluh tiga cerita rakyat. Tentu cerita-cerita yang ada di dalamnya merupakan cerita yang pada mulanya tersebar secara lisan dan oleh beberapa penulis didokumentasikan dalam bentuk tulis sehingga terkumpul dalam sebuah bentuk antologi/kumpulan cerita.

Apabila dipahami secara mendalam, cerita rakyat dalam antologi *Seroja Emas* memuat berbagai perikehidupan masyarakat Bangka yang khas. Cerita tersebut juga bentuk aktualisasi berbagai nilai kehidupan masyarakat Bangka. Misal pada salah satu cerita rakyat yang berjudul *Seroja Emas* yang sekaligus judul cerita tersebut sebagai judul antologi. Dalam cerita tersebut berisi tentang salah satu aspek kehidupan masyarakat Bangka terkait dengan pandangan masyarakat Bangka dalam berelasi interpersonal serta penyikapan kondisi kehidupan yang kadang sangat berat. Hal itu juga ditemukan dalam cerita yang lain di antologi ini.

Berbagai uraian pada paragraf di atas sebagai alasan utama untuk membahas secara mendalam aspek kehidupan masyarakat Bangka dalam **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"** sehingga penelitian ini berjudul Aspek Sosial dalam Antologi Cerita Rakyat Bangka *Seroja Emas*: Perspektif Sosiologi Sastra. Berdasar pada latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan antara lain bentuk cerita rakyat yang ada di dalam **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"** dan berbagai aspek sosial yang ada di dalam **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"**.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aspek sosial yang ada di dalam **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"**. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan menjelaskan bentuk cerita yang ada di dalam **Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"** serta aspek sosial yang ada di dalamnya. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Adapun dari segi tempat, penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan karena penelitian yang dilakukan berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan. Pengumpulan data penelitian dengan menggunakan teknik penelitian pustaka serta melakukan pembacaan dan pencatatan (batat). Data-data yang terkumpul dikategorisasi/ diseleksi berdasar pada permasalahan penelitian. pembahasan dan analisisnya mengutamakan penafsiran-penafsiran objektif, yaitu berupa telaah mendalam atas suatu masalah. Data penelitian diuraikan dengan analisis isi (*content analysis*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam sastra Indonesia, cerita rakyat adalah salah satu bentuk folklor lisan. Kata folklor sendiri merupakan serapan dari kata bahasa Inggris *folklore*. Kata folklor ini adalah kata majemuk yang berasal dari dua kata dasar folk yang artinya kolektif, yaitu sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, budaya sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya dan lore yang artinya tradisi. Cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa dalam cerita itu dianggap pernah terjadi pada masa yang lampau atau merupakan hasil rekaan semata-mata karena terdorong ingin menyampaikan pesan atau amanat melalui cerita tersebut (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1991: 221). Sejalan dengan itu, Liaw Yock Fang (1982: 1) mengemukakan bahwa kesusasteraan rakyat adalah sastra yang hidup di tengah-tengah rakyat. Sastra rakyat dituturkan oleh ibu kepada anaknya dalam buaian, atau tukang cerita kepada penduduk kampung yang tidak tahu membaca dan menulis. Menurut Danadjaya (1998:2) cerita-cerita ungkapan, peribahasa nyayian, tarian, adat resmi, undang-undang, teka-teki permainan (games), kepercayaan dan perayaan (beliefs and festival) semuanya termasuk dalam sastra rakyat. Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan cerita rakyat merupakan karya sastra berbentuk lisan, yang merupakan hasil tuturan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan merupakan warisan kebudayaan yang hidup ditengah-tengah masyarakat serta bagian dari folklor.

Cerita rakyat merupakan bentuk kesusteraan yang termasuk ke dalam sastra lisan. Sedangkan sastra lisan merupakan bagian dari folklor. Danandjaya, 1982: 3-4) mengungkapkan ciri-ciri cerita rakyat yang merupakan bagian dari folklor yaitu sebagai berikut. 1) Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, 2) Bersifat tradisional, 3) Ada (exist) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda karena cara menyebarkannya dari mulut ke mulut (lisan) 4) Bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi. 5) Biasanya mempunyai bentuk berumus dan berpola. 6) Mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif. 7) Bersifat prologis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Ciri mengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan. 8) Menjadi milik lisan bersama (collective)

dari kolektif tertentu. 9) Pada umumnya bersifat polos dan lugu sehingga sering kali kelihatannya kasar terlalu spontan.

Cerita prosa rakyat dapat dibagi ke dalam tiga bentuk atau genre, yakni 1) mite (myte), 2) Legenda (legend), dan 3) dongeng (folklore) (Danandjaya, 1982:50). 1) Mite (Myth) Mith (mitos) atau mite berasal dari bahasa Yunani yang berarti cerita tentang dewa-dewa dan pahlawan yang dipuja. Mitos adalah cerita suci yang mengandung sistem kepercayaan atau religi. Mite isinya merupakan penjelasan suci atau sakral. Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar terjadi dan dianggap suci oleh yang mempunyai cerita. Mite ditokohi para dewa seperti kita kenal sekarang ini dan terjadi pada masa lampau. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta pada masa lampau. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, bentuk fotografi, gejala alam, bentuk khas binatang, terjadinya maut, dan sebagainya.

Mite mengisahkan pertualangan percintaan, hubungan kekerabatan, dan kisah perang para dewa. Dongeng mite adalah cerita tradisional yang pelakunya makhluk supranatural dengan latar suci dan waktu masa purba. Mitos merupakan salah satu genre cerita rakyat yang dianggap suci dan di yakini betul-betul terjadi oleh masyarakat penduduknya, bersifat religius karena memberi rasio pada kepercayaan. Selain itu, mitos berfungsi untuk menyatakan, memperteguh kepercayaan, melindungi, melaksanakan moralitas. Mite menceritakan tentang cerita-cerita yang berbau supranatural dan ditokohi oleh makhluk-makhluk dunia lain.

Legenda Seperti halnya mite, legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Namun, legenda berlainan dengan mite. Legenda ditokohkan manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk-makhluk gaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal ini karena terjadinya belum terlalu lampau. Legenda dianggap oleh yang punya sebagai suatu kejadian yang sungguh terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler dan keduniawian. Danandjaya (1982:50) menyatakan, "Legenda bersifat migratoris sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda". Legenda berfungsi mendidik dan membekali manusia agar terhindar dari ancaman marabahaya. Legenda biasanya ditokohi oleh manusia walaupun kadang kala muncul tokoh-tokoh makhluk gaib. 3) Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan tidak terkait oleh waktu maupun tempat. Bila legenda dianggap sebagai sejarah kolektif (folk history), dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan serta cerita prosa yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng di ceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan moral, dan sindiran (Danandjaya, 1982: 50-86). Bagi orang awam, dongeng sering kali dianggap meliputi seluruh cerita rakyat yang disebutkan di atas (legenda dan mitos). Akan tetapi menurut beberapa ahli dongeng adalah cerita yang khusus yaitu mengenai manusia atau binatang ceritanya tidak dianggap benar-benar terjadi walaupun ada banyak yang melukiskan kebenaran atau berisikan moral.

Penelitian ini juga menggunakan teori sosiologi sastra. Teori tersebut berpandangan bahwa karya sastra sebagai refleksi masyarakat sekaligus menghadirkan (*represent*) kehidupan sosial ke dalam karya sastra. Kesusastraan mencerminkan sistem sosial yang ada dalam masyarakat, sistem kekerabatan, sistem ekonomi, sistem pendidikan, sistem kepercayaan yang terdapat dalam masyarakat yang bersangkutan (Semi, 1984: 55). Oleh karena itu, ketika membahas karya sastra dengan paradigma sosiologi sastra dapat difokuskan pada aspek sosiologis yang meliputi

sistem sosial, sistem kekerabatan, sistem ekonomi, sistem pendidikan, serta aspek-aspek lain yang dapat dikategorikan dalam ranah sosiologis. Hal itu juga diperkuat oleh Swingewood (1972) menguraikan bahwa sosiologi merupakan studi yang ilmiah dan objektif mengenai manusia dalam masyarakat, studi mengenai lembaga-lembaga dan proses sosial. Sosiologi berusaha menjawab pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa masyarakat itu bertahan hidup.

Hubungan antara pengarang, karya sastra, dan masyarakat juga tak lepas dari perhatian sosiologi sastra. Dalam konteks tersebut, sosiologi sastra menjelaskan tiga aspek penting memahami karya sastra. Pertama, konteks sosial pengarang yaitu menyangkut posisi sosial yang mempengaruhi pengarang sebagai perseorangan di samping mempengaruhi isi karya sastranya. Kedua, Sastra sebagai cermin masyarakat yaitu sampai sejauh mana sastra dianggap sebagai pencerminan keadaan masyarakat. Ketiga, fungsi sosial sastra yaitu sampai seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial, dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan bagi masyarakat pembaca (Ian Watt dalam Damono, 1996: 3-4). Pemahaman terhadap karya sastra pun harus selalu menempatkannya dalam bingkai yang tak terpisahkan dengan berbagai variabel tersebut: pengarang sebagai anggota masyarakat, kondisi sosial budaya, politik, ekonomi yang ikut berperan dalam melahirkan karya sastra, serta pembaca yang akan membaca, menikmati, serta memanfaatkan karya sastra tersebut.

Pada *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"* terdapat dua puluh tiga cerita rakyat. Tampaknya cerita *Seroja Emas* menjadi salah satu cerita utama sehingga dijadikan judul antologi. Cerita tersebut juga dianggap representasi dua puluh tiga cerita yang dimuat dalam antologi tersebut. Cerita lain yang terdapat pada antologi tersebut antara lain *Radindo Aso dan Bagindo Aso, Panglima Angin, Pemancing Miskin dan Putri Cina, Dang Pintau dan Putri Ikan, Tanjung Ular, Asal Mula Terjadinya Gunung Manumbing, Paga, Batu Balai, Terjadinya Sungai Kepoh, Terjadinya Gunung Kelabat, Anak Pak Udak Ditipu Anak Lanun, Pantai Pasir Kuning, Batu Karang Seribu, Putri Bunian Gunung Manumbing, Batu Bedegum, Kembang Jambu, Batu Manik, Batu Akek Nder, Bujang Katak, Ikan Kiteng-Kiteng, Si Penyumpit*.

Sebagai konsep dalam sosiologi sastra, cerita selalu mencerminkan kehidupan masyarakatnya baik masyarakat yang terdapat di dalam karya sastra maupun masyarakat tempat karya sastra tersebut dilahirkan. Ketika ditelaah cerita yang ada pada *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"* juga mencerminkan berbagai aspek kehidupan sosial masyarakat Bangka sebagai masyarakat yang mempunyai cerita-cerita tersebut.

Pembahasan

↳ Bentuk Cerita dalam Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"

Dari segi bentuk cerita, *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"* terdiri atas berbagai bentuk cerita. Bentuk-bentuk itu antara lain legenda, dongeng, dan asal usul. Cerita yang termasuk kategori sebagai legenda pada *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"* antara lain *Radindo Aso dan Bagindo Aso, Tanjung Ular, Batu Balai, Pantai Pasir Kuning, Batu Karang Seribu*, dan lain-lain (termasuk cerita yang berisi asal-usul).

Cerita *Radindo Aso dan Bagindo Aso* termasuk legenda karena cerita tersebut berisi unsur cerita yang diyakini ada oleh masyarakat pendukung cerita tersebut. Unsur tersebut antara lain

terdapat tempat sebagai peninggalan dan tempat tersebut dikenal oleh masyarakat secara luas. Hal itu tampak pada kutipan *Pemuda sinting itu pun sembuh. Sampai sekarang bukit tempat diasingkannya pemuda itu disebut Bukit Penaber (Penawar)*. Selain itu, hubungan antarunsur legenda bersifat logis sehingga seakan-akan semua peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Legenda juga ditunjukkan oleh cerita yang berjudul *Tanjung Ular*. Cerita tersebut mengisahkan dikenalnya suatu tempat dengan nama *Tanjung Ular*. Tempat tersebut bermula pada seorang putri yang bernama Unggul Mayang Sari yang diasingkan oleh keluarganya bertujuan untuk menghindari kekerasan dari kerajaan Harimau Garang. Akan tetapi dipengasingan tersebut sang putri hilang secara ajaib dan para pengikutnya berubah menjadi ular sehingga tempat tersebut dihuni banyak ular dan berikutnya oleh masyarakat dikenal sebagai Tanjung Ular. Terlepas dari itu, cerita tersebut dimasukan ke dalam legenda karena di dalamnya juga terdapat peninggalan-peninggalan.

Berikutnya cerita *Batu Balai*. Cerita termasuk legenda. Cerita ini berkisah tentang kehidupan anak laki-laki bernama Gempa Awang dengan ibunya yang miskin. Akibat kehidupannya yang berat tersebut sang anak memutuskan untuk merantau. Ibunya pun tak kuasa menolak keinginan Gempa Awang dan doa senantiasa dipanjatkan agar anaknya tersebut menjadi sukses. Seiring berjalannya waktu, Gempa Awang berhasil dan menjadi orang yang kaya raya. Pada suatu ketika kapal layarnya hendak singgah di kampungnya. Mendengar hal itu, ibu Gempa Awang gembira karena segera bertemu dengan anaknya. Akan tetapi setelah keduanya bertemu Gempa Awang tidak mengakui wanita tua tersebut sebagai ibunya. Karena nenek tua tersebut mengetahui yang ia temui itu benar-benar anaknya, perempuan tua tersebut berdoa dan seketika itu kapal Gempu Awang berubah menjadi batu yang disebut Batu Balai dan isterinya menjadi kera putih. Sekilas legenda tersebut mirip dengan legenda "Malin Kundang" dari Sumatera Barat. Kemiripan legenda antara satu wilayah dengan wilayah yang lain memungkinkan karena legenda mempunyai sifat penyebaran yang luas atau jumlah tipe dasar yang tidak terbatas, terutama legenda setempat, yang jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan legenda yang dapat mengembara dari satu daerah ke daerah lain (*migratory legends*).

Legenda juga tampak pada *Pantai Pasir Kuning*. Cerita tersebut berkisah tentang pertempuran antara Raden Wijaya dengan seorang panglima armada kerajaan bergelar Si Pahit Lidah. Mereka merebutkan seorang putri dari Kerajaan Kota Kapur. Keduanya sama-sama sakti dan pertempuran pun berakhir dalam waktu yang lama dengan kemenangan di tangan Raden Wijaya. Selanjutnya Raden Wijaya menyelamatkan Putri Ning Kumala Sari yang diculik oleh seseorang hingga ke Kerajaan Sriwijaya. Raden Wijaya diangkat sebagai prajurit di Kerajaan Sriwijaya. Akhirnya Raden Wijaya menikah dengan Pitri Ning Kumala Sari dan menetap di pesisir tersebut dan hidup bahagia selamanya. Pada suatu hari datanglah nelayan ingin melaut. Mereka terkejut ada cahaya kuning dari atas bukit dan ternyata setelah sampai pada pantai bukan cahaya melainkan mereka menemui pasir yang berwarna kuning sehingga pantai tersebut dinamai Pantai Pasir Kuning.

Seperti halnya *Pantai Pasir Kuning*, cerita *Batu Karang Seribu* juga dapat dikategorikan sebagai legenda. Cerita *Batu Karang Seribu* berisi tentang kehidupan masyarakat Kundi yang berprofesi sebagai nelayan. Kundi sebagai tempat persinggahan berbagai kapal dari negeri seberang. Kundi diperintah oleh seorang raja bernama Raja Girang dan berputra tampan bernama Bujang Semayong. Semua gadis mengimpikan menjadi kekasih Bujang Semayong. Pada masa itu ada seorang saudagar kaya yang mempunyai tujuh oreng putri. Mereka bermaksud berlomba menjadi

permaisuri Bujang Semayong. Dari ketujuh bersaudara, Bujang Semayong jatuh cinta terhadap Dewi Urai Emas dan mengirim utusan untuk meminangnya. Mereka berdua menikah. Pada suatu ketika Bujang Semayong pulang dari berlayar dan pada saat isteri serta anaknya mau menyambut kedatangannya mereka berdua tertimpa batu yang dipasang oleh saudaranya yang iri sehingga meninggal. Sepeninggal istri dan anaknya, Bujang Semayong sedih dan tak menghiraukan hal di sekelilingnya sampai membuat saudagar mengutuknya menjadi batu. Bujang Semayong membatu. Demikian juga barang-barang dan kapalnya. Tempat tersebut dikenal sebagai Batu Karang Seribu. Pada setiap tahun di tempat tersebut digelar ritual sebagai penghormatan dan melestarikan alam.

Berikutnya bentuk cerita rakyat yang berupa dongeng. Dongeng dapat dipahami sebagai cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Pada *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"* ada beberapa cerita yang dapat dimasukkan sebagai dongeng. Cerita itu di antaranya *Seroja Emas*, *Panglima Angin*, dan *Anak Pak Udak Ditipu Anak Lanun*.

Cerita *Seroja Emas* dikategorikan dongeng karena cerita tersebut didominasi unsur khayal. Salah satu ciri bahwa itu khayal semata, pada awal cerita tertera sebaris kalimat *Alkisah pada zaman dahulu kala hiduplah sepasang suami isteri yang sangat miskin...* pembuka cerita *alkisah, pada zaman dahulu* menunjukkan cerita tersebut bersifat khayalan. Demikian juga isi cerita *Seroja Emas*. Cerita tersebut mengisahkan sepasang suami isteri yang miskin dan hendak mencari pekerjaan. Mereka menjumpai beberapa orang untuk meminta pekerjaan dan hampir semuanya menolak. Akhirnya keduanya bertemu dengan sepasang suami isteri yang tani dan mereka menerima keduanya dengan baik. Saat keduanya minta beras untuk bekal perjalanannya, sepasang petani itu juga memberikannya dengan senang hati. Mereka juga menjamu tamunya tersebut dengan baik. Karena perlakuannya yang baik pada kedua tamunya tersebut, sepasang petani mendapatkan berkah berupa seroja yang ada di pekarangannya berbunga emas. Hal itu juga dapat dilihat pada cerita *Panglima Angin*, dan *Anak Pak Udak Ditipu Anak Lanun*. Cerita tersebut lebih dominan unsur khayalnya.

📌 **Aspek Sosial dalam *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"***

📌 Sistem Interaksi sosial

Sistem interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarorang perorang, orang dengan kelompok, dan sebagainya. Dalam perspektif sosiologi sastra, karya sastra memungkinkan memuat relasi antarmanusia dan berbagai hal terkait manusia dan sosial yang ada di dalam karya sastra dapat dikaji oleh sosiologi sastra. Sistem interaksi sosial tampak pada beberapa cerita yang ada di dalam *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS"*. Beragam bentuk interaksi sosial dalam antologi tersebut yang meliputi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi.

Pada konteks kerja sama, dapat dilihat pada cerita yang berjudul *Pemancing Ikan dan Putri Cina*. Sistem kerja sama tampak pada interaksi antara Bujang Harek dengan pembeli hasil pancingannya. Meskipun hasil Bujang Harek tidak seberapa, dengan adanya pembeli hasil jerih payahnya tersebut berdampak Bujang Harek tetap dapat memenuhi keperluan hidupnya sehari-hari.

Di samping itu, Bujang Harek juga mampu berelasi secara baik dengan “pengepul” mata ikan di pelabuhan yang mampu mengirim barang tersebut ke Cina. Kerja sama yang baik tersebut mampu membuat Bujang Harek sebagai orang yang beruntung dan berhasil menikah dengan putri saudagar dari Cina. Kerja sama yang dijalin para komponen sosial dalam cerita *Pemancing Ikan dan Putri Cina* dibangun atas saling percaya.

Berikutnya interaksi sosial dalam bentuk akomodasi. Akomodasi dapat diartikan sebagai menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang-orang atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Terkait hal itu dapat dicontohkan yang tampak pada cerita berjudul *Paga*. Cerita ini mengisahkan pemuda yang bernama Paga yang pemberani dan mampu menjinakan sekawanan perampok. dalam konteks itu, Paga sebagai pemegang norma yang berlaku pada masyarakat. Pada saat Paga mampu menaklukkan si Biru dan kawanannya, Paga tidak membunuhnya tetapi menunggu pengakuan salah dari kawanan perampok tersebut. Para kawanan perampok mengakui kesalahan dan tak akan melakukan perbuatannya bahkan Si Biru dan kawan-kawan membantu Paga membuka hutan untuk lahan pertanian warga. Hal itu juga dapat dikategorikan sebagai titik keseimbangan adanya sikap akomodatif.

Adapun bentuk interaksi sosial berupa asimilasi dapat ditemukan di beberapa cerita. Asimilasi ditandai dengan pengembangan sikap-sikap yang sama, walau kadangkala bersifat emosional, dengan tujuan untuk mencapai kesatuan, atau paling sedikit mencapai integrasi dalam organisasi, pikiran, dan tindakan. Dari *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”* bentuk asimilasi dapat diambil contoh dari cerita yang berjudul *Pemancing Ikan dan Putri Cina*. Pada cerita tersebut adanya asimilasi ditunjukkan pada saat Putri Cina mampu diterima dengan baik oleh masyarakat meski sebelumnya terdapat konfrontasi dengan Raja. Akan tetapi pada akhirnya Bujang Harek diangkat sebagai raja menggantikan raja terdahulu.

↳ Sistem ekonomi

Sistem sosial atau kemasyarakatan dilihat dalam rangka usaha keseluruhan sosial itu untuk mencapai kemakmuran Tom Gunadi (1985: 26). Hampir semua cerita dalam *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”* ditemukan data yang dapat dikategorikan sebagai representasi sistem ekonomi. Sesuai kondisi sosial dan geografis masyarakat tempat cerita, sistem ekonomi yang tampak adalah sistem ekonomi tradisional. Sistem ekonomi tradisional merupakan sistem ekonomi yang diterapkan oleh masyarakat tradisional secara turun temurun dengan hanya mengandalkan alam dan tenaga kerja. Dalam sistem ekonomi ini pengaturan ekonomi dimapankan menurut pola tradisi, yang biasanya sebagian besar menyangkut kontrol atas tanah sebagai sumber terpenting atau satu-satunya sumber ekonomi (Cornelis Rintuh, 1995: 40).

Sistem ekonomi yang ada di dalam *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”* antara lain tani, nelayan, berburu, dan perdagangan. Sebagaimana pernyataan Rintuh (1995) di atas ketiga sektor ekonomi tersebut masih tidak dipisahkan dari kepemilikan modal yang sudah disediakan alam. Pertanian sebagai salah satu sistem ekonomi dapat dilihat pada cerita *Seroja Emas*, *Paga*, *Batu Akek Nder*, dan *Bujang Katak*. Hal itu sebagaimana pada kutipan di bawah ini.

Suatu hari sampailah mereka di kampung Mislak. Di sana mereka banyak menemui ladang-ladang padi yang menunggu untuk dipanen (Salman dan Oktarina, 2018: 1).

Di dalam *Paga* dituturkan “Dengan kerja keras mereka, lahan pertanian pun segera tercipta/ para bekas perompak itu mulai berladang, menanam aneka pangan. Serangkaian kalimat tersebut menggambarkan bahwa pertanian menjadi penggerak ekonomi penting bagi masyarakat. Pertanian juga tercantum di cerita *Batu Akek Nder* seperti tampak pada “Meskipun belum dikarunia keturunan, mereka menerima apa adanya kehidupan mereka. Sehari-harinya mereka hidup sebagai keluarga peladang”. Adapun di cerita *Bujang Katak* pertanian ditujukan pada kutipan “Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, ia menggarap sebidang tanah (ladang) warisan orang tuanya.

Berikutnya sistem ekonomi sebagai nelayan. Nelayan menjadi sektor ekonomi yang penting juga pada kehidupan sosial di dalam cerita *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”*. Hal itu sangat kontekstual dengan kondisi alam dalam *fact in reality* masyarakat Bangka yang terdiri atas pantai atau laut. Profesi sebagai nelayan dapat ditemukan pada cerita *Pemancing Ikan Miskin dan Putri Cina, Dang Pintau dan Putri Cina, Pantai Pasir Kuning, dan Ikan Kiteng-Kiteng*. Sebagai contoh pada *Cerita Dang Pintau* dipaparkan “Pekerjaan Dang Pintau setiap harinya memasang bubu dan serumbung... Hasil tangkapannya bisa berupa ikan atau udang sunga.” Kutipan tersebut menegaskan mencari ikan sebagai salah satu sektor ekonomi yang mampu menghidupi warga dan sebagai bentuk penggerak ekonomi karena hasil tangkapannya dapat ditukarkan dengan kebutuhan pokok.

Di samping bertani dan nelayan, berburu juga menjadi penggerak ekonomi warga. Hal itu dapat ditemukan pada cerita *Kembang Jambu*. Salah satu paragrafnya tertulis “Di samping mencari kayu, sang suami juga bekerja melapun, yaitu sebagai pemburu menangkap burung dan binatang hutan.” Hal tersebut secara eksplisit dapat dipahami bahwa berburu/melapun sebagai salah satu mata pencaharian. Sebagaimana nelayan, hasil berburu dijadikan media pertukaran dengan barang kebutuhan untuk memenuhi keperluannya.

Selanjutnya, perdagangan. Perdagangan juga menjadi sektor penting di bidang ekonomi. Masyarakat Bangka yang berada di sekitar samudera mempunyai beberapa pelabuhan yang digunakan untuk persinggahan kapal dari luar wilayah. Dalam antologi tersebut perdagangan juga dapat diungkap sebagai salah satu sistem ekonomi yang ada. Ada beberapa cerita yang mencantumkan perdagangan di antaranya *Batu Balai* dan *Batu Karang Seribu*. Kutipan dari *Batu Balai*

↳ Sistem Pendidikan

Sistem pendidikan pada hakikatnya adalah seperangkat sarana yang dipolakan untuk membudayakan nilai-nilai budaya masyarakat yang dapat mengalami perubahan-perubahan bentuk dan model sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup masyarakat dalam rangka mengejar cita-cita hidup yang sejahtera lahir maupun batin.

Salah satu cerita yang memuat sistem pendidikan adalah cerita *Dang Pintau dan Putri Ikan*. Dalam cerita tersebut dikisahkan kebiasaan yang ada pada generasi tua berusaha ditularkan secara turun-menurun dengan sistem generasi muda/anak diikutsertakan membantu kegiatan orang tuanya.

Bahkan ketika ayahnya menjajakan ikan dari kampung ke kampung lainnya, Dang Pintau selalu diajak ikut berjualan ikan berkeliling. Lama-kelamaan semua pekerjaan ayahnya menurun dan dapat dikerjakannya dengan baik (2018: 66).

Berdasar pada kutipan di atas, pola mendidik anak pada masyarakat Bangka adalah dengan memberi pengalaman secara langsung. Pada dasarnya pengalaman dan sesuatu yang bersifat empirik akan lebih diingat oleh anak jika dibanding hanya sekadar prinsip atau teori. Pembiasaan yang luhur juga selalu menjadi karakter yang ditanamkan pada generasi muda. Hal itu tampak pada sebaris kalimat “Setelah pekerjaan selesai, barulah ia meminta izin kepada kedua orang tuanya untuk pergi bermain.”

↳ Sistem Norma Sosial

Kebiasaan umum yang menjadi patokan perilaku dalam suatu kelompok masyarakat dan batasan wilayah tertentu. Pada umumnya norma sosial digunakan oleh masyarakat untuk mengendalikan tingkah laku masyarakatnya sehingga yang tidak sesuai norma akan mendapatkan sanksi. Berbagai norma yang ada di dalam *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”* antara lain kesusilaan, kesopanan, hukum, dan agama.

Norma kesusilaan terkait dengan peraturan hidup yang bersumber dari hati nurani manusia serta sebagai indikator menentukan mana yang baik dan mana yang buruk. Pada cerita *Pemancing Ikan dan Putri Cina* dapat diambil norma kesusilaannya. Kurang lebih norma susila yang dapat diungkap kira-kira “tidak diperbolehkan mengganggu pasangan orang lain”. Hal itu terkait konteks keinginan raja merebut putri Cina dari tangan Bujang Harek. Pada akhirnya Raja harus mengakui kekalahannya bahkan memberi hadiah pada Bujang Harek.

Norma kesopanan berhubungan dengan ketentuan hidup yang bersumber dari pergaulan masyarakat serta didasari oleh beberapa hal diantaranya yaitu kebiasaan, kepatutan, kepantasan yang berlaku dalam masyarakat. Dari *Antologi Cerita Rakyat Bangka “SEROJA EMAS”* dapat diambil contoh sebagai norma kesopanan adalah yang tertera dalam cerita *Seroja Emas*. Dalam sebagian cerita dikisahkan bahwa sepasang suami isteri yang ditolak ketika meminta pekerjaan lantas tidak berbuat yang kurang terpuji. Meski ditolak, mereka tetap tersenyum ketika pamit. Hal itu dapat dipahami bahwa meski terkecewakan ramah terhadap orang tetap dijaga.

Norma hukum merupakan ketentuan yang dibuat oleh pejabat yang berwenang yang memiliki sifat memaksa untuk melindungi kepentingan manusia dalam pergaulan hidup di masyarakat dan mengatur tata tertib kehidupan bermasyarakat. Norma hukum yang ada di antologi dapat dilihat pada cerita *Paga*. Paga sebagai tokoh protagonis memperlakukan norma hukum bagi Si Biru dan kawan-kawanya yang sebagai perompak. Pada konteks ini perompak sebagai pihak yang merugikan masyarakat lain karena melakukan perampasan harta orang lain. Yang dilakukan oleh Paga sebagai representasi penegakan hukum dan memberi efek jera pada perompak. Selain pada cerita *Paga*, norma hukum juga direpresentasikan dalam cerita *Panglima Angin*. Norma hukum tampak pada perlakuan Pek Long Guan kepada Abang Daud. Diceritakan bahwa Abang Daud setelah menjadi prajurit di Palembang berubah memiliki sifat sombong dan sewenang-wenang dan yang bisa mengalahkannya adalah Pek Long Guan. Atas permintaan Raja melalui Tumenggung, Pek Long Guan bersedia memberi hukuman kepada Abang Daud. Pada saat terjadi perkelahian Pek Long Guan menganggap Abang Daud sebagai murid yang durhaka dan pada suatu kesempatan ia mampu melayangkan tendangan keras dan tepat di tengkuk hingga Abang Daud terpental dan tewas. Yang dilakukan oleh Pek Long Guan dapat dikatakan sebagai bentuk penegakan hukum karena menjalankan titah Raja dan Tumenggung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasar pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS* 1) cerita rakyat yang ada di dalamnya mempunyai ragam cerita yang meliputi legenda, dongeng, dan cerita asal-usul; 2) mengungkap aspek sosial sistem ekonomi yang erat kaitannya dengan kepemilikan modal yang disediakan oleh alam; 3) Adapun aspek sosial pada sistem ekonomi meliputi pertanian, nelayan, berburu, dan berdagang; 4) sistem pendidikan juga identik dilakukan secara turun-temurun atas kebiasaan terhadap generasi berikutnya; 5) Norma yang dapat diungkap dari *Antologi Cerita Rakyat Bangka "SEROJA EMAS* terdiri atas norma kesusilaan, kesopanan, dan norma hukum.

Saran

Beberapa saran dapat diungkapkan antara lain 1) Cerita rakyat dapat dijadikan sebagai dokumen sosiologis karena mampu untuk melihat kehidupan masa lampau sehingga harus tetap dipertahankan keberadaannya di tengah-tengah generasi muda; 2) Pengabdian cerita rakyat agar tetap hidup dapat dilakukan dengan beraneka ragam salah satunya dengan melakukan penelitian yang dipublikasikan; 3) bagi pengambil kebijakan sudah selayaknya memperhatikan cerita rakyat dalam program strategi kebudayaan dalam konteks di lingkup daerahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cornelis Rintuh. 1995. *Perekonomian Indonesia*. Yogyakarta: Liberty.
- Damono, Sapardi Djoko. 1996. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Singkat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Danandjaja, James. 1982. *Folklor: Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain*. Jakarta: Grafiti.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eagleton, Terry. 2002. *Marxisme dan Kritik Sastra*. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh Roza Muliati dkk. Yogyakarta: Sumbu.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodole Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Escarpit, Robert. 2005. *Sosiologi Sastra*. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh Ida Sundari Husen. Jakarta: Obor.
- Gunadi, Tom. 1985. *Sistem Perekonomian Menurut Pancasila dan UUD'45*. Bandung: Angkasa.
- Kemendikbud Balai Bahasa Bangka Belitung. 2017. *Cerita Rakyat Bangka: Seroja Emas*. Yogyakarta: Azzagrafika.
- Kosasih, E. 2003. *Ketatabahasan dan Kesusastraan*. Bandung: Yrama Widya.
- Laurenson, Diana and Alan Swingewood. 1972. *The Sociology of Literature*. London: Granada Publishing Limited.
- Luxemburg, Jan Van. dkk. 1984. *Pengantar Ilmu Sastra*. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh Dick Hartoko. Jakarta: Gramedia.
- Soekanto, Soerjono. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Wellek, Rene and Austin Warren. 1994. *Teori Kesusastraan*. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh Melani Budianta. Jakarta: Gramedia. ahasa Indonesia oleh Ida Sundari Husen. Jakarta: Obor.

Yock Fang, Liaw. 1982. *Sejarah Kesusatraan Melayu Klasik*. Jakarta: Angkasa.

BREAKTHROUGH OF THE SUCCESS IMAGERY IN THE FUTURE BY ENGLISH EDUCATION

Indah Puspitasari¹⁾, Chusna Apriyanti²⁾, Dwi Rahayu³⁾

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan
Email: iin_pspt@yahoo.com,

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan
Email: chusna.apriyanti@gmail.com

³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan
Email: rahayudwi949@yahoo.com

Abstract

Fun English adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris bersama dengan mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengajaran dan pengalaman kepada anak-anak menjelang liburan sekolah. Kegiatan ini mengusung tema "Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education". Mengingat bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan menjadi foreign language yang dipelajari oleh anak-anak di Indonesia. Sasaran kegiatan ini adalah siswa SD, TK, dan PAUD. Lokasi kegiatan dipusatkan di MI GUPPI desa Sekar Kecamatan Donorojo. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan (1) Persiapan, meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan, (2) Pelaksanaan, meliputi kegiatan pengajaran, (3) Akhir/Evaluasi dan Tindak Lanjut, meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Sesi kegiatan meliputi: (1) pengantar berupa penjelasan tentang pentingnya mempelajari bahasa Inggris sejak dini demi masa depan, (2) pengajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui game, song, stories, dan kegiatan menarik lainnya, dan (3) penugasan terhadap pemahaman materi yang telah diberikan oleh dosen dan mahasiswa. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab interaktif, dan berbagai metode pengajaran bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah melalui pengajaran bahasa Inggris yang menarik, anak-anak akan memiliki inspirasi dalam menyongsong masa depannya.

Kata kunci: *anak-anak, fun English, future*

PENDAHULUAN

English atau bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang telah menjadi *Lingua Franca* atau bahasa penghubung antar negara yang memiliki penutur bahasa yang berbeda-beda satu sama lain. Di Indonesia, bahasa Inggris menjadi foreign language yang dipelajari sejak mereka anak-anak hingga dewasa. Oleh karena itu dalam mengenalannya sangat baik jika dimulai sejak dini. Dimana anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan belum diketahuinya.

Berdasarkan banyak penelitian yang dilakukan pakar bahasa, banyak yang mengatakan sebenarnya semakin cepat anak atau young learner tersebut belajar bahasa asing, maka semakin

mudah anak menguasai bahasa itu. Misalnya, McLaughlin dan Genesee yang berpendapat kalau anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa mengalami banyak kesukaran dibandingkan dengan orang dewasa.

Namun dalam hal ini, Dra. Mayke S. Tedjasaputra M, Si, dosen perkembangan anak Fakultas Psikologi UI, mengingatkan bahwa orangtua sebaiknya sensitif, memperhatikan apakah anaknya bingung atau tidak jika dikenalkan beberapa bahasa sekaligus. Intinya, kalau anak atau young learners tersebut sudah mampu memahami bahasa ibu, dan terlihat tidak bingung, maka mengajarkan bahasa asing sedini mungkin memang tidak masalah. Paling tidak ini bisa diberikan sebagai pengalaman anak terhadap bahasa asing.

Linse (2005) memberikan definisi young learner atau pebelajar muda yaitu di usia antara 5-12 tahun. Sedangkan Suyanto (2007) memberikan definisi young learner menjadi dua kelompok: Younger group (usia anak 6-8 tahun, biasanya pada kelas rendah yaitu kelas 1,2,3) dan Older group (usia anak 9-12 tahun, biasanya pada kelas atas yaitu kelas 4,5,6). Bisa disimpulkan bahwa definisi young learner adalah anak-anak yang sedang duduk di bangku Taman Kanak-kanan (TK) hingga anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).

Dalam beberapa penelitian disebutkan bahwa perkembangan intelegensi atau kecerdasan young learner yang sangat pesat terjadi sejak anak tersebut baru lahir hingga berusia lima tahun. Artinya, pada usia empat tahun kapasitas kecerdasan young learner telah mencapai 50 persen. Kemudian secara bertahap mencapai 80 persen pada usia delapan tahun. Ini menunjukkan pentingnya memberikan perangsangan pada anak dini usia atau sebelum anak masuk sekolah. Terutama dalam pengenalan bahasa asing atau bahasa Inggris. Karakteristik anak/ young learner adalah mereka memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan bahkan yang belum pernah mereka ketahui.

Pasca ujian sekolah adalah masa dimana anak-anak membutuhkan penyegaran atau refreshing, setelah selama hampir satu minggu mereka berkutat dengan buku demi menempuh ujian akhir sekolah. Mereka lalu menggunakan waktu ini dengan bermain dan menonton TV, sehingga sejenak dapat melupakan berbagai aktifitas sekolah yang terkadang membuat anak-anak lelah bahkan stress atau tertekan. Maka sangatlah penting sebagai pendidik untuk memberikan fasilitas kepada anak-anak untuk memanfaatkan waktu mereka dengan berbagai kegiatan yang positif dan bermanfaat di masa mendatang.

Dengan alasan tersebut di atas, maka beberapa dosen dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan telah berkolaborasi melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Mahasiswa beserta dosen yang dalam kegiatan ini berperan sebagai guru/ instruktur menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan sebuah program pengajaran. Suyanto menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah guru (Suyanto, 2007: 12). Karena guru khususnya guru bahasa Inggris adalah orang yang pertama kali mengenalkan kepada anak bahwa ada bahasa lain selain bahasa ibu dan bahasa Indonesia. Dalam praktiknya, guru dituntut untuk bisa menggunakan teknik yang baik dalam proses pembelajaran di kelas. Teknik pengajaran bahasa Inggris untuk anak adalah agar anak merasa tertarik dan senang ketika mereka belajar (Murdibjono, 1995). Situasi yang menyenangkan sudah seharusnya diciptakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran yang diprogramkan. Dengan karakter yang dimiliki oleh anak-anak, guru juga harus pintar meramu

aktifitas selama proses pembelajaran. Aktifitas yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan karakter yang dimiliki anak, sebagai contoh bahwa karakter anak adalah aktif, maka aktifitas yang diberikan harus bisa membuat anak menjadi aktif di dalam kelas. Dan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris harus dapat memberikan kegembiraan pada anak-anak.

Aksi/kegiatan pendidikan dengan mengusung tema "Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education" merupakan program tahunan yang dilaksanakan oleh mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan. Kegiatan ini dilaksanakan pada saat menjelang holiday atau liburan semester. Tujuannya adalah untuk memberikan pengajaran atau pelatihan bahasa Inggris kepada anak-anak pasca mereka menghadapi ujian akhir sekolah (UAS). Kegiatan ini dikemas secara fun atau menarik sehingga membuat anak-anak senang dan tidak akan bosan dalam belajar bahasa asing yakni bahasa Inggris.

Kegiatan fun English ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI Sekar Kecamatan Donorojo. Melihat latar belakang situasinya, sekolah tersebut berada di pinggiran kota. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, acuan yang digunakan masih bergantung dengan buku lama yang masih menggunakan tulisan mesin tik bukan hasil print out. Dengan kata lain, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak di Madrasah GUPPI Sekar masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Ekspektasi dari kegiatan ini, dalam mengisi waktu senggang se usai ujian akhir sekolah atau menjelang liburan, anak-anak memperoleh pengalaman baru berupa hal-hal yang menyenangkan tetapi positif demi masa depan mereka, yang dikemas dalam fun English. Yaitu dengan pengajaran bahasa Inggris yang diramu secara modern dan menarik bagi anak-anak.

Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris yang sedang menempuh matakuliah TEYL Program ini sifatnya Goes to School yakni mendatangi sekolah-sekolah baik itu Sekolah Dasar (SD) maupun jenjang di bawahnya, PAUD dan Taman Kanak-kanak. Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi dari program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan dengan mengutamakan pengabdian kepada masyarakat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Fun English dengan tema "Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education" dapat menjadi ajang untuk mengisi waktu anak-anak di sekolah pasca mereka menghadapi ujian akhir sekolah atau menjelang liburan sekolah. Tentunya dengan pengalaman belajar bahasa Inggris yang berbeda dari pembelajaran di sekolah dapat memberikan semangat baru bagi anak-anak untuk mempelajari bahasa asing yakni bahasa Inggris. Hal ini pun dapat menjadi kegiatan yang strategis bagi kaum akademisi sebagai bentuk pengabdian dalam rangka memberikan pelatihan atau pengajaran bahasa Inggris terutama bagi anak-anak yang berada di sekolah pinggiran atau jauh dari pusat kota.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) Tahap Persiapan. Meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan; 2) Tahap Pelaksanaan. Meliputi kegiatan pengajaran/aksi pendidikan tentang pentingnya bahasa Inggris untuk masa depan dan bagaimana bahasa Inggris tersebut mudah dan menyenangkan untuk dipelajari.; 3) Tahap Akhir/

Evaluasi dan Tindak Lanjut. Meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

Sedangkan bentuk kegiatan adalah Aksi pendidikan/pengajaran. Sesi kegiatan meliputi: 1) Sesi pengantar berupa penjelasan tentang pentingnya mempelajari bahasa Inggris sejak dini demi masa depan, 2) Sesi pengajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui game, song, stories, dan kegiatan menarik lainnya, 3) Sesi penugasan terhadap pemahaman materi yang telah diberikan oleh mahasiswa dan dosen.

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) Ceramah. Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi; 2) Tanya jawab. Pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi oleh peserta; 3) Berbagai metode pengajaran bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI desa Sekar, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan. Lokasinya sekitar 30-35 kilometer dari pusat kota. Para pesertanya adalah seluruh siswa di MI GUPPI, seluruh siswa Taman Kanak-kanak dan seluruh siswa Taman PAUD dusun Ngrijang, desa Sekar, kecamatan Donorojo, kabupaten Pacitan. Jumlah keseluruhan peserta adalah sebanyak 111 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari yaitu hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 18, 19 dan 20 Desember 2018. Dimulai pada pukul 07.00 pagi hingga jam 12.00 siang.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang berupa aksi pendidikan ini dapat dilaksanakan dengan baik dengan mngedepankan keterlibatan para peserta yaitu para siswa. Di awal kegiatan, acara dibuka dengan pembukaan. Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris Bapak Hasan Khalawi, M.Pd menyampaikan pentingnya mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak, mengingat pentingnya bahasa Inggris di masa depan/*future* dalam menghadapi dunia global. Bapak kepala sekolah, Bapak Muhsin, M.Pd yang juga alumni dari STKIP PGRI Pacitan, menyampaikan ungkapan terima kasih atas terselenggaranya kegiatan ini. Beliau menambahkan bahwa pihak sekolah akan selalu *welcome* dengan berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh seluruh sivitas akademik STKIP PGRI Pacitan, terutama jika pelaksanaannya di sekolah ataupun di desa Sekar.

Di hari pertama tersebut setelah acara pembukaan, seluruh siswa diberikan pemanasan materi berupa *ice breaking*. Baik siswa maupun guru yang terlibat terlihat sangat antusias dan senang mengikuti *ice breaking*. Acara dilanjutkan dengan penyampaian materi yaitu tentang pentingnya mempelajari bahasa Inggris sejak dini, pentingnya bahasa Inggris untuk masa depan/*future*, dan pemaparan materi tentang pengajaran bahasa Inggris yang menyenangkan (*fun English*) bagi anak-anak. Seluruh dosen yang terlibat dalam kegiatan yakni Indah puspitasari, M.Pd, Chusna Apriyanti, S.S., M.Pd.B.I., dan Dwi Rahayu, S.S., M.Pd mendapat kesempatan secara bergantian untuk menyampaikan materi. Para peserta yaitu siswa dan guru dibagikan handout materi untuk memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan. Dalam penyampaian materi, pemateri juga memberikan slide presentasi yang ditunjukkan dalam LCD. Di sesi tanya jawab, sangat nampak sekali antusias baik itu dari anak-anak maupun guru terhadap materi yang diberikan. Terbukti dengan kualitas dan kuantitas tanggapan-tanggapan dan pertanyaan

yang diberikan. Bahkan dalam sesi tanya jawab tersebut juga dibuka sebagai forum diskusi. Dimana siswa dan guru juga diperkenankan untuk memberikan solusi. Di sini beberapa siswa dan guru sempat mengeluhkan tentang ketiadaannya perpustakaan sebagai wahana belajar. Juga beberapa fasilitas lain seperti tidak adanya jaringan internet, sehingga akses belajar pun menjadi sedikit terkendala. Namun demikian, kepala sekolah menyampaikan bahwa pihak sekolah sudah berusaha *survive* dengan tetap memberikan pelayanan pendidikan yang baik kepada siswa walaupun dalam keterbatasan fasilitas dan media pengajaran. Di akhir kegiatan, Tim mahasiswa memberikan *doorprize* kepada peserta atas peran sertanya mengikuti pemaparan materi yang disampaikan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris: Bu Indah, Bu Chusna, dan Bu Dwi.

Di hari kedua, seluruh siswa dipandu oleh Tim dari mahasiswa kemudian dibentuk kelompok sesuai dengan tingkatan kelasnya. Kelompok-kelompok tersebut diberi label dari nama-nama hewan. Ada kelas owl, kelas monkey, kelas spider, kelas butterfly, kelas elephant, kelas tiger, dan kelas rabbit. Siswa diberi penanda di kepalanya sesuai dengan label kelasnya. Materi yang diberikan pun bervariasi dan sesuai tingkatan. Mulai tentang *Animals, Fruits and Vegetables, Part of Body, Family, Jobs, Numbers, Alphabets, Transportations, Things in the Classroom*, dan lain-lain.

Agenda di hari terakhir adalah penugasan dan *English performance*. Di sesi penugasan ini, siswa diberi latihan-latihan sebagai bentuk pemahaman terhadap materi bahasa Inggris yang telah diberikan oleh tim. Dalam pengerjaannya tim yang terdiri dari mahasiswa dan dosen, membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya dengan metode *drilling* dan *giving clues*. Tidak lupa juga tim memberikan *reward* terhadap hasil yang baik dan *punishment* bagi yang kurang. Di sini tim sangat memperhatikan siswa, dengan terus memotivasi mereka agar tidak *give up*/ menyerah saat mereka berbuat salah. Dalam kegiatan *English performance*, anak-anak sesuai tingkatannya secara bergantian menunjukkan performanya dalam menari dan menyanyi dengan menggunakan bahasa Inggris. Tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa membantu para siswa untuk berlatih. Anak-anak terlihat sangat senang sekali. Di akhir kegiatan, seluruh tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa bersama dengan Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan, Kepala sekolah dan para guru MI GUPPI Sekar berfoto bersama.

Hambatan yang terjadi dalam kegiatan aksi pendidikan *Fun English Kampus Pendidik Goes to School* dengan tema "*Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education*" di MI GUPPI desa Sekar, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan ini adalah akses jalan menuju ke lokasi tidaklah mudah. Jalan yang sempit dan rusak membuat tim harus berhati-hati. Selain daripada itu, tidak adanya jaringan telfon dan internet di lokasi kegiatan membuat tim kesulitan dalam berkomunikasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa aksi pendidikan *Fun English Kampus Pendidik Goes to School* dengan tema "*Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education*" ini berjalan dengan baik. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari yaitu hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 18, 19 dan 20 Desember 2018. Dimulai pada pukul 07.00 pagi hingga jam 12.00 siang.

Lokasi dilaksanakannya kegiatan ini di Madrasah Ibtidaiyah GUPPI desa Sekar, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan. Lokasinya sekitar 30-35 kilometer dari pusat kota. Para pesertanya adalah seluruh siswa di MI GUPPI, seluruh siswa Taman Kanak-kanak dan seluruh siswa Taman PAUD dusun Ngrijang, desa Sekar, kecamatan Donorojo, kabupaten Pacitan. Jumlah keseluruhan peserta adalah sebanyak 111 siswa. Para peserta cukup antusias dalam mengikuti kegiatan, terbukti dengan kuantitas dan kualitas tanggapan-tanggapan dan pertanyaan yang diajukan oleh para siswa dan guru mengenai kegiatan ini.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi seluruh siswa. Dimana seminggu menjelang liburan sekolah adalah waktu dimana anak-anak membutuhkan *refreshing*, setelah selama hampir satu minggu mereka berkulat dengan buku demi menempuh ujian akhir semester. Dengan adanya kegiatan ini, siswa tetap belajar dan melakukan hal positif yang akan berguna untuk masa depan mereka.

Saran

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa aksi pendidikan *Fun English Kampus Pendidik Goes to School* dengan tema "*Breakthrough of the Success Imagery in the Future by English Education*" ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berharga bagi seluruh siswa dan juga guru tentang pentingnya mempelajari bahasa Inggris sejak dini, karena hal ini sangat berguna sekali bagi masa depan terutama dalam menghadapi dunia global. Dimana bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah menjadi *lingua franca* atau bahasa penghubung dalam komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Linse, Caroline T. 2005. *Practical English Language Teaching Young Learners*. New York: McGraw Hill.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2010. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cameron, Lynne. 2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

BUKU PEDOMAN *MAN TO MAN DEFENSE* BOLA BASKET SEBAGAI MEDIA BELAJAR PELATIH

Baskoro Nugroho Putro¹⁾, Ardhi Kurniawan²⁾, Muhammad Soleh Fudin³⁾

1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Trenggalek baskoro.np@gmail.com

2 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Trenggalek
akaramadhan@gmail.com

3 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Trenggalek fudinbanimustaram@gmail.com

Abstract

Dalam *man to man defense* terdapat prinsip bertahan seperti rotasi, *help and recover*, bertahan itu sendiri, penglihatan atas keseluruhan lapangan dan penempatan posisi antara pemain dan bola merupakan dasar penting yang mendukung sebagian besar filosofi bertahan dalam bola basket. Pemahaman *man to man defense* yang baik dan menyeluruh akan meningkatkan kualitas permainan suatu tim. Pelatih yang bertanggung jawab atas pemahaman atlet, harus mampu menjelaskan dan mengaplikasikan *man to man defense* dengan baik. Untuk menjaga agar pemahaman tiap pelatih sesuai dengan *man to man defense* yang baik dan benar diperlukan suatu media yang bisa digunakan untuk para pelatih mempelajari tentang *man to man defense*. Media diharapkan memiliki peranan penting dalam memperkuat kinerja secara akademik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media yang dapat digunakan oleh pelatih untuk mempelajari *man to man defense*. Media tersebut dapat berfungsi sebagai panduan bagi pelatih yang belum berlisensi atau sebagai pengingat bagi pelatih berlisensi dan yang pernah berlisensi. Sebanyak 21 pelatih bola basket yang ada di Kabupaten Trenggalek terlibat sebagai objek penelitian. Pengumpulan data menggunakan angket terbuka pada penelitian awal, angket semi terbuka pada uji coba oleh ahli dan angket tertutup pada uji coba lapangan. Pelatih menyetujui adanya pengembangan buku pedoman karena memang tidak ada buku khusus *man to man defense*. Media dikembangkan menggunakan metode ADDIE dan dibantu oleh 2 orang ahli untuk meningkatkan kualitas dari segi desain dan materi. Berdasarkan penilaian ahli dan ujicoba media dinilai layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Media, Pelatih, Bola Basket, Buku, Pertahanan*

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan permainan yang memerlukan kemampuan dan ketrampilan baik secara individu maupun tim. Layaknya olahraga pada umumnya, terdapat unsur menyerang dan bertahan utamanya pada olahraga yang melibatkan penskoran. Dalam bola basket, seseorang harus terlebih dahulu menguasai ketrampilan dasar dalam bermain bola basket (Djamili, 2017:10). Dalam permainan bola basket dikenal dua cara untuk bertahan, yaitu *zone defense* dan *man to man defense*. terdapat prinsip bertahan seperti rotasi, *help and recover*, bertahan itu sendiri, penglihatan atas keseluruhan lapangan dan penempatan posisi antara pemain dan bola merupakan dasar

penting yang mendukung sebagian besar filosofi bertahan dalam bola basket (Bahr & Reeser, 2011:296). Pelatih diharapkan mampu menjelaskan dan mengaplikasikan *man to man defense* pada atletnya. Di dalam sebuah pelatihan (*training*), pelatih dituntut untuk dapat menyampaikan pesan dan menerima pesan atau pertukaran makna antara pelatih dan peserta pelatihan (*trainee*) yang bertemu secara langsung dalam proses pelatihan (Suseno, 2009:94). Pemahaman *man to man defense* yang baik dan menyeluruh akan meningkatkan kualitas permainan suatu tim. Pelatih, orang yang bertanggung jawab atas pemahaman atlet, harus mampu menjelaskan dan mengaplikasikan *man to man defense* dengan baik. Untuk menjaga agar pemahaman tiap pelatih sesuai dengan *man to man defense* yang baik dan benar diperlukan suatu media yang bisa digunakan untuk para pelatih mempelajari tentang *man to man defense*. Media tersebut dapat berfungsi sebagai panduan bagi pelatih yang belum berlisensi atau sebagai pengingat bagi pelatih berlisensi dan yang pernah berlisensi. Media diharapkan memiliki peranan penting dalam memperkuat kinerja secara akademik (Benson dan Odera, 2013:12). Dalam penelitian ini, kinerja secara akademik mengarah pada pemahaman secara kognitif oleh para pelatih.

Media dapat berfungsi maksimal jika dapat diakses dengan mudah oleh penggunanya. Media yang terintegrasi dengan teknologi tercanggih belum tentu menjadi media yang terbaik. Media tersebut umumnya memerlukan peralatan tambahan, seperti *smartphone* misalnya, untuk mengakses. Media cetak, meskipun terkesan tidak canggih dan bukan hasil dari teknologi terbaru, merupakan media yang mudah diakses dan dibawa kemana saja jika ukurannya disesuaikan. Buku merupakan salah bentuk media cetak yang familiar bagi masyarakat, hampir seluruh kalangan masyarakat mampu menggunakan buku asalkan memiliki kemampuan membaca yang baik.

Agar pelatih mendapatkan informasi tentang fundamental *man to man defense* yang baik dan benar maka diperlukan suatu buku panduan. Buku panduan tersebut berisi tentang fundamental *man to man defense*. Buku panduan yang dikembangkan bagi para pelatih nantinya akan disesuaikan dengan pengetahuan yang dimiliki pelatih, kebutuhan pelatih dan merujuk pada rujukan terkait, divalidasi oleh pelatih berlisensi B (diasumsikan sebagai pelatih dengan pengetahuan terbaik dari segi lisensi) dan ahli media pembelajaran, dan dievaluasi kebermanfaatannya bagi para pelatih.

KAJIAN LITERATUR

A. DEFENSE DALAM BOLA BASKET

Salah satu indikator dari tim yang dilatih dengan baik adalah para pemainnya tidak hanya baik dalam menyerang tetapi juga baik dalam mengganggu jalannya serangan lawan (Bach, 2007:215). Bertahan atau *defense* merupakan elemen penting yang mendasari perkembangan tim dan atlet secara lebih lanjut. *Defense* merupakan satu dari langkah yang harus dijalani untuk membangun tim bola basket yang baik (Miniscalco & Kot, 2009:146). Bola basket memiliki banyak sekali pengembangan sistem dalam bertahan. Secara garis besar sistem bertahan bola basket dibagi menjadi *man to man defense* dan *zone defense*.

Dalam *man to man defense* tiap pemain bertanggungjawab untuk menjaga satu pemain lawan, sedangkan *zone defense* menuntut pemain bertahan untuk menjaga area tertentu daripada menjaga pemain tertentu (McGee, 2007:160-163). Berbeda dengan *zone defense* yang menuntut suatu pemain fokus pada area tertentu dan hanya bergerak pada area tersebut, *man to man*

defense menuntut pemain penjaga untuk aktif bergerak mengikuti pemain yang dijaga dengan beberapa ketentuan agar *man to man defense* bisa berjalan dengan baik. Selain itu, intensitas komunikasi antar pemain dalam *man to man defense* bisa dikatakan sangat tinggi karena para pemain penjaga sering berpindah tempat untuk menjaga pemain lawan yang menjadi tanggung jawabnya.

Man to man defense tidak dapat dilakukan hanya dengan berpegang pada kata-kata satu orang bertanggung jawab untuk menjaga satu pemain lawan. Secara sederhana hal tersebut memang benar karena sesuai dengan definisi *man to man defense*, hanya saja jika memang hanya berpatokan pada definisi maka suatu tim akan memiliki sistem *defense* yang buruk.

B. MEDIA

Media bukan merupakan hal baru dalam penyampaian informasi atau materi. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Putro, 2016:96). Seseorang yang menjadi sumber informasi atau materi akan sangat terbantu dengan kehadiran media. Media tersebut bisa sebagai pembantu dalam menyampaikan informasi atau materi dan juga bisa digunakan untuk membantu mengingat informasi atau materi yang perlu disampaikan. Proses belajar yang didalamnya terdapat proses penyampaian informasi akan berjalan lebih efisien dan efektif. Media didesain untuk menyediakan gambaran nyata dan pengalaman pengganti untuk meraih pengalaman belajar (Ngure, Begi, Kimani dan Mweru, 2014:5).

Media terdiri dari beberapa jenis, dimana tiap-tiap media memiliki cara penggunaan khusus. Media yang baik merupakan media yang dapat digunakan secara optimal, bukan media dengan teknologi terkini. Ada beberapa kondisi yang tidak mendukung media dengan teknologi terkini dapat digunakan secara optimal. Ada beberapa pilihan jenis media yang dapat digunakan untuk membantu peningkatan pemahaman seseorang atas suatu materi. Dari beberapa media tersebut ada salah satu jenis media yang dapat digunakan secara sederhana tanpa membutuhkan bantuan teknologi yang tinggi. Media cetak yang termasuk kategori media visual merupakan media yang dapat digunakan secara praktis karena merupakan suatu bentuk penyederhanaan dari bentuk komunikasi (Asyhar 2011:57, Munadi, 2012:98).

Saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat dan bisa mendukung proses belajar jika digunakan dengan baik. Pada umumnya teknologi tersebut dapat digunakan jika berada dalam keadaan yang mendukung, hal tersebut juga berlaku sama dengan penggunaan media. Teknologi seperti *smartphone*, mendukung seseorang untuk mengakses dan menyalurkan materi kapan saja dan dimana saja. Perlu diketahui tidak semua orang mampu memiliki *smartphone* dikarenakan masalah harga yang bagi beberapa orang terlalu mahal, dan juga masa pakai yang dibatasi oleh tenaga baterai. Oleh karena itu, buku tetap mampu menjadi media yang sangat bermanfaat dan berperan sebagai layaknya media meskipun terkesan kuno dan tidak canggih.

METODE

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut penjelasan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009):

A. ANALYZE

Pada tahap ini terjadi proses identifikasi kemungkinan yang menyebabkan terjadinya kesenjangan atau permasalahan. Termasuk di dalamnya terdapat proses penentuan tujuan pembelajaran, analisa peserta didik, mengaudit sumber belajar yang tersedia, merekomendasikan sistem penyampaian informasi belajar (termasuk biaya yang diperlukan), dan menyusun rencana manajemen proyek. Setelah menyelesaikan tahap analisis dapat ditentukan jika sumber belajar yang dikembangkan dapat menutupi kesenjangan atau menyelesaikan permasalahan, menunjukkan bagian sumber belajar yang dapat menutup kesenjangan, dan merekomendasikan strategi untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti empiris yang mengarah pada potensi untuk sukses.

B. DESIGN

Selesai melewati tahap analisis, dilakukan proses verifikasi produk yang diinginkan dan metode tes yang sesuai. Prosedur umum dalam tahap ini adalah melaksanakan proses pengelompokan tugas, menyusun tujuan pembelajaran, menentukan strategi pengetesan dan mengkalkulasi investasi. Hasil dari tahap ini adalah dapat mempersiapkan spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan terkait kurangnya ketrampilan dan pengetahuan.

C. DEVELOP

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan dan validasi sumber belajar. Pelaksanaan tahap ini memerlukan prosedur menentukan hasil, memilih atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan petunjuk untuk peserta didik, mengembangkan petunjuk untuk guru, melaksanakan revisi formatif, dan melaksanakan tes awal. Selesai melewati tahap develop maka didapatkan hasil identifikasi seluruh sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang dimaksudkan. Hasil dari tahap ini adalah sumber belajar yang komprehensif.

D. IMPLEMENT

Setelah selesai mengembangkan sumber belajar, sumber belajar perlu diimplementasikan. Dalam proses implementasi perlu dipersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan peserta didik.

E. EVALUATE

Selesai mengimplementasikan sumber belajar diperlukan pengecekan kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah proses implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses penyaluran informasi ataupun sebagai penyamaan persepsi. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan dengan catatan media sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi pengguna media (Ginanjar, 2010; Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih, 2013). Kehadiran media meminimalisir ketidakphaman individu terhadap materi. Media bisa saja digunakan secara mandiri atau dengan bantuan orang lain tergantung dari status pengguna dan kondisi belajar. Media untuk proses belajar mengajar menyediakan keterlibatan yang kuat pada individu yang belajar dengan proses pembelajaran (Naz & Akbar, 2010). Terbentuknya keterlibatan yang kuat

dapat meningkatkan keberhasilan dalam memahami materi yang dipelajari. Proses keterlibatan pengguna media dengan proses belajar dapat ditunjang dengan media yang jelas secara materi, mudah dipahami dan menari untuk dipelajari.

Hasil penelitian terbagi menjadi hasil penelitian awal dan uji coba produk oleh ahli media dan ahli materi. Pada penelitian awal seluruh pelatih menyatakan setuju dengan peneliti bahwa perlu dikembangkan buku pedoman untuk *man to man defense* bola basket. Berikut data penelitian awal yang mendasari pengembangan buku pedoman:

Tabel 1. Hasil Penelitian Awal

No.	Hasil Penelitian Awal
1.	Pemahaman sebagian besar pelatih terkait bola basket masih pada tahap cukup paham.
2.	Hanya sedikit pelatih yang sering memperbarui pengetahuan tentang basket.
3.	Sebagian besar pelatih mengandalkan teman sejawat dan internet dalam mencari referensi.
4.	Seluruh pelatih memberi perhatian pada <i>defense</i> meskipun intensitasnya berbeda antar pelatih.
5.	Hampir seluruh pelatih menyatakan <i>defense</i> merupakan bagian penting.
6.	Pemahaman sebagian besar pelatih tentang <i>man to man defense</i> hanya pada tahap cukup paham.
7.	Hanya sedikit pelatih yang benar-benar familiar dengan istilah pada <i>man to man defense</i> .
8.	Hanya sebagian pelatih yang beranggapan bahwa <i>man to man defense</i> cocok bagi tim mereka.
9.	Sebagian pelatih hanya memberikan <i>man to man defense</i> secara insidental.
10.	Waktu yang dianggap ideal dan dialokasikan oleh sebagian pelatih adalah 3 – 6 bulan.
11.	Hampir sebagian besar peserta ekstrakurikuler masih dalam tahap cukup paham tentang <i>man to man defense</i> .
12.	Sebagian besar pelatih tidak memiliki buku pedoman tentang <i>man to man defense</i> .

Berdasarkan hasil penelitian awal tersebut dan persetujuan dari para pelatih, peneliti mengembangkan buku pedoman *man to man defense*. Selanjutnya peneliti mengembangkan produk dengan dibantu oleh dua orang ahli pada tahap *finishing* untuk meningkatkan kualitas produk.

Hasil uji coba produk oleh ahli materi adalah produk mendapatkan rerata skor 4,52 dari maksimal skor 5. Skor tersebut menunjukkan bahwa produk layak untuk diujicobakan ke lapangan. Selain skor tersebut, ahli juga memberi saran lebih baik jika ditambahkan foto dengan model bukan hanya ilustrasi untuk memperjelas materi. Setelah berdiskusi dengan ahli materi terkait saran tersebut saran boleh tidak direalisasikan karena sasaran utama pengguna buku adalah pelatih.

Hasil uji coba produk oleh ahli media adalah produk mendapatkan rerata skor 4 dari maksimal skor 5. Skor tersebut menunjukkan bahwa produk layak diujicobakan ke lapangan. Saran yang muncul dari adalah bagian kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk pengguna sebaiknya didesain sama menariknya dengan bagian lain, judul buku pada cover digeser sebanyak 1,5 – 2 cm ke kanan, tulisan “BAB” pada setiap cover bab sebaiknya digeser sedikit ke kanan, sebaiknya disisipkan foto untuk menambah kemenarikan, dan keterangan atau definisi pada gambar sebaiknya menggunakan ukuran *font* 10. Untuk saran penambahan foto setelah didiskusikan

dengan ahli tidak wajib dilaksanakan karena mayoritas materi lebih mudah dipahami jika berupa gambar ilustrasi.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk sudah menarik, jelas, mudah dipahami, dan gambar membantu penjelasan. Dengan hasil tersebut produk sudah dapat digunakan oleh para pelatih sebagai literatur dalam mempelajari *man to man defense*. Berikut detail hasil uji coba produk:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor
BAB 1		
1	Kejelasan materi BAB 1 cara menjaga lawan dengan bola	4,3
2.	Kejelasan materi BAB 1 cara menjaga lawan tidak dengan bola	4,0
3.	Kejelasan materi BAB 1 <i>strong side</i> dan <i>weak side</i>	4,4
4.	Kemudahan memahami materi BAB 1 cara menjaga lawan dengan bola	4,5
5.	Kemudahan memahami materi BAB 1 cara menjaga lawan tidak dengan bola	4,3
6.	Kemudahan memahami materi BAB 1 <i>strong side</i> dan <i>weak side</i>	3,9
7.	Gambar membantu dalam menjelaskan materi BAB 1	4,6
8.	Kemenarikan desain dan tata letak pada BAB 1	4,1
BAB 2		
12.	Kemudahan memahami materi BAB 2 kesalahan umum ketika melakukan <i>help defense</i>	3,9
13.	Gambar membantu dalam menjelaskan materi BAB 2	4,4
14.	Kemenarikan desain dan tata letak pada BAB 2	4,0
BAB 3		
15.	Kejelasan materi BAB 3 syarat melakukan <i>trap</i>	4,2
16.	Kejelasan materi BAB 3 posisi pemain lain ketika terjadi <i>trap</i>	4,3
17.	Kejelasan materi BAB 3 kesalahan umum ketika melakukan <i>trap</i>	4,0
18.	Kemudahan memahami materi BAB 3 syarat melakukan <i>trap</i>	4,1
19.	Kemudahan memahami materi BAB 3 posisi pemain lain ketika terjadi <i>trap</i>	4,2
20.	Kemudahan memahami materi BAB 3 kesalahan umum ketika melakukan <i>trap</i>	4,2
21.	Gambar membantu dalam menjelaskan materi BAB 3	4,5
22.	Kemenarikan desain dan tata letak pada BAB 3	4,2
BAB 4		
23.	Kejelasan materi BAB 4 prinsip dasar melakukan rotasi	4,1
24.	Kejelasan materi BAB 4 rotasi setelah melakukan <i>help defense</i>	4,0
25.	Kejelasan materi BAB 4 rotasi ketika <i>trap</i> gagal	3,9
26.	Kejelasan materi BAB 4 kesalahan umum ketika melakukan rotasi	4,0
27.	Kemudahan memahami materi BAB 4 prinsip dasar melakukan rotasi	4,5
28.	Kemudahan memahami materi BAB 4 rotasi setelah melakukan <i>help defense</i>	4,0
29.	Kemudahan memahami materi BAB 4 rotasi ketika <i>trap</i> gagal	3,7
30.	Kemudahan memahami materi BAB 4 kesalahan umum ketika melakukan rotasi	3,9
31.	Gambar membantu dalam menjelaskan materi BAB 4	4,3

32.	Kemenarikan desain dan tata letak pada BAB 4	4,2
	BAB 5	
33.	Kejelasan materi BAB 5 beberapa sistem <i>offense</i> yang umum digunakan	4,3
34.	Kejelasan materi BAB 5 cara meminimalisir keberhasilan sistem <i>offense</i>	4,2
35.	Kemudahan memahami materi BAB 5 beberapa sistem <i>offense</i> yang umum digunakan	4,2
36.	Kemudahan memahami materi BAB 5 cara meminimalisir keberhasilan sistem <i>offense</i>	4,3
37.	Gambar membantu dalam menjelaskan materi BAB 5	4,4
38.	Kemenarikan desain dan tata letak pada BAB 5	4,2
	Desain Secara Umum	
39.	Kemenarikan desain dan tata letak <i>cover</i>	3,8
40.	Kemenarikan desain dan tata letak kata pengantar	4,0
41.	Kemenarikan desain dan tata letak daftar isi	4,3
42.	Kemenarikan desain dan tata letak daftar pustaka	4,3
43.	Kemenarikan desain dan tata letak <i>header</i>	3,8
44.	Kejelasan kata pengantar	4,4
45.	Kejelasan daftar isi	4,6
46.	Kejelasan daftar pustaka	4,5
47.	Kemudahan memahami kata pengantar	4,5
48.	Kemudahan memahami daftar isi	4,4
49.	Kemudahan memahami daftar pustaka	4,2

Rerata dari keseluruhan skor adalah 4,2 dari skor maksimal 5. Dengan rerata tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji coba produk dapat digunakan.

KESIMPULAN

Pelatih menyetujui pengembangan buku pedoman *man to man defense* dengan didasari pada kondisi yang dialami oleh para pelatih. Berdasarkan persetujuan para pelatih dikembangkan produk berupa buku pedoman *man to man defense*. Sebelum produk diujicobakan ke lapangan, produk telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan evaluasi ahli media dan ahli materi produk memerlukan beberapa perbaikan agar terlihat lebih menarik. Pada materi inti tidak memerlukan perbaikan secara mendasar karena memang sudah cukup lengkap dan dalam proses penyusunannya merujuk pada literatur yang mengarah langsung pada *defense* bola basket. Hasil uji coba lapangan menyatakan produk dapat digunakan sebagai literatur para pelatih.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bach, G. 2007. *Coaching Basketball for Dummies*. USA: Wiley Publishing, Inc.
- Bahr, R., & Reeser, J. (2011). *Coaches Manual: Introduction*. Mies: World Association of Basketball Coaches.

- Benson, A., & Odera, F. (2013). Selection and use of Media in Teaching Kiswahili Language in Secondary Schools in Kenya. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 3(1), 12–18.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Djafri, N. (2008). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pesantren Al-Khaerat Kota Gorontalo. *Inovasi*, 5(3), 136–150.
- Djamili, M. D. (2017). *Faktor Penghambat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Blabasket di SMA Negeri 1 Piyungan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ginancar, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Universitas Sebelas Maret.
- Hardianus, D. (2014). *Hubungan Kegiatan Ekstrakurikuler dengan Prestasi Belajar Siswa SMK Perindustrian Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harun, H. (2006). Minat, Motivasi dan Kemahiran Mengajar Guru Pelatih. *Jurnal Pendidikan Malaysia (Malaysian Journal of Education)*, 31(0), 83–96.
- Hastuti, T. A. (2008). Kontribusi Ekstrakurikuler Bolabasket Terhadap Pembimbingan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 45–50.
- McGee, K. 2007. *Coaching Basketball Technical and Tactical Skills*. USA: Human Kinetic.
- K. & Kot, G. 2009. *Survival Guide for Coaching Youth Basketball 2n Edition*. USA: Human Kinetic.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2010). Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1–2), 35–40.
- Ngure, G., Nyakwara, B., Kimani, E., & Mweru, M. (2014). Utilization of instructional media for quality training in pre-primary school teacher training colleges in Nairobi. *Research Journal of Education*, 2(7), 1–22.
- Ni'mah Suseno, M. (2009). Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih pada Mahasiswa. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 1(1), 93–106.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Putro, B. N. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Ketrampilan Gerak Dasar Menggunakan Media Cone Dan Bola Warna-Warni*. Karya Ilmiah Dosen, 2(1).

COMMUNICATION BARRIER BETWEEN LOCAL SELLERS AND FOREIGN TOURISTS IN PACITAN

Chusna Apriyanti
STKIP PGRI Pacitan
chusna.apriyanti@gmail.com

Abstract

This paper aims to know the communication barrier between local sellers and foreign tourists in Pacitan tourism objects and to find out the alternative methods to overcome the barrier. This is descriptive qualitative research design where the findings are displayed in explanation. The data were 65 local sellers in Pacitan. Those were selected by simple random sampling. The data were collected by using observation and interview. After being collected, the data were displayed and explained in sentences. The findings show that there is one most significant barrier in their communication. It is the limited ability of local sellers in speaking English language. Then, there are three alternative methods to overcome this barrier: (1) the tourists use sign, (2) the tourists are accompanied by tour guides, (3) the tourists directly pick the goods needed.

Key words: *Communication Barrier, Local Sellers, Foreign Tourists*

INTRODUCTION

Through the existence of AEC or Asian Economic Community, English becomes little bit more "compulsory" for the citizens. It is not only focused in teaching learning process or school curriculum, but also implemented for common people. Free trading in South East Asia gives many impacts to Indonesian people. It is not only goods that are shared freely in the international market, but also the people. They can work through the Asian countries. Therefore, they need to master English for communication.

Moving from work and industry area above, the growth of foreign tourism in Indonesia also gives impacts for Indonesian people. BPS issued that in 2018; the numbers of foreign tourists are increased as many as 12.92% from the previous year, 2017. From January 2018 until July 2018, there were 9.06 million visitors, where Bali is the most favorite tourism destination.

As well as in Pacitan, the numbers of foreign visitors are also increased significantly. It gives impact to the people; especially for those who have business in tourism aspects like restaurants, hotels, souvenir shops, etc. They are expected to communicate by using English even though some visitors are helping by their guides. The sellers will have high possibility to be selected if they have English ability in communication. It is not only telling prices or offering goods, but also telling their goods quality, negotiating and explaining their goods material, etc.

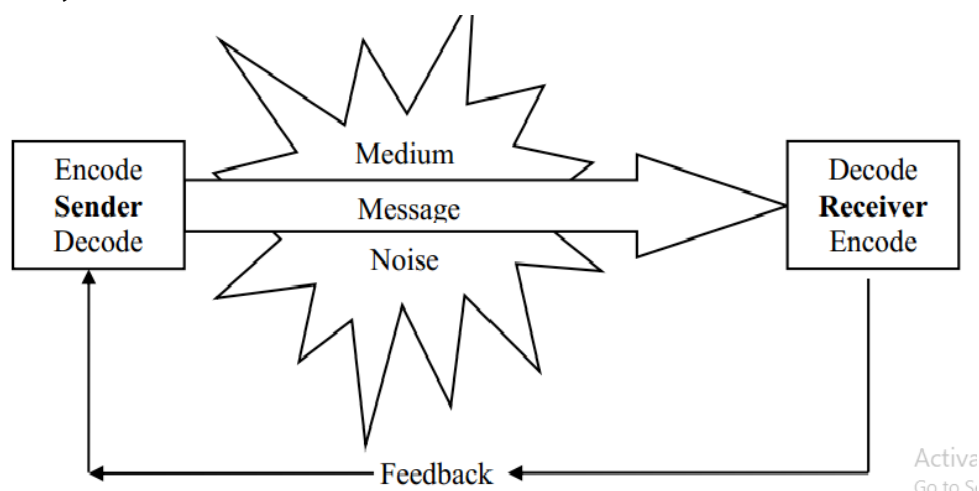
During the researchers brief observation through weekend activities, some of the sellers cannot use English to communicate with foreign visitors. They just say the prices without

answering the question completely from the foreign tourist. Therefore, they have limitations in communication. This causes miscommunication among them. Finally, the tourists just go on even though some of them just put the money and pick the goods. This is not good because it relates to comfort and services. It is better for them to learn communicating by using English.

LITERATURE REVIEW

Communication is important for people. Mehrabian (1972) states that communications is any act by which one person gives to or receives from another person information about that person's needs, de-sires, perceptions, knowledge, or affective states. Communication may be intentional or unintentional, may involve conventional or unconventional signals, may take linguistic or non-linguistic forms, and may occur through spoken or other modes. In addition, communication can be defined as the process of transmitting information and common understanding from one person to another (Keyton, 2011).

Communication consists of two doers, sender and receiver. It is as mentioned in the picture below (Cheney, 2011):



Picture 1: Process of Communication

Based on the diagram above, two common elements in every communication exchange are the sender and the receiver. The sender initiates the communication. The sender brings concept and ideas to start the communication. While the receiver is the individual, to whom the message is sent. The sender encodes the idea by selecting words, symbols, or gestures with which to compose a message. Ideally, the sender can provide answers bot in verbal or nonverbal language to the speaker.

The content of communication is the message. The message is the outcome of the encoding, which takes the form of verbal, nonverbal, or written language. The message is sent through a medium or channel, which is the carrier of the communication. The medium can be a face-to-face conversation, telephone call, e-mail, or written report. The receiver decodes the received message into meaningful information. Noise is anything that distorts the message. It can be barriers in communication. Different perceptions of the message, language barriers, interruptions, emotions, and attitudes are examples of noise. Finally, feedback occurs when the receiver responds to

the sender's message and returns the message to the sender. Feedback allows the sender to determine whether the message has been received and understood.

Language is a Continuum Process

Language Acquisition

Language acquisition is based on the neuro-psychological processes (Maslo, 2007:41). Besides, language acquisition is opposed to learning and is a subconscious process similar to that by which children acquire their first language (Kramina, 2000:27). It is different from language learning. Language learning is a conscious process, is the product of either formal learning situation or a self-study programme (Kramina, 2000: 27).

Bilingualism

A bilingual is someone who knows and has the ability to use two or more languages. 'Bi' here does not necessarily mean two as it is in the case of a binocular and a bicycle, which refers to two or uses two eyes or two wheels. In most cases, when a person is bilingual, the number of languages known or used is not limited to two (Baker, 2011). Abilities and competence levels in these languages may vary considerably. The productive bilingual actively speaks and writes in both languages, while the passive bilingual has a receptive ability, and understands or reads in both languages. Being bilingual could also benefit a person later in life, as it is usually seen as an advantage in certain jobs. Being able to speak two or even multiple languages is a major advantage in today's society as the world is becoming increasingly multilingual and individuals expressing themselves in many languages will likely be sought after in many different fields of work (Darko, 2016).

METHOD

The researcher used descriptive qualitative research study. This research design was implemented because the data are in form of sentences. The research deals with the explanation of the phenomenon. The data are the local sellers in Pacitan tourism objects. There are 65 local sellers spread in Pacitan tourism objects. The data are collected through these steps: observing the communication between the local sellers and the foreign tourist, interviewing the local sellers related to their ability in English language, recording the local sellers in answering the question by using English language. The researcher used recorder to collect the data, speaking scoring rubric, as well as the other instruments that support the researcher in collecting the data. After being collected, the data will be analyzed by using these procedures: analyzing the results of recording data, classifying the English speaking ability of the local sellers, explaining the barriers, drawing the conclusion.

FINDINGS AND DISCUSSIONS

Three categories of English Ability of Sellers in Pacitan Tourism Objects

Have no ability both in receptive and productive

There are 25 respondents who have no ability is communicating with foreign tourists by using English language. Some of respondents said that they never attended English training to improve

their ability of English. Some of them is also graduated from Elementary School level that have limited time to learn English. 14 respondents said that they use sign when the foreign tourists cannot speak Bahasa Indonesia. Some misscommunication happens when the tourists ask about the further explanation of the goods. They cannot explain in detail. In some cases, the tourists just give them the money and the sellers just give the goods and there is no communication between them.

↳ Have receptive ability

There are 36 respondents who belongs to this category. They can understand the language spoken by the tourists but they cannot respond them. In this case, when the tourists speak English language, they answer by using sign language and directly give the goods bought.

↳ Have productive ability

There are only four respondents who belong to this category. they can directly give response to foreign tourists in English language. They can understand the English language spoken by the tourist and can answer the questions.

Communication Barriers between Local Sellers and Foreign Tourists

↳ The Limited Ability to Speak English of the Local Sellers

One of the biggest problem for the local sellers in communicating with the foreign tourists is their limited ability in English. Form the chart above, it is clear that there are only four respondents who have ability in English both in spoken and written. This case is caused by four factors:

↳ Motivation and Willingness

In learning language, there are many personality factors that give influence to the succeed, such as anxiety, self esteem, risk taking, etc. motivation is one of those personality factors. It deals with willingness and "open minded" in learning. The interview explained that the majority of respondents still have low motivation and willingness in learning English language. The assumption that learning English is "hard and difficult" makes them "hard" to learn.

↳ No Training

All of respondents have never joined training on English language. They just learn from surroundings.

↳ Education Background

The various education background also give impacts on their ability in learning language. The respondents come from various different education background. There are 2 respondents graduated from college degree, 17 respondents graduated from senior high school, 21 respondents graduated from junior high school, and 25 respondents graduated from elementary school. Therefore, they have limited time to learn English in school.

The Alternative to Overcome the Barriers in Communication

↳ The Tourists Use Sign

Some tourists use sign to communicate with local sellers who have limited ability in speaking English. They just give illustration with sign such as when they want to buy a cigarette, they will give sign as if they smoke cigarette.

↳ The Tourists are Accompanied by the Tour Guides

The existence of tour guides will give good effects to them. The tour guides are as “bridge” to cope difficulties in communication.

↳ The Tourist Directly Pick the Goods

Some tourists will directly pick the goods provided if available. Then, they just give the money and the sellers give them the refund.

CONCLUSION

The number of foreign tourists visiting Pacitan is increased significantly. This absolutely give positive impacts for people, especially the local sellers in tourism object. However, some of them have limitations in communicating by using English language. It becomes the most significant barrier in their communication. However, there are three alternative methods to overcome this barrier: (1) the tourists use sign, (2) the tourists are accompanied by tour guides, (3) the tourists directly pick the goods needed.

REFERENCES

- Baker, C. (2011). *Bilingual education and bilingualism (5th ed)*. Foundations of Bilingual Education and Bilingualism. Tonawanda Multilingual matters.
- Cheney, G. (2011). *Organizational Communication in an Age of Globalization: Issues, Reflections, Practices*. Long Grove, IL: Waveland Press.
- Maslo, E. (2007) *Transformative Learning Space for Life-Long Foreign Languages Learning*. International Nordic-Baltic Region Conference of FIPLV Innovations in Language Teaching and Learning in the Multicultural Context 15-16th June, 2007, Riga, Latvia.
- Kramiņa, I. (2000). *Lingo–Didactic Theories Underlying Multi–Purpose Language Acquisition*. University of Latvia
- Keyton, J. (2011). *Communication and Organizational Culture: A Key to Understanding Work Experience*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mehrabian, A. (1972) *Nonverbal Communication*. Transaction Publishers

EFEKTIVITAS MENGGUNAKAN METODE PENULISAN FOUR SQUARE UNTUK MENGAJARKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA (Studi Eksperimental di kelas dua SMPN 2 Kebonagung Tahun Ajaran 2017/2018)

Samsul Hadi

Dosen PBI STKIP PGRI Pacitan
Email: samsulhadi.mr@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah empat metode penulisan persegi dapat mempengaruhi kemampuan menulis siswa dalam menulis teks deskriptif. Masalah utama dari penelitian ini adalah keterampilan menulis siswa untuk membangun hubungan koherensi dan faktor pengaruhnya secara tertulis. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Itu dilakukan dalam desain penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas delapan SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018. Sampel diambil dengan menggunakan sampel cluster random. Sampel terdiri dari 56 siswa yang dibagi menjadi dua tahap, 28 sampel dari VIII D sebagai Kelompok Eksperimen dan 28 siswa dari VIII E sebagai Kelompok Kontrol. Analisis difokuskan pada keterampilan menulis siswa dan keterampilan makro siswa untuk berkontrak tautan koherensi writing dengan menggunakan empat persegi dalam kelompok eksperimen. Selain itu, peneliti juga menganalisis faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis siswa dengan mewawancarai 8 siswa. Data dihitung dengan menggunakan beberapa rumus statistik. Ada perbedaan yang signifikan antara Grup Eksperimen dan Grup Kontrol. Skor rata-rata Kelompok Eksperimen adalah 53,04 pada pre-test sementara 70,57 pada post-test, dan skor rata-rata Control Group adalah 47,6 pada pre-test sementara 55,3 pada post-test. Penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus Ttest. Nilai Ttest adalah 17,51, derajat kebebasan (df) adalah 54 dan Ttabel adalah 1,677 untuk α 0,05. Ttest lebih tinggi daripada Ttabel ($17,51 > 1,677$). Itu berarti bahwa H_0 ditolak. Sementara H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan empat metode penulisan persegi pada keterampilan menulis siswa.

Kata Kunci: Metode Penulisan Four Square, Keterampilan Menulis, Teks Deskriptif.

PENDAHULUAN

Para siswa sering menghadapi beberapa masalah seperti mereka merasa bingung untuk menghasilkan paragraf yang baik dan menganggap bahwa menulis itu membosankan, karena kadang-kadang mereka tidak dapat terus menulis ide-ide mereka di tengah proses penulisan mereka. Mereka disebabkan oleh kegiatan pengajaran yang tidak menarik yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, guru harus mampu menciptakan aktivitas kreatif dan situasi yang menyenangkan di kelas untuk menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menulis. Empat tulisan persegi adalah salah satu metode yang dapat memecahkan masalah

siswa. Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk membuktikan pengaruh menggunakan empat metode penulisan persegi pada keterampilan menulis siswa. Dia akan menyelidiki bagaimana empat tulisan persegi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, ia menganggap bahwa empat tulisan persegi dapat membangun motivasi siswa hingga suka menulis. Four square adalah organizer grafik sederhana untuk membimbing siswa untuk mengatur pemikiran atau rencana mereka sebelum mereka menulis paragraf lengkap yang terdiri dari ide utama, rincian pendukung, dan kesimpulan. Jadi, empat tulisan persegi berguna untuk memecahkan masalah siswa secara tertulis.

Berdasarkan latar belakang penelitian, pertanyaan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas Metode Penulisan Four Square untuk meningkatkan keterampilan menulis kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi menulis siswa kepada siswa kelas delapan SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018?
3. Bagaimana keterampilan siswa untuk membangun hubungan koherensi dalam menulis Four Square kepada siswa kelas delapan SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018?

Menulis adalah keterampilan bahasa dasar, sama pentingnya dengan mendengarkan berbicara, dan membaca. Selain itu, ia memiliki peran penting dalam mengajar bahasa Inggris, dan ini adalah salah satu keterampilan produktif di mana siswa mampu menghasilkan bahasa sendiri.

Menurut Sutanto et.al (2007: 1)

"... menulis sebagai proses mengungkapkan ide atau pemikiran dalam kata-kata harus dilakukan di waktu luang kami". Ini berarti bahwa menulis adalah kegiatan yang membutuhkan waktu untuk mengeksplorasi ide atau pemikiran ke dalam kata-kata dan menyusunnya menjadi tulisan yang baik.

Para siswa harus mengikuti seluruh proses penulisan untuk menciptakan tulisan yang bermakna.

METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui efektivitas Metode Penulisan Four Square untuk mengajarkan keterampilan menulis siswa kelas VIII SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018. (2) Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi siswa dalam menulis kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018. (3) Untuk mengetahui keterampilan siswa untuk menghubungkan hubungan koherensi secara tertulis Four Square kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Kebonagung pada tahun akademik 2017/2018. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kebonagung dan dilakukan selama tiga pertemuan. Ini dimulai pada 20 Oktober 2017 dan selesai pada 13 Nopember 2017.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil siswa kelas dua SMPN 2 Kebonagung sebagai populasi. Jumlah total siswa adalah 137 siswa; yang dibagi menjadi lima kelas. Dia menggunakan sampling acak kelompok dengan mengambil 40% dari populasi sehingga dia mendapatkan sebanyak 56 siswa sebagai sampel dan mereka dimasukkan ke dalam dua kelompok dan dia mengambil dua kelas VIIID sebagai Kelompok Eksperimen dan VIIIE sebagai Grup Kontrol.

Peneliti menggunakan metode Quasi Eksperimental dalam melakukan penelitian, dan mengambil dua kelompok sebagai sampel. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang diberi empat perlakuan menulis persegi, dan kelompok kedua adalah kontrol tanpa pengobatan atau metode konvensional. Untuk desain, peneliti menerapkan

Pra-tes Post-test di kedua kelompok. Dalam desain Kelompok Eksperimen untuk membuktikan empat metode penulisan persegi dapat mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Desainnya adalah sebagai berikut:

Treatment Group	M	O ¹	X	O ²
Control Group	M	O ¹	C	O ²

Notes:	M	= Subject yang cocok
	O ¹	= Nilai tulisan siswa dalam pre-test
	O ²	= Nilai tulisan siswa dalam post test
	X	= Perlakuan menggunakan empat metode penulisan persegi
	C	= Tidak ada perawatan

Ada dua kelompok dalam penelitian dengan pengkodean M; X adalah kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tiga kali dengan menggunakan empat metode penulisan persegi. C adalah kelompok kontrol yang diberi metode konvensional dalam tiga kali. Ada dua tes; pre-test dan post-test. Pertama, peneliti memberikan pre-test untuk kedua kelompok; siswa harus menulis teks deskriptif dalam mengumpulkan data keterampilan menulis siswa sebelum memberikan perawatan. Kedua, dia memberikan perawatan kepada kelompok eksperimen, dan setelah itu kedua kelompok diberikan post-test untuk menulis teks eksposisi analitis. Akhirnya, peneliti menghitung hasil nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus T-test, dan membandingkan hasil tes kelompok eksperimen dan uji kelompok kontrol untuk membuktikan apakah ada pengaruh signifikan menggunakan empat tulisan persegi pada siswa. 'keterampilan menulis.

KERANGKA TEORITIS

Definisi Tulisan

Menurut Sumarsih dan Sanjaya (2013: 108) "menulis adalah suatu proses yang menyatakan" menulis biasanya dilihat sebagai proses tiga tahap: pra-menulis, menulis dan menulis ulang ". Ini berarti bahwa menulis adalah bagaimana proses penulisan siswa memulai studi proses pemikiran pra-menulis dan menemukan semua ide yang baik untuk urutan kalimat pada papaer kemudian menulis ulang sebagai mengoreksi kesalahan. Selain itu, Hamp-Lyons dan Heasley (1987: 3) menyatakan "menulis biasanya dilihat sebagai proses tiga tahap: pra-menulis, menulis dan menulis ulang".

Ini berarti bahwa menulis adalah bagaimana proses penulisan siswa memulai studi proses pemikiran pra-menulis dan menemukan semua ide yang baik untuk urutan kalimat pada papaer kemudian menulis ulang sebagai mengoreksi kesalahan. Untuk pra-menulis dapat melakukan brainstorming atau mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa yang mengacu pada materi.

Keterampilan Menulis Mikro dan Makro

Brown (2004: 221) menyatakan bahwa keterampilan mikro sebelumnya berlaku lebih tepat untuk jenis tugas menulis yang imitatif dan intensif, sementara keterampilan makro sangat penting untuk penguasaan tulisan yang responsif dan ekstensif. Uraianya adalah sebagai berikut:

↳ Keterampilan Mikro:

- a. Menghasilkan grafik dan pola ortografi bahasa Inggris;
- b. Menghasilkan tulisan dengan kecepatan yang efisien sesuai dengan tujuan;
- c. Menghasilkan inti kata yang dapat diterima dan menggunakan pola urutan kata yang tepat;
- d. Gunakan sistem tata bahasa yang dapat diterima (misalnya, tegang, kesepakatan, pluralisasi), pola, dan aturan;
- e. Ekspresikan makna tertentu dalam berbagai bentuk gramatikal;
- f. Gunakan perangkat kohesif dalam wacana tertulis;
- g. Penjelasan di atas memiliki beberapa kesimpulan, keterampilan mikro diterapkan lebih tepat untuk jenis penulisan tugas yang imitatif dan intensif. Ini termasuk menghasilkan kata-kata yang ditampilkan dalam bahasa tulisan dengan mengikuti aspek-aspek penting; menggunakan sistem gramatikal dan menggunakan perangkat kohesif dalam wacana tertulis.

↳ Keterampilan Makro:

- a. Gunakan bentuk-bentuk retorik dan konvensi wacana tertulis;
- b. Secara tepat mencapai fungsi komunikatif teks tertulis sesuai dengan bentuk dan tujuannya;
- c. Sampaikan tautan dan hubungan antar kejadian, komunikasikan hubungan seperti gagasan utama, ide pendukung, informasi baru, informasi yang diberikan, generalisasi, dan contoh;
- d. Bedakan antara arti harfiah dan tersirat saat menulis; kamu. Secara benar menyampaikan referensi khusus budaya dalam konteks teks tertulis;
- e. Kembangkan dan gunakan baterai strategi penulisan, seperti menilai penafsiran audiens secara akurat, menggunakan perangkat prarulis, menulis dengan lancar dalam draf pertama, menggunakan parafrase dan sinonim, meminta umpan balik rekan dan instruktur, dan menggunakan umpan balik untuk merevisi dan mengedit;

↳ Proses penulisan

Proses menulis terdiri dari tahap-tahap yang merepresentasikan cara para penulis menyusun teks tertulis. Ada beberapa proses penulisan menurut Harris (1993: 45-66) sebagai berikut:

Pre-Writing —————> Draf —————> Pengeditan

↳ Teks deskriptif

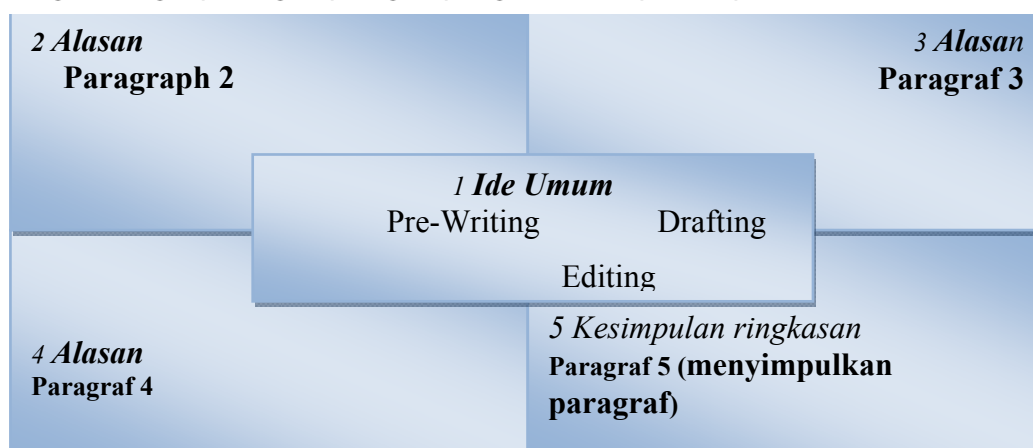
Sebuah paragraf deskriptif menggambarkan seseorang, tempat, benda, atau ide. Ketika para penulis menulis paragraf deskriptif, mereka harus menggunakan kata-kata yang membantu pembacanya melihat, mendengar, mencium, mengecap, dan merasakan apa yang mereka gambarkan. Para penulis harus memberi tahu pembacanya apa warna benda-benda itu, seberapa besar benda-benda itu, apa yang terdengar seperti, dll. Para pembaca akan merasa seolah-olah mereka ada di sana dengan para penulis.

✍ Empat kotak

Empat tulisan persegi digunakan untuk mengajarkan keterampilan menulis dasar yang berlaku di seluruh tingkat kelas dan bidang kurikulum. Ini adalah organizer grafis yang disederhanakan untuk mengajar menulis kepada siswa di sekolah. Hal ini dapat diterapkan untuk paragraf, naratif, ekspositori, dan paragraf persuasif penulisan dan esai penulisan.

Empat tulisan persegi adalah keterampilan prewriting dan organisasi yang diajarkan dengan menggunakan graphic organizer yang terdiri dari empat kotak di luar. Bantuan visual dan kinestetik ini membantu siswa untuk fokus pada tulisan mereka, memberikan rincian, dan meningkatkan pilihan kata. Topik atau kalimat topik masuk ke pusat penyelenggara, sementara tiga ide atau kalimat pendukung masuk ke tiga kotak luar. Akhirnya, kalimat penutup menyimpulkan kotak terakhir dari penyelenggara.

Siswa dapat belajar menulis paragraf yang terstruktur dengan benar dengan kalimat topik dan kesimpulan pada tahap yang sangat awal, dan empat persegi digunakan sepanjang tahun sekolah dasar. Siswa dapat menulis komposisi yang dikembangkan dengan baik dari lima atau lebih paragraf, lengkap dengan paragraf pengantar dan penutup.



Four Square Writing Organizer

Organiser grafis adalah cara menyusun informasi atau mengatur aspek penting dari konsep atau top ke dalam pola menggunakan label. Kotak diberi nomor 1-5. Organiser visual membantu siswa untuk membuat konsep, memahami, dan menyusun suatu bagian yang berhasil ditulis. Itu juga membuat siswa tidak merasa bosan.

✍ KTSP

Selain itu, Kunandar (2007: 103) mengemukakan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan diterapkan oleh masing-masing unit pendidikan yang mencerminkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga dapat meningkatkan potensi seluruh siswa. Berdasarkan definisi di atas, KTSP dapat didefinisikan sebagai kurikulum operasional kurikulum berbasis kompetensi yang disusun dan diterapkan oleh masing-masing unit pendidikan, yang disesuaikan dan disesuaikan dengan karakteristik sekolah, daerah dan sosial dan murid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti menganalisis data untuk mengetahui hasil pre-test dan post-test dari pengaruh empat metode penulisan perseg pada keterampilan menulis siswa. Rumus T-test digunakan untuk menganalisis data. Dalam kelompok eksperimen, pre-test dan post-test disajikan sebagai X1 dan X2, sedangkan pada kelompok kontrol, pre-test dan post-test disajikan sebagai Y1 dan Y2.

Pra-tes dan Post-test Kelompok Eksperimental

Lampiran 12 menunjukkan hasil dari pre-test dan post-test yang diajarkan oleh empat tulisan perseg.

Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimental (X)

Responden	Pre-test	Post-test	X2-X1	X ²
1	50	72	22	484
2	50	75	25	625
3	51	73	22	484
4	47	80	33	1089
5	52	63	11	121
6	52	77	25	625
7	58	74	16	256
8	56	73	17	289
9	53	67	14	196
10	56	70	14	196
11	40	67	27	729
12	40	65	25	625
13	45	68	23	529
14	50	65	15	225
15	64	65	1	1
16	47	70	23	529
17	45	64	19	361
18	56	73	17	289
19	62	72	10	100
20	53	78	25	625
21	61	72	11	121
22	60	61	1	1
23	46	75	29	841
24	51	63	12	144
25	74	82	8	64
26	65	76	11	121
27	40	75	35	1225
28	61	61	0	0
N = 28	Σ X1 = 1485	Σ X2 = 1976	Σ X = 491	Σ X² = 10895

Pra-tes dan Post-test dari Grup Kontrol

Lampiran 12 menunjukkan hasil pre-test dan post-test yang diajarkan dengan metode penulisan konvensional atau tanpa perlakuan ..

Pra-uji dan Post Test Control Group (Y)

Responden	Pre-test	Post-test	Y2-Y1	Y ²
1	41	44	3	9
2	41	45	4	16
3	48	50	2	4
4	59	60	1	1
5	42	56	14	196
6	44	61	17	289
7	50	65	15	225
8	54	64	10	100
9	45	58	13	169
10	42	60	18	324
11	45	58	13	169
12	47	45	2	4
13	48	64	16	256
14	55	68	13	169
15	45	50	5	25
16	63	61	2	4
17	43	45	2	4
18	50	65	15	225
19	51	50	1	1
20	49	56	7	49
21	45	44	1	1
22	55	56	1	1
23	42	60	18	324
24	44	45	1	1
25	43	56	13	169
26	52	44	8	64
27	50	56	6	36
28	41	61	20	400
N = 28	Σ Y1 = 1334	Σ Y2 = 1547	Σ Y = 241	Σ Y² = 3235

Peneliti menggunakan rumus T-test untuk membandingkan dua sarana antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum memproses data ke dalam rumus, dia harus mendapatkan mean dan standar deviasi X dan Y dan setelah itu dia memasukkan rumus T-test, sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

M = rata-rata setiap kelompok
 X = penyimpangan dari masing-masing skor
 N = Jumlah subject dari X2 dan X1
 Y = penyimpangan setiap skor dari Y2 dan Y1

Kemudian, ini adalah perhitungan data.

Berarti Setelah mengumpulkan data, peneliti menghitung skor rata-rata dari eksperimen dan kelompok kontrol. Mx dikodekan sebagai grup eksperimen, dan My dikodekan sebagai grup kontrol sebagai berikut: (Ngadiso, 2009)

$$M_x = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{491}{28} = 17,54$$

- Deviationbolizing standar kelompok eksperimen sebagai Σx^2 dan kelompok kontrol sebagai Σy^2 sebagai follo
- Simpangan baku dihitung dengan syms ws:

$$\begin{aligned}\sum X^2 &= \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} = 10895 - \frac{(491)^2}{28} \\ &= 10895 - \frac{241081}{28} = 10895 - 8610,04 = 2285 \\ \sum Y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} = 3235 - \frac{(241)^2}{28} \\ &= 3235 - \frac{58081}{28} = 3235 - 2074 = 1161\end{aligned}$$

- Nilai uji t

Setelah peneliti mendapatkan mean dan standar deviasi dari kelompok eksperimen dan kontrol, dia memasukkan rumus uji-t. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$= \frac{8,93}{\sqrt{\left[\frac{3445,64}{54}\right]\left[\frac{2}{28}\right]}} = \frac{8,93}{\sqrt{4,56}} = \frac{8,93}{0,51} = 17,51$$

Pengujian Hipotesis

Untuk mendapatkan nilai t-tabel, peneliti menemukan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus berikut. Perhitungannya adalah:

$$df = (N1 + N2) - 2 = (28 + 28) - 2 = 54$$

Dari perhitungan di atas, peneliti menemukan bahwa hasil rumus t-test adalah 17,51. Nilai derajat kebebasan (df) adalah 54. tingkat signifikansi / $\alpha = 0,05$, Ttabel adalah 1,667. Dapat disimpulkan bahwa Tobs lebih tinggi dari Ttable ($17,51 > 1,667$). Ini berarti ada pengaruh yang signifikan menggunakan empat metode penulisan persegi dalam pengajaran menulis teks deskriptif.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa masalah. Masalahnya datang dari guru dan siswa. Ada beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan menulis siswa. Pertama, pikiran mereka untuk mengembangkan beberapa ide, informasi baru dan paragraf generalisasi. Selain itu, penguasaan kosakata siswa rendah sehingga mereka sulit menerjemahkan bahasa mereka ke bahasa Inggris dan mereka tidak melatih keterampilan mereka setiap hari. Di sisi lain, kondisi belajar mengajar juga berpengaruh pada kemampuan menulis siswa. Kondisi lingkungan sekitar kelas, terkadang ramai dan beberapa siswa tidak bisa memusatkan proses belajar. Ada beberapa keterampilan menulis siswa yang signifikan untuk membangun tautan koherensi (Ma-3) terutama untuk Kelompok Eksperimen. Nilai total pre-test adalah 165 dengan

persentase 40,05%. Ada 5 siswa mendapat skor 4 sedangkan 23 siswa mendapat skor 5-10 dan total nilai post-test adalah 199 dengan persentase 48,30%. Sebagian besar dari mereka mendapat skor 5-10. Kisaran total skor adalah 48 dan kisaran persentase adalah 11,65%. Ini berarti ada peningkatan prestasi siswa dalam keterampilan menulis Ma-3.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Analisis difokuskan pada keterampilan menulis siswa dan keterampilan makro siswa untuk mengkonstruksi hubungan koherensi tulisan dengan menggunakan empat persegi dalam kelompok eksperimen. Selain itu, peneliti juga menganalisis faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis siswa dengan mewawancarai 8 siswa. Data dihitung dengan menggunakan beberapa rumus statistik. Ada perbedaan yang signifikan antara Grup Eksperimen dan Grup Kontrol. Skor rata-rata Kelompok Eksperimen adalah 53,04 pada pre-test sementara 70,57 pada post-test, dan skor rata-rata Control Group adalah 47,6 pada pre-test sementara 55,3 pada post-test. Penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus Ttest. Nilai Ttest adalah 17,51, derajat kebebasan (df) adalah 54 dan Ttabel adalah 1,677 untuk α 0,05. Ttest lebih tinggi daripada Ttabel ($17,51 > 1,677$). Itu berarti bahwa H_0 ditolak. Sementara H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan empat metode penulisan persegi pada keterampilan menulis siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada pengaruh menggunakan empat metode penulisan persegi untuk meningkatkan keterampilan menulis. Beberapa saran untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris diusulkan sebagai berikut: Untuk Guru Bahasa Inggris, peneliti menyarankan bahwa semua guru bahasa Inggris harus menggunakan berbagai metode penulisan dalam pengajaran bahasa Inggris terutama dalam pengajaran menulis. Metode Four Square Writing adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Itu membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Untuk Siswa, melalui empat metode penulisan persegi siswa lebih kreatif untuk meningkatkan keterampilan mereka. Ini untuk termotivasi dan mampu mendapatkan lebih banyak ide dan pengembangannya dengan brainstorming, membuat detail pendukung ide manusia, gramatikal dan membuat rentetan kalimat dengan paragraf koherensi. Untuk Peneliti Masa Depan, mereka dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi mereka untuk melakukan penelitian lain. Mereka juga dapat melakukan metode yang sama tetapi genre yang berbeda dan berharap peneliti masa depan melakukan penelitian lebih baik dari sebelumnya. Untuk Lembaga, untuk mengharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan kontribusi positif kepada dosen bahasa Inggris dalam keterampilan menulis dan siswa-siswi STKIP PGRI Pacitan.

BIBLIOGRAFI

Coklat. (2001: 343). "Mengajar oleh Prinsip: Pendekatan Interaktif untuk Pedagogi Bahasa", 2004. Assesment Bahasa: Prinsip dan Praktek Kelas, White Plains: Logman, Inc.

- Broad, B. (2003). Apa yang benar-benar kita hargai: Lebih dari sekadar rubrik dalam mengajar dan menilai tulisan. Logan: Utah State University Press.
- Cresswell, John W. 2008. Penelitian Pendidikan, Perencanaan, Melakukan dan Mengevaluasi Riset Kuantitatif dan Kualitatif edisi ke-3. Baston: Pearson.
- Douglas. Coklat. (2001: 343). "Mengajar oleh Prinsip: Pendekatan Interaktif untuk Pedagogi Bahasa".
- Gould, Judith S dan Evan Jay Gould. 1991. Metode Penulisan Four Square kelas 7-9. United State: Pengajaran & Pembelajaran Kompuh.
- Gould, Gould dan Mary F. Burke. 2010. Metode Penulisan Empat Kotak. Dayton: Perusahaan Lorenz.
- Gould, J. S., & Burke, M. F. (2010). Empat penilaian penulisan persegi: pendamping pada metode penulisan empat persegi. Amerika Serikat: Lorenzo Educational Press.
- Harris (1993: 45-66). Bahasa Matematika: Investigasi Linguistik dan Filosofis.
- Harmer, Jeremy. 2004. Cara Mengajar Menulis. Saffron Waldon, Essex: Pearson Education Limited.
- Heaton, J. B. 1990. Menulis Engilsh Language Language Test. Amerika Serikat. Tukang terbang kayu. Inc
- Herfernan, James A.W & John E. Lincoln. 1986. Menulis Kolase Buku Pegangan edisi kedua, Amerika Serikat. W. W Norton & Company, Inc.
- Hughes, A. (1996). Tes untuk guru bahasa. Cambridge: Cambridge University Press ..
- Khotari, (2004: 8). "Metodologi Penelitian". Edisi Kedua. New Delhi. Era Internasional Baru.
- Nunan, D. (1989: 36). "Merancang Tugas untuk Ruang Kelas Komunikatif". Cambridge University Press.
- Raimes, A. (1983). Teknik dalam mengajar menulis. Oxford: Oxford University Press.
- Roger Sapsford, Victor Jupp, (2006: 35). Pengumpulan dan Analisis Data dalam Edisi Kedua. London.
- Reid, Joy M. 1994. Proses Menulis Paragraf (Edisi Kedua). New Jersey: Bupati Prentice Hall.
- Siahaan, Sanggam & Shinoda, Kisno. 2008. Struktur Teks Umum. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumarsih dan Sanjaya, Dedi. Pengajaran Bahasa Inggris. Vol.6 No. 12 tahun 2013. Kanada: Pusat Sains dan Pendidikan Kanada.

EKSPERIMENTASI LATIHAN “*HURDLE DRILL*” DAN “*RING DRILL*” TERHADAP POWER ATLET BOLAVOLI

Anung Probo Ismoko
PJKR STKIP PGRI Pacitan
Email: ismokoanung@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *power* melalui latihan “*Hurdle Drill*” dan “*Ring Drill*” pada Atlet Bolavoli. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Randomized-Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet bolavoli klub Sleman United Volleyball Club. Sampel yang digunakan sebanyak 30 atlet, teknik pengambilan dengan *purposive sampling*. Sampel dibagi menjadi tiga kelompok secara acak, kelompok pertama diberi perlakuan *Hurdle Drill*, kelompok ke dua diberi perlakuan *Ring Drill*, dan kelompok ke tiga sebagai kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengukuran yang dilakukan sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) *treatment*. Instrumen dalam pemberian *pretest* dan *posttest* dengan pengukuran *Vertical Jump*. Uji-t digunakan untuk membandingkan nilai rerata dari hasil *pretest-posttest* sebelum dan sesudah perlakuan pada sampel yang sama.

Hasil analisis disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* pada ketiga kelompok penelitian. Hasil analisis dapat disimpulkan terdapat perbedaan *power* yang signifikan antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Kata kunci: latihan, power, bolavoli.

PENDAHULUAN

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang memasyarakat di Indonesia. Bolavoli sudah sangat populer dan digemari oleh masyarakat, karena permainan ini dapat dilakukan orang dewasa maupun anak-anak. Khususnya di klub bolavoli Sleman United, pembinaan sudah dilakukan secara bertahap mulai dari tahap multilateral sampai tahap spesialisasi. Hal ini dilakukan untuk menciptakan atlet yang dapat mencapai prestasi maksimal.

Latihan meliputi: Latihan fisik, latihan teknik, latihan taktik dan latihan mental. Peran pelatih sangatlah besar dalam proses tersebut untuk mempersiapkan atletnya agar bisa berprestasi secara maksimal. Kondisi fisik merupakan unsur yang penting dan menjadi dasar atau pondasi dalam pengembangan teknik, taktik, strategi, dan mental. Pengembangan fisik harus direncanakan secara periodik berdasarkan tahapan latihan, status kondisi atlet, dan faktor-faktor lain seperti gizi, fasilitas, alat, lingkungan, dan status kesehatan atlet, (Mansur, 1996:1).

Dalam cabang olahraga bolavoli unsur fisik *power* tungkai sangat dibutuhkan. Para pelatih berupaya untuk mempersiapkan kemampuan berbagai bentuk latihan yang diterapkannya.

Metode-metode latihan yang diberikan sangat bervariasi, baik menggunakan *inner loading* ataupun *outer loading*.

Hurdle Drill dan *Ring Drill* merupakan bentuk metode latihan untuk mengembangkan kondisi fisik dengan sasaran utama adalah latihan *power*, yang sangat berperan dalam bolavoli. Dengan memiliki *power* tungkai yang baik diharapkan dapat melakukan penyerangan (*smash*), pertahanan (*block*), ataupun *service* dengan baik. Penelitian ini akan membuktikan latihan *Hurdle Drill* dan *Ring Drill* untuk meningkatkan *power* atlet bolavoli.

Menurut Djoko Pekik (2002:1), latihan diartikan sebagai proses penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah khususnya prinsip-prinsip pendidikan, secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan. Bompas (1993:1), mengatakan bahwa latihan merupakan proses pengulangan yang sistematis, progresif dan tujuan akhir memperbaiki prestasi olahraga. Dapat disimpulkan bahwa latihan olahraga adalah aktivitas yang dilakukan dalam suatu waktu dan dilakukan secara berulang-ulang, terprogram dalam prinsip-prinsip pembebanan latihan guna menciptakan atlet yang mencapai standar penampilan tertinggi. Mekanisme latihan dengan prosedur yang baik adalah dimulai dengan latihan peregangan, latihan pemanasan, dilanjutkan dengan latihan inti, kemudian diakhiri dengan latihan penenangan.

Bentuk latihan untuk *power* tungkai dapat bermacam-macam bentuk. Metode latihan *hurdle drill* merupakan salah satu bentuk latihan *power* yang variatif dan inovatif yang dimodifikasi menggunakan alat-alat sederhana. *Hurdles are an innovative teaching tool for the enhancement of an athlete's speed, agility, quickness, and power. Hurdles can be used in a variety of exercises designed to develop quick feet, powerful explosion, and proper running technique* (<http://www.alphadogsports.com/pdf/Hurdles%20Manual.pdf>). Dijelaskan *hurdle drill* merupakan metode latihan yang inovatif untuk mengembangkan *power*. *Hurdle drill* adalah bentuk latihan yang digunakan untuk meningkatkan *power* yang berfungsi untuk meningkatkan stamina, koordinasi, kelincahan dan kecepatan. Rintangan *hurdles* dapat disesuaikan dan divariasikan menurut kebutuhan para atletnya. Latihan *hurdle drill* dapat dilakukan di lapangan dalam ruangan maupun luar ruangan.

Metode latihan *ring drill* merupakan salah satu bentuk latihan *power* menggunakan alat sederhana berbentuk lingkaran sebagai rintangan. Metode latihan *ring drill* dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga latihan menjadi kreatif dan tidak membosankan. *Ring drill* didefinisikan sebagai *agility ring are a portable footwork training tool designed to enhance power, quickness and agility* (www.power-system.com). Penjelasan selanjutnya mengemukakan bahwa *ring drill* adalah sebuah latihan gerak kaki menggunakan rintangan lingkaran yang dirancang untuk meningkatkan *power*. Latihan *ring drill* dapat dilakukan di lapangan dalam ruangan maupun luar ruangan. Latihan *ring drill* merupakan bentuk latihan *power* yang digunakan untuk mengubah arah dan posisi tubuh secara eksplosif untuk melewati rintangan-rintangan berbentuk lingkaran. Bentuk latihan tersebut dipilih karena cocok dan sesuai untuk mengembangkan *power* yang mengharuskan orang untuk bergerak secara eksplosif dan cepat dan tepat dengan perpaduan gerak yang efektif dan efisien.

Power adalah kemampuan sekelompok otot untuk mengatasi tahanan beban dengan kekuatan yang maksimal dan kecepatan yang tinggi dalam satu gerakan. Menurut Kirkendall

dkk. (1980:240) *power* adalah hasil kerja persatuan waktu. Kerja dilakukan ketika kontraksi otot menempuh jarak atau ruang. Kekuatan kontraksi otot menggerakkan objek ketika kerja sedang dilakukan, misalnya: memindahkan buku dari meja satu ke meja yang lain. Menurut Bucher yang dikutip oleh Harsono (1988:200), menyatakan *power* adalah kemampuan merealisasi kekuatan maksimum dalam suatu periode waktu yang cepat. Sehingga dapat dikatakan *power* adalah hasil kekuatan x kecepatan. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *power* adalah kemampuan untuk mengerahkan kekuatan maksimal dalam waktu yang sangat cepat.

Menurut PBVSI (2004-2008), tentang peraturan permainan bolavoli; Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Tujuan dari permainan ini adalah melewati bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat melakukan tiga pantulan untuk mengembalikan bola (di luar perkenaan blok). Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku servis melewati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar” atau satu tim gagal mengembalikan bola secara sempurna. Dalam permainan bolavoli, tim yang memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*Rally Point System*). Apabila tim yang menerima servis dan memenangkan sebuah reli, akan memperoleh satu angka dan berhak untuk melakukan servis, serta para pemainnya melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam eksperimen semu, karena tidak bisa mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil eksperimen, desain yang digunakan *Pretest-Posttest Randomized-Group Design*. Kelompok-kelompok penelitian dibentuk secara acak, namun ke tiga kelompok tersebut diberikan *pretest* lalu kelompok I dan kelompok II diberikan *treatment* dengan metode yang berbeda kemudian diberikan *posttest*.

Pretest untuk mengetahui kemampuan awal *power* atlet bolavoli dengan menggunakan tes *Vertical Jump*. *Treatment* dalam penelitian ini adalah latihan *Hurdle Drill* dan *Ring Drill*, dilaksanakan 2 kali seminggu selama 16 kali pertemuan. *Posttest* untuk mengetahui *power* atlet bolavoli setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan tes *Vertical Jump*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh atlet bolavoli junior klub Sleman United. Sampel yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengukuran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data dari hasil pengukuran tinggi loncat sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Instrumen dalam penelitian ini adalah pengukuran Loncat Tegak/ *Vertical Jump* (Harsuki, 2003:337). Menurut Phillips (1979:256), kualitas pengukuran mempunyai validitas 0,78 dan reliabilitas sebesar 0,93.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan Uji-t, yaitu dengan membandingkan nilai rerata dari hasil *pretest - posttest* sebelum dan sesudah perlakuan dengan sampel yang sama. Sebelum uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Z Kolmogorov dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil data tersebut berdistribusi normal atau homogen.

HASIL PENELITIAN

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa sebaran normal dan menunjukkan homogen, sehingga data dapat diolah lebih lanjut dengan statistik uji t. Dari analisis dengan uji-t, maka didapatkan hasil, nilai t hitung *Hurdle Drill* adalah sebesar $0.938 < \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.361 > \text{taraf signifikansi } 0.05$. Nilai t hitung *Ring Drill* adalah sebesar $1.265 < \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.222 > \text{taraf signifikansi } 0.05$. Nilai t hitung kelompok Kontrol adalah sebesar $0.033 < \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.974 > \text{taraf signifikansi } 0.05$, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test pada ketiga kelompok penelitian. Berarti bahwa hipotesis yang menyatakan ada perbedaan *power* yang signifikan antara sebelum dan sesudah latihan *Hurdle Drill* dan *Ring Drill* terhadap atlet bolavoli, tidak diterima. Artinya, bahwa dengan memberikan latihan plyometrik *Hurdle Drill* dan *Ring Drill* 2 kali seminggu, secara signifikan tidak dapat meningkatkan *power* atlet bolavoli.

Hasil analisis perbedaan antar kelompok, diperoleh nilai t hitung kelompok I dan kelompok II adalah sebesar $2.212 > \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.04 < \text{taraf signifikansi } 0.05$. Nilai t hitung kelompok I dan kelompok III adalah sebesar $13.286 > \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.000 < \text{taraf signifikansi } 0.05$. Nilai t hitung kelompok II dan kelompok III adalah sebesar $11.047 > \text{nilai } t\text{-tabel } 2.10$ dan nilai signifikansi sebesar $0.000 < \text{taraf signifikansi } 0.05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan tinggi lompatan yang signifikan antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Berarti bahwa hipotesis yang menyatakan ada perbedaan tinggi lompatan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diterima. Artinya, bahwa dengan memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, secara signifikan dapat meningkatkan tinggi lompatan daripada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh informasi bahwa atlet bolavoli tidak terdapat perbedaan yang nyata tentang peningkatan *power* setelah melakukan latihan *Hurdle Drill* dan *Ring Drill* selama 16 kali pertemuan. Ini terbukti dengan hasil *pre test* dan *post test* penelitian yang menunjukkan tidak adanya signifikansi, yaitu skor hasil perhitungan analisis t hitung kurang dari pada skor t tabel, dengan taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai tinggi loncat antara *pre test* dan *post test*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian pengaruh latihan *Hurdle Drill* dan *Ring Drill* dua kali seminggu terhadap tinggi *power* atlet bolavoli, maka dapat di tarik kesimpulan:

1. Bahwa latihan *Hurdle Drill* tidak dapat meningkatkan *power* secara signifikan.
2. Bahwa latihan *Ring Drill* tidak dapat meningkatkan *power* secara signifikan.

SARAN

Karena terbatasnya frekuensi latihan di klub bolavoli, maka waktu-waktu latihan dipergunakan sebagai latihan teknik dan taktik. Sedangkan latihan fisik bisa ditugaskan untuk berlatih di rumah

dengan diberi contoh cara latihannya. Kepada peneliti selanjutnya, perlu diadakan penelitian yang sama dengan latihan 3 kali perminggu, agar dapat melihat peningkatan *power* secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2012). *What are mini & micro hurdle. (Online)*. Tersedia: <http://www.alphadogsports.com/pdf/Hurdles%20Manual.pdf>. Diunduh tanggal 2 Juli 2018.
- Bompa. (1994). *Theory and Methodology of Training*. Dubuge, Iowa: Kendal/Hunt Publising Company.
- DjokoPekik. (2002). *Dasar-dasar Keipelatihan*. UNY: Yogyakarta.
- Harsono. (1988). *Choacing dan Aspek-aspek Psikologis dalam Choaching*. CV. Tambak Kusumah: Jakarta.
- Harsuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini (Kajian Para Pakar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kirkendall, dkk. (1980). *Measurment and Evalution for Pysical Educator*. USA: Wm. C. Brown Compagny.
- Mansur. (1996). *Pembinaan Kondisi Fisik*. UNY: Yogyakarta.
- Phillips, D. Allen and Hornak, James E. (1979). *Measurement and Evaluation in Physical Education*. USA: New York Chicester Brisbane Toronto.
- Power System. (2006). *Agility ring*. Power System Inc. Tersedia: www.powersystem.com. Diunduh tanggal 20 Juli 2018.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.

EKSPERIMENTASI LATIHAN SPEED GAMES TERHADAP DRIBBLING PEMAIN SEPAKBOLA KELOMPOK USIA 16 TAHUN DI SSB EAGLE KABUPATEN PACITAN

Danang Endarto Putro¹

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
STKIP PGRI Pacitan
juzz.juzz88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan speed games terhadap dribbling pemain sepakbola kelompok usia 16 tahun di SSB Eagle Kabupaten Pacitan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One Group Pretest- Posttest Design*. Populasi dari penelitian ini adalah pemain sepakbola usia 16 tahun di Sekolah Sepakbola Eagle Kabupaten Pacitan, adapun sample yang digunakan sebanyak 16 pemain yang diambil secara *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrument berupa tes *dribbling* dari *Bobby Charlton*, yang memiliki validitas 0,973 dan reliabilitas 0,864. Teknik analisis data menggunakan analisis uji-t.

Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan hasil eksperimentasi latihan speed games terhadap dribbling pemain sepakbola kelompok usia 16 tahun di SSD Eagle Kabupaten Pacitan terdapat pengaruh yang signifikan. hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 5,643 dan nilai t tabel pada dk (0,975) (15) sebesar 2,131 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,643 > 2,131$) atau terletak di luar daerah penerimaan H_0 . Nilai rata-rata untuk data *pre test* adalah sebesar 21,48 dan nilai rata-rata untuk data *post test* adalah sebesar 18,96. Hasil ini menunjukkan kecepatan dribbling sesudah diberi perlakuan latihan *speed games* meningkat sebesar 11,73%.

Kata kunci: *eksperimentasi, speed games, latihan, sepakbola.*

PENDAHULUAN

Demam piala dunia Rusia tahun 2018 ini tentu membawa angin segar pada ketertarikan dan minat para anak usia muda untuk bermain sepakbola. Seluruh dunia bersorak sorai menyambut perhelatan akbar tersebut. Sepakbola merupakan olahraga yang perlu dilakukan pembinaan sejak usia dini atau dari sekolah dasar, yang dimaksudkan sebagai tahap persiapan sebelum pemberian latihan yang kompleks saat masa prestasi puncak.

Pembebanan yang terlalu berat dapat menyebabkan anak mudah mengalami *stress*, sehingga rencana latihan yang sudah kita atur sebelumnya akan sia-sia. Pada kenyataannya pemain usia dini lebih menyukai latihan yang berbentuk *game*. Hal ini dikarenakan bahwa pemain usia dini belum mengetahui manfaat latihan teknik yang berperan penting dalam suatu permainan ataupun pertandingan. Latihan teknik dasar sepakbola dianggap sebagai latihan yang menjenuhkan.

Tujuan dari proses latihan pada calon atlet adalah untuk mengarahkan dan meningkatkan kemampuan gerak dasar yang dimilikinya. Beberapa latihan yang sesuai dengan untuk perkembangan multilateral atau pemula antara lain bermain, latihan *koordinasi*, latihan *speed games* dan lain-lain. *Speed games* atau permainan adu kecepatan adalah permainan yang mengarah pada kecepatan gerak, maupun kecepatan *performance* reaksi. *Speed games* adalah suatu bentuk latihan kecepatan yang diberikan dengan cara bermain, yaitu lari sambung/ estafet yang dibuat bervariasi, antara lain: lari segitiga, lari estafet mengelilingi lapangan, lomba lari slalom, lomba lari zig-zag dan lomba lari berantai.

Teknik tanpa bola adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan yang terdiri dari gerakan lari, gerakan melompat dan gerak tipu badan, sedangkan teknik dengan bola meliputi menendang bola, menggiring bola, mengontrol bola, menyundul bola, melempar bola, dan teknik menjaga gawang. Salah satu teknik dengan bola yang harus dikuasai oleh pemain adalah teknik menggiring bola atau *dribbling*. *Dribbling* dalam sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki. Dengan berbagai permasalahan yang telah diuraikan mengenai latihan *dribbling*, pelatih dituntut lebih teliti dalam menerapkan suatu metode latihan, sehingga pemain mampu melakukan latihan dengan cepat dan benar.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Robert Koger (2007: 51) menggiring adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggiring bola antara lain; (1) Bola harus dekat dengan kaki supaya mudah dikontrol, (2) Pemain tidak boleh terus menerus melihat bola, dan (3) Pemain harus melihat sekeliling lapangan agar dapat mengamati situasi lapangan dan mengamati gerak-gerik lawan.

Menggiring bola pada dasarnya dibedakan menjadi dua, yaitu *closed dribbling* dan *speed dribbling*. *Closed dribbling* adalah teknik menggiring yang dilakukan dengan kontrol penuh pada bola, dilakukan ketika bola benar-benar aman dari lawan, cara melakukannya bola tidak boleh lebih dari 1 meter di depan kita. *Speed dribbling* yaitu teknik menggiring yang dilakukan bola di dorong kedepan dan diikuti lari secepat-cepatnya.

Menggiring bola dalam permainan sepakbola bertujuan untuk melewati lawan, untuk mendekati daerah pertahanan lawan, untuk membebaskan diri dari kawalan lawan, untuk mencetak gol, dan untuk melewati daerah bebas (Herwin, 2004: 28). Menurut Sucipto dkk (2000: 28), "bahwa menggiring bola bertujuan mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan". Perkenaan melakukan *dribbling* sama dengan melakukan *passing*, yaitu: punggung kaki bagian dalam, punggung kaki bagian luar, dan sisi kaki bagian luar, sisi kaki bagian dalam, punggung kaki penuh.

Latihan dapat dikatakan sebagai perangkat utama dalam proses latihan harian untuk meningkatkan kualitas fungsi sistem organ tubuh manusia, sehingga mempermudah olahragawan dalam penyempurnaan gerakannya. Menurut Sukadiyanto (2005: 5) pengertian latihan yang berasal dari kata *training*, adalah penerapan dari suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktek, menggunakan metode dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah melalui prinsip pendidikan yang terencana dan teratur sehingga tujuan dapat tercapai tepat pada waktunya.

Terkait dengan prinsip latihan menurut Sukadiyanto (2005: 12) agar latihan dapat tercapai sesuai yang diharapkan antara lain; (1) prinsip individual, (2) prinsip kesiapan, (3) prinsip beban lebih, (4) prinsip adaptasi, (5) prinsip spesifikasi, (6) prinsip variasi, (7) prinsip pemanasan, (8) prinsip berkebalikan, (9) prinsip sistematis, (10) prinsip jangka panjang, (11) prinsip tidak berlebih, (12) prinsip progresif. Dalam menerapkan prinsip-prinsip latihan pelatih harus berhati-hati dalam setiap penyusunan dan pelaksanaan latihan. Sedangkan menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 43-47) prinsip latihan yang harus diperhatikan oleh seorang pelatih antara lain: prinsip beban lebih (*overload*), prinsip kekhususan (*specifity*), dan prinsip kembali asal (*reversibel*). Oleh karena itu dalam penyusunan latihan seorang pelatih harus memperhatikan faktor-faktor yang disebut komponen latihan.

Kecepatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk menjawab rangsang dalam waktu secepat mungkin, menurut Sukadiyanto (2005: 106). Kecepatan merupakan salah satu komponen biomotor utama yang diperlukan pada setiap cabang olahraga, baik bersifat perlombaan maupun permainan. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 73) berpendapat bahwa kecepatan (*speed*) adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Elemen kecepatan meliputi: waktu reaksi, frekuensi gerak persatuan waktu dan kecepatan gerak melewati jarak. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecepatan antara lain: (1) keturunan, (2) waktu reaksi, (3) kekuatan, (4) teknik, (5) elastisitas otot, (6) konsentrasi, dan (7) kemauan.

Menurut Sukadiyanto (2005: 112) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam melatih kecepatan antara lain “didahului dengan pemanasan yang cukup, atlet tidak dalam keadaan lelah, diberikan pada awal latihan inti, bervariasi, intensitas, durasi, volume, frekuensi rangsang, dan waktu istirahat yang diberikan”.

Speed games merupakan permainan yang mengarah pada kecepatan gerak dan kecepatan reaksi. *Speed games* adalah suatu bentuk latihan kecepatan yang diberikan dengan cara bermain. Ini bertujuan agar anak terpacu untuk melakukan gerakan-gerakan cepat, agresif dan aktif. Menurut Dikdik Zafar Sidik (2006: 6) *speed games* adalah suatu latihan kecepatan dengan menggunakan metode permainan, yaitu suatu bentuk permainan untuk mendapatkan *speed*, *agility*, dan *quicknes*. Dalam *speed games* metode latihan diberikan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki atlet dalam olahraga tertentu.

Unsur-unsur yang terkandung dalam *speed games* tidak terlepas dengan kecepatan. Dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah memberikan modifikasi pada latihan menggiring bola tanpa menghilangkan unsur-unsur kecepatan. Dalam pemberian intensitas latihan disesuaikan dengan kondisi pemain.

Menurut David Cunningham (2006: 2) pengaruh latihan *speed games* antara lain; (1) Meningkatkan *speed*, *agility*, dan *quickness*: dengan memfokuskan pada gerak dasar dengan bentuk-bentuk latihan. *Speed games* akan memberikan langkah awal secara cepat dan memungkinkan untuk mengungguli perkiraan hasil para olahragawan yang akan diperolehnya, (2) Ledakan power: Latihan *speed games* akan meningkatkan tingkatan gerak atlet, keseimbangan, stabilitas, gerakan eksplosive, memberikan kekuatan yang lebih disetiap latihan yang mereka lakukan, (3) Meningkatkan keseimbangan dan kekuatan: koordinasi dan keseimbangan yang lebih baik merupakan hal yang paling mendasar untuk mengontrol tubuh. Dengan memfokuskan pada

teknik gerakan dan pola gerakan latihan secara khusus, kemampuan para atlet akan mengalami peningkatan secara drastic, (4) Latihan kekuatan: membentuk kekuatan dan kestabilan tubuh, (5) Pencegahan terjadinya cedera: cara yang paling baik mengurangi cedera adalah dengan penggabungan fleksibilitas, kesetabilan, kekuatan dan teknik gerak yang tepat.

Dalam permainan sepakbola *speed games* adalah syarat yang diperlukan agar naluri terhadap bola tidak hilang. Konsep dasar untuk meningkatkan kecepatan bermain sepakbola adalah dengan meningkatkan latihan dari tekanan dan memvariasi bentuk latihan.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One Group Pretest- Posttest Design*. Populasi dari penelitian ini adalah pemain sepakbola usia 16 tahun di Sekolah Sepakbola Eagle Kabupaten Pacitan, adapun sample yang digunakan sebanyak 16 pemain yang diambil secara *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrument berupa tes *dribbling* dari *Bobby Charlton*, yang memiliki validitas 0,973 dan reliabilitas 0,864. Teknik analisis data menggunakan analisis uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian meliputi data pretest dan data posttest dari eksperimen yang dilakukan. Berikut disajikan satu persatu data penelitian pretest dan data posttest dari kelompok eksperimen.

Tabel 1. Data Pretes dan Postes Penelitian

Subyek	Pre test	Post test
1	21.64	17.89
2	19.67	17.17
3	23.32	20.11
4	25.16	22.57
5	18.3	17.52
6	23.92	21.45
7	18.67	18.77
8	21.09	19.32
9	20.8	18.11
10	21.925	18.1
11	23.32	18.09
12	19.95	19.61
13	21.92	16.29
14	19.8	19.2
15	22.8	18.22
16	21.42	20.92

Hasil analisis deskriptif data pretest eksperimen menunjukkan nilai maksimum sebesar 25,16, minimum 18,30. Rerata 21,48, median 21,53, modus 23,32 dan nilai standar deviasi sebesar 21,53.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Pretes Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	18.30 - 19.69	3	18.75%
2	19.70 - 21.09	4	25.00%
3	21.10 - 22.49	4	25.00%
4	22.50 - 23.89	3	18.75%
5	23.90 - 25.29	2	12.50%
		16	100.00%

Hasil analisis deskriptif data post test eksperimen menunjukkan nilai maksimum sebesar 22,57, minimum 16,29, rerata 18,495, median 19 modus 16,29 dan nilai standar deviasi sebesar 2,13.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Postes Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	16.29 - 17.58	3	18.75%
2	17.59 - 18.88	6	37.50%
3	18.89 - 20.18	4	25.00%
4	20.19 - 21.48	2	12.50%
5	21.49 - 22.78	1	6.25%
		16	100.00%

Analisis data dilakukan dengan uji-t pada data *pre test* dan *post test* hasil pengukuran kecepatan *dribbling*. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga t-hitung dengan harga t-tabel. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga t hitung terletak antara negatif dan positif dari t tabel ($-t_{1-1/2\alpha} < t < t_{1-1/2\alpha}$), atau jika signifikan perhitungan lebih besar dari 0,05. Untuk mengetahui perbedaan sebelum diberikan latihan *speed games* dengan setelah diberi perlakuan *speed games* pada kecepatan *dribbling* digunakan uji-t dua sampel berhubungan atau *Paired sample t-test*. Hasil uji-t ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rangkuman Uji-T

Kelompok	Rata-rata	t hitung	t tabel	Sig
Pre Test Eksperimen	21,4816	5,643	2,131	0,000
Post Test Eksperimen	18,9588			

Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar sebesar 5,643 dan nilai t tabel pada dk (0,975) (15) sebesar 2,131 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,643 > 2,131$) atau terletak di luar daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil kecepatan dribbling antara sebelum dan sesudah dilaksanakan eksperimen menggunakan latihan speed games.

Pada saat *pretest* besarnya rerata kecepatan *dribbling* adalah 21,48 sedangkan pada saat *post test* besarnya rerata adalah 18,96. Ternyata setelah diberi perlakuan latihan *speed games* besarnya rerata pada kelompok eksperimen terjadi perubahan peningkatan sebesar 2,5 atau sebesar 11,73%. Dari analisis uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga hal ini menunjukkan bahwa ternyata *speed games* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecepatan *dribbling* pemain sepakbola usia 16 tahun di SSB Eagle Kabupaten Pacitan.

Speed games merupakan permainan yang mengarah pada kecepatan gerak dan kecepatan reaksi. *Speed games* adalah suatu bentuk latihan kecepatan yang diberikan dengan cara bermain. Ini bertujuan agar anak terpacu untuk melakukan gerakan- gerakan cepat, agresif dan aktif. Unsur-unsur yang terdapat dalam speed games tidak terlepas dari kecepatan. Dalam permainan sepakbola *speed games* adalah syarat yang diperlukan agar naluri terhadap bola tidak hilang. Konsep dasar untuk meningkatkan kecepatan bermain sepakbola adalah dengan meningkatkan latihan dari tekanan dan memvariasi bentuk latihan. Dengan latihan speed games, pemain akan terbiasa memainkan bola dengan kakinya dengan kecepatan yang berubah-ubah, sehingga pemain akan dapat melakukan *dribbling* dengan kecepatan yang tinggi.

Kecepatan *dribbling* pemain sepakbola usia 16 tahun belumlah konstant, artinya dapat berubah-ubah sesuai latihan yang dilakukannya, baik itu dari jenis latihan, intensitas latihan, maupun frekuensi latihannya. Pada pemain sepakbola usia 16 tahun di Eagle Kabupaten Pacitan, dilakukan penelitian dengan memberikan perlakuan latihan *speed games* pada 16 pemain, ternyata cara latihan tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecepatan *dribbling*. Hal ini diketahui setelah dilakukan eksperimen, ternyata terjadi peningkatan kecepatan *dribbling* sebesar 2,52 atau 11,73%. Hal ini kembali pada tujuan latihan *speed games* yaitu meningkatkan kecepatan *dribbling*. Karena pemain terbiasa memainkan bola dengan kecepatan yang berubah-ubah, sehingga bola terbiasa dekat dengan kaki pemain, hal ini menyebabkan ketika melakukan *dribbling* bola tidak jauh dengan kaki dan dapat melakukan dengan kecepatan tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Ada pengaruh latihan *speed games* terhadap kecepatan *dribbling* pemain sepakbola usia 16 tahun di Eagle Kabupaten Pacitan". Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata untuk data *pre test* adalah sebesar 21,48 dan nilai rata-rata untuk data *post test* adalah sebesar 18,96. Hasil ini menunjukkan kecepatan dribbling sesudah diberi perlakuan latihan *speed games* meningkat sebesar 11,73%. Dalam Hal ini dapat dikatakan pengaruh yang diberikan latihan *speed games* terhadap kecepatan *dribbling* sebesar 11,73% siswa SSB Eagle Kabupaten Pacitan kelompok umur 16 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, M. (2013). *101 Drills sepak bola untuk pemain muda*. Jakarta: PT Indeks.
- Hasanah. (2007). *Sepak bola*. Bandung: Indah Jaya Adipratama.

- James. (2006). *Pembinaan Prestasi Olahraga*. Cerdas Jaya. Jakarta.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepak bola langkah-langkah menuju sukses*. Jakarta: PT. Rajagra ndo Persada.
- Muhajir. (2007). *"Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 2"*. Jakarta: Erlangga.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani: Prinsip-prinsip penerapannya*. Jakarta.
- Sugiyono. (2008). *Statistika untuk Penelitian*. CV Alfabeta. Bandung.
- Suharjana. (2004). *Kebugaran Jasmani*. FIK UNY. Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Yogyakarta: PKO FIK UNY.
- Tim PSSI. (2012). *Peraturan Permainan*. Jakarta.

EKSPRESI TERORISME PADA PERISTIWA BOM SURABAYA DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK

M. Fashihullisan¹⁾,

¹ Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
email: fashihullisan1983@gmail.com

Abstract

Terorisme sebagai suatu gerakan internasional, memberikan ancaman secara nyata melalui teror bom dan salah satunya terjadi pada rangkaian peristiwa bom di Surabaya. Terorisme tersebut ternyata mendapatkan dukungan secara nyata dari para simpatisan melalui media sosial facebook. Penelitian ini ditujukan untuk 1) mengidentifikasi dan menganalisis isu-isu yang digunakan para simpatisan terorisme dalam mendukung peristiwa bom Surabaya melalui media sosial facebook 2) Untuk menganalisis peran group-group media sosial facebook dalam menyebarkan isu-isu untuk mendukung aksi terorisme di bom Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan mengambil data visual dan data literal akun-akun facebook yang terindikasi menggunakan akun palsu. Penelitian dilakukan dari bulan Desember 2018

Terdapat tiga isu yang digunakan untuk melakukan propaganda dukungan pada aksi teror bom di Surabaya meliputi isu bahwa teror bom Surabaya adalah adu domba antar umat beragama, jebakan dan pengalihan isu. Group facebook berperan besar dalam penyebaran isu-isu propaganda dukungan pada aksi teror bom Surabaya. Group facebook yang paling dimanfaatkan untuk penyebaran propaganda dukungan aksi teror di Surabaya adalah group facebook cyber army keagamaan dan group facebook kelompok oposisi.

Keywords : *Isu, terorisme, propaganda*

PENDAHULUAN

Kantor berita Antara (13 Mei 2018) memberitakan peristiwa bom Surabaya yang terjadi pada tanggal 13 Mei 2008. Aksi teroris tersebut menasar tiga buah gereja di Surabaya yaitu gereja Katolik Santa Maria Tak Bercela di Jalan Ngagel pada pukul 06.30 WIB, Gereja Kristen Indoneisa di jalan Diponegoro pukul 07.15 WIB dan gereja Pantekosta di jalan Arjuno pada pukul 07.53 WIB. Ketiga bom tersebut diledakkan oleh pelaku yang sekeluarga yaitu orang tua dan anak-anaknya.

Korban dari peristiwa bom Surabaya sejumlah puluhan orang, baik yang meninggal dunia luka berat maupun ringan. Bom Surabaya tidak hanya berdampak pada jatuhnya korban jiwa, kerusakan bangunan, tetapi juga berdampak pada trauma dari korban dan masyarakat. Hal inilah yang diharapkan oleh pelaku bom karena pelaku teror berharap aksinya menimbulkan dampak ketakutan dan trauma di masyarakat. Munculnya trauma dan ketakutan inilah yang diharapkan akan menurunkan moral aparat keamanan, menurunkan kepercayaan masyarakat pada pemerintah dan menghadirkan ketakutan berkepanjangan.

Aksi mengerikan bom Surabaya ternyata mendapatkan dukungan dari para simpatisan terorisme di media sosial. Para simpatisan aksi teroris menyebarkan isu-isu sambil berharap menambah ketakutan pada masyarakat dan delegitimasi pada aparat keamanan maupun pemerintah. Aksi media sosial itulah yang cukup meresahkan sehingga aparat keamanan juga banyak yang menindak para pendukung terorisme di media sosial tersebut.

Para pendukung aksi terorisme di Surabaya berharap dengan menyebarkan isu di media sosial facebook maka isu tersebut akan cepat menyebar. Hal tersebut sesuai dengan tipologi media sosial facebook yang mudah diakses oleh siapapun. Diharapkan isu yang diposting di facebook cepat disebarkan oleh para pengguna media sosial facebook yang lain sehingga dapat menyebar dengan cepat. Hal ini tentu saja menjadi efektif untuk mencapai target-target aksi terorisme sehingga memiliki dampak yang luas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis isu-isu yang digunakan para simpatisan terorisme dalam mendukung peristiwa bom Surabaya melalui media sosial facebook serta untuk menganalisis peran group-group media sosial facebook dalam menyebarkan isu-isu untuk mendukung aksi terorisme di bom Surabaya. Urgensi teoretis dalam penelitian ini adalah diharapkan akan memberikan manfaat mengenai pengembangan teori mengenai nilai-nilai sosial, pergeseran nilai-nilai sosial terutama berkaitan dengan perubahan kehidupan sosial di dunia maya utamanya dalam aksi terorisme dan memberikan pemahaman teoretik tentang pemanfaatan media sosial facebook sebagai media penyebaran isu-isu yang mendukung aksi terorisme. Sedangkan Urgensi Praktis adalah memberikan informasi penting bagi pemerintah, lembaga-lembaga negara dan aparat keamanan tentang dampak pemanfaatan media sosial facebook dalam aksi terorisme dan upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangnya. serta memberikan informasi bagi kampus, dosen dan para pendidik mengenai fenomena pemanfaatan facebook dalam pencapaian target terorisme.

KAJIAN LITERATUR

Facebook sebagai Media Komunikasi Massa

Facebook adalah situs jejaring sosial yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Elliot Zuckerberg. Situs ini menyediakan fitur gabungan antara aplikasi *social networking*, *chatting*, *blogging*, *multimedia*, *photo sharing*, dan *email*. Beberapa bagian dalam Facebook meliputi *profile*, *news feed*, *wall*, *application*, *photo*, *poke*, *group*, *event*, *marketplace*, *post*, *notes* dan *gifts*. Dengan pemakain satu akun Facebook, seseorang dapat melakukan beragam aplikasi tersebut. Fungsi Facebook lain yang tak kalah penting adalah fasilitas pencarian teman baik secara bebas, maupun dalam kategori yaitu kategori daerah, akademi, tempat kerja dan sekolah.

Menurut Ardianto (2004: 7), komunikasi massa dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang tersebar, heterogen, sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Cangara (2003: 27) yang menyampaikan bahwa komunikasi massa memiliki sifat pesan yang disampaikan berlangsung secara cepat, serempak dan luas. Dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa Facebook merupakan media komunikasi massa karena pesan yang disampaikan di Facebook dapat dapat tersebar secara cepat, sesaat dan serentak.

Relasi Facebook dan Terorisme

Menurut Junaedi (2010), terorisme memerlukan media sosial facebook dikarenakan memiliki dua manfaat penting yaitu; 1) media sosial facebook merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan publisitas dari aksi yang dilakukan secara gratis, dan 2) terorisme memerlukan media untuk mendapatkan legitimasi dari publik bahwa aksi yang mereka lakukan lebih karena orientasi ideologis dan politis, bukan karena alasan individu atau personal. Manfaat tersebut menjadikan banyak gerakan terorisme memanfaatkan media sosial facebook untuk publisitas gerakan mereka maupun untuk menggalang legitimasi dari publik. Hal ini tentu saja berbahaya karena akan semakin memperluas dukungan pada terorisme dari masyarakat luas dan dapat membiaskan terorisme sebagai suatu bentuk kejahatan terhadap kemanusiaan.

Menurut Sarinastiti, et al. (2018), perkembangan teknologi *on line* telah dimanfaatkan oleh para pelaku terorisme untuk mengembangkan *cyber terrorism* yang tujuannya untuk melakukan teror melalui dunia maya. Tujuan dari *cyber terrorism* adalah untuk melakukan intimidasi kepada pemerintah, masyarakat dan negara. Diharapkan dengan *cyber terorisme* tersebut maka kelompok teroris akan dapat melipatgandakan kekuatan untuk menakut-nakuti pemerintah maupun masyarakat dengan cara murah dan cepat.

METODE

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini yang dilakukan adalah meliputi: 1) Tahap pengumpulan data yaitu tahap yang dilakukan dengan melakukan observasi aktivitas akun facebook dan group facebook penyebar propaganda dukungan pada aksi teror di Surabaya, dan 2) Tahap analisis data yaitu tahap yang dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh serta dilakukan generalisasi dari kecenderungan umum mengenai isu-isu yang disebarkan maupun pola-pola gerakan dalam penyebaran isu yang bertujuan untuk mendukung aksi teror di Surabaya.

Penelitian dilakukan di Lab. Komputer STKIP PGRI Pacitan secara online dengan melakukan observasi pada akun-akun facebook dan group facebook penyebar isu-isu yang berisi propaganda dukungan pada aksi teror di Surabaya. Lokasi pemilik akun facebook maupun admin group facebook tidak dapat diketahui dengan pasti karena banyak diantara mereka menyembunyikan identitas nyata. Oleh karena itulah lokasi keberadaan pemilik akun facebook dan admin group facebook tidak menjadi hal yang penting dalam penelitian ini.

Subyek dalam penelitian ini adalah akun-akun facebook dan group facebook yang aktif menyebarkan isu propaganda dukungan pada aksi teror di Surabaya. Penelitian dilakukan untuk mengetahui motif pemilik akun-akun facebook maupun anggota group facebook dalam menyebarkan isu propaganda dukungan pada aksi teror di Surabaya. Perilaku tersebut tercermin dari bagaimana akun-akun facebook dalam memilih isu, bagaimana menyebarkan dan motif tersembunyi dari penyebaran isu.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus karena kajian penelitian merupakan suatu kajian status khusus. Penelitian juga mengungkapkan tentang fenomena diseputar kasus tersebut sehingga dapat diketahui kronologi dan dampaknya. Oleh karena itulah model penelitian ini tidak banyak melibatkan fakta atau fenomena diluar kasus yang dikaji karena bukan merupakan fokus penelitian.

Data atau informasi yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji meliputi data kualitatif yaitu hasil observasi/ pengamatan dan FGD. Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi: 1) Informan/ nara sumber adalah akun-akun facebook dan grup facebook penyebar isu-isu propaganda dukungan aksi teroris di Surabaya, dan 2) Peristiwa / fenomena perilaku akun-akun facebook dan anggota group facebook penyebar isu propaganda dukungan pada aksi teroris di Surabaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya adalah observasi yang dilakukan pada perilaku pemilik akun facebook dan anggota group facebook dalam memposting isu-isu propaganda dukungan pada aksi teror di Surabaya.

Analisis data dilakukan dengan generalisasi kecenderungan perilaku pemilik akun facebook dalam menyebarkan isu-isu propaganda dukungan pada aksi teroris di Surabaya. Generalisasi tersebut diharapkan akan ditarik suatu kecenderungan umum. Pengelompokan dilakukan setelah dilakukan generalisasi untuk dapat teridentifikasi variasi-variasi diantara kecenderungan umum tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ragam Isu Propaganda Dukungan pada Aksi Terorisme Bom Surabaya

Isu Bom Surabaya sebagai Isu Adu Domba

Isu adu domba dihindarkan untuk mengalihkan perhatian orang akan kebiadaban terorisme. Saat media sosial diramaikan dengan keprihatinan akan perilaku teroris maka ada gerakan untuk menutupi kesalahan teroris. Hal ini dilakukan agar masyarakat secara umum menjadi lebih mengerti dengan tindakan pengeboman tersebut. Teroris secara tersirat dikatakan bukan sebagai pelaku pengeboman, tetapi justru ada pihak lain yang berusaha mengadu domba antar umat melalui tindakan pengeboman gereja tersebut.

Bahkan beberapa orang secara jelas menyatakan untuk tidak lagi menyebut pelaku sebagai teroris. Tindakan ini dianggap sebagai usaha untuk mengadu domba umat Islam dengan umat lain, tetapi adu domba tersebut dikatakan tidak dilakukan oleh teroris. Mereka beralasan bahwa sesama umat Islam tidak layak untuk memberikan predikat pelaku teror sebagai teroris.

Berikut adalah salah satu contoh postingan penyebar isu yang mengatakan bahwa aksi teror di Surabaya merupakan suatu tindakan adu domba:

 جمال شعلان ► **MUSLIM CYBER ARMY NEWS LEGION** **
13 Mei · 🇲🇪

KEBIADABAN
#KONSPIRASI KUASA GELAP
ADALAH DALANG SEMUA INI
By AhmadDhani
Jakarta ,13 MEI 2018

KEPADA SAUDARAKU **MUSLIM** DAN NASRANI...
BOM DI **SURABAYA** PAGI INI ADALAH PERBUATAN BIADAB
KITA WAJIB MENGUTUK KEBIADABAN INI
DAN KITA SEMUA UMAT BERAGAMA TURUT BERBELA SUNKAWA
KEPADA KELUARGA KORBAN
INI BUKAN TINDAKAN ISLAM RADIKAL, ISLAM EKSTREM DAN SEBUTAN
SEBUTAN LAIN YANG SERING DI TUJUKAN UNTUK MEMBERI CAP
KEPADA ISLAM TERORIS
INI ADU DOMBA YANG NYATA
JANGAN SEBUT LAGI INI TERORIS...
*KARENA SEBUTAN ITU HANYA UNTUK DI TUJUKAN KEPADA KAMBING
HITAM*
MARI KITA SEBUT BERSAMA

Gambar. Postingan Bom Surabaya Sebagai Adu Domba

 **Nasuha Arasuci Al Azzami** ► **PS 08 For PRESIDEN RI Ke-8** ***
13 Mei · 🇲🇪

UPDATE :
8 Orang Meninggal Dunia Akibat Tragedi Teror **Bom** Di Tiga Gereja Di
Surabaya Minggu (13/05/2018)

Kami sebagai Umat Islam turut berduka atas serangan **bom** di Gereja2 tsb
... ketahuilah saudaraku... kita sedang di **adu domba**...
Kalau ada yg menuduh Islam pelakunya... ngapain gereja yang di **bom**
...kenapa mereka tidak muncul ketika Ahok menistakan agama kami...??
Kenapa mereka tidak muncul ketika Sukmawati menghina suara Adzan
kami...??? Kenapa mereka yg katanya teroris itu tidak muncul dan diam
ketika ulama kami di diskriminalisasi...?? Dan kemana mereka para teroris
itu ketika Viktor yg menghina Islam dibiarkan...??

Jangankan untuk membunuh orang... rumput saja tidak kami rusak di setiap
aksi yg diikuti jutaan orang...sampahpun tidak kami buang sembarangan...
ketika ada calon pengantin nasrani lewat di antara ribuan kami..malah kami
bantu membuka jalan ke gereja buat mereka...

Ingat... kita sedang di **Adu domba**...

Siapapun pelakunya ,sangat patut dihukum seadil adilnya

Gambar. Postingan Bom Surabaya Sebagai Adu Domba

Penyebaran isu bahwa bom surabaya merupakan bentuk adu domba antar ummat beragama dilakukan setelah tindakan teroris di Surabaya terpojok. Masyarakat secara masif langsung menyebarkan berita dan detail kejadian melalui media sosial. Hal ini menjadikan masyarakat tidak mendukung sama sekali aksi teror yang dilakukan teroris di Surabaya.

Masyarakat melakukan reaksi secara keras melalui media sosial dengan cara mengutuk aksi teror. Bahkan tidak butuh waktu lama, segenap netizen di facebook telah menyampaikan bahwa aksi teror di Surabaya merupakan suatu tindakan di luar perikemanusiaan. Secara detail netizen di facebook menyebarkan informasi mengenai bagaimana pelaku bom gereja di Surabaya.

Aksi teror yang dilakukan oleh pelaku yang masih satu keluarga menjadikan kesadaran bahwa terorisme merupakan hal yang berbahaya dalam kehidupan keluarga. Hal ini menimbulkan kesadaran bersama di media sosial bahwa terorisme harus ditanggulangi karena telah dengan mudah dapat berakibat pada invensi ideologi di keluarga. Terbukti bom Surabaya tidak hanya menjadikan orang-orang tua sebagai pelaku teror, tetapi anak-anak juga dapat dipengaruhi untuk menjadi pelaku teror.

Fenomena pelibatan anak-anak sebagai pelaku teror sungguh mengerikan karena merupakan fenomena baru yang tidak dimengerti oleh netizen. Aksi teror yang dilakukan oleh anak-anak dianggap merupakan suatu tindakan gila dan cermin teroris benar-benar tidak beradab dan anti pada kemanusiaan. Anak-anak dianggap bukan merupakan pelaku yang sadar karena mereka dianggap belum mampu memilih tindakan yang harus mereka lakukan.

Tindakan teror di Surabaya menjadikan masyarakat sadar bahwa orang tua yang terinfeksi ideologi komunis dapat melakukan tindakan yang benar-benar di luar nalar manusia normal. Hampir setiap orang tua tidak akan rela dan tidak akan tega saat anaknya terluka atau bahkan terbunuh. Bom Surabaya justru menunjukkan fenomena yang sebaliknya karena secara sadar orang tua mengorbankan seluruh anak-anaknya.

Fenomena tersebut menjadikan masyarakat menyadari bahwa ideologi teroris merupakan ideologi yang sangat mengerikan. Tereoris dianggap telah benar-benar bergerak di luar nalar sehingga akan tega melakukan apapun. Oleh karena itulah simpati dan kepedulian dari segenap netizen di facebook secara gencar dilakukan. Hal ini tentu saja berdampak pada kerugian propaganda dari kelompok teroris karena menimbulkan hujatan dari masyarakat.

Kesadaran masyarakat akan bahaya terorisme inilah yang menjadikan masyarakat menyatakan dukungan yang kuat pada pemerintah untuk memberantas terorisme. Masyarakat secara nyata mendukung pemerintah untuk menindak orang-orang yang terlibat melalui postingan di facebook. Hal inilah yang menjadikan target teroris agar pemerintah mengalami delegitimasi dari masyarakat tidak tercapai. Opini yang berkembang justru sebaliknya karena masyarakat melalui facebook banyak yang mendukung tindakan penanganan pemerintah dan melihat bom Surabaya bukan merupakan kesalahan dan kelemahan pemerintah.

Masyarakat tidak menganggap bahwa aksi teror Surabaya sebagai kelemahan pemerintah, menjadikan masyarakat sangat percaya dengan apa yang dilakukan pemerintah. Lembaga penanganan terorisme seperti misalnya Badan Nasional Penanganan Teror dan Detasemen Anti Teror di Kepolisian menjadi alasan masyarakat untuk tetap percaya dan mendukung pemerintah. Masyarakat tidak menganggap aksi teror di Surabaya sebagai ketidakmampuan pemerintah menangani terorisme tetapi hanya sebagai suatu kecelakaan karena gagal terdeteksi.

Kondisi kalahnya opini teroris inilah yang menjadikan mereka harus menyebarkan isu bahwa aksi terorisme tersebut tidak berkaitan langsung dengan kelompok teroris. Mereka menyebarkan isu bahwa apa yang terjadi di Surabaya tidak dilakukan oleh aksi teroris. Isu bahwa ini merupakan adu domba antar umat beragama menjadikan secara tersirat pelakunya adalah pengadu domba antar umat beragama. Tentu saja predikat pengadu domba antar umat beragama bukanlah karakter teroris, karena teroris tujuannya adalah untuk menciptakan rasa takut.

Isu bahwa aksi teror bom di Surabaya sebagai tindakan adu domba mengandung maksud harapan berkurangnya tekanan masyarakat pada teroris yang melakukan tindakan teror. Mereka

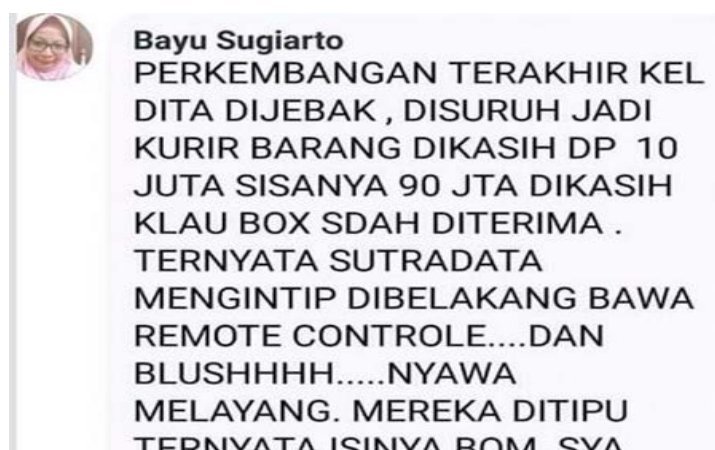
berharap masyarakat menjadi lebih toleran pada teroris, karena diopinionkan kemungkinan adanya alternatif pelaku selain teroris. Meskipun kemungkinan tidak terlalu efektif, tetapi mereka berharap isu tersebut menjadi jalan keluar dari keterpojokan teroris karena dimusuhi bersama-sama oleh masyarakat.

👉 Isu Bom Surabaya sebagai Isu Jebakan

Isu jebakan ini memiliki motif hampir serupa dengan isu adu domba, yaitu sama-sama untuk mengurangi opini yang menekan pada terorisme setelah bom Surabaya. Mereka berusaha melawan opini bahwa teroris itu adalah pribadi yang kejam, bahkan dalam kasus bom Surabaya dianggap sangat kejam karena mengorbankan anak-anaknya sendiri. Untuk itulah dibuat opini yang berusaha menyamarkan keputusan pelaku bom bunuh diri sehingga seakan-akan pelaku bom bunuh diri hanyalah korban jebakan.

Isu jebakan ini tentu saja menginduk pada teori konspirasi dimana pelaku dikonotasikan sebagai pihak yang lemah dan pelaku pengebakan sebagai pihak yang kuat. Pelaku pengeboman diopinionkan tidak sadar bahwa dirinya telah dijebak sehingga masuk dalam skenario pengebak. Sementara dari pihak pengebak diopinionkan sebagai pihak yang memiliki kuasa dan kemampuan lebih untuk menjebak.

Berikut adalah isu jebakan yang disebarakan oleh para pendukung terorisme setelah peristiwa bom Surabaya:



Gambar. Isu Jebakan yang Disebarakan di Facebook

Isu yang disebarakan untuk membangun opini bahwa seakan-akan keluarga pelaku bom Surabaya disuruh untuk mengantarkan paket. Mereka diberikan imbalan sejumlah uang untuk menyampaikan paket sehingga tidak tahu apabila paket tersebut berisi bom. Saat paket tersebut telah diantarkan ke gereja, maka dengan menggunakan *remote control* bom tersebut diledakkan tanpa sepengetahuan dari pelaku bom Surabaya dari jarak jauh.

Isu ini memiliki motif untuk menyelamatkan terorisme dari kegagalan propaganda. Kegagalan masyarakat untuk takut dari aksi teroris dan target pelemahan dukungan masyarakat pada pemerintah yang tidak tercapai menjadikan mereka harus membuat jalan penyelamatan. Diharapkan dengan mengopinionkan pelaku sebagai korban maka akan muncul simpati dari masyarakat.

Pengopinion sebagai korban atau yang sering disebut sebagai *play victim* sering dilakukan untuk membangkitkan simpati. Diharapkan tindakan teroris yang sangat ngawur dengan mengorbankan keluarga dan anak-anaknya sebagai pelaku teror tidak dilihat sebagai suatu hal yang negatif. Mereka berharap bahwa hal itu bukan merupakan keputusan dari kelompok teroris, tetapi sebuah kecelakaan yang tidak mereka sadari karena adanya pihak lain yang mengorbankan mereka.

Penyebaran isu ini seringkali cukup efektif dilakukan karena masyarakat seringkali merasa harus berpihak pada korban. Diharapkan masyarakat akan mempersepsikan bahwa pelaku bom bunuh diri merupakan korban jebakan sehingga diharapkan akan muncul simpati dari masyarakat. Diharapkan masyarakat tidak akan lagi merasa muak dengan perilaku pelaku bom, tetapi justru berbalik menjadi simpati karena pelaku bom bukan pelaku sesungguhnya, tetapi hanya pelaku semu yang menjadi korban pelaku sesungguhnya.

Tujuan lain dari penyebaran isu ini adalah masyarakat akan curiga bahwa dalam suatu aksi terorisme tidak selalu dilakukan oleh kelompok teroris. Isu tersebut diharapkan akan memunculkan opini bahwa aksi teroris dapat dilakukan oleh pemilik kekuasaan dengan cara mengorbankan pihak-pihak yang selama ini dianggap sebagai pelaku. Motivasi dari opini ini adalah agar masyarakat menjadi curiga dengan pemerintah atau aparat keamanan dan bahkan akan menuding pemerintah dan aparat keamanan sebagai subyek dibalik terorisme ini.

Tujuan untuk mengarahkan tuduhan pada pemerintah dan aparat keamanan sebagai penjenak pelaku pengeboman dalam isu penjenakan cukup samar dan tidak eksplisit. Mereka menyadari bahwa tujuan tersebut hanya tujuan sampingan dari kejadian aksi teror di Surabaya. Hal tersebut dikarenakan tujuan aksi teror di Surabaya tidak sepenuhnya sesuai dengan harapan dan tujuan terorisme yaitu menciptakan rasa takut di masyarakat.

👉 Isu Bom Surabaya sebagai Pengalihan Isu

Isu ketiga yaitu isu bom Surabaya sebagai “pengalihan isu” merupakan isu yang paling terang-terangan menyerang pemerintah. Isu ini merupakan isu pendukung dari isu kedua atau isu jebakan. Hanya saja isu sebagai pengalihan isu lebih terang-terangan menyerang pemerintah dibandingkan isu jebakan.

Penyebaran isu ini terlihat lebih mendompleng pada kontestasi politik kekuasaan di Indonesia. Sebagaimana diketahui sejak pilihan presiden 2014 pendukung politik terbagi menjadi dua kelompok yaitu pendukung Joko Widodo sebagai pemenang pilihan presiden dan pendukung Prabowo sebagai pihak yang kalah dalam pilihan presiden. Penyebaran isu bom Surabaya sebagai pengalihan isu diharapkan akan mampu memobilisasi para pendukung Prabowo dibawa untuk menuding pihak Jokowi sebagai pihak yang berkepentingan dengan bom Surabaya.

Teroris berharap dengan penyebaran isu tersebut maka pemerintah akan dituding oleh pihak-pihak oposisi sebagai perekasaya bom Surabaya. Diharapkan pemerintah akan sibuk membela diri atau setidaknya melakukan klarifikasi-klarifikasi dari isu tersebut. Tentu saja diharapkan saat menjadi tema dalam relasi penguasa dan oposisi maka akan mendegradasi pemerintah dan aparat keamanan dalam menangani terorisme.

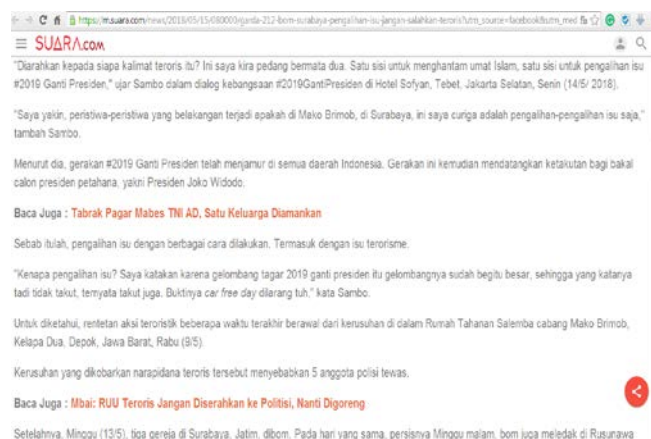
Imbas lain dari penyebaran isu ini adalah harapan bahwa masyarakat akan memandang pemerintah sebagai pihak yang menyalah gunakan kekuasaan. Diharapkan terbangun opini bahwa pemerintah yang berkuasa melakukan apapun termasuk membajak aksi teror untuk target politik kekuasaan. Inilah yang menjadikan masyarakat akan mengurangi dukungan pada pemerintah untuk melakukan tindakan tegas pada aksi teroris.

Berikut adalah gambar penyebaran isu aksi teror Surabaya sebagai bentuk pengalihan isu:



Gambar. Penyebaran Isu Bom Surabaya sebagai Pengalihan Isu

Isu bom Surabaya sebagai pengalihan isu disebarakan melalui facebook dengan materi dari link di website. Bahkan dengan jelas judul dari artikel yang disebarakan melalui facebook adalah "Garda 212: Bom Surabaya Pengalihan Isu, Jangan Salahkan Teroris". Secara kasat mata link artikel tersebut menggelitik pembaca di facebook untuk membaca secara lebih jelas pada artikel yang dilinkkan. Berikut adalah artikel yang linknya dimuat sebagai bentuk penyebaran isu bom Surabaya sebagai pengalihan isu:



Gambar. Isi Artikel yang Berisi Isu Bom Surabaya sebagai Pengalihan Isu

Artikel yang dimuat di website suara.com secara jelas memberitakan bahwa aksi bom Surabaya merupakan pengalihan isu dari gerakan oposisi. Menurut mereka penguasa takut

dengan gerakan 2019 ganti Presiden sehingga menjadi penting untuk mengalihkan isu. Pengalihan isu yang dilakukan salah satunya adalah dengan teror bom di Surabaya.

Penyebaran isu tersebut sangat merugikan bagi kesehatan politik nasional karena kontestasi demokrasi harus dibebani oleh tuduhan yang kurang logis dan kurang rasional. Siapapun penguasa di pemerintahan maupun oposisi di luar pemerintahan harus bersepakat bahwa terorisme adalah musuh bersama dan tidak dimasukkan dalam isu pertarungan politik. Apabila isu perekayasa teror untuk pengalihan isu masuk dalam isu pertarungan politik maka akan menguntungkan terorisme.

Penyebaran isu ini, apalagi jikalau isu ini diterima mentah-mentah oleh pihak oposisi untuk menyerang pemerintah maka akan sangat menguntungkan terorisme. Pemerintah akan mengalami delegitimasi yang masif dari masyarakat karena tuduhan penguasa sebagai perekayasa terorisme. Oleh karena itulah semestinya pihak oposisi harus menahan diri agar isu ini tidak dijadikan komoditas politik.

Peran Group Facebook dalam Penyebaran Isu

Jenis-Jenis Group Facebook Untuk Penyebaran Isu

Group facebook merupakan wahana yang cukup strategis untuk menyebarkan isu. Diharapkan dalam suatu group facebook maka akan menyebar dengan cepat. Mereka berharap anggota-anggota dalam group ikut menyebarkan isu yang mereka buat sehingga segera menyebar dan dibaca oleh semua orang.

Terdapat beberapa jenis group facebook yang dimanfaatkan oleh teroris untuk menyebarkan isu setelah peristiwa bom Surabaya. Masing-masing jenis group facebook tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan bagi penyebaran isu propaganda dukungan aksi teror di Surabaya. Oleh karena itulah mereka memiliki pertimbangan yang berbeda-beda dalam memilih group akun facebook sebagai media penyebaran isu-isu propaganda pendukung terorisme.

Group Facebook Cyber Army Keagamaan

Terorisme merupakan suatu gerakan yang dapat mengidentikkan diri dengan gerakan keagamaan. Teroris dapat menyatakan diri sebagai pembelaan terhadap suatu agama. Oleh karena itulah banyak pelaku teror yang akhirnya mengidentikkan diri sebagai gerakan keagamaan.

Pertimbangan itulah yang menjadikan teroris yang berlatar belakang teroris agama berusaha memanfaatkan group-group facebook berbasis keagamaan. Diharapkan melalui group facebook tersebut mereka mendapatkan simpati dan dukungan. Diharapkan juga seluruh anggota group facebook tersebut ikut menyebarkan isu yang mereka buat sehingga dengan cepat menyebar ke seluruh masyarakat.

Group facebook keagamaan yang banyak dimanfaatkan adalah group facebook *cyber army*. Group facebook *cyber army* keagamaan ini biasanya memiliki tujuan dibentuk untuk melakukan pembelaan atas afiliasi keagamaan mereka di dunia maya. Oleh karena itulah saat isu-isu sensitif berkaitan dengan agama akan dengan cepat direspon oleh segenap anggota group.

Group-group *cyber army* keagamaan seringkali lebih mengutamakan sensitivitas emosional keagamaan dibandingkan rasionalitas dan logika. Hal itulah seringkali dimanfaatkan secara efektif oleh teroris untuk melakukan *cyber terrorism*. Dianggap oleh kelompok teroris group *cyber army*

keagamaan akan mudah diperdaya untuk bersimpati, mendukung dan bahkan ikut menyebarkan isu-isu yang justru mendukung terorisme.

Group-group *cyber army* keagamaan ini menjadi wahana utama teroris untuk menyebarkan isu. Group *cyber army* keagamaan dipandang yang paling efektif untuk menyebarkan isu-isu propaganda dukungan karena dianggap selaras dengan faktor-faktor sensitivitas keagamaan. Oleh karena itulah group *cyber army* keagamaan pasca bom Surabaya banyak dijumpai penyebaran isu-isu yang mendukung propaganda dukungan aksi terorisme Surabaya.

Group Oposisi

Group oposisi merupakan group facebook yang biasanya dipakai untuk wahana interaksi pihak-pihak oposisi. Selain itu, tujuan dari group oposisi adalah untuk berbagi informasi antar anggota group mengenai hal-hal yang harus dikritik dari pemerintah yang berkuasa. Oleh karena itulah pada group facebook oposisi seringkali memiliki sensitivitas dan kecurigaan yang cukup tinggi pada pihak yang berkuasa.

Kondisi emosional group-group oposisi inilah yang seringkali dimanfaatkan oleh terorisme untuk menungganginya. Terorisme yang memiliki tujuan mendelegitimasi pemerintah yang berkuasa agar tidak dipercaya oleh masyarakat dapat mengidentifikasikan dirinya sejalan dengan kelompok-kelompok oposan. Diharapkan kelompok oposan secara tidak langsung terpengaruh dengan isu-isu yang dibangun oleh terorisme sehingga sama-sama menyerang pemerintah yang berkuasa. Saat mereka bersama-sama menyerang pemerintah maka teroris berharap dapat bersama-sama melemahkan legitimasi pemerintah yang berkuasa.

Isu-isu yang disebarkan melalui group-group oposisi biasanya memiliki argumentasi bahwa pemerintah yang berkuasa adalah dalang dibalik aksi teror atau pemerintah yang berkuasa lemah dalam menghadapi aksi teror. Isu-isu tersebut dapat mudah diterima oleh kelompok oposisi untuk menyerang pemerintah yang berkuasa. Hal tersebut dikarenakan isu-isu pemerintah berkuasa memanfaatkan teror untuk kepentingan kekuasaan atau pemerintah yang berkuasa gagal mengantisipasi aksi teror menjadi isu yang menarik untuk mengkritisi pemerintah.

Kelemahan penyebaran isu melalui group-group oposisi adalah saat isu-isu tersebut dianggap berbahaya bagi elektabilitas oposisi dalam pemilu. Sebagai contoh saat Presiden dengan cepat merespon aksi teror Surabaya dan kemudian mendapatkan dukungan dari masyarakat luas maka group-group oposisi mempertimbangkan untuk menyebarkan isu propaganda terorisme. Pihak oposisi akan dapat dengan mudah diserang balik dengan opini sebagai pendukung terorisme. Inilah kekurangan group facebook oposisi bagi penyebaran isu-isu propaganda terorisme.

Group Umum

Group-group umum banyak terdapat di facebook, yang biasanya merupakan group hobi, group daerah atau group yang lain. Group umum ini tidak secara jelas seiring dengan tujuan terorisme. Oleh karena itulah group ini sebetulnya kurang menguntungkan bagi penyebaran isu propaganda terorisme.

Kelebihan dari group-group umum adalah keragaman dari anggota group facebook tersebut. Mereka bisa jadi memiliki latar belakang yang beragam dan tidak spesifik. Mereka juga seringkali tidak memiliki kepentingan yang sama akan suatu hal.

Group umum menjadi efektif untuk menyebarkan isu yang berisi pesan untuk khalayak umum. Diharapkan pesan propaganda dari teroris akan segera sampai ke khalayak umum tanpa batas. Meskipun efektivitas dari penyebaran isu melalui group umum ini rendah, tetapi berpotensi mendapatkan pendukung baru dari orang umum yang tidak berafiliasi dengan kelompok keagamaan maupun oposisi.

↳ Peran Group Sebagai Penyebar Isu

Peran group sebagai media penyebaran isu tidak dapat dianggap remeh karena banyak group facebook yang memiliki anggota mencapai ratusan ribu orang. Sebagai group di dunia maya, sebaran tempat tinggal pemilik akun juga tidak terbatas di suatu tempat karena mereka dapat tinggal di seluruh wilayah Indonesia maupun di seluruh dunia. Hal inilah yang disadari oleh teroris sehingga mereka merasa memiliki peluang untuk menyebarkan isu-isu propaganda secara masif melalui group facebook.

Penyebaran isu-isu melalui group caranya cukup mudah yaitu dengan terlebih dahulu menjadi anggota suatu group. Setelah menjadi anggota group mereka dapat menyebarkan isu melalui gambar, kalimat, video maupun artikel. Postingan di group tersebut dapat langsung dibaca atau dilihat oleh seluruh anggota group.

Penyebaran isu-isu lewat group facebook memang lebih efektif dibandingkan hanya lewat halaman facebook. Hal tersebut dikarenakan akun facebook hanya dapat berteman dengan maksimal 5000 akun facebook yang lain, sedangkan group facebook tidak ada batas keanggotaan. Oleh karena itulah sebuah akun facebook hanya dapat menyebarkan isu pada 5000 akun facebook yang lain sedangkan group facebook dapat menyebarkan pada lebih banyak akun facebook.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat tiga isu yang digunakan untuk melakukan propaganda dukungan pada aksi teror bom di Surabaya. Isu tersebut meliputi isu bahwa teror bom Surabaya adalah adu domba antar umat beragama, jebakan dan pengalihan isu. Masing-masing isu memiliki tujuan yang berbeda tetapi sama-sama dipergunakan untuk mendukung aksi teror di Surabaya.

Group facebook berperan besar dalam penyebaran isu-isu propaganda dukungan pada aksi teror bom Surabaya. Group facebook yang paling dimanfaatkan untuk penyebaran propaganda dukungan aksi teror di Surabaya adalah group facebook *cyber army* keagamaan dan group facebook kelompok oposisi. Sedangkan group facebook di luar kedua jenis tersebut hanya digunakan penyebaran isu propaganda dengan tujuan yang kurang spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Sibiosa Rekatama.
- BNP2TKI. 2017. *Data Penempatan dan Perlindungan TKI Periode Desember 2017*. Pusat Penelitian Pengembangan dan Informasi BNP2TKI.
- Cangara, Hafied. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Junaedi, Fajar. 2010. *Relasi Terorisme dan Media*. Jurnal Aspikom. Vol. 1, No. 1, Juli 2010: 1-124

- Kominfo. 2017. *Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. Diakses Dari: https://www.kominfo.go.id/content/detail/3415/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita_satker. Diakses pada tanggal 17 Januari 2017. 20.34 WIB.
- Lusiana, Y. 2004. *Model Integrasi Intoleransi Politik*. Tesis Fakultas Psikologi UI, tidak diterbitkan.
- Megawati dan Linda, Muthia R. 2014. *Pengaruh Iklan Online pada Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Keputusan Pembelian Online pada Masyarakat Kota Padang*. Jurnal Kajian Manajemen Bisnis. 2014. UNP. Padang.
- Muttaqin, Zainal. 2011. *Facebook Marketing dalam Komunikasi Pemasaran Modern*. Jurnal Teknologi, Vol. 1, No. 2, Juli 2011. Hal. 103-109.
- Takwin, Bagus. Mudzakkir, Amin. Salim, Hairus. Ahnaf, M Iqbal. Hamdi, A Zainul. 2016. *Studi Tentang Toleransi dan Radikalisme di Indonesia: Pembelajaran dari 4 Dearah; Tasikmalaya, Jogjakarta, Bojonegoro dan Kupang*. Infid (International NGO Forum on Indonesia Development). Indonesia.

ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Sugiyono

PGSD STKIP PGRI Pacitan
sugiyonopacitan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan keterkaitan permainan tradisional anak, etnomatematika, dan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif, analisis studi literasi terhadap hasil penelitian etnomatematika. Penelitian menganalisis hasil-hasil penelitian etnomatematika yang telah dikaji dan dipublikasi oleh para peneliti terdahulu. Hasil pembahasan ini bahwa permainan tradisional anak dapat digunakan secara efektif dalam mengajarkan nilai-nilai, sehingga perlu merancang game baru yang mampu mengajarkan nilai-nilai kepada anak yang dapat dijadikan sumber belajar yang mengarahkan perasaan, pikiran, dan perilaku anak-anak. Etnomatematika dapat dijadikan konsep dalam penyusunan kurikulum pembelajaran matematika di sekolah, dengan cara mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman budaya dan harian siswa. Media pembelajaran di Sekolah Dasar dapat disesuaikan dengan model kurikulum enomatematika.

Kata kunci: *permainan tradisional, etnomatematika, media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Masalah Pembelajaran Matematika terutama pada proses pembelajaran matematika yang dilakukan saat ini cenderung terlalu kering, teoritis, kurang kontekstual, dan bersifat semu. Pembelajaranpun kurang bervariasi, sehingga mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Pengajaran matematika di sekolah terlalu bersifat formal sehingga matematika yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari sangat berbeda dengan apa yang mereka temukan di sekolah. Sehingga, matematika sulit dipahami oleh siswa karena ada dua skema yang diperoleh yaitu skema yang diperoleh di lingkungan dan skema yang diperoleh di sekolah (Kasmaja, 2013).

Upaya untuk mengubah paradigma siswa yang sudah terlanjur skeptis dan merasa sulit dalam memahami matematika membutuhkan strategi yang tepat sesuai dengan dunianya. Umumnya dunia anak-anak khususnya usia sekolah dasar merupakan masa bermain. Pada usia ini permainan merupakan hal yang paling mereka nantikan di setiap kesempatannya. Namun demikian, akhir-akhir ini permainan anak sudah mulai bergeser dari permainan tradisional menjadi permainan modern bentuk digital. Padahal, banyak permainan tradisional anak yang dapat dijadikan media pembelajaran matematika. Keterkaitan antara permainan tradisional dengan matematika sebagaimana diungkapkan Suryanto & Hendriyanto (2016: 169) yaitu logika matematika dan logika bahasa. Paradigma kuantitatif sangat berhubungan dengan bahasa matematika yang

digunakan untuk ilmu pasti atau sains. Sedangkan paradogma kualitatif berkaitan dengan moral, etika, sifat, tingkah laku, dan sebagainya.

Pembelajaran matematika sangat perlu memberikan muatan/menjembatani antara matematika dalam dunia sehari-hari yang berbasis pada budaya lokal dengan matematika sekolah (Kasmaja, 2013). Perbedaan dunia anak yang identik dengan permainan tentunya perlu bahasa perantara untuk mengarahkan anak mempelajari matematika formal yang diajarkan di sekolah. Peran inilah yang harus dimainkan oleh guru mata pelajaran matematika untuk bisa masuk ke dunia anak. Dengan menggali etnomatematika pada permainan tradisional anak, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana diungkapkan Tatik Sutarti,dkk (2015: 3) multi media interaktif sebagai salah satu sarana penunjang dalam dunia komunikasi dan pendidikan. Dengan memformulasi permainan tradisional anak menjadi media pembelajaran guru dapat menyisipkan konsep-konsep komputasi matematika formal menjadi menarik. Dan siswa dapat bermain sekaligus belajar matematika tanpa beban. Secara otomatis konsep matematika formal yang diajarkan di sekolah dapat diterima siswa dengan baik. Penelitian menganalisis hasil-hasil penelitian etnomatematika yang telah dikaji dan dipublikasi oleh para peneliti terdahulu, mendeskripsikan keterkaitan permainan tradisional anak, etnomatematika, dan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

Permainan Tradisional

Permainan tradisional (Sukirman, 2008: 28), bahwa anak memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Lebih lanjut Ayse Aypay (2016: 285) menyebutkan bahwa:

“games that are well-designed and played during childhood years can be turned into very important tools for teaching values that are crucial elements of cultural interaction. Whereas the messages towards learning values within games are firstly actualized in children's behaviours through role playing as part of games, these messages then turn into permanent feelings, thoughts, and behaviours that reflect common cultural interactions”.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat salah satunya, yaitu sebagai peran edukatif atau sebagai permainan edukatif. Salah satu permainan tradisional yang bersifat edukatif adalah permainan dakon. Permainan *congklak* atau *dakon* merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar pada bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung (Fad, 2014: 24).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Pasal 36 ayat 2) menyatakan bahwa “Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik”. Artinya, bahwa permainan tradisional merupakan potensi daerah yang berkesesuaian dengan konsep matematika. Sehingga, kurikulum dapat menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari pengembangan kurikulum.

Etnomatematika

Etnomatematika adalah matematika yang diterapkan oleh kelompok budaya tertentu, kelompok buruh/petani, anak-anak dari masyarakat kelas tertentu, kelas-kelas profesional, dan lain sebagainya (Gerdes, 1994). Dari definisi seperti ini, maka etnomatematika memiliki pengertian yang lebih luas dari hanya sekedar etno (etnis) atau suku. Jika ditinjau dari sudut pandang riset maka etnomatematika didefinisikan sebagai antropologi budaya (cultural anthropology of mathematics) dari matematika dan pendidikan matematika. Mengapa etnomatematika menjadi disiplin ilmu dan menjadi perhatian luas akhir-akhir ini. Salah satu alasan yang bisa dikemukakan adalah karena pengajaran matematika di sekolah memang terlalu bersifat formal (Hadi, 2013).

Menurut (Suwarsono, 2015) tujuan dari kajian tentang etnomatematika yaitu: 1) Agar keterkaitan antara matematika dan budaya bisa lebih dipahami, sehingga persepsi siswa dan masyarakat tentang matematika menjadi lebih tepat, dan pembelajaran matematika bisa lebih disesuaikan dengan konteks budaya siswa dan masyarakat, dan matematika bisa lebih mudah dipahami karena tidak lagi dipersepsikan sebagai sesuatu yang 'asing' oleh siswa dan masyarakat, 2) Agar aplikasi dan manfaat matematika bagi kehidupan siswa dan masyarakat luas lebih dapat dioptimalkan, sehingga siswa dan masyarakat memperoleh manfaat yang optimal dari kegiatan belajar matematika.

Media Pembelajaran Etnomatematika

Pembelajaran matematika sangat perlu memberikan muatan/menjembatani antara matematika dalam dunia sehari-hari yang berbasis pada budaya lokal dengan matematika sekolah. Perbedaan dunia anak yang identik dengan permainan tentunya perlu bahasa perantara untuk mengarahkan anak mempelajari matematika formal yang diajarkan di sekolah. Peran inilah yang harus dimainkan oleh guru mata pelajaran matematika untuk bisa masuk ke dunia anak. Dengan menggali etnomatematika pada permainan tradisional anak, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Guru dapat menyisipkan konsep-konsep komputasi matematika formal ke dalam permainan anak secara bertahap. Dan siswa dapat bermain sekaligus belajar matematika tanpa beban. Secara otomatis konsep matematika formal yang diajarkan di sekolah dapat diterima siswa dengan baik. Selaras dengan hal tersebut (Rusliah, 2016: 716) mengatakan bahwa sebuah pendekatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika saat mengajar adalah etnomatematika.

METODE

Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif, analisis studi literasi terhadap hasil penelitian etnomatematika yang telah dipublikasi oleh para peneliti. Penelitian menganalisis hasil-hasil penelitian etnomatematika yang telah dikaji dan dipublikasi oleh para peneliti terdahulu, mendeskripsikan keterkaitan permainan tradisional anak dengan etnomatematika.

Tahapan penelitian ini mengadaptasi Nusa Putra (2012: 215) yang terdiri dari langkah-langkah secara operasional ke dalam aksi kegiatan penelitian, yaitu: 1) Mengidentifikasi permainan tradisional anak yang berkaitan dengan etnomatematika; 2) Merumuskan model media pembelajaran yang berkaitan dengan etnomatematika; 3) Proses penggunaan model media

pembelajaran yang berkaitan dengan etnomatematika; 4) Temuan model media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan etnomatematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dianalisis antara lain sebagai berikut:

1. **Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics**

Penelitian ini membahas konsep matematika dari kurikulum sekolah dengan cara di mana konsep-konsep ini terkait dengan pengalaman budaya dan harian siswa, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk menguraikan koneksi yang berarti dan memperdalam pemahaman mereka tentang matematika.

Bidang ethnomathematics menghubungkan berbagai cara siswa untuk mengetahui dan belajar melalui penggunaan pengetahuan yang tertanam secara budaya bersama dengan kurikulum matematika akademik. Pendekatan ini ke dalam kurikulum matematika mengeksplorasi cara-cara akademis dan kaya budaya untuk menyediakan program pengembangan yang lebih inklusif untuk beragam populasi yang dilayani di lembaga pendidikan. Dalam hal ini, ethnomathematics adalah program yang mencakup relevansi kurikulum dan membangun pengetahuan di sekitar minat lokal, kebutuhan dan budaya siswa. Dengan kata lain, etnomatematika sebagai metodologi pengajaran dirancang agar sesuai dengan budaya sekolah siswa sebagai dasar untuk membantu mereka memahami diri sendiri dan teman sebaya mereka, mengembangkan dan menyusun interaksi sosial, dan mengonseptualisasikan pengetahuan matematika (D'Ambrosio, 1990). Ethnomathematics juga membangun dan menghargai pengalaman budaya dan pengetahuan siswa terlepas dari apakah mereka diwakili oleh sistem budaya dominan atau non-dominan dan memberdayakan mereka secara intelektual, sosial, emosional, dan politik dengan menggunakan referensi budaya untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pekerjaan pedagogis di sekolah. Perspektif etnomatematis ke dalam kurikulum matematika menggabungkan pemeriksaan pengaruh budaya dan sosial ekonomi pada pengajaran dan pembelajaran matematika. Dalam konteks ini, ada banyak diskusi tentang perubahan kurikulum matematika di sekolah. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk mengimplementasikan atau merestrukturisasi kurikulum matematika dalam membuat hubungan antara konten matematika dan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam kurikulum yang diusulkan ini, konten matematika diartikulasikan dengan pengalaman hidup siswa untuk menciptakan pendekatan pedagogis baru untuk pengajaran dan pembelajaran matematika, yang mendorong guru untuk mengadopsi praktik pendidikan yang lebih bebas di kelas menciptakan metode alternatif baru untuk mengajar matematika seperti etnomatik. . Dengan memperkenalkan perspektif ini dalam kurikulum matematika, pendidik dan guru melibatkan imajinasi siswa; membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam pemikiran kritis dan analisis yang dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan, dan untuk menyediakan lingkungan yang efektif untuk mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Menurut pendapat kami, kurikulum ethnomathematics memenuhi kebutuhan yang diungkapkan oleh pendukung reformasi kurikulum karena kurikulum ini membantu siswa untuk belajar matematika dan membuat hubungan antara mata pelajaran sekolah ini dengan pengalaman dan pengetahuan mereka sebelumnya. Dalam perspektif ini, siswa mengembangkan

pemahaman yang lebih dalam dalam matematika dan meningkatkan penyerapan konsep matematika formal dengan menerapkan ethnomathematics. Dengan kata lain, perspektif etnomatematis dalam kurikulum matematika menganjurkan pengenalan metode pengajaran yang relevan secara budaya yang menantang apa yang disebut Eurosentrisme pendidikan matematika. Perspektif ini juga menganjurkan bahwa perlu untuk mengajar siswa dengan cara yang bermakna secara budaya dan sejarah. Mengajar matematika melalui relevansi budaya dan pengalaman pribadi membantu siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang kenyataan, budaya, masyarakat, masalah lingkungan, dan diri mereka sendiri dengan menyediakan mereka dengan konten dan pendekatan matematika, yang memungkinkan mereka untuk berhasil menguasai matematika akademik.

Dengan demikian, perspektif etnomatematis dalam kurikulum matematika menyediakan alat pedagogis untuk menghubungkan beragam cara siswa untuk mengetahui dan belajar yang secara budaya tertanam dengan matematika akademik karena mengeksplorasi cara-cara akademik dan kaya budaya untuk menyediakan program pengembangan yang lebih inklusif untuk beragam populasi yang dilayani di lembaga pendidikan (D'Ambrosio, 1990). Pendekatan pendidikan ini mencakup relevansi kurikulum karena membangun kurikulum matematika di sekitar minat dan budaya lokal peserta didik (Rosa, 2005). Ini berarti bahwa mengajar matematika melalui perspektif etnomatematis membantu siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang kenyataan, budaya, masyarakat, masalah lingkungan, dan diri mereka sendiri dengan menyediakan mereka dengan konten matematika dan pendekatan pedagogis yang memungkinkan mereka untuk berhasil menguasai matematika akademik. Rosa dan Orey (2007) menegaskan bahwa pendekatan etnomatematika dalam kurikulum matematika dianggap sebagai sarana pedagogis untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Study of Ethnomathematics : A lesson from the Baduy Culture

Menyimpulkan bahwa meskipun tidak ada orang Baduy bersekolah formal, cara berpikir dan nilai kehidupan mereka sangat menarik untuk dipelajari, terutama teknologi yang berbasis pada matematika dan fisika teoritis secara logis dan benar.

Artikel ini membahas tentang etnomatik komunitas Baduy yang mengabdikan diri pada unsur-unsur teknologi mereka dan mendasari nilai besar. Meskipun tidak ada orang Baduy yang bersekolah secara formal karena kebiasaan mereka melarangnya, namun cara berpikir dan nilai-nilai kehidupan mereka sangat menarik untuk dipelajari, terutama dalam teknologi anti-tikus mereka yang didasarkan pada matematika dan fisika teoretis secara logis dan benar. Beberapa poin penting yang bisa ditarik dari hasil di atas adalah bahwa pengetahuan Baduy saling berhubungan dengan alam dan lingkungannya. Meskipun tidak ada orang Baduy yang secara formal bersekolah, tetapi karena pengetahuan mereka didasarkan pada ranah, maka keterampilan hidup mereka tentang bagaimana bertahan dalam kehidupan ini jauh lebih baik daripada seseorang yang hanya mempelajari alam secara teoritis di kelas. Kami percaya bahwa kadang-kadang teori tidak sama dengan fakta nyata, sehingga jika kita menghubungkannya dengan instruksi matematika di kelas, kita membutuhkan mata pelajaran konkret dalam matematika untuk membuat siswa tertarik dan membuat siswa memahami masalah nyata apa yang bisa diatasi oleh matematika. Semakin sedikit relevansi mata pelajaran matematika dengan kehidupan nyata, semakin banyak koneksi yang tidak dibangun oleh siswa. Itulah sebabnya

kearifan lokal penting saat ini, seperti dikutip dari Jacob (1992) dalam Ezeife, A.N. (2002). Kearifan para penatua kita harus diakui dan dihormati. Sedapat mungkin, pengetahuan tradisional harus didokumentasikan dan dikodifikasi. Pusat pengetahuan tradisional regional harus didirikan di masyarakat asli dan didukung oleh semua sektor.

3. Menggagas Integrasi Multikultur Pembelajaran Matematika: suatu telaah etnomatematika

Penelitian ini mengkaji pendidikan multikultur dan ethno-matematika, integrasi etnomatematika dalam pembelajaran, dan model kurikulum yang mengintegrasikan etno-matematika dalam pembelajaran matematika. Adapun hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hakikat pendidikan multikultural mengandung pengertian memiliki kesempatan yang sama dalam kehidupan yang plural sehingga perlu adanya strategi untuk mengelola potensi keragaman dalam rangka membentuk kehidupan kolektif dalam masyarakat. Kesempatan yang sama mencakup sikap dan perilaku positif yang dimiliki oleh kelompok budaya yang berbeda dalam rangka membangun pengetahuan untuk memahami kebinnekaan dalam berbagai perspektif kehidupan yang plural. Etnomatematika sebagai ilmu matematika yang dipraktikkan oleh kelompok-kelompok budaya yang berbeda yang diidentifikasi sebagai masyarakat pribumi, kelompok pekerja, kelas-kelas profesional, dan kelompok anak-anak dari kelompok usia tertentu. Gagasan etnomatematika dalam pembelajaran matematika dan dalam kurikulum sekolah memberi nuansa baru dalam pengajaran matematika di sekolah dengan pertimbangan bahwa bangsa Indonesia terdiri atas berbagai suku dan budaya, dan setiap suku memiliki cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pertimbangan lain bahwa matematika yang diperoleh di sekolah tidak cocok dengan cara hidup masyarakat setempat, sehingga matematika sulit dipahami oleh siswa karena ada dua skema yang diperoleh yaitu skema yang diperoleh di lingkungan dan skema yang diperoleh di sekolah.

Model kurikulum etnomatematika harus (a) dirancang dalam konteks yang sesuai dan berarti, (b) dalam bentuk konten atau isi budaya khusus yang berbeda dengan konsep matematika umumnya seperti yang diajarkan di kebanyakan sekolah, (c) membangun ide bahwa etnomatematika berada pada tahapan pengembangan pemikiran matematika yang diterapkan dalam bidang pendidikan, (4) menjadi bagian ide matematika yang membawa kelas ke dalam konteks budaya, dan (5) merupakan integrasi konsep dan praktik matematika ke dalam budaya siswa yang dapat menjadi bagian dari pendidikan matematika formal yang bersifat konvensional di sekolah.

4. *Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey*

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran permainan anak-anak tradisional yang dimainkan di Turki dalam mengajarkan sepuluh nilai universal.

Anak-anak selalu distimulasi di berbagai bidang perkembangan melalui bermain game dengan anak-anak lain atau orang dewasa. Bermain dapat memberikan konteks di mana anak-anak mencapai pembelajaran yang mendalam melalui integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, dan spiritual dan berkomitmen untuk belajar, mengembangkan, dan tumbuh. Saat bermain, anak-anak belajar berbagai keterampilan sosial. Selain menjadi konteks di mana sebagian

besar pembelajaran terkait dengan kehidupan anak-anak terjadi, permainan juga memberikan konteks kepada anak-anak untuk belajar tentang budaya dan nilai-nilai budaya mereka sendiri. Sementara nilai-nilai dapat menunjukkan perbedaan budaya, mereka juga dapat dibagikan secara universal. Meneliti peran permainan anak-anak yang dimainkan di Turki sangat penting dalam mengajarkan nilai-nilai universal (prestasi, kebajikan, konformitas, hedonisme, kekuasaan, keamanan, pengarahan diri sendiri, stimulasi, tradisi, dan universalisme). Tujuan Penelitian: Penelitian ini dirancang untuk menentukan peran permainan anak-anak tradisional yang dimainkan di Turki dalam mengajarkan sepuluh nilai universal. Metode: Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif berdasarkan analisis isi menggunakan metode analisis deduktif. Kategori yang ditentukan sebelumnya diidentifikasi, dan kategori ini diidentifikasi dalam teks yang menggambarkan permainan. Evaluasi penelitian ini mencakup 421 permainan yang ditemukan di antara permainan tradisional yang dimainkan di Turki dan dianalisis dalam studi ilmiah sebelumnya. Temuan: Analisis ini mengungkapkan bahwa semua game menyertakan nilai Hedonism. Hampir semua gim menekankan pencapaian juga dalam bentuk pencapaian tugas kompetitif yang telah ditentukan sebelumnya sebelum para lawan dapat mencapainya. Di tempat ketiga, nilai kekuatan ditekankan dalam permainan, dan nilai ini selalu terjadi seiring dengan pencapaian. Menurut analisis, kekuasaan terkait dengan pemenang yang mendapatkan hak untuk merebut barang-barang orang lain atau menjatuhkan sanksi kepada yang kalah setelah sukses dalam permainan. Tujuh nilai yang tersisa (kebajikan, konformitas, keamanan, pengarahan diri sendiri, stimulasi, tradisi dan universalisme) hampir tidak pernah ditekankan dalam permainan. Kesimpulan dan Rekomendasi: Permainan anak-anak tradisional saat ini tampaknya menjadi peluang yang terlewatkan dalam hal pendidikan nilai. Permainan yang mendorong anak-anak untuk mendapatkan nilai lebih positif harus dirancang.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan peran 421 permainan anak-anak yang secara tradisional dimainkan di Turki pada pendidikan sepuluh nilai universal. Temuan utama yang diungkapkan dalam analisis adalah bahwa semua game memiliki nilai hedonisme. Semua permainan dimainkan untuk membangkitkan kesenangan dan memiliki karakteristik menghabiskan waktu dengan cara yang menyenangkan. Di satu sisi, anak-anak bermain game untuk membuat hidup lebih menyenangkan. Dengan cara ini, mereka dapat memahami pentingnya menjalani hidup dengan kesenangan. Hiburan adalah sifat dari bermain game. Demikian juga, Tugrul, Erturk, Ozen, Altinkaynak, dan Gunes (2014) menemukan bahwa game dianggap sebagai alat hiburan daripada sumber pembelajaran. Temuan lain yang patut dicatat adalah bahwa permainan cenderung menampilkan nilai prestasi melalui karakteristik seperti tingkat kompetisi yang tinggi, menang atas yang lain, dan mengungguli pemain lain. Hampir semua permainan memiliki pemenang (pemain / pemain yang berhasil) dan pecundang (pemain / pemain yang gagal). Permainan dimainkan untuk menang, dalam arti tertentu. Ketika dievaluasi dalam literatur psikologi, penekanan pada prestasi dengan cara ini menunjukkan bahwa nilai ini didasarkan pada bukti kompetensi. Dalam literatur, motivasi berprestasi dapat bekerja menuju tujuan kinerja dan tujuan penguasaan. Sasaran kinerja mencakup keinginan untuk mencapai fokus pada bukti kompetensi seperti yang juga terlihat dalam permainan. Tujuan penguasaan meliputi keinginan untuk mengembangkan kompetensi dan penguasaan (Cury, Elliot, Da Fonseca & Moller, 2006; Dweck, 1986; Dweck & Leggett, 1988). Ketika tujuan kinerja mengarahkan individu ke hasil perilaku maladaptif dan metode koping, tujuan penguasaan mengarahkan mereka ke

hasil perilaku adaptif (Cury, Elliot, Da Fonseca & Moller, 2006; Dweck, 1986; Dweck & Leggett, 1988). Ketika dievaluasi dari aspek ini, dapat dikatakan bahwa penekanan permainan tradisional pada prestasi mendorong anak-anak dengan cara yang dapat menghasilkan hasil negatif daripada hasil positif dalam hidup mereka. Dalam kehidupan sehari-hari, adegan di mana anak-anak menangis di akhir permainan, menolak kekalahan, merengek, dan meninggalkan permainan lebih awal dengan marah pada teman-teman mereka sering ditemui. Kesan ini mendukung interpretasi bahwa pencapaian positif dan fungsional tidak dapat didorong dengan permainan tradisional. Selain itu, permainan yang didasarkan pada kompetisi melemahkan kesadaran anak-anak akan kerja sama dan membuat mereka lebih kompetitif. Temuan penting lainnya adalah bahwa nilai ketiga yang paling ditekankan dalam permainan adalah kekuatan. Namun, dalam permainan ini, kekuatan diperoleh hanya setelah pencapaian. Pemain yang sukses mendapatkan kekuasaan melalui sanksi yang dikenakan, kadang-kadang ditentukan sebelumnya atau kadang-kadang ditetapkan secara sewenang-wenang setelah pertandingan, atas pemain yang tidak memiliki kekuatan sejak mereka gagal. Sanksi-sanksi ini mungkin termasuk pemenang yang merebut barang-barang yang kalah dalam permainan, membuat yang kalah melakukan hal-hal yang memalukan seperti membuat dirinya digendong oleh yang kalah atau membuat yang kalah meniru binatang, meminta yang kalah untuk membeli sesuatu untuk dimakan, dan kadang-kadang bahkan melamar kekerasan fisik seperti pemukulan (Basal, 2007, 2010; Ercelik et al., 2011; Oguz & Ersoy, 2007; Ozbakir, 2009; Yucel & Gundogdu, 2012). Dengan kata lain, kekuatan dianggap sebagai yang kuat menindas yang lemah dalam permainan ini. Penekanan permainan pada pencapaian dan kekuatan memperkuat nilai kompetisi daripada kerja sama dan saling membantu, nilai-nilai yang dibutuhkan oleh agama yang biasa dipraktikkan di Turki. Selain itu, persepsi kekuasaan sebagai yang kuat menindas yang lemah dalam permainan bertentangan dengan doktrin nilai-nilai dalam latar belakang budaya Turki yang menyatakan bahwa yang kaya harus membantu yang miskin dan yang kuat yang lemah.

Dalam 421 pertandingan yang diteliti dalam penelitian ini, tujuh nilai yang tersisa (kebijakan, kepatuhan, keamanan, pengarahan diri sendiri, stimulasi, tradisi, dan universalisme) hampir tidak pernah terjadi. Karena mereka, permainan tampaknya menjadi peluang yang terlewatkan dalam hal pendidikan nilai-nilai. Ketika struktur budaya Turki diperiksa, struktur tradisional mencakup karakteristik yang dapat diterima sebagai sebagian besar relasional, tetapi struktur saat ini adalah karakteristik relasional dan individual (Kagitcibasi, 1998). Ini menunjukkan bahwa tujuh nilai yang tercantum di atas dan hampir sepenuhnya diabaikan dalam desain permainan sebenarnya adalah bagian besar dari budaya Turki. Nilai-nilai seperti stimulasi atau pengarahan diri sendiri, yang menggambarkan karakteristik pelatihan manusia dan dominan dalam budaya individualistik, mungkin ditekankan lebih lemah di masyarakat Turki dibandingkan dengan lima nilai lainnya (kebijakan, kesesuaian, keamanan, tradisi, universalisme). Namun, analisis menunjukkan bahwa dalam permainan anak-anak tradisional, nilai-nilai kebijakan, kesesuaian, keamanan, tradisi, dan universalisme diabaikan, meskipun mereka merupakan bagian penting dari budaya Turki masa lalu dan sekarang. Menimbang bahwa permainan adalah konteks di mana anak-anak lebih terbuka untuk belajar, nilai keamanan dapat diajarkan kepada anak-anak dengan permainan yang dirancang dengan baik. Dengan cara ini, kesadaran mereka dapat ditingkatkan pada risiko vital, cara perlindungan, dan pentingnya mereka saat mereka bersenang-senang dalam lingkungan belajar yang alami. Permainan dapat dirancang yang memungkinkan anak-anak untuk menjadi

individu yang mandiri dengan mengembangkan perasaan privasi, memahami pentingnya bertindak secara mandiri dan bebas, dan mengembangkan pengambilan keputusan dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan permainan yang dirancang dengan baik, anak-anak dapat memahami pentingnya menjadi terbuka terhadap inovasi dan bersikap tegas. Permainan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dibimbing untuk menjadi lebih bermanfaat dan murah hati daripada ke kompetisi. Kesadaran tentang hasil sosial positif dari kedermawanan dan berbagi dapat disajikan kepada anak-anak melalui permainan di mana mereka akan mengalami kesenangan berbagi. Permainan yang dirancang dengan bijak dapat mengajarkan anak-anak nilai kebaikan, mematuhi permintaan yang masuk akal, dan disiplin diri dengan meninggalkan perilaku ekstremis dan membantu melatih individu yang dapat beradaptasi. Budaya disampaikan dari satu generasi ke generasi lainnya. Permainan termasuk praktik budaya dapat diubah menjadi alat yang efektif di mana anak-anak belajar tentang budaya dan tradisi budaya mereka sendiri saat bermain. Akhirnya, anak-anak dapat didorong untuk memiliki perilaku, perasaan, dan gagasan yang inklusif terhadap kemanusiaan, lingkungannya, dan sifatnya, dan menampilkan pemahaman tentang kesetaraan dan keadilan. Merancang game menjadi alat pembelajaran tidak akan mengurangi nilai hedonistiknya. Karena permainan memberi anak-anak peluang untuk mobilitas yang intens, permainan secara signifikan berkontribusi pada perkembangan fisik dan psikomotorik. Namun, permainan juga dapat diimplementasikan sebagai alat belajar yang efektif dan fungsional dalam perkembangan kognitif, afektif, sosial, seksual, moral, dan perilaku anak. Saat bermain game yang dirancang dengan baik, anak-anak akan lebih banyak mendapat informasi tentang nilai-nilai dan mengembangkan lebih banyak kepribadian moral dan lebih kaya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan harus digunakan secara efektif dalam mengajarkan nilai-nilai. Berdasarkan temuan ini, para peneliti menyarankan bahwa para ahli yang bekerja dengan anak-anak harus merancang game baru yang menampilkan nilai-nilai lain. Sebagai langkah selanjutnya dalam penelitian ini, studi lebih lanjut dapat mengidentifikasi perbedaan yang dirancang game untuk tujuan ini pada perasaan, pikiran, dan perilaku anak-anak.

5. Etnomatematika Dalam Sistem Pembilangan Pada Masyarakat Melayu Riau

Latar belakang penelitiann ini bermula dari gagasan tentang adanya etnomatematika menunjukkan bahwa matematika itu sarat dengan budaya. Nilai-nilai yang tersimpan dalam perilaku budaya manusia menunjukkan daya rasa estetis dan daya kreasi manusia. Integrasi matematika dan budaya bermakna matematika yang kontekstual dan realistik. bahwa matematika menjadi bagian dari kebudayaan. Produk-produk budaya berupa artefak seperti arsitektur bangunan, meubel ukiran, batik yang semula memiliki motif atau ornamen yang sudah pakem diberi peluang untuk dikembangkan melalui berpikir kreatif matematis. Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu dan pusat pertumbuhan ekonomi baru di kawasan Asia Tenggara, memiliki potensi budaya yang berbasis pada matematika. Penelitian ini menjawab pertanyaan bagaimana kajian etnomatematis yang meliputi sistem membilang pada masyarakat melayu Riau? Penelitian ini, menggunakan prosedur penelitian dengan pendekatan etnografis. Sedangkan analisis dilakukan dengan menggaris bawahi semua istilah asli informan yang telah diperoleh untuk mempertinggi peranannya dalam mengetahui tentang obyek budaya yang diteliti. Analisis ini dikaitkan dengan simbol dan makna yang disampaikan informan. Hasil Penelitian difokuskan pada sistem membilang pada masyarakat melayu Riau.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas membilang, masyarakat melayu riau sudah menguasai konsep membilang, hal ini dapat dilihat dari terbitnya naskah A vocabulary of the english, bugis and malay language pada tahun 1833. Pada naskah tersebut memuat terjemahan bilangan dalam bahasa melayu, seperti salaksa (sepuluh ribu) dan saketi (seratus ribu). Aktivitas Membbilang selain diterapkan pada bilangan /angka, juga terdapat pada proses membangun rumah dan bahkan berhubungan dengan tradisi keagamaan berupa kenduri kematian (niga hari, tujuh hari, empat puluh dan seratus hari) dan kelahiran.

KESIMPULAN

Permainan tradisional anak dapat digunakan secara efektif dalam mengajarkan nilai-nilai. Dengan demikian, dunia pendidikan hari ini harus merancang game baru yang mampu mengajarkan nilai-nilai kepada anak. Sehingga dapat dijadikan sumber belajar yang mengarahkan perasaan, pikiran, dan perilaku anak-anak.

Etnomatematika dapat dijadikan konsep dalam penyusunan kurikulum pembelajaran matematika di sekolah, dengan cara mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman budaya dan harian siswa, sehingga meningkatkan kemampuan siswa untuk menguraikan koneksi yang bermakna dan memperdalam pemahaman siswa tentang matematika.

Media pembelajaran di Sekolah Dasar dapat disesuaikan dengan model kurikulum enomatematika sebagai berikut; (a) dirancang dalam konteks yang sesuai dan berarti, (b) dalam bentuk konten atau isi budaya khusus yang berbeda dengan konsep matematika umumnya seperti yang diajarkan di kebanyakan sekolah, (c) membangun ide bahwa etnomatematika berada pada tahapan pengembangan pemikiran matematika yang terapkan dalam bidang pendidikan, (4) menjadi bagian ide matematika yang membawa kelas ke dalam konteks budaya, dan (5) integrasi konsep dan praktik matematika ke dalam budaya siswa yang dapat menjadi bagian dari pendidikan matematika formal yang bersifat konvensional di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Arisetyawan, dkk. *Study of Ethnomathematics : A lesson from the Baduy Culture*. International Journal of Education and Research Vol. 2 No. 10 October 2014.
- Ayşe Aypay. 2016. *Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey*. Eurasian Journal of Educational Research, Issue 62, 2016, 283-300.
- Hadi Kasmaja DS. 2013. *Ethnomathematics (Matematika dalam Perspektif Budaya)*. (Online). http://www.kompasiana.com/hadi_dsaktyala/ethnomathematics-matematika-dalam-perspektif-budaya_551f62a4a333118940b659fd. Diakses tanggal 27 Mei 2017.
- Hadi Kasmaja DS. 2013. *Ethnomathematics (Matematika dalam Perspektif budaya)*.
- Jama Musse Jama. *Mathematics Education: Cases from the Horn of Africa*. The following subjects are intended for the analysis sections of Vol. 31 (1999) to Vol. 32 (2000).
- Milton Rosa & Daniel Clark Orey. *Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics*. Revista Latinoamericana de Etnomatemática Vol. 4 No. 2, agosto de 2010- enero de 2011.

- Nur Rusliah. 2016. *Pendekatan Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kerapatan Adat Koto Tengah Kota Sungai Penuh Propinsi Jambi*. Proceedings of the International Conference on University-Community Engagement Surabaya – Indonesia, 2 - 5 August 2016.
- Nusa Putra. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Rencana Induk Penelitian (RIP) STKIP PGRI Pacitan Tahun 2016-2020.
- Sitti Fatimah S. Sirate. 2015. Menggagas Integrasi Multikultur Pembelajaran Matematika: suatu telaah etnomatematika. *Jurnal Auladuna*, Vol. 2 No. 2 Desember 2015: ISSN: 246-263, halaman 246- 263.
- Sugeng Suryanto & Agoes Hendriyanto. 2016. *Filsafat Bahasa Scientific Berbasis Nilai Kearifan Lokal*. Pustaka Ilalang Group. Lamongan.
- Sugiyono. 2015. Gaya belajar mahasiswa program studi PGSD STKIP PGRI Pacitan. Seminar Ekspose Penelitian tahun 2015.
- Sukirman Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press. Yogyakarta.
- Suwarsono. 2015. *Etnomatematika(Ethnomathematics)*. Program S2 Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Tatik Sutarti, dkk. 2015. *Jago Membuat Multimedia Interaktif Menggunakan Flash*. Trussmedia. Yogyakarta.
- Zulkifli M. Nuh&Dardiri. 2016. *Etnomatematika Dalam Sistem Pembilangan Pada Masyarakat Melayu Riau*. *Jurnal Kutubkhanah: Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, Vol.19, No.2 Juli –Desember 2016.

FASILITASI ALAT MUSIK SAMROH UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI PEMBELAJARAN “MENGAJI”

¹⁾Sugiyono, ²⁾Sri Iriyanti
STKIP PGRI Pacitan
¹⁾sugiyonopacitan@gmail.com
²⁾sriiriyanti@ymail.com

Abstrak

Motivasi anak-anak di Dusun Guworejo, Desa Sendang, Donorojo masih rendah untuk mengikuti kegiatan mengaji di mushola. Mereka inilah yang menjadi sasaran khusus kegiatan ini. Dengan harapan para anak-anak tersebut dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan mengaji serta kegiatan lain yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman keagamaan. Untuk memudahkan koordinasi dan kelancaran pelaksanaan maka kegiatan ini akan memberdayakan “Remaja Masjid” yang ada di Dusun Guworejo. Dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran “Mengaji” di Mushola RT. 04, RW. 06, Dusun Guworejo, Desa Sendang, Donorojo. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan; meliputi kegiatan survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan, 2) tahap pelaksanaan; meliputi kegiatan pemberian fasilitas peralatan samroh dan pelatihan, 3) tahap akhir evaluasi dan tindak lanjut meliputi; penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Hasil kegiatan ini sebagai berikut: 1) Artikel ilmiah yang dipublikasi pada prosiding ekspose abdimas, 2) Alat musik samroh dapat dijadikan media dakwah untuk mengembangkan pemahaman keagamaan bagi masyarakat.

Kata kunci: *samroh, mengaji, fasilitasi, keagamaan*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah di Desa Sendang Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan mayoritas mereka bersekolah di sekolah dasar negeri yang mendapat pelajaran keagamaan seminggu sekali. Selepas sekolah sebagian mengikuti kegiatan mengaji pada sore hari di langgar, mushola, atau masjid dusun terdekat dengan pembinaan dari tokoh agama setempat. Namun demikian, masih banyak juga yang tidak mengikuti kegiatan tersebut, karena banyak faktor seperti tempat tinggal yang jauh, tidak ada dukungan dari orang tua, atau pengaruh kemajuan teknologi dan tata nilai kehidupan bermasyarakat. Hal itu yang menjadi salah satu penghambat anak-anak untuk meningkatkan pemahaman keagamaanya, misalnya masih adanya anak-anak yang tidak bisa membaca Al-qur'an, berwudhu, dan tata cara sholat. Mereka inilah yang menjadi sasaran khusus kegiatan ini. Dengan harapan para anak-anak tersebut dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman keagamaan.

Kegiatan ini memberdayakan pengurus salah satu mushola yang ada di Dusun Guworejo. Bentuk kegiatan ini adalah memfasilitasi kegiatan pembelajaran “Mengaji” di Mushola RT. 04, RW. 06, Dusun Guworejo, Desa Sendang, Donorojo. Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1)

Kegiatan ini dengan fasilitasi sarana yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran mengaji yang berupa seperangkat alat musik Samroh; 2) untuk meningkatkan partisipasi masyarakat pada kegiatan Pemahaman keagamaan.

METODE

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) Fasilitasi, dilakukan dengan pengadaan sarana yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran mengaji yang berupa seperangkat alat Samroh. 2) Pelatihan, kegiatan pelatihan untuk memperkenalkan alat samroh sekaligus cara memainkannya, dilaksanakan setelah pembelajaran mengaji sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi peserta.

Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan, meliputi kegiatan observasi, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan. 2) Tahap Pelaksanaan Meliputi kegiatan Sosialisasi dan pelatihan. 3) Tahap Akhir/ Evaluasi dan Tindak Lanjut, Meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi/ rencana kegiatan sebagai tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan fasilitasi sarana yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran mengaji yang berupa seperangkat alat Samroh. Menurut Bouvier (susetyo, 2005) samroh merupakan qasidah dengan iringan musikal dan lagu bertemakan moral, dalam bahasa Indonesia tanpa kpreografi. Fasilitasi ini diberikan kepada pengelola mushola di RT. 04, RW. 06 Dusun Guworejao, Sendang, Donorojo, Pacitan. Melalui fasilitasi ini mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta kegiatan mengaji. Terlihat antusiasme kehadiran peserta meningkat, peserta yang awalnya jarang ke mushola menjadi rajin datang. Kegiatan pelatihan dilatih oleh pengelola mushola dengan cara sederhana belum mengacu pada pedoman penggunaan alat musik samroh. Karena memang pengelola sendiri belum memiliki teknik penggunaan alat musik samroh. Meski begitu antusias peserta nampak semangat untuk bisa memainkan alat musik samroh tersebut.



Gambar 1. Foto Penyerahan Perangkat Samroh

Musik samroh dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi pembelajaran mengaji. Secara tidak langsung motivasi peserta untuk mengikuti kegiatan di mushola juga meningkat. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk melakukan pendekatan dan memberikan materi lain seperti pelatihan wudhu, praktik sholat, serta materi pemahaman keagamaan. Sehingga musik

samroh dapat dijadikan media dakwah untuk mengembangkan pemahaman keagamaan bagi masyarakat.



Gambar 2. Foto Pelatihan Samroh

Kesenian Islam “kesenian agama” merupakan kategori kesenian tersendiri yang mencakup berbagai bentuk ekspresi kesenian yang dianggap terutama sebagai bentuk ekspresi keagamaan. Genre kesenian islam yang dianggap sepenuhnya keagamaan, dapat saja dikelompokkan berdasarkan kriteria musik, teks, ataupun gerak, mengikuti skala dari yang paling religious sampai yang paling profane. Urutannya sebagai berikut: diba, samman, haddrah, samroh/ kasidah, gambus, dangdut (Bouvier 2002: 210).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kasidah adalah kesenian islami yang merupakan bagian dari kesenian rebana karena penggunaan instrumen pokoknya, mengiringi lagu-lagu islami berbagai bahasa, sholawat nabi dan sebagai hiburan dalam sebuah acara atau penyemarak pada saat hari raya islam yang disajikan sebagai sebuah ansambel dari alat musik rebana ditambah dengan alat musik modern seperti drum, biola, keyboard dan lain-lainnya (Fani Nuruz Zaman, 2013).

Bentuk-bentuk musik bercirikan Islam yang (Susetyo, 2005) adalah, (1) Salawatan, yaitu bentuk puji-pujian terhadap kebesaran Nabi Muhammad SAW pada acara-acara ritual keagamaan masyarakat, (2) Barzanji, seni vokal bercirikan, (3) Kentrung, yaitu musik bercirikan Islam yang diperkirakan paling awal kehadirannya di pulau Jawa, (4) Zapin pesisiran, yaitu kesenian tari yang diiringi oleh musik terbang, (5) Opak abang, yaitu kethoprak dan terbang, (6) Kuntulan, yaitu tari yang diiringi musik terbang, (7) Simtuduror, yaitu kesenian musik salawatan dengan membaca kitab Maulid yang bernama Simtuduror, dengan diiringi musik terbang, (8) Kesenian Dengklung, yaitu kesenian yang dimainkan oleh 10-12 orang dengan peralatan: jidur, terbang, kendang, kemung dan tamborin. Untuk mengiringi suatu tarian, (9) Gambus, yaitu musik bercirikan Islam yang mendapat pengaruh dari Arab dengan alat musik gambus.

Cara penyampaian dakwah salahsatunya dengan Syair, syair adalah salah satu jenis puisi lama yang berasal dari Persia (sekarang Iran) dan telah dibawa masuk ke Nusantara bersama-sama dengan kedatangan Islam. Kata syair berasal dari bahasa Arab syu’ur yang berarti perasaan. Kata syu’ur berkembang menjadi kata syi’ru yang berarti puisi dalam pengertian umum. Syair dalam kesusastraan Melayu merujuk pada pengertian puisi secara umum. Akan tetapi, dalam perkembangannya syair tersebut mengalami perubahan dan modifikasi sehingga syair didesain sesuai dengan keadaan dan situasi yang terjadi.

Menurut Mushofa (2009) dalam seminar religi "Kumandangkan Shalawat di Kampusku", mengemukakan bahwa: Beberapa fungsi musik rebana antara lain: (1) sarana untuk melestarikan budaya kesenian tradisional Islami agar tidak punah, dan diharapkan mampu mengimbangi budaya musik lainnya; (2) sebagai media dakwah menyiarkan agama Islam dengan diringi puji-pujian kepada nabi Muhammad dan dzikir kepada Allah SWT; (3) sebagai ritual keberagaman umat muslim.

Sinaga (2006: 199) menjelaskan bahwa kesenian rebana merupakan salah satu kesenian yang bernafaskan Islam keberadaannya sangat melekat pada pola kehidupan masyarakat di pantai utara Jawa tengah mulai dari pedesaan sampai perkotaan. Melekatnya aktifitas rebana tidak lepas dari fungsi kesenian rebana bagi masyarakat pendukungnya serta dukungan dari tokoh-tokoh masyarakat dan para alim ulama. Sebagai salah satu media dakwah, aktifitas kesenian rebana hadir dari berbagai kegiatan kelompok pengajian, kegiatan hari besar Islam, tasyakuran, walimatul urus, walimatul khitan, maupun perayaan lain. Bentuk kesenian rebana dapat dikategorikan dalam bentuk tradisional maupun modern. Perbedaan rebana tradisi terletak pada peralatan musik yang digunakan yaitu alat musik terbang dan lagu-lagu yang dibawakan umumnya diambil dari kitab albarjanzi, kitab dziba', kitab simtud durror dan kitab kuning lainnya, sementara rebana modern terdapat penambahan alat musik yang bertanganada diatonik seperti keyboard dalam mengiringi lagu-lagu mulai dari musik pop, musik dangdut, musik campursari dan lainnya, dengan menggunakan teks lagu dengan bahasa arab, bahasa Jawa, dan bahasa Indonesia yang semuanya menggunakan seperangkat alat musik yang semuanya menggunakan alat musik rebana sebagai iringan lagu. Bentuk penampilan rebana tradisional maupun modern, masing-masing mempunyai wilayahnya sendiri-sendiri yang menjadi ciri-khas dari daerahnya seperti Salafudin Pekalongan, Semarang, dan Demak.

KESIMPULAN

Kegiatan ini dengan fasilitasi sarana yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran mengaji yang berupa seperangkat alat musik Samroh. Samroh merupakan qasidah dengan iringan musikal dan lagu bertemakan moral, dalam bahasa Indonesia tanpa kpreografi. Fasilitasi ini diberikan kepada pengelola mushola di RT. 04, RW. 06 Dusun Guworejao, Sendang, Donorojo, Pacitan. Melalui fasilitasi ini mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta kegiatan mengaji. Terlihat antusiasme kehadiran peserta meningkat, peserta yang awalnya jarang ke mushola menjadi rajin datang. Kegiatan pelatihan dilatih oleh pengelola mushola dengan cara sederhana belum mengacu pada pedoman penggunaan alat musik samroh. Karena memang pengelola sendiri belum memiliki teknik penggunaan alat musik samroh. Meski begitu antusias peserta nampak semangat untuk bisa memainkan alat musik samroh tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Susetyo. 2005. *Perubahan Musik Rebana menjadi Kasidah Modern Di Semarang sebagai suatu Proses Dekulturasi dalam Musik Indonesia*. Harmonia: Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni. Vol. VI ,No. 2/Mei-Agustus 2005.
- Mushofa, Achmad. Kumandangkan Sholawat di Kampusmu. Dalam Seminar Religi pada 19 Desember 2009. Kudus: UKM JQH (Asy-Syauq) STAIN.

- Sinaga, Syahrul. Fungsi dan Ciri Khas Kesenian Rebana di Pantura Jawa Tengah. Dalam Harmonia. Vol VII No 3 tahun 2006. Semarang: Sendratasik FBS UNNES.
- Fani Nuruz Zaman. 2013. Bentuk Pertunjukan Grup Kasidah Rebana Az-Zahro Di Desa Lebaksiu Kidul Kabupaten Tegal : Kajian Musikologis. Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Bouvier, Helene. 2002. Lebur: Seni Musik dan Pertunjukan Dalam Masyarakat Madura. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN PACITAN

Danang Endarto Putro¹, Anung Probo Ismoko², Tika Dedy Prastyo³
STKIP PGRI Pacitan

Abstrak

Pada masa usia sekolah dasar merupakan masa permainan. Bermain sebagai media yang mempunyai nilai praktis dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Sifat dari kegiatan bermain adalah simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Manfaat bermain berdasarkan pengamatan pendidik selama ini yaitu mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental, memenuhi kebutuhan emosi anak, mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak, serta membantu proses sosialisasi anak. Manfaat media bermain dapat dirasakan oleh pendidik yang telah mempraktikkan keterampilannya di dunia nyata. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak membosankan, mereka merasa bahagia dan puas dalam mengungkapkan emosinya. Metode yang digunakan dalam festival permainan tradisional ini adalah praktik langsung di lapangan. Melalui permainan tradisional siswa Sekolah Dasar di ajak untuk memainkan dan mengilhami lagi nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Hasil pengabdian kepada masyarakat berupa festival permainan tradisional sekolah dasar se-kabupaten pacitan adalah antusiasme siswa Sekolah Dasar terhadap acara Festival Permainan Tradisional sangat tinggi, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang datang. Para siswa sangat antusias dalam melakukan dan mengikuti kegiatan permainan tradisional yang telah disiapkan oleh panitia. Berbagai permainan tradisional dilakukan oleh para siswa dengan penuh semangat dengan diiringi canda tawa. Para guru juga memberikan respon positif dengan diadakannya festival permainan tradisional seperti ini.

Kata kunci: *Festival, permainan, tradisional, sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangat populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Kini perlahan-lahan permainan tradisional mulai terlupakan. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Hal tersebut disebabkan karena pada masa sekarang anak sudah mengerti tentang permainan yang berbasis teknologi.

Teknologi yang hadir mampu mengalihkan dunia anak ke era modern, padahal permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan biaya banyak, juga bisa untuk menyehatkan badan. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasan anak akan terlatih di permainan tradisional ini.

Permainan tradisional adalah salah satu budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Berdasarkan hal tersebut sudah sepantasnya kita sebagai calon pendidik generasi pengubah bangsa harus melestarikan budaya tersebut. Mengarahkan kepada anak didik untuk terus memelihara dan mengembangkan permainan tradisional yang merupakan warisan dari nenek moyang terdahulu. Berdasarkan Eka Candra (2012: 53) permainan tradisional yang sering disebut dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan dipengaruhi oleh alam lingkungannya.

Pada masa usia sekolah dasar merupakan masa permainan. Bermain sebagai media yang mempunyai nilai praktis dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Sifat dari kegiatan bermain adalah simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Manfaat bermain berdasarkan pengamatan pendidik selama ini yaitu mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental, memenuhi kebutuhan emosi anak, mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak, serta membantu proses sosialisasi anak. Manfaat media bermain dapat dirasakan oleh pendidik yang telah mempraktikkan keterampilannya di dunia nyata. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak membosankan, mereka merasa bahagia dan puas dalam mengungkapkan emosinya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan ini adalah metode praktek di lapangan. Praktek di lapangan digunakan untuk mengajak para siswa SD beraktivitas melalui serangkaian permainan tradisional yang dikemas dalam kegiatan berbasis POS dan semi outbond. Peserta adalah perwakilan para siswa SD Se-Kabupaten Pacitan. Diharapkan dengan menggunakan metode praktek di lapangan, para siswa menjadi lebih antusias dan akan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam beraktivitas melalui permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pemantauan implementasi hasil pelaksanaan kegiatan PPM, antusiasme siswa Sekolah Dasar terhadap acara Festival Permainan Tradisional sangat tinggi, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang datang. Para siswa sangat antusias dalam melakukan dan mengikuti kegiatan permainan tradisional yang telah disiapkan oleh panitia. Berbagai permainan tradisional dilakukan oleh para siswa dengan penuh semangat dengan diiringi canda tawa. Para guru juga memberikan respon positif dengan diadakannya festival permainan tradisional seperti ini. Hal tersebut diungkapkan guru disela-sela mendampingi para siswa yang sedang melakukan kegiatan praktek permainan tradisional. Menurut para guru, festival seperti ini seharusnya bisa dijadikan agenda tahunan di tingkat kabupaten pacitan. Hal tersebut dilakukan agar permainan tradisional tetap lestari dan tidak luntur oleh waktu. Nilai-nilai positif dalam permainan tradisional juga bisa memberikan pengalaman yang baik khusus bagi para siswa sekolah dasar. Sportifitas, kejujuran, kerjasama, tenggang rasa, gotong royong merupakan sebuah nilai yang dapat di serap dan dijadikan pedoman oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

1. Terselenggaranya kegiatan festival permainan tradisional ini dapat meningkatkan pengetahuan para siswa mengenai nilai-nilai positif yang ada dalam permainan tradisional tersebut.
2. Pengetahuan yang di dapat dari festival permainan tradisional dapat diaplikasikan oleh para siswa disekolah.
3. Para siswa sekolah dasar dapat memainkan permainan tradisional baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat sebagai upaya untuk mengajak dan melestarikannya.

SARAN

1. Festival semacam ini seyogyanya dapat dilakukan setiap tahun, sehingga acara menjadi lebih semarak dan memberikan dampak yang lebih luas lagi.
2. Untuk membuat acara festival permainan tradisional yang lebih meriah lagi, tentu diperlukan sponsorsif yang jauh lebih besar. Hal tersebut dapat membantu proses pembiayaan atas keterlaksanaan festival permainan tradisional tersebut.
3. Subjek atau tingkatan sasaran ada baiknya juga dilakukan di tingkat SMP ataupun SMA.
4. Kerjasama antar *stakeholder* harus terus terjalin untuk lebih meningkatkan kualitas dalam proses penyelenggaraan kegiatan festival permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Dani Wardani. (2010). 33 permainan tradisional yang mendidik. Yogyakarta: Pedagogia UT.
- Dharmamulia Sumintarsih, dkk. (2005). Permainan tradisional jawa. Yogyakarta: Kepel Pers.
- Dwi Sigit Winoto. (2013). Permainan tradisional nusantara. Jakarta. Pustaka Mulia.
- Fad Aisyah. (2014). Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Kunanti Euis. (2016). Permainan tradisional dan peranannya dalam membangun keterampilan social anak. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Montolalu. (2005). Bermain dan permainan anak. Jakarta: Persada Grup.
- Novi Mulyani. (2016). Super asyik permainan tradisional anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.

GAMBAR DAN PEMAKNAAN DALAM WORLDVIEW ISLAM: ISLAMISASI ILMU PENGETAHUAN PADA ANAK

Hasan Khalawi¹⁾, Samsul Hadi²⁾, Saptanto Hari Wibawa³⁾

¹ Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan
email: hasankhalawi@gmail.com

² Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan
email: mr.samsul64@gmail.com

³ Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Pacitan
email: saptantowibawa@gmail.com

Abstrak

Anugerah terbesar bagi manusia adalah alat indera. Indera adalah piranti untuk mempersepsi. Melalui kebiasaan yang unik ini, manusia dewasa akhirnya memiliki pandangan hidup-*worldview*- yang menuntun mereka pada semua aksi sosial. Sehingga, pandangan hidup ini perlu dibangun sejak dini; yakni dari 1-7 tahun dan usia SD. Penelitian ini bertujuan untuk membangun *worldview framework* bagi anak-anak. Kegiatan ini adalah jenis pemikiran yang melibatkan aktivitas ulang-alik antara kognitif dan empiris. Dengan demikian, paradigma penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologi Clandestine (senyap). Peneliti mengamati fenomena nyata dengan menyimpan gambar dalam pikiran sebelum dituangkan. Berdasarkan pendekatan ini, sumber data adalah lompatan pengalaman dan pemikiran para peneliti yang menunda kesimpulan. Selain itu, teknik pengumpulan data adalah observasi non-partisipan. Untuk memperoleh validitas, peneliti melakukan triangulasi peneliti dan teori. Fenomena saat ini, anak-anak terlalu banyak diekspos dengan 'sampah virtual' dengan minim filterisasi. Berdasarkan hasilnya, pandangan anak-anak terhadap ilmu pengetahuan dan Islam sudah mengalami penguatan. Mereka mulai sadar bahwa kontribusi ilmuwan muslim sangat signifikan di dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan akan selalu beriringan dengan agama Islam dan penuh nilai-value laden. Sehingga, kajian dan kegiatan lebih lanjut sangat diharapkan untuk pandangan hidup anak yang lebih kuat dan berakhlak.

Key Words: *Persepsi, Worldview, Islamisasi, Ilmu Pengetahuan*

PENDAHULUAN

Sebuah anugerah ilahi adalah indera yang dimiliki oleh manusia. Indera manusia ini adalah piranti untuk mempersepsi apapun yang ada di sekelilingnya. Persoalan mempersepsi ini adalah pemaknaan terhadap apa yang ada di lingkungan adalah proses semiologi yang disebut dengan tekstualisasi makna (Ahmad, 2015: 121).

Melalui kebiasaan yang unik ini, manusia dewasa akhirnya memiliki pandangan hidup-*worldview*-yang akan sangat bermanfaat nantinya. *Worldview* ini adalah yang menuntun mereka pada semua aksi sosial. Ia pun akan menjadi mediator antara realitas dan aktifitas mental. Kita tahu seberapa banyak aksi sosial yang telah dilakukan oleh seseorang yang dilandasi

dengan kepercayaan yang kuat. Salah satunya adalah iman dan taqwa. Selain itu, mereka tidak menghiraukan ada atau tidaknya apresiasi dari manusia. Mereka hanya terfokus pada ridho Illahi. Fenomena semacam ini adalah tampilan konkret dari apa yang ada di dalam aktivitas mental mereka. Pandangan hidup yang mengarahkan inilah yang patut digali dan kemudian diterapkan di awal usia yakni dari 1-7 tahun pertama kehidupan manusia yang sering disebut dengan aktivitas hipnosis. Dalam hal ini, selanjutnya fase awal tersebut bisa diekstensikan kepada anak-anak yang baru duduk setara sekolah dasar dengan istilah repetisi atau pembiasaan yang tertanam di alam bawah sadar. Dalam istilah lain, masa-masa ini sangat penting untuk membangun framework *worldview* bagi anak-anak.

Sehingga, semua anak-anak berhak untuk mendapatkan *exposure*-aktivitas pemaknaan-berkelanjutan dari kecil dikarenakan masa anak adalah masa yang paling bagus untuk menerima respon atau doktrin yang benar terhadap informasi orang dewasa. Masa anak adalah masa perkembangan otak yang paling masif. Selain itu, *exposure* yang distorsif di masa mereka mengakibatkan distorsif pula pandangan hidup di masa dewasa.

Sebagaimana Moore menjelaskan bahwa nilai intrinsik suatu pengalaman etis adalah nilai kebaikan moral bagi perseorangan...tindakan etis adalah refleksi terhadap pengalaman sehari-hari yang di dalamnya selalu melibatkan perasaan dan keinginan yang muncul dalam kesadaran etis (Mintaredja, 2005: 61).

Ulasan di atas adalah alasan penulis untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan tema "Gambar dan Pemaknaan dalam Worldview Islam: Kerangka Semiotika untuk Islamisasi Ilmu Pengetahuan pada Anak". Manfaat pentingnya adalah anak-anak akan terbiasa mengetahui sejauh mana agama Islam dan tokoh-tokohnya berkontribusi dalam ilmu pengetahuan. Kegiatan ini dilakukan dengan media gambar dengan keterangan atau ulasan pendek dalam bahasa Inggris. Gambar ataupun ulasan pendek adalah berlandaskan integrasi antara agama dan ilmu pengetahuan. Kegiatan ini diulang-ulang dengan repetisi kata dan kalimat sekaligus melihat gambar. Sehingga, persepsi visual dan auditori bisa terpenuhi.

KAJIAN LITERATUR

Mempersepsi

Piranti paling vital dan anugerah yang dimiliki oleh manusia adalah alat indera yang mempertegas fitur-fitur khusus bagi "*prototype*" manusia itu sendiri. Alat indera ini berfungsi untuk mempersepsi apa yang dialami oleh manusia (*Al-'Alim*) di alam yang nyata ini (realitas/*Al-Ma'lum*) untuk kemudian menjadi pengetahuan tersendiri dari manusia itu sendiri (Zarkasyi, 2016). Mempersepsi berarti mengamati langsung fenomena di sekelilingnya yang juga disebut dengan lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh dalam memberikan stimulus atau *exposure* berfikir manusia itu sendiri. Di sisi lain, manusia dianugerahi piranti bawaan sebagai anugerah Allah *Subhanahu Wataala*. Sebagai bukti, fitur-fitur yang dimiliki oleh manusia sejatinya hampir sama dengan fitur-fitur hewani.

Misalnya, jika mengamati *prototype*-model-kesamaan ini dari segi yang terlihat saja, manusia dan simpanse akan memiliki kesamaan fitur. Namun, manusia memiliki piranti bahasa yang disebut dengan *Language Acquisition Device* (LAD) -piranti pemerolehan bahasa. Piranti itulah

yang membedakan kemampuan manusia dan simpanse dalam berbahasa dan mengembangkan intelektual dengan media linguistik dan simbol-simbolnya.

Dalam hal seorang arsitektur, material dan segala kebutuhan akan ditempatkan sesuai dengan desain yang bersumber dari *innate ideas* seorang desainer. Material-material dan tatanan bisa ditempatkan karena *framework* atau *blueprint* yang sudah diproyeksikan sebelumnya. Seperti halnya bayi manusia, enugerah bawaan adalah sebuah keniscayaan untuk menerima segala entitas yang akan diproses dalam minda. Sebagaimana pandangan yang sangat legendaris dari nativism, yakni,

Seniscayanya, bayi dilengkapi dengan dua anugerah, yang keduanya adalah bukan dari produk pembelajaran. Pertama, mereka nampaknya memiliki kemampuan untuk merasakan kesamaan dalam rangsangan akustik dan visual tertentu. Kedua, mereka nampaknya memiliki kemampuan untuk menyimpan representasi yang mereka rasakan....; artinya, bayi tampaknya memiliki kemampuan untuk mempertimbangkannya, yang denganya mereka menjadi subjek dari pengaruh frekuensi yang kuat (Hulstijn, 2002: 270).

Seniscayanya, piranti ini adalah sangat vital dalam menerima makna-makna yang berada di sekeliling manusia. Manusia memiliki anugerah 'bawaan' dan kemampuan untuk mempersepsi lingkungannya. Proses ini menjadi konsep-konsep yang kompleks dan selanjutnya dikembangkan di dalam minda oleh manusia sebagai makhluk yang berfikir. Melalui proses berfikir ini, mereka akan mampu melihat ketuhanan, kemanusiaan, moral, ilmu pengetahuan, kebaikan, keindahan, keburukan dan segala sesuatu yang dapat diamati di dunia ini.

Hipnosis dan Repetisi

Setelah berbicara mengenai konsep *exposure*, persepsi, lingkungan dan segala yang berpengaruh dari luar manusia, peneliti akan membahas dua istilah penting yang berkaitan denganya, yakni, hipnosis dan repetisi. Hipnosis dan repetisi adalah sebuah proses bagaimana sebuah informasi dimasukkan ke dalam alam bawah sadar atau alam sadar manusia untuk menjadi programnya dalam tingkah laku dan aksi sosial yang lebih makro. Dalam kesempatan kuliah virtual, Lipton (2018) menekankan bahwa 95% program manusia didapatkan dari umur 1-7 tahun.

Pada tahap ini *theta*-daya imajinasi-pada anak sedang bertumbuh. Sehingga, kita sering melihat mereka naik sapu yang seakan terbang atau sekedar jual beli dengan menggunakan uang kertas. Semua aktivitas yang dilakukan tersebut adalah nampak sangat nyata bagi anak. Selain itu, faktor kritis pada pemikiran anak belum bertumbuh-*bypass*-sehingga memudahkan orang dewasa untuk menanamkan nilai-nilai berharga atau doktrin tertentu tentang pendidikan. Bagi Lipton, manusia yang berumur di atas 7 tahun bisa me-*reset* program yang sudah tertanam dengan pembiasaan atau repetisi.

Harmoni dengan teori behavioristik, yakni teori yang dikembangkan oleh Pavlov, Watson, Thorndike, and Skinner; bahwa tingkah laku orang yang sedang belajar dibentuk oleh stimulus dan respon. Teori ini berpandangan bahwa repetisi dan latihan sangat diperlukan sehingga tingkah laku atau input yang diinginkan bisa menjadi kebiasaan (di alam bawah sadar untuk melihat realitas yang ada) di lingkungan (Budiman, 2017: 101-102).

Weltanschauung/Worldview

Jika pertanyaan ini dilontarkan, apa yang terpenting dalam hidup? jawabanya bisa beragam sesuai dengan latar belakang orang yang menjawab. Latar belakang ini adalah peristiwa ulang-alik antara pemikiran dan dunia nyata (realitas). Pertemuan ini akan membangun pandangan hidup seseorang untuk menilai keadaan yang nyata. Sebagaimana disebutkan di atas yakni tentang ketuhanan, kemanusiaan, moral, ilmu pengetahuan, kebaikan, keindahan, keburukan dan segala sesuatu yang dapat diamati di dunia ini.

'Standar' ini mengandung ketidakpastian yang kompleks seperti tidak berujung. Ketidakberujungan ini akan membawa kita pada keberadaan yang maha adil dan maha benar yakni Allah *Subhanahu Wataala* dengan perantara Agama Islam. Misalnya, sejauh mana kita akan menilai pandangan hidup berikut ini: (1) kenapa salah satu simbol keramahan atau kebaikan suku Eskimo dengan menyuguhkan istrinya kepada tamunya? Bahkan bertukar pasangan adalah hal yang wajar di sana; (2) kenapa salah satu suku di Siberia cara berbakti pada orangtua adalah dengan membunuh (diam-diam) pada saat orangtua bahagia di bumi sehingga mereka akan bahagia juga di alam selanjutnya (*akherat*) selamanya? Bila kita mengejar keyakinan atau keyakinan atas asumsi 'kebenaran' ini, kita akan sampai pada masalah akar keyakinan yang sangat *private* dan pelik dalam duel pemikiran tentang motif apa yang mendasari 'benar' itu sendiri. Di sini, kita makin tahu bahwa sumber kebenaran dari sisi manusia yang sangat konstruktif dalam *angle* mereka saja tidaklah cukup.

Angle yang menuntun mereka pada keyakinan realitas tersebut disebut oleh para pemikir terdahulu sebagai *worldview* atau *weltanschauung*. Sekilas, *worldview* ini bukanlah apa-apa. Namun, pengaruhnya adalah sangat nyata dalam menuntun seseorang beraksi sosial dan bertindak (kasat mata) di lingkungan sekitar selamanya. Pandangan dunia adalah sebuah konstruksi teoretis yang melayani eksplorasi empiris ini (Perry dan Mallozzi, 2016: 2). Selain itu, pandangan dunia adalah seperangkat keyakinan tentang aspek-aspek mendasar dari realitas yang membumi dan mempengaruhi semua penglihatan seseorang, berpikir, mengetahui, dan melakukan. Ini adalah studi tentang dunia; pandangan hidup; secara harfiah, persepsi dunia; filosofi kehidupan tertentu; konsep dunia yang dipegang oleh individu atau kelompok (Simpson dalam Abdulloh dan Nadvj, 2011).

METODE

Kegiatan ini adalah jenis pemikiran yang melibatkan aktivitas ulang-alik antara kognitif dan empiris. Dengan demikian, paradigma penelitian adalah kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologi *Clandestine* (senyap). Tenang karena peneliti mengamati fenomena nyata dengan menyimpan gambar dalam pikiran sebelum dituangkan (Khalawi, 2017). Berdasarkan pendekatan ini, sumber data adalah lompatan pengalaman dan pemikiran para peneliti yang menunda kesimpulan mereka. Juga, teknik pengumpulan data adalah observasi non-partisipan.

Subjek kegiatan ini adalah anak-anak pra-remaja yang tergabung dalam pendidikan non-formal Madrasah Diniyah Desa Gunungsari Kecamatan Arjosari Kabupaten Jawa Timur. Kegiatan ini melibatkan proses *innate*-pengamatan dalam aktivitas mental-yang panjang dan dijabarkan dalam prosedur antara lain: (1) pemikiran yang melibatkan aktivitas ulang-alik antara kognitif dan empiris; (2) pengamatan fenomena dengan metode fenomenologi *Clandestine* (senyap);

(3) menentukan tindakan dalam langkah yang real; (4) aksi pendidikan dengan menggunakan gambar dan pemaknaan dalam worldview Islam langsung di lokasi; (5) pelaporan hasil kegiatan.

Untuk memperoleh validitas dalam penelitian, peneliti menerapkan teknik triangulasi dalam bentuk triangulasi peneliti dan teori. Triangulasi peneliti dilakukan oleh dua peneliti demi validitas data. Selain itu, triangulasi teori dilakukan untuk mengakses argumen, menganalisis, dan membangun pemahaman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa temuan muslim yang sangat penting berikut adalah sangat esensi dan unik untuk disampaikan pada anak-anak, antara lain adalah: (1) kopi; (2) jam dan bapak robot dunia; (3) *house of wisdom*/ *Bayt al-Hikmah*/ *Dar al-hikmah*; dan masih banyak penemuan lainnya (Al-Hassani, 2007).

Kopi, adalah sebuah tren saat ini yang mengalir dalam kehidupan setiap orang. Kopi membantu seseorang untuk terjaga dalam sebuah pemikiran. Selain itu, ia juga menjadi perantara *silaturahmi* dan pertemuan yang bermakna dan ringan biayanya. Sembari mengopi, pertemuan itu akan menghasilkan banyak hal dan inspirasi. Anak-anak sangat tertegun bahwa kopi ada sangkut pautnya dengan penemuan muslim. Saat ini, lebih dari 1,6 Milyar kopi diminum setiap hari di seluruh dunia. Kita bisa membayangkan, 200 tahun yang lalu, manusia bekerja keras tanpa stimulus kopi untuk membuatnya terjaga. Untungnya, kopi ditemukan oleh seorang lelaki Arab bernama Khalid dengan mengamati dombanya yang nampak hidup dan semangat setelah memakan berry tertentu (Al-Hassani, 2007).

Selain itu, peran muslim berperan sangat penting dalam penemuan dan inovasi jam. Sebelumnya jam legenda peninggalan nenek moyang adalah dari air yang disebut dengan *Clepsydra* di Mesir pada tahun 1500 sebelum Masehi. Selanjutnya pada tahun 1206, Al-Jazari, seorang muslim dari Diyarbakir Tenggara Turki, melahirkan konsep jam mesin otomatis yakni *elephant clock*-jam gajah-yang membuatnya dijuluki dengan Bapak robot dunia (Al-Hassani, 2007).



Gambar 1. Elephant clock-jam gajah-Al-Jazari sebagai Bapak robot dunia

Tidak kalah pentingnya adalah sebuah budaya akademis yang dilahirkan dari garba kebudayaan Islam yakni *house of wisdom*/pada masa Khalifah Harun Al-Rashid dinamakan *Bayt*

al-Hikmah/ pada masa Khalifah Al-Mamun dinamakan *Dar al-hikmah*. Ia adalah sebuah legenda budaya intelektual muslim yang terkenal dan berpengaruh di seluruh dunia (Al-Hassani, 2007).

Sampai saat ini, kita tahu bahwa banyak orang berkumpul dalam suatu tempat untuk mencari ilmu pengetahuan. Tempat-tempat semacam ini adalah terkenal dengan sebutan universitas, akademi, sekolah tinggi, institut, pesantren, dan nama lain yang mengacu pada kata *Al-Bayt* yang berarti rumah. Pencapaian tertinggi dari kegiatan berkumpul tersebut adalah sebuah hikmah yang didapat dari ilmu pengetahuan. Pada tahap ini, anak-anak akan semakin sadar bahwa pergi ke sekolah adalah sangat penting untuk mencari hikmah dari ilmu pengetahuan. Di sisi lain, mereka juga akan paham bahwa budaya berkumpul dalam suatu sekolah untuk mencari ilmu adalah warisan peradaban dari muslim pendahulu.

Dalam pengamatan penulis, anak-anak yang sedang berkumpul untuk menerima materi ini memiliki daya serap yang maksimal yakni 100%. Di dalam proses *recalling memory*-cek daya serap atau ingat-yang dilakukan oleh penulis, mereka mampu menjawab semua yang disampaikan di depan slide dalam bentuk gambar dan informasinya. Mereka juga mampu untuk mengelaborasi jawaban dengan menggunakan bahasa mereka. Beberapa pertanyaan *recalling memory* sengaja dilemparkan kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan daya serap mereka.

KESIMPULAN

1. Pandangan dunia adalah seperangkat keyakinan tentang aspek-aspek mendasar dari realitas yang membumi dan mempengaruhi semua penglihatan seseorang, berpikir, mengetahui, dan melakukan. Hal ini berimplikasi bahwa *worldview* sangat penting untuk dibangun sejak dini pada siklus awal kehidupan manusia yakni umur 1-7 tahun yang disebut dengan hipnosis atau di atas 7 tahun yang disebut dengan upaya repetisi untuk menanamkan program pada minda manusia;
2. Pandangan anak-anak terhadap ilmu pengetahuan dan Islam sudah mengalami penguatan melalui proses *recalling memory* yang dilakukan oleh peneliti. Mereka mulai sadar bahwa kontribusi ilmuwan muslim sangat signifikan di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia saat ini;
3. Mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan akan selalu beriringan dengan agama Islam dan penuh nilai-*value laden*-bahkan subjektifitas seseorang dalam menorehkan sangat berpengaruh terhadap ilmu yang ditulisnya. Sehingga, kajian dan kegiatan lebih lanjut sangat diharapkan untuk membangun pandangan hidup anak yang lebih kuat dan berakhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., & Nadvi, M. (2011). *Understanding the principles of Islamic world-view*. Dialogue, 6(3), 268-289.
- Ahmad, N. (2015). *Kajian Hermeneutika Al-Quran Kontemporer: Telaah Kritis terhadap Model Hermeneutika Nasr Hamid Abu Zaid*. Hermeneutik, 9 (1), pp.115-138.
- Al-Hassani, S (Ed.). (2007). *Muslim heritage in our world*. Manchester: FSTC.
- Budiman, A. (2017). *Behaviorism and Foreign Language Teaching Methodology*. ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education, 1(2), 101. doi: 10.29240/ef.v1i2.171.

- Hulstijn, J. (2002). *WHAT DOES THE IMPACT OF FREQUENCY TELL US ABOUT THE LANGUAGE ACQUISITION DEVICE?*. *Studies In Second Language Acquisition*, 24(02). doi: 10.1017/s0272263102002115.
- Khalawi and B. Sutopo. (2017). *Master's Fundamentals in the View of Eclecticism: Master's Wisdom in the Era of Concepts*. Retrieved from: <https://semnas.unikama.ac.id>.
- Lipton, Bruce. (2018). *How We Are Programmed at Birth*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=7TivZYFlbX8>.
- Mintaredja, H. A. (2005). *Filsafat Common Sense George Edward Moore*. Yogyakarta: Paradigma.
- Perry, K., & Mallozzi, C. (2016). 'We have education, I can say that': worldview and access to education for adult refugees. *International Journal Of Applied Linguistics*, 27(2), 491-513. doi: 10.1111/ijal.12152.
- Zarkasyi, Hamid Fahmi. (2016). *Mengapa Perlu Islamisasi Ilmu pengetahuan Kontemporer?* Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=iMGhIHutWac>.

HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA DAN DOSEN DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI AKADEMI KEPERAWATAN 17 KARANGANYAR

Aprilia Susanti¹ Amik Muladi² Betty Sunaryanti³ Fitria Eka Resti⁴

¹ Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 1)
email: avrilsusan475@gmail.com

² Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 2)
email: amikmuladi@yahoo.com

³ Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 3)
email: bettysunaryanti@gmail.com

⁴ Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 4)
email: rwjyanti@yahoo.com

Abstract

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal ataupun non verbal. Yang terpenting dalam komunikasi interpersonal adalah bagaimana sepatutnya berkomunikasi dengan baik supaya proses pembentukan hubungan dalam mencapai tujuan dapat berjalan dengan baik dan memenuhi keperluan semua pihak. Komunikasi Interpersonal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Prestasi akademik merupakan hasil dari kegiatan belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai mahasiswa. Hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai komponen belajar mengajar, diantaranya komunikasi interpersonal dosen Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan komunikasi interpersonal mahasiswa dan dosen dengan prestasi akademik. Penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Survey Research. Populasi dalam penelitian ini sebesar 60 orang mahasiswa keperawatan. sampel penelitian berjumlah 38 responden dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive sampling. Pengukuran komunikasi interpersonal mahasiswa dan dosen dengan prestasi akademik menggunakan kuesioner analisa data menggunakan uji chi square. Hasil uji hipotesis uji chi square menunjukkan nilai statistik (X^2) sebesar 7,655 dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,230 diperoleh p value 0,022 dimana p value < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Dan Dosen Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar.

Kata kunci : komunikasi interpersonal, prestasi akademik.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan orang lain untuk saling berinteraksi. Hal ini merupakan suatu hakikat bahwa sebagian besar pribadi manusia terbentuk dari hasil integrasi sosial dengan sesamanya. Hubungan interpersonal merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang mempengaruhi kualitas kehidupan (Sendjaja, 2009). Komunikasi

interpersonal merupakan salah satu komunikasi yang dianggap sebagai komunikasi yang paling efektif karena dilakukan secara langsung antara komunikator dan komunikan, sehingga bisa mempengaruhi satu sama lain.

Komunikasi interpersonal dapat terjadi antara anak dengan orangtuanya antara dosen dengan mahasiswa dan sebagainya. Komunikasi antara dosen dan mahasiswa dapat terjadi pada proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi dosen dan mahasiswa yang didasari oleh hubungan yang bersifat mendidik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Karena itu proses belajar mengajar diartikan sebagai proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum (Sadiman, 2011).

Komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa didalam proses belajar mengajar merupakan faktor yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga menimbulkan motivasi belajar pada mahasiswa dan dosen merasakan kenyamanan dalam mengajar. Komunikasi interpersonal dosen memberikan penjelasan tentang apa yang harus dilakukan mahasiswa dan seberapa baik mahasiswa tersebut melakukan apa yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya.

Prestasi akademik mahasiswa dapat optimal jika dibangun dengan komunikasi yang baik. Menciptakan komunikasi yang baik diperlukan kemampuan komunikasi seperti menulis, membaca, berbicara, mendengarkan, dan berpikir (Mulyana, 2011). Sejalan dengan pendapat (Devito, 2011) self disclosure juga diartikan sebagai salah satu tipe komunikasi, dimana informasi tentang diri yang biasa dirahasiakan namun dikomunikasikan kepada orang lain. Dengan demikian pengungkapan diri sebagai bagian dari komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh penilaian terhadap diri sendiri atau harga diri. Harga diri sebagai evaluasi terhadap diri sendiri sebagai hasil dari interaksi dengan teman dan anggota keluarga dapat mempengaruhi sikap individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. seseorang dengan harga diri tinggi dapat memandang dirinya sama dengan orang lain (Devito, 2011). Penelitian ini didasarkan juga pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dianggap mendukung kajian teori dalam penelitian yang penulis lakukan.

Paningsat Siburian pada tahun 2014 meneliti hubungan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar dengan prestasi belajar penelitian pengajaran, diperoleh hasil bahwa semakin baik komunikasi interpersonal semakin tinggi prestasi belajar penelitian pengajaran. Maka dalam rangka meningkatkan prestasi belajar penelitian pengajaran dari mahasiswa perlu usaha yang dapat meningkatkan komunikasi interpersonal dosen dan mahasiswa. Peningkatan komunikasi interpersonal dapat dilakukan dosen pengampu mata kuliah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif dalam perkuliahan penelitian. Sedangkan sisi perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian ini menjadikan prestasi akademik mahasiswa sebagai variabel terikat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukan pentingnya dosen memiliki kemampuan komunikasi interpersonal meliputi: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan, sehingga kemampuan dosen ini dapat mempengaruhi motivasi belajar dan pada akhirnya berpengaruh pada prestasi akademik mahasiswa.

Komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa tentunya akan menghasilkan kualitas peserta didik yang lebih baik, salah satunya ditandai dengan peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Sebaliknya komunikasi yang kurang baik antara dosen dan mahasiswa justru akan berdampak terhadap menurunnya prestasi akademik mahasiswa tersebut (Mulyana, 2011). Prestasi akademik merupakan suatu masalah yang menjadi topik utama dalam bidang pendidikan, karena prestasi akademik merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh mahasiswa (Suryabrata, 2006)

KAJIAN LITERATUR

Komunikasi interpersonal sebagai proses yang menggunakan pesan-pesan untuk mencapai kesamaan makna antara-paling tidak-antara dua orang dalam sebuah situasi yang memungkinkan adanya kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar (Judy C, 2011). Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan aktif bukan pasif. Komunikasi interpersonal bukan sekedar serangkaian rangsangan-tanggapan, stimulus-respon, akan tetapi serangkaian proses saling menerima, penyerapan dan penyampaian tanggapan yang telah diolah oleh masing-masing pihak (Joseph A, 2011). Fungsi komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Adapun fungsi lain dari komunikasi interpersonal adalah : a). Mengetahui diri sendiri dan orang lain. b). Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik. c). Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar pribadi. d). Mengubah sikap dan perilaku. e). Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi. f). Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah. Menurut H. Hafied, 2008, sifat komunikasi antar pribadi dapat dibedakan atas dua macam yaitu : Komunikasi Diadik (Dyadic Communication) ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka dan komunikasi kelompok kecil (Small Group Communication) ialah proses komunikasi yang berlangsung tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana anggotanya saling berinteraksi satu sama lain. Banyak hal yang menjadi faktor-faktor yang meningkatkan hubungan interpersonal, misalnya dari kualitas komunikasi itu sendiri. Faktor yang mempengaruhinya antara lain : a). Percaya (Trust) b). Sikap Supportif c) Sikap Terbuka. Prestasi akademik adalah seluruh hasil yang telah dicapai (achievement), yang diperoleh melalui proses belajar akademik (academic achievement). Maka prestasi akademik merupakan hasil dari kegiatan belajar untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan dosen serta mengungkapkan keberhasilan yang dicapai oleh mahasiswa tersebut. Nilai-nilai prestasi akademik yang tercantum dalam laporan dapat memberikan gambaran terhadap kemampuan mahasiswa yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar mahasiswa (indeks prestasi) merupakan rumusan terakhir yang diberikan dosen mengenai kemajuan atau hasil belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan design penelitian Survey Research. Penelitian survey termasuk kedalam penelitian yang bersifat kuantitatif untuk meneliti hubungan perilaku suatu

individu atau kelompok. Observasi terhadap variabel bebas dan variabel terikat hanya dilakukan satu kali pada saat yang sama. Penelitian ini mencoba mengali data mengenai hubungan komunikasi interpersonal mahasiswa dengan prestasi akademik mahasiswa. Sampel adalah komponen dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel yang dipilih dengan cara cermat sehingga relevan dengan struktur penelitian, dimana pengambilan sampel dengan mengambil sampel orang-orang yang dipilih oleh penulis menurut ciri-ciri spesiifik dan karakteristik tertentu (Notoatmodjo, 2010). Menurut Suryanto (2011) dalam menentukan sampel apabila populasi kecil (≤ 10.000) maka dihitung dengan menggunakan rumus:

$$n = \frac{N}{(N+1)d^2}$$

Keterangan :

n = besarnya sampel

N = besarnya populasi

d = tingkat penyimpangan yang diinginkan.

Dari jumlah populasi tersebut dengan ingkat penyimpangan yang diinginkan sebesar 10% maka dengan rumus diatas diiperoleh sampel sebesar :

$$n = 60$$

$$1+60.(0,1)^2$$

$$= 60$$

$$1+ 0,60$$

$$= 37,5 \text{ di bulatkan menjadi } 38$$

Maka jumlah sampel adalah 38 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Golongan Umur

Variabel	Jumlah	
	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Umur		
20 – 22 tahun	28	73,7 %
23 – 25 tahun	10	26,3 %
Jumlah	38	100 %

Pada tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur didapatkan bahwa responden yang paling banyak adalah mahasiswa pada rentang usia 20 - 22 tahun yaitu sebanyak 28 responden (73,7%).

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Golongan Jenis Kelamin

Variabel	Jumlah	
	Frekuensi (n)	Presentase (%)

Jenis kelamin		
Laki-laki	10	26,3%
Perempuan	28	73,7 %
Jumlah	38	100 %

Pada tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin didapatkan bahwa responden yang paling banyak adalah mahasiswa perempuan yaitu sebanyak 28 responden (73,7%).

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Golongan Prestasi Akademik

Variabel	Jumlah	
	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Prestasi akademik		
Kurang Memuaskan	3	7,8%
Memuaskan	12	31,5 %
Sangat Memuaskan	23	60,5 %
Jumlah	38	100 %

Berdasarkan Tabel 5.3 diketahui mahasiswa semester 5 Akademi Keperawatan 17 Karanganyar menunjukkan bahwa dari 38 responden yang diteliti, mayoritas responden memiliki prestasi akademik yang kurang memuaskan sebanyak 3 responden (7,8%), memuaskan sebanyak 12 responden (31,5%), dan sangat memuaskan sebanyak 23 responden (60,5%). Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi adalah komunikasi dengan dosen dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi, hubungan antara dosen dengan mahasiswa dalam berkomunikasi sangat perlu. Apabila hubungan antara dosen dengan mahasiswa tidak harmonis, dapat menciptakan komunikasi yang tidak baik (Hamalik Omar, 2005). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Abubakar (2015) semakin tinggi komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa, maka semakin tinggi motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Golongan Komunikasi Interpersonal

Variabel	Jumlah	
	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Komunikasi		
Baik	24	63,1 %
Buruk	14	36,8 %
Jumlah	38	100 %

Berdasarkan Tabel 5.4 diketahui mahasiswa semester 5 Akademi Keperawatan 17 Karanganyar menunjukkan bahwa dari 38 responden yang diteliti, mayoritas responden memiliki komunikasi interpersonal yang baik sebanyak 24 responden (63,1%) dan yang memiliki komunikasi interpersonal yang buruk sebanyak 14 responden (36,8%). Apabila komunikasi interpersonal berjalan dengan efektif, maka arus informasi dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar sehingga mahasiswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. (Cangara, 2014).

Yang terpenting dalam komunikasi *interpersonal* adalah bagaimana sepatutnya berkomunikasi dengan baik supaya proses pembentukan hubungan dalam mencapai tujuan dapat berjalan dengan baik dan memenuhi keperluan semua pihak. (Sodah Wok, 2004). Dari hasil penelitian berdasarkan komunikasi interpersonal dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal mahasiswa dan dosen mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa.

Tabel 5.5 Hubungan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa dan Dosen dengan Prestasi Akademik Mahasiswa

Komunikasi interpersonal	Prestasi akademik			total	Nilai		
	Kurang memuaskan	memuaskan	Sangat Memuaskan		r	R Square	P
Baik	0	7	18	25	0,320	7,655	0,022
Buruk	3	5	5	13			
Jumlah	3	12	23	38			

Berdasarkan dari hasil analisa data penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa Uji *Chi Square* menghasilkan nilai statistik (X^2) sebesar 7,655 dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,320 diperoleh *p value* 0,022 dimana *p value* < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan komunikasi interpersonal mahasiswa dan dosen dengan prestasi akademik mahasiswa. Secara teori dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi, hubungan antara dosen dengan mahasiswa dalam berkomunikasi sangat perlu. Apabila hubungan antara dosen dengan mahasiswa tidak harmonis, dapat menciptakan komunikasi yang tidak baik. Mahasiswa yang sering mengikuti perkuliahan akan mempunyai banyak pengetahuan dan membuat dirinya lebih banyak mengetahui sifat dan karakteristik dosen dan dengan pengalamannya itu mahasiswa menjadi lebih baik dalam menjalankan tugasnya. Semakin tinggi komunikasi interpersonal antara mahasiswa dan dosen semakin tinggi prestasi belajar mahasiswa, sebaliknya semakin rendah komunikasi interpersonal antara mahasiswa dan dosen semakin rendah prestasi belajar mahasiswa. Karena komunikasi turut menentukan untuk membuat mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan pengetahuan pada mahasiswa dapat dicerminkan oleh prestasi akademik dengan nilai indeks prestasi yang didapat (Cangara H, 2014). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Abubakar (2015) bahwa komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Hal ini berarti semakin tinggi komunikasi interpersonal yang meliputi keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif dan kesetaraan antara dosen dan mahasiswa, maka semakin tinggi motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Sebaliknya semakin rendah komunikasi interpersonal, semakin rendah motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian pada 38 responden, mayoritas responden memiliki komunikasi interpersonal yang baik sebanyak 24 responden (63,1%) dan yang memiliki komunikasi yang buruk sebanyak 14 responden (36,8%). Hasil penelitian pada 38 responden, mayoritas responden mendapat prestasi akademik sangat memuaskan sebanyak (60,5%), memuaskan sebanyak (31,5%), dan kurang memuaskan sebanyak (7,8%). Ada hubungan yang signifikan antara komunikasi interpersonal

mahasiswa dan dosen dengan prestasi akademik mahasiswa dengan nilai statistik (X^2) sebesar 7,655 dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,320 diperoleh p value 0,022 dimana p value < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara komunikasi interpersonal mahasiswa dan dosen dengan prestasi akademik mahasiswa di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimous, 2009. *Kesehatan dan Rumah Sakit*. Undang-Undang RI Nomor. 36 Tahun 2009 dan Undang-Undang RI Nomor.44 tahun 2009. Cetakan III Citra Umbara. Bandung.
- Cangara, H Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: rajawali pers.
- Cangara. H, 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- De Guzman A, Pablo LA, Prieto RJ, Purificacion VN, Que JJ, Quia P.2008 *Understanding the Persona of Clinical Instructor: The Use of Students' Doodles in Nursing Research*. Nurse Educ Today.
- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Dharma K.K, 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Pedoman Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian. Jakarta; Trans Info Media.
- Drs. Jalaludin Rakhmat, M.sc.2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Gail, Struat W, 2007. *Buku Saku Keperawatan Jiwa*. Jakarta: EGC
- Hamalik. O. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat A, 2008. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta; Salemba Medika
- Ismahmudi, Rhamdhany.Widyawati.Aulawi,Khudazi, 2008.
- Hubungan Minat dan Motivasi Mengikuti Pembelajaran Klinik dengan Pencapaian Target Keterampilan Klinik di Akper Muhammadiyah Samarinda*. Yogyakarta; UGM.
- Ayu, Dewa Anggi, 2012. *Jurnal Hubungan pemberian motivasi eksternal dari pembimbing klinik dengan capaian target kompetensi praktik klinik keperawatan anak pada mahasiswa di PSSIK FK UNDIP*. Semarang; UNDIP.
- Kusnanto, 2007. *Pengantar Profesi dan Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta:EGC.
- Linda,K,A, and Candra,R,B, 2012. *Tingkat Kepuasan Bibingan Klinik Mahasiswa Keperawatan*, Jurnal Nursing Studi, Volume 1 Nomor 1, www.ejournals1.undip.ac.id:219-224;2012
- Notoatmodjo, 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan* Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Nursalam, Efendy F, 2012. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Priharjo R, 2008. *Konsep dan Perspektif Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta: EGC.
- PWK Institut Teknologi Sepuluh Nopember. 2010. *Peran dan Fungsi Mahasiswa*.
- Riyanto A, 2009. *Pengolahan dan Analisis Data Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sahputra, N. 2009. *Hubungan Konsep Diri Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa S1 Keperawatan Semester III Kelas Ekstensi PSIK FK USU Medan (Skripsi)*. (tidak diterbitkan). Medan: USU Respository.

- Setiadi, 2007. *Konsep dan Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shahsavari H, Yekta ZP, Houser ML, Ghiyasvandian S, 2013. *Perceived Clinical Constraints in the Nurse Student-Instructor Interaction: A Qualitative Study*. Nurse Educ Pract.
- Simamora, Roymond, 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta:EGC.
- Sugiyono, 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: IKAPI.
- Swihart, Diana, 2007. *Nurse Preceptor Builder, second edition*. New York:HCPRO.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang tugas dosen.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.
- Wasis, 2008. *Pedoman Riset Praktis untuk Profesi Perawat*. Jakarta; EGC Kedokteran.
- Wok, S. 2004. *Teori-teori Komunikasi*. Kuala Lumpur, Cergas (M) SDN, BHD.

IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK PERMASALAHAN DAN PEMBELAJARAN DI SD BERDASARKAN KTSP DAN KURIKULUM 2013

Urip Tisngati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
email: ifedeoer@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang; (1) Apa saja permasalahan yang dialami siswa dan guru dalam melaksanakan KTSP dan Kurikulum 2013 dan bagaimana cara pemecahan masalahnya; (2) Bagaimana karakteristik proses dan hasil pembelajaran yang diterapkan di kelas berdasarkan KTSP dan K13. Dengan demikian metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa dari 2 (dua) SD/MI di Kabupaten Pacitan pada tahun pelajaran 2018/2019, pelaksana KTSP dan K13, diambil secara purposive sampling, Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah: (1) Data observasi, (2) data wawancara guru dan kepala sekolah, (3) dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi model teknik dan sumber. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan simpulan pertama: permasalahan dalam melaksanakan KTSP teridentifikasi pada siswa (keaktifan kurang, kurang memiliki sikap positif), guru (metode pembelajaran kurang bervariasi), dan sarana prasarana (keterbatasan media pembelajaran). Permasalahan dalam melaksanakan Kurikulum 2013 juga teridentifikasi pada siswa (kurangnya pemahaman materi, belum terbiasa dengan metode pembelajaran), guru (keterbatasan potensi dan kreativitas guru, kesulitan pengkondisian siswa, kesulitan penyampaian materi), sarana prasarana (keterbatasan buku penunjang dan fasilitas pendukung pembelajaran). Strategi pemecahan masalah dilakukan dengan mengefektifkan supervisi kepala sekolah, pertemuan rutin, mengikuti pelatihan pengembangan kompetensi. Kedua, karakteristik pada proses dan hasil pembelajaran yang diterapkan di kelas berdasarkan KTSP dan K13 teridentifikasi pada siswa adalah perbedaan pada aspek pengetahuan, pemahaman, respon, sikap, keterampilan), pada guru (perbedaan dalam penggunaan metode, media, sumber pembelajaran, aspek kreativitas, aspek penilaian hasil belajar), dan sarana prasarana (perbedaan penggunaan buku teks dan media belajar).

Keywords : *Karakteristik, Permasalahan, Pembelajaran, KTSP, Kurikulum 2013.*

PENDAHULUAN

Membahas pendidikan tidak lepas dari berbagai masalah yang menjadi tantangan bagi para pembuat kebijakan dan pelaku pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian, masih sering ditemui permasalahan khusus dalam dunia pendidikan, antara lain: (1) rendahnya sarana fisik; (2) rendahnya kualitas guru; (3) rendahnya kesejahteraan guru; (4) rendahnya prestasi siswa; (5) rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan; (6) mahal biaya pendidikan (Faturrahman,

dkk, 2012:184). Fakta empiris ini menjadi tidak seimbang dengan tujuan pendidikan, yakni sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor sebagai pengaruh langsung maupun tidak langsung, salah satunya berkaitan dengan kurikulumnya.

Pelaksanaan kurikulum pendidikan di Indonesia tidak lepas dari upaya pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Setelah pelaksanaan KTSP pada tahun 2006 maka digulirkan kurikulum 2013 yang hingga tahun 2018 ini masih terus dievaluasi guna dilakukan perbaikan-perbaikan. Ini termasuk pelaksanaannya secara bertahap, baik tingkatan kelas maupun sekolah pelaksana.

Sesuai dengan Pasal 1 butir 19 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Kurniasih & Sani, 2014: 3), kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada pasal 36 Undang-Undang No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, keragaman potensi daerah dan lingkungan, tuntutan pembangunan daerah dan nasional, tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, agama, dinamika perkembangan global, dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Pembaharuan suatu kurikulum perlu dilakukan mengingat kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan, harus menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat yang senantiasa berubah dan terus berkembang. Perubahan kurikulum dimulai dari perubahan konseptual yang fundamental kemudian diikuti oleh perubahan struktural misalnya kurikulum 2013 (Batmalo, 2016: 472).

Kurikulum 2013 diterapkan, salah satunya karena kondisi kemampuan matematika siswa kelas 8 di Indonesia, yaitu lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, sementara hampir 50% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Pada kemampuan sains, lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, sementara hampir 40% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*, dan pada kemampuan membaca, lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, sementara lebih dari 50% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Jika diasumsikan bahwa semua anak dilahirkan sama, kesimpulan dari hasil ini adalah yang diajarkan di Indonesia berbeda dengan yang diujikan [yang distandarkan] internasional (Kemendikbud, 2014).

Kurikulum 2013 diterapkan di SD/ MI dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Karakteristik pembelajaran tematik adalah guru bertindak sebagai fasilitator atau motivator pembelajaran dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Pembelajaran tematik menuntut peserta didik aktif dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik pendekatan pembelajaran saintifik. Harapannya adalah siswa memiliki prestasi belajar yang optimal

Menurut Majid (2014: 86), pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke

dalam berbagai tema. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Sedangkan pendekatan (*approach*) pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan peserta didik.

Pendekatan tematik integratif bukannya tanpa hambatan namun menjadi tantangan untuk terus diperbaiki. Sejalan dengan pembelajaran tematik yang diterapkan di SD, maka pembelajaran tematik memiliki keuntungan. Menurut Syaifurahman dan Ujiati (2013:94), salah satunya yakni siswa mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain. Artinya, kegairahan siswa pada pembelajaran tematik yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan. Minat belajar siswa tersebut dapat mempengaruhi tingkat keaktifan, motivasi, kepercayaan diri siswa, atau sikap positif siswa dalam upaya mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan permasalahan yang ada maka penulis ingin mengetahui lebih mendalam tentang karakteristik permasalahan dan pembelajaran di SD berdasarkan KTSP dan kurikulum 2013 di Pacitan.

KAJIAN LITERATUR

Karakteristik Siswa dan Pendidikan di SD

Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, usia siswa SD berada pada tahapan operasional konkret. Tahap ini terjadi pada anak usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini perkembangan kognitif anak terjadi sangat cepat. Tahap ini merupakan tahap formatif anak dalam sekolah. Pada tahap ini kemampuan anak dalam berbahasa dan penguasaan dalam keterampilan meningkat sangat cepat, anak sudah mulai mampu memikirkan sesuatu hal yang abstrak, meskipun kadang mereka berusaha untuk menuangkan pemikiran tersebut dalam tindakan-tindakan (Schunk, 2012).

Pada umumnya siswa SD memiliki penciri khusus, misalnya: (1) keadaan kesehatan jasmani, (2) kecenderungan menyukai permainan, (3) senang dipuji, (4) suka membandingkan dengan anak lainnya, (5) senang jika mendapat nilai yang tinggi (Wardani, 2005:3). Sedangkan pada tingkatan siswa SD kelas tinggi, memiliki karakteristik, seperti: (1) meniru kehidupan orang dewasa, (2) minat terhadap kehidupan sehari-hari, (3) cenderung mempunyai sikap ingin tahu sesuatu yang baru, (4) sudah menunjukkan kecenderungan minat terhadap mata pelajaran tertentu atau peminatan terhadap pekerjaan, (5) beberapa siswa sudah memiliki kemandirian dalam mengerjakan tugasnya, (6) ada kecenderungan membentuk kelompok bermain dan belajar, (7) memiliki inisiatif membuat aturan di luar ketentuan umumnya.

Mengacu pada karakteristik siswa SD maka akan berdampak terhadap karakteristik pendidikan di SD. Pendidikan SD mempunyai ciri khas yang membedakannya dari satuan pendidikan lainnya. Ada empat sasaran utama dalam pendidikan SD, yaitu kemelekwacanaan merujuk pada pemahaman siswa tentang berbagai fenomena di lingkungannya dalam rangka menyelesaikan perilaku dengan kehidupan, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan bernalar. Karakteristik khusus pendidikan SD meliputi pembahasan komponen-

komponen pendidikan SD secara khusus yang meliputi pembahasan tentang siswa, guru, kurikulum, pembelajaran, gedung dan fasilitas. Siswa, guru, kurikulum, pembelajaran, gedung dan fasilitas SD mempunyai ciri khas yang membedakan dari satuan pendidikan lainnya Wardani (2005:8).

Menurut Piaget (Schunk, 2012), perkembangan siswa akan berlangsung secara alami melalui interaksi rutin yang dialami dengan lingkungan fisik dan sosial atau dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Cara guru mengajar dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan siswa, namun hal tersebut tidak dapat mengarahkan bagaimana perkembangan itu akan terjadi. Dengan demikian, guru SD penting untuk membangun suasana yang mendukung karakteristik siswa yang bervariasi.

Karakteristik KTSP di SD

KTSP merupakan kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing unit pendidikan (Sanjaya, 2008: 128). Ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang SNP Pasal 1 Ayat 5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP digulirkan pada tahun 2006 sebagai revisi Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004. Sesuai dengan namanya, KTSP dikembangkan untuk pembentukan kompetensi berbasis pada potensi satuan pendidikan, seperti karakteristik dan potensi peserta didik, sosial budaya, serta sekolah tersebut. Ini berarti, tiap satuan pendidikan dapat mengeksplorasi, melakukan inovasi, kreativitas dalam upaya mengembangkan peserta didik dan memajukan sekolahnya menyesuaikan dengan keunggulan lokal dan mengacu pada kerangka dasar kurikulum. Tiap satuan pendidikan dapat mengatur kurikulum sekolah yang menyangkut visi misi, tujuan, struktur kurikulum, beban belajar, serta kalender akademik. Sekolah dapat menentukan mata pelajaran berbasis potensi atau keunggulan lokal yang hendak dikembangkan pada muatan lokal, seperti mata pelajaran bahasa daerah, Ini sesuai dengan Suparlan (2011: 9), bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan memberikan keleluasaan penuh kepada setiap sekolah mengembangkan kurikulum dengan tetap memperhatikan potensi masing-masing sekolah dan sekitarnya.

Dengan karakteristik ini, menurut Kunandar (2007), beban belajar siswa sedikit berkurang dan tingkat satuan pendidikan (sekolah, guru, dan komite sekolah) diberikan kewenangan untuk mengembangkan kurikulum, seperti membuat indikator, silabus, dan beberapa komponen kurikulum lainnya. Pengembangan kurikulum dimaksudkan agar peserta didik dapat: (1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) belajar untuk memahami dan menghayati, (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain, dan (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (BSNP, 2006).

KTSP dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip: (1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya, (2) Beragam dan terpadu, (3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) Relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) Menyeluruh dan berkesinambungan, (6) Belajar sepanjang hayat, (7) Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah (BSNP, 2006).

KTSP disusun dengan memperhatikan hal-hal, seperti: (1) Peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia, (2) Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, (3) Keragaman potensi dan karakteristik daerah

dan lingkungan, (4) Tuntutan pembangunan daerah dan nasional, (4) Tuntutan dunia kerja, (5) Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (5) Agama, (6) Dinamika perkembangan global, (7) Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan, (8) Kondisi sosial budaya masyarakat setempat, (9) Kesenjangan Gender, (10) Karakteristik satuan pendidikan (BSNP, 2006).

Tujuan pendidikan dasar berdasarkan KTSP adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Struktur dan muatan KTSP pada jenjang pendidikan dasar tercantum pada Standar Isi, memuat (1) Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, (2) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, (3) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, (4) Kelompok mata pelajaran estetika, (5) Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Selain mata pelajaran, pada KTSP memuat muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri (BSNP, 2006).

KTSP untuk SD/MI/SDLB, dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup, mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik dan/atau kecakapan vokasional. Ini dapat merupakan bagian integral dari pendidikan semua mata pelajaran dan/atau berupa paket/modul yang direncanakan secara khusus dan dari satuan pendidikan yang bersangkutan dan/atau dari satuan pendidikan formal lain dan/atau nonformal. KTSP dapat memasukkan pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global, yaitu pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan kebutuhan daya saing global dalam aspek ekonomi, budaya, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain, yang semuanya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik (BSNP, 2006).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa melalui KTSP, karakteristik peserta didik dapat dioptimalkan dan dikembangkan oleh tiap satuan pendidikan. Artinya, keterlibatan Pemda, swasta, stakeholder sangat penting perannya guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Melalui keleluasaan pengelolaan satuan pendidikan, menuntut inovasi dan kreativitas semua pihak termasuk guru sebagai pemeran penting untuk keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran.

Karakteristik Kurikulum 2013 di SD

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan berbagai pertimbangan, yaitu adanya tantangan dan kompetensi masa depan. Tantangannya adalah era globalisasi, yaitu regulasi WTO, ASEAN Community, APEC, CAFTA; (2) Masalah lingkungan hidup; (3) Kemajuan teknologi informasi; (4) Konvergensi ilmu dan teknologi; (5) Ekonomi berbasis pengetahuan; (6) Kebangkitan industri kreatif dan budaya; (7) Pergeseran kekuatan ekonomi dunia; (8) Pengaruh dan imbas teknosains; (9) Mutu, investasi dan transformasi pada sektor pendidikan; (10) Materi TIMSS dan PISA. Selanjutnya kompetensi sumber daya manusia pada abad 21 adalah: (1) Kemampuan berkomunikasi, (2) Kemampuan berpikir jernih dan kritis; (3) Kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan; (4) Kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab; (5) Kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda; (6) Kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal; (7) Memiliki minat luas dalam kehidupan; (8) Memiliki kesiapan untuk bekerja; (9) Memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya; dan (10) Memiliki rasa tanggungjawab terhadap lingkungan (Kemendikbud, 2014).

Kurikulum 2013 diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia sesuai tujuan Pendidikan Nasional. Karakteristik yang khusus adalah penerapan pembelajaran tematik bagi siswa SD. Menurut Syaifurahman dan Ujiati (2013:93), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Konsep K13 adalah seimbang antara *hardskill* dan *softskill*, dimulai dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian. Tema kurikulum 213 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Tiap Satuan Pendidikan dalam mengembangkan kurikulum perlu memperhatikan aspek-aspek, seperti: (1) Perkembangan psikologis anak; (2) Lingkup dan kedalaman materi; (3) Kesisinambungan; (4) Fungsi satuan pendidikan; dan (5) Lingkungan. Sumber pembelajaran yang digunakan berbasis kegiatan (*Activity base*) sedangkan untuk SD ditulis secara terpadu (*Tematik terpadu*). Terdapat ada dua jenis buku (*Buku Siswa* dan *Buku Guru*). *Buku Siswa* lebih ditekankan pada *activity base* bukan merupakan bahan bacaan. Setiap buku memuat model pembelajaran dan *project* yang akan dilakukan oleh siswa dan *Buku Guru* memuat panduan bagi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran dicapai melalui integrasi antara proses pembelajaran dan proses penilaian (Kemendikbud, 2014).

Mulyasa (2014: 39) mengatakan bahwa kunci sukses dalam kurikulum 2013 antara lain berkaitan dengan kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas peserta didik, sosialisasi, fasilitas dan sumber belajar, lingkungan yang kondusif akademik, dan partisipasi warga sekolah. Hal senada juga dijelaskan oleh Majid (2014: 11), faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi kurikulum adalah: (1) kesiapan guru, (2) kondisi sekolah atau ketersediaan sarana prasarana, (3) manajemen kepala sekolah, (4) lingkungan sekolah, (5) komite sekolah/ masyarakat, dan (6) pembiayaan pendidikan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan K13 tentunya banyak faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika dalam proses belajar mengajar dilaksanakan secara aktif, inspiratif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2010:60). Menurut Arifin (2010:19), penelitian kualitatif menggunakan data- data kualitatif, mengolahnya secara kualitatif (tidak menggunakan rumus- rumus statistik) dan tidak melibatkan generalisasi dalam penarikan kesimpulannya. Data kualitatif tersebut antara lain data tentang aktivitas siswa, data tentang respon atau tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran, dan semacamnya. Studi ini berusaha mendeskripsi tentang cara subjek berpikir, hidup, berperilaku...berusaha menghayati interaksi dan mendeskripsikan pendapat, pandangan hidup subjek yang menjadi objek studi (Muhadjir, 2016:177), dalam hal ini adalah perspektif kepala sekolah, guru, dan siswa SD di Pacitan pelaksana KTSP dan K13 terkait permasalahan dan implementasi pembelajaran

berdasarkan KTSP dan K13. Pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian atau sebagai sumber data dipilih secara *purposive sampling*.

Langkah-langkah utama pengumpulan data penelitian memuat cara membuat hubungan peneliti dengan subjek penelitian yang mendukung tujuan penelitian, meliputi studi awal, perizinan, pengumpulan data, analisa data, dan pelaporan (Muhadjir, 2016:186-187). Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Pertama adalah observasi, merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2010:220). Tujuannya untuk mengetahui data awal permasalahan yang akan diteliti. Teknik kedua adalah dokumentasi. Sukmadinata (2010:221) menyatakan bahwa *documentary study* merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Gulo (2010:119) menyatakan bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Artinya, dalam proses komunikasi terjadi tanya-jawab dengan hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik dari responden merupakan perlakuan nyata yang dapat melengkapi kata-kata secara mendalam.

Validitas data dilakukan dengan uji kredibilitas berdasarkan triangulasi teknik dan sumber. Menurut Sugiyono (2015:372), triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Sebagai contoh untuk data wawancara, dicek dengan data observasi dan dokumentasi. Data dianggap valid jika diperoleh kesamaan informasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan wawancara lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benarerbal. Selanjutnya data dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, verivikasi, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data, teridentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan KTSP. Ini berkaitan dengan permasalahan dalam penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kurang sehingga proses belajar siswa lambat. Pada aspek guru berkaitan dengan potensi guru dan kreativitas guru. Terkait dengan aspek afektif, guru menjelaskan bahwa siswa di kelas cenderung pendiam. Mereka kurang aktif dalam pembelajaran, tidak bertanya pada guru ketika diminta kecuali dipancing terlebih dahulu. Jadi guru harus memberi rangsangan terlebih dahulu agar siswa mau bertanya. Ketika pertanyaan konfirmasi pada akhir pembelajaran, siswa telah paham atau belum materi pembelajaran siswa hanya diam jadi guru sulit mengukur pemahaman siswa. Pada akhirnya guru hanya bisa melihat dari hasil ulangannya. Terdapat siswa yang cenderung ramai dan membuat suasana lebih santai tetapi untuk nilai akademiknya di bawah rata-rata. Sebaliknya ada siswa yang pendiam tetapi secara akademik baik. Siswa tidak percaya diri ketika tampil di depan kelas dan sering malas belajar karena pembelajaran begitu-begitu saja. Terdapat siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru dan mereka sering memilih untuk bertanya pada teman daripada guru karena merasa takut.

Permasalahan guru pelaksana kurikulum 2013, yaitu pada sarana dan prasarana pendukung yang masih terbatas. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan memberikan pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut menjadi beban tersendiri ketika guru tidak memiliki fasilitas pendukung. Berkaitan dengan kecerdasan siswa, guru mengatakan bahwa ada siswa yang cepat dalam merespon pembelajaran dan ada pula yang lambat. Hal tersebut karena perkembangan siswa secara individu memang berbeda. Terkait dengan keterampilan siswa, siswa cukup terampil dalam membuat karya yang ditugaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh informasi bahwa tingkat keaktifan siswa untuk kelas I yang menggunakan kurikulum 2013 dan kelas III yang menggunakan KTSP memiliki perbedaan yang cukup jauh. Siswa kelas I yang menerapkan K13 lebih efektif, kreatif dan menyenangkan pada saat pembelajaran. Hal ini karena siswa lebih bersifat aktif dan guru yang mengajar lebih kreatif dalam memberikan materi di kelas. Suasana kelas juga lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dan lebih aktif pada saat pembelajaran. Sedangkan untuk kelas III yang menerapkan KTSP dalam pembelajarannya guru dianggap kurang kreatif dalam penyampaian materi ajar sehingga hal tersebut menimbulkan rasa kebosanan dari dalam diri siswa. Ini yang dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Ini karena salah satu kunci untuk siswa aktif, yaitu cara guru yang kreatif saat mengelola pembelajaran di kelas. Apalagi dengan pembelajaran tematik integratif, menurut Randle (2010) menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dengan pengalaman belajar yang berbasis pada pengalaman peserta didik dan struktur dunia nyata sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pembahasan dan membandingkan data lapangan dengan teori yang ada maka dapat dibuat pembahasan berikut ini.

Pertama, siswa kelas III kelas sampel yang menerapkan KTSP dalam pembelajarannya cenderung pendiam, bahkan untuk kelas III banyak siswa yang memiliki kepribadian yang kurang baik. Siswa sering tidak menghargai penjelasan guru di depan kelas. Siswa lebih memilih diam dan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung apabila siswa tidak diberi rangsangan oleh guru. Hal ini disebabkan karena guru yang kurang kreatif saat penyampaian materi. Ini berimplikasi terhadap siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga pada setiap pelajaran siswa kurang aktif dan lebih memilih bermain sendiri.

Kedua, siswa kelas I menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya sudah cukup menyenangkan. Guru dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu situasi kelas menarik sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Guru sebagai pihak yang mengorganisasikan kelas sudah cukup dapat membuat kelas menjadi lebih semangat. Hal tersebut karena dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajarannya. Sesuai karakteristiknya, kurikulum 2013 berpusat pada siswa yang diharapkan siswa dapat lebih kreatif dalam proses belajar mengajar.

Secara umum pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah sampel menunjukkan beberapa hambatan, seperti hasil penelitian Wulandari (2016), pada sisi guru, yaitu: (1) guru merasa sangat terbebani karena guru dituntut untuk lebih kreatif dalam hal belajar dan mengajar, dituntut selalu mengikuti perkembangan yang *ada (up to date)* seperti mahir operasi komputer, (2) guru sulit dalam mengkondisikan ruang kelas agar tetap tertib, dengan sistem belajar aktif siswa menjadi

sangat ramai dan sulit untuk difokuskan, (3) guru menganggap materi K13 terlalu tinggi dan berat untuk diberikan kepada anak usia kelas 1 SD, (4) guru masih bingung bagaimana cara menyampaikan materi K13. Pada sisi siswa, siswa masih ada yang merasa kebingungan pada saat guru menggunakan metode yang siswa tersebut belum tahu. Siswa merasa terbebani dengan materi dan tuntutan kompetensi berdasarkan kurikulum 2013.

Sedangkan kelebihan kurikulum 2013 menurut Kepala Sekolah, guru maupun siswa antara lain: (1) guru akan lebih banyak belajar dan lebih luas pemahamannya dan banyak ilmu yang didapat, (2) siswa lebih semangat dalam belajar, karena didukung oleh guru yang kompetitif dan adanya beberapa sarana prasarana yang mendukung meskipun belum memadai, (3) siswa senang dan lebih aktif dalam belajar, sebab penerapan kurikulum 2013 menggunakan banyak metode yang menyenangkan dan sangat membantu proses pembelajaran, (4) siswa menjadi rajin belajar karena tema dan pembelajaran menyenangkan, (5) meningkatkan prestasi belajar siswa, karena setelah diterapkannya kurikulum 2013 banyak siswa yang nilai akademik meningkat, mengikuti berbagai lomba, lebih aktif, dan percaya diri.

Strategi pemecahan masalah dengan kondisi tersebut, menurut Kepala Sekolah adalah diadakan pertemuan rutin dengan guru untuk setiap bulannya guna melakukan komunikasi sebagai evaluasi program pembelajaran. Guru juga aktif mengikuti pelatihan ketika guru mengetahui diadakan pelatihan untuk guru. Guru juga aktif mengikuti pertemuan rutin guru di wilayah tersebut untuk saling *sharing* dan belajar bersama. Kepala sekolah memberikan arahan kepada guru terhadap permasalahan yang dihadapi guru dan memberikan solusi untuk memecahkan masalah pada kegiatan supervisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dirumuskan beberapa simpulan. Pertama, terdapat permasalahan berdasarkan KTSP pada sisi guru dan siswa. Pada aspek siswa, siswa kurang aktif dan kurang percaya diri. Siswa akan aktif jika mendapat dorongan rangsangan dari guru. Secara langsung maupun tidak langsung ini dapat dipengaruhi dari faktor guru. Guru teridentifikasi masih menggunakan metode pembelajaran yang belum bervariasi. Ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan sarana prasarana, seperti media pembelajaran. Sedangkan pada pelaksanaan Kurikulum 2013 ada perbedaan dengan KTSP, terutama pada sisi siswa. Pada aspek proses pembelajaran, guru mengalami kesulitan dalam mengorganisasi materi berdasarkan tema, juga berkaitan dengan pemilihan metode, media, sumber pembelajaran. Hambatan sekaligus tantangan guru adalah cara penilaian yang dianggap lebih rumit dan membutuhkan kreativitas lebih dibandingkan KTSP. Ini dipengaruhi oleh perbedaan bobot dan isi materi yang juga dianggap sulit bagi siswa tertentu. Siswa masih beradaptasi dengan karakteristik kurikulum 2013, seperti metode dan muatan isi pelajaran. Pada sisi sarana prasarana, penyediaan buku guru, buku siswa, dan buku penunjang masih terbatas. Ini juga menjadi tantangan bagi sekolah, guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi permasalahan yang sudah dilakukan adalah melalui kegiatan supervisi kepala sekolah untuk evaluasi program sekolah. Guru aktif mengikuti pelatihan dan pertemuan rutin dengan gugus sekolah guna membahas masalah pembelajaran di kelas dan meningkatkan kompetensi keguruan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2010. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Lentera Cendikia
- Batmalo, Justus Benyamin. 2016. "Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Nirmala Bantul". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 6 tahun ke-5. <http://journal.student.uny.ac.id/>
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Fatchurahman, M & Pratikto, Herlan. 2012. "Kepercayaan Diri, Kematangan Emosi, Pola Asuh Orangtua Demokratis dan Kenakalan Remaja". *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 1 No. 2, 77-78. [file:///C:/Users/LIBRARY_5/Downloads/27-558-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LIBRARY_5/Downloads/27-558-1-PB%20(1).pdf).
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Dipaparkan oleh Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta pada 14 Januari 2014. <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wamendik.pdf>
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: PT Gajah Grafindo Persada
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhadjir, Noeng. 2016. *Metodologi Penelitian: Paradigma Positivisme Objektif, Phenomenologic Interpretif, Logika Bahasa Platonis, Chomskyst, Hegelian & Hermeneutik, Paradigma Studi Islam, Matematik Recursion-, Set Theory & Structural Equation Modeling dan Mixed*. Edisi VI Pengembangan Cetak Ulang 2016. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Randle, Inga. 2010. "The Measure of Success: Integrated Thematic Instruction". *Journal of Educational Strategies Issues and Ideas*. 71: 2 85-87. <http://www.tandfonline.com>.
- Rasidi, Muhamad Ahyar & Setiawati, Farida Agus. 2015. "Faktor-Faktor Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kota Mataram". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 3 No. 2 hal. 155-165. <http://journal.uny.ac.id..>
- Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum & Pembelajaran: Teori & Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning theories: an educational perspective*. USA: Pearson Education, Inc., publishing as Allyn & Bacon,
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. 2011. *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Syaifurahman, Tri Ujiati. 2013. *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.

Wardani. 2010. *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wulandari, Dwi Anggi. 2016. "Faktor-Faktor Penghambat Implementasi Kurikulum 2013 Bagi Guru Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri Se-Kota Palembang". *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. Vol. 3 No. 1 hal. 72-83. <http://ejournal.unsri.ac.id/>

INFORMATICS EDUCATION STUDENTS' ATTITUDES TOWARDS ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Dwi Rahayu

Pendidikan Bahasa Inggris

Email: dwirahayu6537@gmail.com

Abstract

The attitudes towards language learning play a crucial role in language learning process as it influence learning success or failure. This research aimed to know the attitudes of Informatics Education Students towards English Language learning in term of cognitive and affective aspects. The researcher used descriptive quantitative research design. This research examined the sample of Informatics Education students of STKIP PGRI Pacitan from different grades that were selected using availability non-random sampling technique to collect the data of their attitudes towards English Language learning. The researcher applied an adapted questionnaire as an instrument. The participants required to answer all the items in the questionnaire to give their own perception about their attitudes towards learning English Language concerning cognitive aspects. The items were put in a 5-point Likert scale from level 1: Strongly Disagree to level 5: Strongly Agree. The result indicated that the Informatics Education students' attitudes towards learning English are favourable. They are well aware of the importance of learning English. They showed quite positive attitudes toward learning English both in term of cognitive and affective aspects. However, some of the students feel unconfident and unsatisfied with their performance in English. It is recommended that English teacher should be responsive to learners' attitudes and value their students' attitudes and preconceptions, as it can affect their success in foreign language learning.

Keywords : Language learning, Cognitive and Affective Attitudes, Informatics Education Students.

INTRODUCTION

In foreign Language learning context, there are various factors that influence the learning process such as motivation, attitudes, anxiety, learning achievements, aptitudes, intelligence, age, personalities, etc. (Gardner, 1960, cited in Shams, 2008). Among others, the learner's attitude is acknowledged as one of the most important factors that impact on learning language (Fakeye, 2010). The attitudes towards language learning play a crucial role in language learning process as it influence learning success or failure.

In Indonesia, English is more likely to be taught and learnt only as a foreign language/FL. This means that learning and teaching English occurs mostly in classrooms, rather than during daily communication. English is also taught in all colleges in Indonesia, but it is just as a compulsory subject. Not all students, especially non-English major learners are highly motivated to learn English language as most of them thought that English is not largely relevant to their future job. In spite of studying English as a subject, the biggest factor is that students do not get exposure to

situations where they can use English or they can observe how English is used by others. Teachers usually use grammar-translation method and structural approach to teach.

The situation is also faced by the students of Informatics Education Program of STKIP PGRI Pacitan. They learn English as a compulsory subject in their college. Their knowledge is restricted to do an examination of English. They do not get English speaking environment in their college. They are not practiced to use English in day to day contexts. Students are introduced with the grammar-translation rules and they know reading and writing. But it has been observed that their knowledge to use written or spoken English is miserable.

This study looks into the concept of attitude as one of the major affective factors for success in learning a foreign language. More specifically, it investigates Informatics Education Program of STKIP PGRI Pacitan students' attitudes towards learning English language, taking into consideration the cognitive and affective aspects of learning attitude. The investigation needs to be taken into account to get better understanding of learners' needs and seeking the best strategies to develop in them positive attitudes towards language learning. Furthermore, the result would be something benefit to create the best way in assisting students to be successful in learning English.

LITERATURE REVIEW

Attitude is determined by the individual's beliefs about outcomes or attributes of performing the behavior (behavioral beliefs), weighted by evaluations of those outcomes or attributes (Montano and Kasprzyk (2008). Thus, a person who holds strong beliefs that positively valued outcomes will result from performing the behavior will have a positive attitude toward the behavior. Conversely, a person who holds strong beliefs that negatively valued outcomes will result from the behavior will have a negative attitude. Attitude can also be defined as a set of beliefs developed in a due course of time in a given socio-cultural setting (Sheorey, 2006). Although it is not so decisive behavior, but it could have an impact on it. It is studied that positive attitude facilitates learning. If the learner is reluctant to learn or he/she does not have a positive attitude, he/she does not produce any result. Kara (2009) stated that attitudes towards learning besides opinions and beliefs have an obvious influence on students' behaviors and consequently on their performance. It is argued that those students who possess positive beliefs about language learning have a tendency to increase more positive attitudes towards language learning. Conversely, negative beliefs may lead to class anxiety, low cognitive achievement, and negative attitudes (VictoriLockhart, 1995 in Abidin, 2012).

Gardner, 1985, cited in Abidin (2012) also points out that attitude is an evaluative reaction to some referent or attitude object, inferred on the basis of the individual's beliefs or opinions about the referent. "Attitude is thus linked to a person's values and beliefs and promotes or discourages the choices made in all realms of activity, whether academic or informal." Wenden (1991) presents a comprehensive definition of the attitude concept. He classified the term "attitude" into three interrelated components namely, cognitive, affective and behavioral. The cognitive component involves the beliefs, thoughts or viewpoints about the object of the attitude. The affective component refers to the individual's feelings and emotions towards an object, whether he/she

likes or dislikes. The behavioral component involves the tendency to adopt particular learning behaviors.

The importance of investigating the students' attitudes is in line with Reid (2003) who declared, "Attitudes are important to us because they cannot be neatly separated from study." Attitude is considered as an essential factor influencing language performance (Visser, 2008). Achievement in a target language relies not only on intellectual capacity, but also on the learner's attitudes towards language learning. Thus, if a learner does not have the interest and tendency in acquiring the target language to communicate with others, this learner will possess a negative attitude and will not be motivated and enthusiastic in language learning. This means that learning language should be approached primarily as a social and psychological phenomenon rather than as a purely academic one.

Caine and Caine (1991) state that "teachers need to understand that students' feelings and attitudes will be involved and will determine future learning. Because it is impossible to isolate the cognitive from the affective domain, the emotional climate in the school and classroom must be monitored on a consistent basis, using effective communication strategies and allowing for student and teacher reflection and metacognitive processes." It means that how students feel about themselves as learners and how teachers help students develop self-confidence are important components in achievement. When students feel good about themselves as learners, they are willing to take the risks and focus the attention necessary for further learning.

RESEARCH METHODS

The researcher used descriptive quantitative research design. This research examined the sample of Informatics Education students of STKIP PGRI Pacitan from different grades that were selected using availability non-random sampling technique to collect the data of their attitudes towards English Language learning. The researcher applied an adapted questionnaire as an instrument. The participants required to answer all the items in the questionnaire to give their own perception about their attitudes towards learning English Language concerning cognitive and affective aspects. The items were put in a 5-point Likert scale from level 1: Strongly Disagree to level 5: Strongly Agree.

FINDING AND DISCUSSION

The results are differentiated into two categories: the cognitive aspect of attitude towards English language, and the affective aspect of attitude towards English language.

1. The Cognitive Aspect of Attitude towards English Language

Concerning to the first problem of the research, the result showed that Informatics Education students of STKIP PGRI Pacitan hold positive attitudes regarding English language learning. The result of questionnaire are displayed in the following table 1.1.

Table 1.1 Students' Learning Attitude in Term of Cognitive Aspects

Item No	Statements	SD (%)	D (%)	N (%)	A (%)	SA (%)
1	Studying English is important because it will make me more educated.	2	0	14	48	36
2	I have more knowledge and more understanding when studying English.	0	2	30	46	22
3	I like my English class so much; I look forward to studying more English in the future.	2	6	30	40	22
4	I cannot summarize the important points in the English subject content by myself	2	22	42	20	12
5	Frankly, I study English just to pass the exams.	20	52	14	10	6
6	In my opinion, people who speak more than one language are very knowledgeable.	2	8	8	42	38
7	Studying English helps me communicate in English effectively.	0	0	26	38	34
8	I am able to think and analyze the content in English language.	0	4	42	46	8
9	I am not satisfied with my performance in the English subject.	0	6	20	62	12
10	In my opinion, English language is difficult and complicated to learn	2	26	20	38	14

The findings indicate that the majority of respondents show the positive attitudes towards learning English as they agreed that studying English is important because it will make me more educated. They also agree that they have more knowledge and more understanding when studying English, only 2% of them disagree and 30% neutral. Furthermore, most of them (80%) thought that people who speak more than one language are very knowledgeable and 72% agree that studying English helps them communicate in English effectively. Besides, the respondents show that they (72%) disagree that they study English just to pass the exams. However, most of them thought that they are not satisfied with their performance in the English subject and some of them thought that English language is difficult and complicated to learn and 32% of them showed that they cannot summarize the important points in the English subject content by themselves.

2. The Affective Aspect of Attitude towards English Language

The responses of respondents regarding the affective aspects of attitudes toward English are slightly different from those of cognitive aspects. It can be seen in the following table 2.1

Table 2.1 Students' Learning Attitude in Term of Affective Aspects

Item No	Statements	SD (%)	D (%)	N (%)	A (%)	SA (%)
1	I feel excited when I communicate in English with others.	0	8	36	42	14
2	I don't get anxious when I have to answer a question in my English class.	0	18	44	30	6
3	Studying foreign languages like English is enjoyable	2	6	24	44	24
4	Studying English makes me have good emotions (feelings).	2	12	44	34	8

Item No	Statements	SD (%)	D (%)	N (%)	A (%)	SA (%)
5	I enjoy doing activities in English.	2	4	50	30	12
6	I do not like studying English.	26	48	16	8	2
7	I wish I could speak English fluently.	0	2	8	26	62
8	Studying English subject makes me feel more confident.	0	8	32	40	18
9	To be honest, I really have little interest in my English class.	0	26	34	28	10
10	Knowing English is an important goal in my life.	0	2	56	20	20

The table 2.1 revealed that in term of affective aspects, the participants generally showed the moderate attitudes toward learning English. 56% respondents feel excited when they communicate in English with others, 36% of them state neutral, whereas, 8% disagree. Concerning the item "I don't get anxious when I have to answer a question in my English class", 36% respondents agree, but 44% of them neutral and 14% disagree. It can be seen that 42% respondents agree that studying English make them have good emotion (feelings), 42% of the enjoy doing activities in English, and 40% of them thought that knowing English is an important goal in their life. However, the respondents showed quite possitive attitudes as 58% of them agreed that studying English makes them feel more confident, 68% of them agree that studying foreign languages like English is enjoyable, and, 88% of respondents wish they could speak English fluently.

CONCLUSION

Based on the result of study, it can be concluded that generally Informatics Education students of STKIP PGRI Pacitan are well aware of the importance of learning English. They showed quite possitive attitudes toward learning English both in term of cognitive and affective aspects. However, some of the students feel unconfident and unsatisfied with their performance in English. Regarding the attitudes as an essential component in learning, the students' attitudes should be a concideration for the lecturers in assisting the students to reach their goal in learning English. They should respect to the students' beliefs and feelings to develop curriculum and effective classroom activities which is in line with students' needs and make them enjoy the process of learning that lead them to have a good performance in English.

REFERENCES

- Abidin, Mohamad Jafre Zainol (2012). EFL Students' Attitudes towards Learning English Language: The Case of Libyan Secondary School Students. *Journal of Asian Social Sciences*, Vol.8 No.2 119-134.
- Caine, R.N., & Caine, G. (1991). *Making connections: Teaching and the human brain*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fakeye, D. (2010). Students' Personal Variables as Correlates of Academic Achievement in English as a Second Language in Nigeria. *Journal of Social Sciences*, 22(3), 205-211.
- Montano, D. E. & Kasprzyk, D. (2008). Theory of reasoned action, theory of planned behavior, and the integrated behavioral model. In K. Glanz, B. Rimer & K. Viswanath (Eds.), *Health behavior and health education: Theory, research, and practice*. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 67-96.

- Reid, N. (2003). *Getting started in pedagogical research in the physical sciences*. LTSN Physical Sciences Centre, University of Hull, Hull.
- Shams, M. (2008). Students' attitudes, motivation and anxiety towards English language learning. *Journal of Research*, 2(2), 121-144.
- Sheorey, Ravi. *Learning and Teaching English in India*. Delhi: Sage Publications. 2006.
- Kara, A. (2009). The Effect of a 'Learning Theories' Unit on Students' Attitudes towards Learning. *Australian Journal of Teacher Education*, 34(3), 100-113.
- Visser, M. (2008). Learning under conditions of hierarchy and discipline: The case of the German Army (1939-1940). *Learning Inquiry*. 2, 127-137. <http://dx.doi.org/10.1007/s11519-008-0031-7>
- Wenden, A. (1991). *Learner Strategies for Learner Autonomy*. London: Prentice Hall.

KESENIAN JARANAN PEGON MANGUNHARJO (KAJIAN STRUKTURALISME)

Agoes Hendriyanto
STKIP PGRI Pacitan
Email: rafid.musyffa@gmail.com

Ringkasan

Penelitian dengan judul "Kesenian Jaranan Pegon Mangunharjo (Kajian Strukturalisme). Jaranan Pegon merupakan seni tradisional dari Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Kesenian ini dilaksanakan saat warga mempunyai hajatan atau pada saat ada acara upacara peringatan Hari Nasional maupun Lomba Desa. Penelitian deskriptif kualitatif dengan objek kesenian tari Jaranan Pegon, Desa Mangunharjo, Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah *participant observation*, *in depth interview* (wawancara mendalam), dokumentasi dan studi kepustakaan. Validitas internal (*credibility*) dapat dilakukan dengan perpanjangan pengamatan terhadap objek penelitian, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat. Tari Jaranan pegon dibangun dari dua struktur yaitu struktur lahir dan struktur batin. Struktur lahir Jaranan pegon terdiri dari: 1) gerak, 2) iringan, 3) instrumen, 4) tata rias, 5) tata kostum, 6) tempat pementasan, dan 7) unsur cerita. Sedangkan struktur batin pembentuk tarian Jaranan Pegon terdiri dari 4 (empat) unsur yaitu: 1) sawiji, 2) greged, 3) sengguh, dan 4) ora mingkuh. Kedua struktur tersebut harus selalu menjadi perhatian utama agar tari Jaranan Pegon jika dipentaskan akan menarik dan memberikan nilai-nilai edukasi dan unsur hiburan bagi masyarakat.

Kata Kunci: *jaranan pegon, strukturalisme*

PENDAHULUAN

Arjosari, sebuah kecamatan di Kabupaten Pacitan dengan tradisi yang masih terjaga mempunyai kesenian tradisional yang harus dilestarikan dan dikembangkan.. Kesenian tersebut biasa di kenal dengan nama "Jaranan Pegon", istilah ini sebenarnya juga dikenal diberbagai wilayah di Jawa Timur, namun di Desa Mangunharjo mempunyai sifat yang unik yang tidak dimiliki oleh daerah lainnya. Tari sebagai hasil dari budaya sangat erat kaitannya dengan wilayah. Walaupun sama namun memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Jaranan Pegon merupakan seni tradisional dari Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Kesenian ini dilaksanakan saat warga mempunyai hajatan atau pada saat ada acara upacara peringatan hari nasional. Jaranan Pegon seperti halnya Jaranan Plog yang menampilkan atraksi ketangkasan yang biasa dilaksanakan oleh penari laki-laki. Jaranan Pegon yang atraktif mampu menghibur masyarakat Desa Mangunharjo yang saat itu sangat mengharap pertunjukan di desa. Jaranan Pegon di Desa Mangunharjo hanya terdapat 1 kelompok yang masih aktif.

Semakin banyaknya hiburan maka akan semakin berkurang minat generasi penerus untuk mempelajari Jaranan Pegon. Jaranan Pegon sebagai sebuah seni hiburan telah berkembang di Jawa terutama di Kediri, Tulungagung, Banyuwangi, bahkan Lampung Tengah. Untuk asal-usulnya tidak begitu jelas namun demikian Jaranan Pegon telah berkembang pada masa Kerajaan Hindu Indonesia hal ini terlihat adanya unsur mitos pada pertunjukannya dan masih dipertahankan.

Jaranan pegon sebagai hiburan rakyat urasi pertunjukannya berkisar 30 menit dengan iringan musik kendang yang menjadi ciri khas tari Jaranan Pegon. Sebagai sebuah tari pertunjukan Jaranan pegon harus dilestarikan agar tidak punah. Kepunahan tari jaranan pegon disebabkan tidak terjadinya regenerasi kepada anak-anak muda untuk mempelajari Jaranan Pegon. Jaranan Pegon butuh waktu yang lama agar dapat menampilkan atraksi yang menarik baik menggunakan kuda-kudaaan, babi hutan, maupun naga.

Yang unik dari kesenian tradisional ini, seperti biasanya lama kelamaan kedua penari tersebut terlarut dengan suara gamelan yang mengalun-alun dan akhirnya kedua penari itu kesurupan makhluk halus. Hal demikian sudah dianggap wajar, namun cukup mengherankan bagi sebagian orang yang baru mengenal kesenian tradisional yang satu ini.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Kesenian Jaranan Pegon Pacitan (Kajian Strukturalisme)”

METODE PENELITIAN

Waktu penelitian selama lima bulan, dimulai pada bulan Juni 2018 sampai bulan Nopember 2018. Tempat penelitian di Desa Mangunharjo, Kecamatan Arjosari, Kabupaten Pacitan. Penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan kajian strukturalisme Levi-Strauss. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan gambaran data berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat suatu individu, keadaan atau gejala dari kelompok tertentu yang dapat diamati (Lexy J. Moleong, 2000: 6).

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah tari Jaranan Pegon menjadi sumber data objektif. Pengujian keabsahan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah triangulasi. J. Moleong (2001: 178) memaparkan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang berfungsi sebagai pembanding atau mengecek terhadap data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari data itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesenian Jaranan Pegon

Kecamatan Arjosari memiliki seni tradisional Jaranan Pegon, merupakan seni tarian yang ditampilkan dalam acara-acara tertentu. Jaranan Pegon merupakan sarana hiburan masyarakat pada masa lalu yang terus dikembangkan dan dilestarikan terutama dalam hajatan masyarakat.

Jaranan Pegon merupakan jenis tarian yang bersifat sebagai hiburan dengan menampilkan 3 penari yang satu sebagai penari yang memegang jaranan, yang kedua memegang tiruan babi atau celeng, sedangkan penari ketiga menampilkan tarian dengan memegang seekor naga. Penari Jaranan Pegon biasanya adalah para remaja laki-laki. Proses penampilan tari Jaranan Pegon ini

biasanya diiringi dengan musik gamelan. <https://budayajawa.id/kesenian-jaran-pegon-pacitan/> diunduh tanggal 25 Nopember 2018.

Desa Mangunharjo yang dulunya sebagai ibukota Kecamatan Arjosari sebelum dipindah mempunyai kesenian yang unik yaitu Jaranan Pegon. Untuk memulai acara pertunjukkan Jaranan Pegon ini ditampilkan terlebih dahulu penari pegon (penari yang membawa kuda-kudaan), biasanya yang memainkan tarian ini adalah para lelaki yang masih berusia muda. Setelah penari kuda tampil di lanjutkan penari yang membawa celeng (membawa duplikat babi) dan seorang penari yang membawa kepala naga yang terbuat dari kayu dan dengan diiringi oleh gamelan jawa yang sangat khas.

Saat menari, para penari utama menggunakan kuda-kudaan sebagai salah satu propertinya. Penari akan bergerak mengikuti iringan gamelan, namun lama-kelamaan para penari akan menari tanpa terkontrol karena mereka telah dirasuki oleh makhluk halus. Bagi yang jarang melihat hal ini, tentu merupakan sesuatu yang menakutkan melihat seseorang kerasukan. Namun, bagi masyarakat setempat hal tersebut sudah merupakan hal wajar.

Penari kedua dengan alat properti seperti babi-babian akan menari dengan gerakan yang berbeda dengan penari yang menggunakan kuda-kudaan. Penari babi melambangkan bahwa di daerah Mangunharjo babi diperlambang sebagai hewan perusak tanaman produktif masyarakat. Sampai saat ini babi atau sering disebut dengan babi hutan menjadi musuh utama petani karena semua tanaman umbi-umbian di hutan ataupun di ladang dirusak. Sedangkan penari ke tiga akan memperagakan tarian dengan menggunakan properti naga-nagaan. Berbeda dengan babi hutan naga sebenarnya sebagai musuh alami dari babi hutan. Naga atau sering disebut dengan ular besar akan menjadi pemakan babi hutan sehingga populasi babi hutan akan terkendali.

Ekosistem hutan akan terjaga dengan peran dari kuda-kudaan sebagai pengendali ekosistem. Hidup dengan menjaga keseimbangan alam dengan selalu menjaga hutan dari penebangan liar dan menanam dengan tanaman yang mempunyai kemampuan menyimpan air dan akarnya kuat seperti pohon trembesi dan akasia. Namun demikian jika kita kaitkan dengan ekonomi masyarakat dengan menjaikan hutannya sebagai hutan produksi terutama pohon sengon perlu adanya sosialisasi baik dari swasta maupun pemerintah untuk menanam kembali tanaman pohon yang mempunyai kemampuan menyimpan air yang tinggi sehingga sumber air akan muncul kembali. Sumber air akan mengalirkan air yang tersimpan pada saat musim hujan dan disimpan sebagai cadangan pada saat musim kemarau.

Mitos

Jaranan Pegon pemainnya sampai ada yang kesurupan atau tidak sadar diri. Jika kita kaitkan dengan unsur supranatural memang yang berhubungan dengan unsur tersebut. Atau sering disebut dengan mitos. Pada prinsipnya Lévi-Strauss mengasumsikan bahwa mitos tak ada bedanya dengan dongeng sehingga mitos tidak lain adalah dongeng. Dongeng merupakan sebuah kisah yang lahir dari hasil imajinasi manusia, dari khayalan manusia walaupun unsur-unsur khayalan tersebut berasal dari dalam kehidupan manusia sehari-hari (Ahimsa Putra, 2001:77). Oleh karena khayalan manusia tidak terbatas maka dalam suatu dongeng terkadang ditemukan hal-hal yang di luar nalar atau tidak masuk akal.

Lévi-Strauss menyimpulkan bahwa kemiripan dongeng-dongeng tersebut bukan berasal dari hasil kontak ataupun interaksi antar faktor eksternal yang ada di luar nalar manusia. Kemiripan

dongeng-dongeng tersebut lebih disebabkan oleh hasil mekanisme yang ada di dalam nalar manusia (Ahimsa-Putra, 2001:78).

Strukturalisme

Keterkaitan antara ilmu sosial dan ilmu bahasa telah melahirkan perspektif baru bagi perkembangan kedua bidang ilmu tersebut. Penemuan di bidang antropologi telah membantu perkembangan ilmu bahasa. Begitu juga perkembangan ilmu sosial dan antropologi dipengaruhi oleh pakar-pakar linguistik. Hubungan inilah yang pada akhirnya melahirkan teori strukturalisme Levi-Strauss (Agusmaniar Rane Z, 2013: 1)

Analisis struktural dibagi menjadi dua macam struktur yaitu struktur lahir atau struktur luar (*surface structure*) dan struktur batin atau struktur dalam (*deep structure*). Struktur luar adalah relasi-relasi antar unsur yang dapat dibangun berdasarkan ciri-ciri luar atau ciri-ciri empiris dari relasi-relasi tersebut. Struktur dalam adalah susunan tertentu yang dibangun berdasarkan atas struktur lahir yang telah berhasil dibuat (Ahimsa-Putra, 2001:61). Dengan demikian, struktur dalam dapat disusun dengan menganalisis dan membandingkan struktur luar yang telah ditemukan.

Fenomena budaya yang diteliti memperlihatkan adanya struktur tertentu yang bersifat tetap. Struktur inilah yang dapat dikatakan struktur dalam (*deep structure*). Struktur dalam (*deep structure*) inilah yang merupakan model oleh ahli antropologi untuk memahami kebudayaan yang ditelitinya. Oleh sebab itulah, analisis struktural dapat digunakan untuk memprakirakan transformasi budaya yang pernah terjadi di masyarakat, di masa lampau dan di masa yang akan datang. Akan tetapi, analisis struktural tidak memusatkan perhatiannya pada perubahan atau transformasi melainkan pada struktur dari sebuah fenomena

Ahimsa (2006: 24-25) menyebutkan bahwa ada beberapa pemahaman hubungan antara bahasa dan budaya menurut Levi-Strauss yaitu: 1) bahasa yang digunakan oleh suatu masyarakat merupakan refleksi dari keseluruhan kebudayaan masyarakat yang bersangkutan. 2) bahasa merupakan bagian dari kebudayaan itu sendiri. 3) bahasa adalah kondisi untuk kebudayaan, sebab ada kesamaan tipe antara apa yang ada pada kebudayaan itu dengan material yang digunakan untuk membangun bahasa.

Prinsip dasar struktur dalam teori Levi-Strauss adalah bahwa struktur sosial tidak berkaitan dengan realitas empiris, melainkan dengan model-model yang dibangun menurut realitas empiris tersebut (Levi-Strauss, 2007: 378). Menurut Levi-Strauss, ada empat syarat model agar terbentuk sebuah struktur sosial yaitu: 1) Sebuah struktur menawarkan sebuah karakter sistem. Struktur terdiri atas elemen-elemen yang salah satunya akan menyeret modifikasi seluruh elemen lainnya. 2) Seluruh model termasuk dalam sebuah kelompok transformasi, di mana masing-masing berhubungan dengan sebuah model dari keluarga yang sama, sehingga seluruh transformasi ini membentuk sekelompok model. 3) Sifat-sifat yang telah ditunjukkan sebelumnya tadi memungkinkan kita untuk memprakirakan dengan cara apa model akan beraksi menyangkut modifikasi salah satu dari sekian elemennya. 4) Model itu harus dibangun dengan cara sedemikian rupa sehingga keberfungsian bisa bertanggung jawab atas semua kejadian yang diobservasi.

Untuk mengkaji kesenian Kethak Ogleng ini peneliti menggunakan analisis strukturalisme. Analisis struktural dibagi menjadi dua macam struktur yaitu struktur lahir atau struktur luar (*surface structure*) dan struktur batin atau struktur dalam (*deep structure*). Struktur luar adalah relasi-relasi antar unsur yang dapat dibangun berdasarkan ciri-ciri luar atau ciri-ciri empiris dari

relasi-relasi tersebut. Struktur dalam adalah susunan tertentu yang dibangun berdasarkan atas struktur lahir yang telah berhasil dibuat (Ahimsa-Putra, 2001:61).

SIMPULAN

Unsur dalam tarian Jaranan Pegon terdiri dari: 1) penari yang membawa kuda-kudaan), biasanya yang memainkan tarian ini adalah para lelaki yang masih berusia muda. 2) Penari kedua dengan membawa celeng (membawa duplikat babi) dan 3) seorang penari yang membawa kepala naga yang terbuat dari kayu dan dengan diiringi oleh gamelan Jawa yang sangat khas. Pakaian penari mirip dengan penari Jathilan atau Reyog dengan iringan yang hampir sama.

Unsur ekstrinsik yang melakat pada pertunjukan Jaranan Pegon sangat berkaitan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat akan arti pentingnya menjaga ekosistem hutan. Saat menari, para penari utama menggunakan kuda-kudaan sebagai salah satu propertinya. Penari akan bergerak mengikuti iringan gamelan, namun lama-kelamaan para penari akan menari tanpa terkontrol karena mereka telah dirasuki oleh makhluk halus. Bagi yang jarang melihat hal ini, tentu merupakan sesuatu yang menakutkan melihat seseorang kerasukan. Namun, bagi masyarakat setempat hal tersebut sudah merupakan hal wajar. Penari kedua dengan alat properti seperti babi-babian akan menari dengan gerakan yang berbeda dengan penari yang menggunakan kuda-kudaan. Penari babi melambangkan bahwa di daerah Mangunharjo babi diperlambang sebagai hewan perusak tanaman produktif masyarakat. Sampai saat ini babi atau sering disebut dengan babi hutan menjadi musuh utama petani karena semua tanaman umbi-umbian di hutan ataupun di ladang dirusak. Sedangkan penari ke tiga akan memperagakan tarian dengan menggunakan properti naga-naga

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H.S. 2001. *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang.
- _____. 2006. *Strukturalisme Levi Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Heribertus B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- J.Moleong Lexy. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- J.Moleong Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.

KORELASI REGULASI EMOSI DENGAN RESILIENSI PADA DOSEN PERTAMA STKIP PGRI PACITAN TAHUN 2015/2016

Tatik Sutarti Suryo¹⁾, Martini²⁾, Taufik Hidayat³⁾

¹Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan (Penulis 1)

Email: tatisuryo@gmail.com

²Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan (Penulis 2)

Email: oring65@gmail.com

³Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan (Penulis 3)

Abstract

Literatur baru-baru ini menunjukkan bahwa regulasi emosi memiliki hubungan signifikan atas resiliensi. Studi ini mengkaji hubungan regulasi emosi dengan resiliensi (pada dosen pertama STKIP-PGRI Pacitan tahun 2015/2016), melalui Resilience Quotient Test (RQ) yang memuat 7 faktor, yaitu: emotional regulation, impulse control, emphati, optimism, causal analysis, self-efficacy dan reaching-out. Peneliti memfokuskan pada dosen baru, karena sebagai dosen baru akan menghadapi berbagai tantangan yang membutuhkan resiliensi untuk mampu menyesuaikan diri dan tetap dapat mengembangkan dirinya dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi emosi memiliki hubungan positif atas resiliensi. Temuan ini memberi implikasi bahwa regulasi emosi perlu diperhatikan karena berperan dalam mendukung resiliensi, tentunya dengan tetap memperhatikan pengaruh variabel yang signifikan.

Kata kunci: regulasi emosi, resiliensi, dosen pertama

PENDAHULUAN

Keberadaan resiliensi akan mengubah permasalahan menjadi sebuah tantangan, kegagalan menjadi kesuksesan, ketidakberdayaan menjadi kekuatan. Individu yang resilien, memiliki kemampuan untuk mengontrol emosi, tingkah laku dan atensi dalam menghadapi masalah. Sebaliknya individu yang memiliki kesulitan dalam regulasi emosi sulit untuk beradaptasi, menjalin relasi dengan orang lain dan mempertahankan hubungan yang telah terjalin dengan orang lain (Widuri, 2012).

Kunci kesuksesan resiliensi adalah kemampuan untuk mengenali pikiran dan struktur kepercayaan serta memanfaatkan kekuatan untuk meningkatkan akurasi serta fleksibilitas berpikir untuk mengatur emosi dan perilaku yang lebih efektif. Kemampuan ini dapat diukur, diajarkan, dan diperbaiki (Jackson & Watkin, 2004). Hasil penelitian yang ditemukan Gottman (1997) menunjukkan bahwa dengan mengaplikasikan regulasi emosi dalam kehidupan akan berdampak positif baik dalam kesehatan fisik, keberhasilan akademik, kemudahan dalam membina hubungan dengan orang lain dan meningkatkan resiliensi. Regulasi emosi merupakan kemampuan individu dalam mengontrol emosi yang dimilikinya (Gross, 2007). Dengan demikian, sangatlah disadari bahwa kualitas kepribadian pendidik/dosen, kedewasaan, kematangan perasaan, efektivitas dan integritas pribadi akan mempunyai peran besar dalam proses pendidikan (Riyanto, 2004).

Newcomb (LaFramboise et al., 2006) melihat resiliensi sebagai suatu mekanisme perlindungan yang memodifikasi respon individu terhadap situasi-situasi yang beresiko pada titik-titik kritis sepanjang kehidupan seseorang.

Dalam perkembangannya resiliensi memiliki peranan penting di dunia pendidikan. Tidaklah realistis untuk mengharapkan peserta didik yang resiliens jika para pendidiknya tidak resiliens. Jika para pendidik itu sendiri berada dalam situasi yang beresiko tinggi & tak mampu mengatasi, bagaimana mereka dapat menemukan energi dan kekuatan untuk meningkatkan resiliensi di kalangan peserta didik. Bagaimana peserta didik bisa diharapkan untuk menghadapi tantangan dengan perilaku dan sikap yang lebih resiliens, jika para pendidik sebagai *role model* tidak menunjukkan sifat-sifat tersebut. Pendidik adalah salah satu kelompok penting yang mendorong resiliensi peserta didik, dengan demikian mereka harus menunjukkan resiliensi dalam diri mereka, meskipun kondisi di mana mereka bekerja dapat membuat ini sulit (Prihastuti, 2011).

KAJIAN LITERATUR

a. Regulasi emosi

Regulasi emosi sebagai cara individu memanipulasi emosi yang mereka miliki, dimana memerlukan kemampuan untuk mengevaluasi dan mengubah reaksi-reaksi emosional untuk bertindak laku berdasarkan kondisi atau situasi yang sedang terjadi (Wahyuni, 2013). Ganrefski dkk (2005) dalam penelitiannya mengungkapkan, untuk menjaga kontrol atas emosi pada suatu peristiwa yang tidak disenangi. Misalnya, selama atau setelah pengalaman peristiwa mengancam atau membuat stres, individu akan mengatur emosi melalui pikiran dan kognisi bersifat universal yang sangat tergantung dengan pengalaman-pengalaman hidup individu yang dilewati sebelumnya.

Selanjutnya Kring dkk (2009) mendefinisikan regulasi emosi, sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menilai pengalaman dan kemampuan mengontrol emosi, mengekspresikan dan perasaan emosi dalam kehidupan sehari-hari baik itu emosi positif maupun emosi negatif. Gross (2007) dalam bukunya *Emotion Regulation. Conceptual Foundations*. Mengungkapkan tiga aspek regulasi emosi yaitu: a) Kemampuan mengontrol, b) Kemampuan mengevaluasi, c) Kemampuan merubah.

b. Resiliensi

Satu definisi yang umum digunakan, termasuk juga dalam Proyek Resiliensi Internasional menyebutkan bahwa resiliensi adalah kapasitas universal yang membuat seseorang ataupun sebuah komunitas mampu meminimalkan atau menghindari efek yang negatif dari peristiwa-peristiwa yang menyedihkan/ menyakitkan. Dengan kata lain, secara umum resiliensi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang atau suatu komunitas yang memungkinkannya mampu untuk menghadapi dan mengatasi permasalahan. Jika seseorang atau komunitas menghadapi permasalahan, sebenarnya ia memiliki kekuatan untuk mengatasinya, berupa keberanian, keterampilan atau keyakinan. Semua ini dilakukan sebagai cara untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang tengah dihadapinya dan sebagai usaha untuk tetap bertahan hidup. Kekuatan semacam inilah yang dikenal dengan istilah resiliensi. Istilah resiliensi terkait erat dengan istilah ego resiliensi (Prihastuti, 2011). Ego resiliensi menurut Cohn (2009)

disebut sebagai bentuk kepribadian yang stabil, mencerminkan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Instrumen pengukuran resiliensi menggunakan *Resilience Quotient Test* yang mencakup 7 kemampuan, yaitu: regulasi emosi, kontrol impuls, empati, optimisme, analisis kausal, *selfefficacy*, dan *reaching out*. Ketujuh kemampuan tersebut disebut sebagai 7 faktor resiliensi (Reivich K and Shatte A., 2002). Berikut adalah pemaparan masing-masing faktor yang tercakup dalam resiliensi:

1) Regulasi Emosi

Regulasi emosi merupakan kemampuan untuk tetap tenang dalam kondisi yang penuh tekanan. Individu yang resilien menggunakan serangkaian ketrampilan yang telah dikembangkan untuk membantu mengontrol emosi, atensi dan perilakunya. Kemampuan regulasi penting untuk menjalin hubungan interpersonal, kesuksesan kerja dan mempertahankan kesehatan fisik. Tidak setiap emosi harus diperbaiki atau dikontrol. Ekspresi emosi secara tepatlah yang menjadi bagian dari resiliensi.

2) Kontrol Impuls

Kontrol impuls berkaitan erat dengan kemampuan regulasi emosi. Individu dengan kontrol impuls yang kuat, cenderung memiliki regulasi emosi yang tinggi, sedangkan individu dengan kontrol emosi yang rendah cenderung menerima keyakinan secara impulsif, yaitu suatu situasi sebagai kebenaran dan bertindak atas dasar hal tersebut. Kondisi ini seringkali menimbulkan konsekuensi negatif yang dapat menghambat resiliensi.

3) Optimisme

Individu yang resilien adalah individu yang optimis. Mereka yakin bahwa berbagai hal dapat berubah menjadi lebih baik. Mereka memiliki harapan terhadap masa depan & percaya bahwa mereka dapat mengontrol arah kehidupannya. Dibandingkan orang yang pesimis, individu yang optimis lebih sehat secara fisik, cenderung tidak mengalami depresi, berprestasi lebih baik di sekolah, lebih produktif dalam bekerja dan lebih berprestasi dalam olah raga.

4) Analisis Kausal

Analisis kausal merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada kemampuan individu untuk secara akurat mengidentifikasi penyebab-penyebab dari permasalahan mereka. Jika seseorang tidak mampu memperkirakan penyebab dari permasalahannya secara akurat, maka individu tersebut akan membuat kesalahan yang sama.

5) Empati

Empati menggambarkan sebaik apa seseorang dapat membaca petunjuk dari orang lain berkaitan dengan kondisi psikologis dan emosional orang tersebut. Beberapa individu dapat menginterpretasikan perilaku non-verbal orang lain, seperti ekspresi wajah, nada suara dan bahasa tubuh serta menentukan apa yang dipikirkan dan dirisaukan orang tersebut. Ketidakmampuan dalam hal ini akan berdampak pada kesuksesan dan menunjukkan perilaku non-resilien.

6) Self-Efficacy

Self-efficacy menggambarkan keyakinan seseorang bahwa ia dapat memecahkan masalah yang dialaminya dan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai kesuksesan. Dalam lingkungan kerja, seseorang yang memiliki keyakinan terhadap dirinya untuk memecahkan masalah muncul sebagai pemimpin.

7) Reaching Out

Reaching *out* menggambarkan kemampuan seseorang untuk mencapai keberhasilan. Resiliensi merupakan sumber untuk mencapai *reaching out*, karena resiliensi memungkinkan kita untuk meningkatkan aspek-aspek positif dalam kehidupan.

c. Dosen pertama

Sebagai seorang pendidik, guru yang efektif, tidak hanya efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas saja (*transfer of knowledge*), tetapi lebih-lebih dalam relasi pribadinya dan “modeling” nya (*transfer of attitude and values*), baik kepada peserta didik maupun kepada seluruh anggota komunitas sekolah. Kemampuan pendidik menghadirkan diri sedemikian rupa sehingga memiliki relasi yang bermakna pendidikan dengan para peserta didik sangat diperlukan. Relasi yang bermakna akan mudah terwujud jika terjadi komunikasi yang efektif, yaitu saling menghormati, menghargai dan menerima. Dalam suasana relasi dan komunikasi yang efektif peserta didik akan lebih mudah mengeksplorasi dan mengembangkan dirinya sehingga mereka mampu menumbuhkembangkan dirinya menjadi pribadi dewasa dan matang. Dengan demikian, sangatlah disadari bahwa kualitas kepribadian pendidik, kedewasaan, kematangan perasaan, efektivitas dan integritas pribadi akan mempunyai peran besar dalam proses pendidikan (Riyanto, 2004). Menurut Benard (Prihastuti, 2011) kondisi lingkungan yang perlu diperhatikan pendidik dalam membangun resiliensi siswa, yaitu *provide caring and support, set and communicate high expectations* (menetapkan & mengkomunikasikan harapan-harapan yang tinggi tapi realistik, sehingga dapat menjadi motivator yang efektif), dan *provide opportunities for meaningful participation* (memberikan kesempatan untuk partisipasi yang bermakna).

METODE

Subjek penelitian ini adalah dosen pertama/dosen pemula di STKIP-PGRI Pacitan. Pemilihan subjek didasari oleh pemikiran bahwa dosen baru sedang mengalami perubahan yang besar, baik secara tahap perkembangan, dunia pendidikan dan lingkungan tempat tinggal. Perubahan-perubahan inilah yang dipandang sebagai tantangan yang menuntut kemampuan beradaptasi dan memanfaatkan tantangan untuk menjadi lebih baik.

Karakteristik subjek sebagai berikut:

- a. Status sebagai dosen aktif di STKIP-PGRI Pacitan
- b. Sedang berada di tahun pertama sebagai dosen Perguruan Tinggi.
- c. Sebelumnya belum memiliki pengalaman menjadi dosen.

Data primer didapatkan dari wawancara langsung dengan alat bantu berupa kuesioner dan *indepth interview*. Data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan menggunakan kuesioner. Uji hipotesis yaitu menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

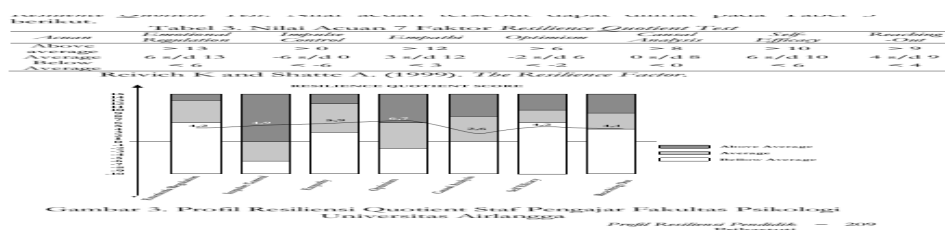
Hasil statistik deskriptif regulasi emosi dengan resiliensi dapat dilaporkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil tes regulasi emosi dan resiliensi

Tabel 2. Hasil *Resilience Quotient Test* (RQ) Staf Pengajar Fakultas Psikologi Unair

	Statistics						
	Emotional Regulation	Impulse Control	Empathi	Optimism	Causal Analysis	Self-Efficacy	Reaching-Out
N Valid	17	17	17	17	17	17	17
Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4.24	4.94	5.94	6.71	2.59	4.18	4.41
Std. Deviation	2.796	4.038	4.892	2.801	3.144	2.404	3.709
Minimum	-1	-5	-5	1	-4	0	-1
Maximum	8	11	16	12	7	9	10

Nilai rata-rata dari regulasi emosi dan resiliensi di atas akan diinterpretasikan berdasarkan nilai acuan yang sudah ditentukan dalam *Resilience Quotient Test*. Nilai acuan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

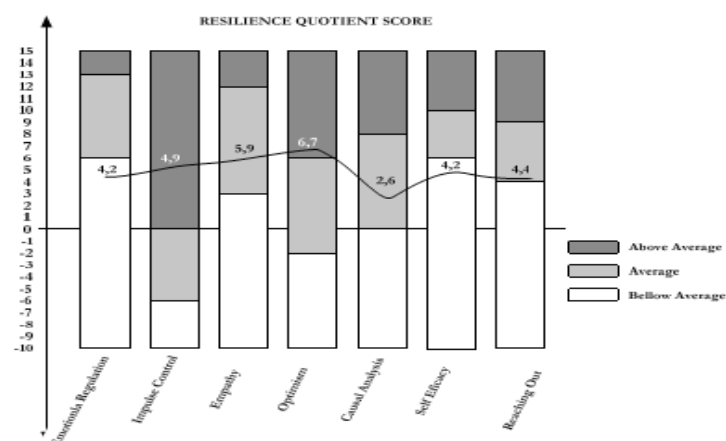
Tabel 2. Nilai Acuan *Resilience Quotient Test*

RESILIENCE QUOTIENT TEST: NILAI ACUAN TERSEBUT DAPAT DILIHAT PADA TABEL 2 BERIKUT.

Tabel 3. Nilai Acuan 7 Faktor *Resilience Quotient Test*

Acuan	Emotional Regulation	Impulse Control	Empathi	Optimism	Causal Analysis	Self-Efficacy	Reaching-Out
Above average	> 13	> 0	> 12	> 6	> 8	> 10	> 9
Average	6 s/d 13	-6 s/d 0	3 s/d 12	-2 s/d 6	0 s/d 8	6 s/d 10	4 s/d 9
Below Average	< 6	< -6	< 3	< -2	< 0	< 6	< 4

Reivich K and Shatte A. (1999). *The Resilience Factor*.



Gambar 1. Regulasi Emosi dan Resilinsi Dosen Pertman STKIP-PGRI Pacitan

Dua faktor yang berada pada kategori diatas rata-rata adalah *Impulse Control* ($M = 4.94 > 0$) dan *Optimism* ($M = 6,7 > 6$). Hal ini menunjukkan bahwa kontrol impuls dosen pertama STKIP-

PGRI Pacitan cukup kuat. Namun demikian, hasil temuan ini cukup menarik, karena kontrol impuls pada dasarnya berkaitan erat dengan kemampuan regulasi emosi, yaitu kemampuan untuk tetap tenang dalam kondisi yang penuh tekanan. Individu dengan kontrol impuls yang kuat, cenderung memiliki regulasi emosi yang tinggi. Padahal, hasil temuan untuk para pendidik menunjukkan kemampuan *Emotional Regulation* yang rendah (dibawah rata-rata, $M = 4,2 < 6$). Dengan dihasilkannya nilai rata-rata regulasi emosi yang rendah, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkannya. Ada berbagai teknik untuk meningkatkan regulasi emosi, namun strategi yang paling efektif adalah dengan mengubah cara berpikir/berkeyakinan ketika seseorang mengalami kejadian buruk yang menimbulkan perasaan negatif yang kuat. Individu yang resilien menggunakan serangkaian ketrampilan yang telah dikembangkan untuk membantu mengontrol emosi, atensi dan perilakunya. Tindakan yang dilakukan tidak secara impulsif. Kemampuan regulasi ini penting untuk menjalin hubungan interpersonal dan kesuksesan kerja. Tidak setiap emosi harus dikontrol dan diperbaiki, karena ekspresi emosi secara tepatlah yang menjadi bagian dari resiliensi. Keterkaitan antara kontrol impuls dan regulasi emosi tersebut disebabkan karena kedua kemampuan itu berada dalam *systems believe* yang sama.

Faktor *Optimism* menunjukkan hasil cukup kuat, artinya dosen pertama STKIP-PGRI Pacitan merupakan sosok individu-individu yang optimis, mereka melihat masa depan yang cerah dan memiliki harapan terhadap masa depan. Mereka juga yakin bahwa berbagai hal dapat berubah menjadi lebih baik. Individu yang optimis akan berprestasi lebih baik & lebih produktif dalam bekerja. Temuan ini juga cukup menarik, karena faktor *Optimism* pada dasarnya berkaitan erat dengan faktor *Self-Efficacy*. *Self-efficacy* menggambarkan keyakinan seseorang bahwa ia dapat memecahkan masalah yang dialaminya dan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai kesuksesan. Individu yang optimis akan memotivasi dirinya untuk menyelesaikan suatu masalah dan memperbaiki situasi. Padahal, hasil temuan untuk para staf pengajar baru menunjukkan nilai *Self-Efficacy* yang rendah (dibawah rata-rata, $M = 4,18 < 10$). Oleh karena itu, temuan hasil faktor resiliensi yang tidak seiring ini perlu juga dikaji lebih lanjut, karena kunci untuk mencapai resiliensi dan kesuksesan adalah pasangan *Optimism dan Self-Efficacy*.

Untuk ketiga faktor lainnya, yaitu *Empathy, Causal Analysis dan Reaching-Out* berada dalam kategori rata-rata. Skor empati yang cukup menunjukkan bahwa para staf pengajar cukup mampu membaca kondisi psikologis dan emosional yang ditunjukkan oleh orang lain, mereka cukup mampu merasakan apa yang dipikirkan dan dirisaukan orang lain. Demikian pula keyakinan terhadap kemampuannya untuk mencapai kesuksesan dan kemampuannya untuk melakukan identifikasi terhadap penyebab-penyebab permasalahan yang dihadapi cukup akan menunjang terbentuknya perilaku yang resilien.

Tabel 3. Hasil korelasi regulasi emosi dengan resiliensi

Variabel	r_{hitung}	$p-values$
Regulasi emosi Resiliensi	0,633	0,005

Catatan: $p-values$ untuk r -test menunjukkan penolakan hipotesis nol (yaitu jika $p-values < 0,05$, kami menerima korelasi pada tingkat signifikansi 5%).

Berdasarkan hasil uji korelasi product moment didapatkan nilai korelasi positif yang signifikan ditunjukkan dengan $r_{hitung} = 0,633$ dan $p < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa

regulasi emosi berhubungan dengan resiliensi. Temuan ini memberi implikasi bahwa regulasi emosi perlu diperhatikan karena berperan dalam mendukung resiliensi, tentunya dengan tetap memperhatikan pengaruh variabel yang signifikan.

KESIMPULAN

Upaya untuk meningkatkan *Emotional Regulation* dan *Self-efficacy* merupakan program yang perlu dirancang sebagai tindak lanjut hasil analisis kebutuhan psikologis, karena *Emotional Regulation* akan mempunyai peran penting bagi staf pengajar dalam mewujudkan fungsinya sebagai pendidik yang tidak hanya sebagai agent *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of attitude*.

Resiliensi staf pengajar baru STKIP-PGRI Pacitan yang diungkap dengan *Resilience Quotient Test* (RQ) masih perlu dikaji lebih dalam, karena dari tujuh faktor terdapat beberapa faktor yang menunjukkan hasil yang saling berlawanan.

Regulasi emosi berhubungan signifikan positif dengan resiliensi. Temuan ini memberi implikasi bahwa regulasi emosi perlu diperhatikan karena berperan dalam mendukung resiliensi, tentunya dengan tetap memperhatikan pengaruh variabel yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohn, M.A. 2009. *Happines unpacked: Positive emotions increase life satisfaction by building resilience*. American Psychological Association.
- Garnefski, N., Kraaij V & Etten, M. V. 2005. specificity of relations between adolescents' cognitive emotion regulation strategies and internalizing and externalizing psychopatology. *Jurnal of adoulesence Vol, 28, 619-631*.
- Gottman, J. 1997. *Raising an Emotionally Intelligent Child: The Heart of Parenting*. New York: Rockefeller Center.
- Gross, J. J. 2007. *Emotion Regulation: Conceptual Foundations*. Handbook of emotion regulation. New York: Guilford Press.
- Jackson, R., Watkin, C. 2004. The Resilience Inventory: Seven Essential Skills for Overcoming Life's Obstacles and Determining Happiness. *Selection and Development Review, Vol. 20, No. 6 December 2004*.
- Kring, A. M., & Sloan, D.M. 2009. *Emotion regulation and psychopathology: A Transdiagnostic approach to etiology and treatment*. New York: Guilford.
- LaFramboise, T. D. 2006. Family, Community, and School Influences on Resilience among American Indian Adolescents In the Upper Midwest. *Journal of Social Psychology, 34, 193-209*.
- Prihastuti. 2011. Profil Resiliensi Pendidik Berdasarkan Resilience Quetient Test. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Tahun 15, Nomor 2, 2011*.
- Reivich, K., & Shatte, A. 2002. *The resilience factor: 7 keys to finding your inner strength and overcoming life's hurdles*. New York: Broadway Books.
- Wahyuni, S. 2013. Hubungan Efikasi Diri Dan Regulasi Emosi Dengan Motivasi Berprestasi Pada Siswa SMK Negeri 1 Samarinda. *eJournal Psikologi, 1 (1); 88- 95*.
- Widuri, Erlina Listyanti. 2012. Regulasi Emosi dan Resiliensi Pada Mahasiswa Tahun Pertama. *Humanitas. Vol. IX No.2 Agustus 2012*.

MENGKONSTRUK PENGETAHUAN UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Vit Ardhyantama

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Vit.10276@gmail.com

Abstrak

Melalui kemampuan berpikir kreatif manusia memiliki nilai yang tidak mampu digantikan. Manusia, tidak seperti mesin, kendatipun data yang diberikannya sama, mereka akan memiliki kemampuan memaknai atau memahami secara berbeda, dan bahkan memformulasikannya secara berbeda pula (Sudarma, 2016:6). Konstruksi pengetahuan dengan pengalaman-pengalaman yang secara nyata dialami oleh anak akan melatih kemampuannya dalam membuat keterhubungan dan membentuknya menjadi sebuah informasi yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana mengkonstruksi pengetahuan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Metode penelitian yang dipilih adalah studi literatur. Hasil telaah menunjukkan bahwa proses asimilasi dan akomodasi pengalaman dan pengetahuan dalam mengkonstruksi pengetahuan sangat membantu dalam proses berpikir kreatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Permendikbud No. 54 tahun 2013). Disahkannya kurikulum 2013 melengkapi arah pencapaian tujuan pendidikan yang semula hanya terfokus pada tiga ranah pengetahuan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang dijalankan sebelumnya. Kurikulum tingkat satuan pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan otonomi pendidikan pada tiap instansi pendidikan dengan orientasi pencapaian kompetensi yang mendorong proses pendidikan bukan hanya terfokus pada pengembangan intelektual saja, akan tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan secara seimbang yang dapat direfleksikan dalam kehidupan nyata (Sanjaya, 2013:134).

Paradigma pendidikan Indonesia mulai diarahkan untuk menghadapi tantangan global dimana persaingan sudah semakin ketat. Pasar kerja yang mendunia serta persaingan yang semakin ketat membutuhkan sebuah terobosan dalam dunia pendidikan untuk menyiapkan peserta didiknya dalam menyongsong kehidupan setelah kelulusannya. Teknologi yang semakin menjamur adalah pesaing yang tak bisa diaggap remeh. Berbagai macam pekerjaan sudah ditangani oleh beragam mesin yang mampu bekerja tanpa mengenal lelah. Sebagaimana

disebutkan dalam tujuan pendidikan nasional dalam kurikulum 2013, maka keterampilan berpikir tingkat tinggi yang di dalamnya terdapat kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu terobosan yang mampu menjaga posisi anak didik kita untuk bersaing dalam kancah internasional baik dengan sesamanya maupun dengan berbagai macam teknologi canggih.

Melalui kemampuan berpikir kreatif manusia memiliki nilai yang tidak mampu digantikan. Sudarma (2016:33) menegaskan bahwa pembeda utama manusia dengan hewan adalah pada kemampuan manusia dalam berpikir sehingga dapat memvariasikan tindakan, menentukan pilihan, mengembangkan tindakan, dan bahkan merevolusikan peradabannya. Mesin tercanggih yang mampu diciptakan manusia sudah mampu mengolah informasi sedemikian rupa, memprosesnya dan memberikan respon berbeda dengan rangsangan dan informasi yang berbeda. Namun demikian, kecanggihan komputer yang tertanam program kecerdasan buatan atau yang biasa disebut dengan *artificial intelligence* hanyalah terbatas pada perintah-perintah yang ditanamkan pembuatnya. Mesin yang cerdas dan canggih tidak mampu berpikir secara kreatif sebagaimana manusia mampu memanipulasi berbagai keadaan untuk membentuk sesuatu yang baru. Manusia, kendatipun data yang diberikannya sama, mereka akan memiliki kemampuan memaknai atau memahami secara berbeda, dan bahkan memformulasikannya secara berbeda pula (Sudarma, 2016:6).

Keterampilan berpikir kreatif yang didefinisikan Torrance (1976:16) sebagai *"the process of sensing gaps or disturbing, missing elements; forming ideas or hypotheses concerning them; testing these hypotheses; and communicating the result, possibly modifying and retesting the hypotheses"*, merupakan sebuah kemampuan dengan cirinya yang menambahkan, merubah atau bahkan membentuk suatu gagasan baru dari yang sudah ada sebelumnya ataupun yang sama sekali belum pernah diciptakan manusia. Keterampilan ini dijabarkan oleh Beetlestone (2013:2) memiliki enam bagian utama yaitu: kreativitas sebagai bentuk pembelajaran, representasi, produktifitas, originalitas, berpikir dengan kreatif/penyelesaian masalah serta alam semesta/alam-ciptaan. Dari keseluruhan bagian tersebut ciri yang amat menonjol sebagaimana disebutkan Fryer (1996:47) adalah kemampuan untuk membuat koneksi atau keterkaitan yang tidak biasa, gagasan-gagasan yang terasingkan, yang sebelumnya tidak saling terhubung.

Proses berpikir kreatif memiliki kesamaan dalam pemerolehan pengetahuan menurut teori belajar konstruktivisme. Sebagaimana kreativitas dibentuk dari observasi, pengumpulan data hingga terciptanya koneksi antar informasi, belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal melainkan sebuah mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman (Sanjaya, 2013:246). Sejak kecil anak sudah memiliki struktur kognitif yang dinamakan skema. Skema terbentuk melalui pengalaman, yang kemudian dengan adanya pengalaman baru yang berbeda dari skema yang sudah terbentuk sebelumnya, maka terjadi proses asimilasi. Sebuah ketidakseimbangan yang disebabkan masuknya informasi baru yang berbeda dari skema awal yang dimiliki anak dikenal sebagai *disequilibrium* yang dalam proses berpikir kreatif lazim dikenal sebagai fase inkubasi meskipun memiliki makna yang sedikit berbeda. Fase terakhir dalam mengkonstruksi pengetahuan adalah akomodasi yang dapat diartikan sebagai penyempurnaan skema dengan munculnya pengalaman dan informasi baru yang ditangkap anak. Proses berpikir kreatif yang serupa dengan proses akhir ini adalah iluminasi dan verifikasi.

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa. Sebagaimana terjadinya berpikir kreatif, setiap anak memiliki pengalaman atau skema yang berbeda, dengan informasi yang sama yang ditambahkan, anak akan mengolah informasi baru tersebut dengan membentuk hubungan-hubungan dengan pengetahuannya yang telah lalu kemudian membuat sebuah simpulan dan keterkaitan baru yang terakomodasi pada pengetahuannya yang baru. Dengan demikian, maka konstruksi pengetahuan dengan pengalaman-pengalaman yang secara nyata dialami oleh anak akan melatih kemampuannya dalam membuat keterhubungan dan membentuknya menjadi sebuah informasi yang baru. Proses ini sama persis yang dibutuhkan anak dalam membentuk kemampuan berpikir kreatif, yaitu mengolah informasi dengan membuat hubungan dan menemukan sesuatu yang baru di dalamnya, sehingga belajar dengan cara mengkonstruksi pengetahuan akan mengasah dan menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif secara alami.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan atau studi literatur. Studi literatur memungkinkan untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin dari sumber referensi kepustakaan baik secara langsung maupun dari sumber sekunder atau melalui kutipan orang kedua. Jenis metode penelitian kepustakaan merupakan sebuah cara dalam meneliti dengan mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain (Sarwono, 2006:26).

Pelacakan terhadap penelitian yang telah lalu digunakan untuk mendapatkan sumber data sekunder sekaligus untuk mengetahui sejauh mana perkembangan keilmuan terkait permasalahan yang sedang diteliti. Sebagaimana pendapat Nazir (2003:92) yang menyatakan bahwa sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian juga diperlukan untuk mengetahui sampai mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan degeneralisasi yang telah pernah dibuat, sehingga situasi yang diperlukan dapat diperoleh. Dengan demikian perkembangan pengetahuan yang berhubungan dengan berpikir kreatif dan konstruktivisme dalam pembelajaran dalam penelitian ini diambil dari berbagai hasil penelitian yang kemudian ditelaah sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah segala macam referensi yang berisi mengenai keterampilan berpikir kreatif dan mengkonstruksi pengetahuan serta keterhubungan diantara keduanya. Sumber data sekunder dimaksud untuk melengkapi dan mendukung kekuatan sumber primer yang diambil dari sumber serupa yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian ini.

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif analisis. Data yang sudah terkumpul akan dianalisis untuk kemudian ditarik sebuah simpulan yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian.

HASIL

A. Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2012:32) setidaknya ada empat teori yang melandasi pengembangan kreativitas yaitu: teori tentang pembentukan pribadi kreatif, teori tentang *press*, teori tentang

proses kreatif dan teori tentang produk kreatif. Dalam bukunya pengembangan kreativitas anak berbakat Munandar menyebutkan dua aliran teori pembentukan pribadi kreatif yaitu teori psikoanalisis dan teori humanistik.

Menurut teori psikoanalisis, kreativitas adalah sebuah hasil dari cara mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai pada masa anak. Teori ini menegaskan bahwa pribadi kreatif terbentuk karena seseorang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari ercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Pandangan yang berbeda dari kelompok humanistik memandang kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Teori ini meyakini bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama. Salah satu penganut teori humanistik, Rogers menyebutkan tiga kondisi pribadi yang kreatif yaitu: keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), dan kemampuan untuk bereksperimen, untuk "bermain" dengan konsep-konsep.

Adapun ciri-ciri pribadi yang kreatif menurut teori pembentukan pribadi kreatif ditandai dengan keingintahuan yang tinggi, memiliki minat yang luas, serta menyukai kegembiraan dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya ditandai dengan kepercayaan diri dan kemandirian yang cukup, lebih berani mengambil resiko yang tetap dalam perhitungan dibandingkan anak-anak pada umumnya.

Ada berbagai macam karakteristik anak kreatif yang dirumuskan para ahli, satu diantaranya adalah ciri pribadi kreatif yang digagas oleh pakar psikologi Indonesia (Munandar, 2012:36) yang memuat 10 karakter utama yaitu: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

Teori tentang *pres* membagi proses pembentukan kreativitas anak menjadi dua bagian yaitu dorongan dalam diri individu (intrinsik) dan lingkungan (ekstrinsik). Teori instrinsik memiliki gagasan bahwa setiap orang memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya; dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini adalah motivasi utama dalam membentuk kreativitas saat individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upayanya menjadi dirinya sepenuhnya.

Kondisi ekstrinsik sebagai kebalikan dari intrinsik, adalah pengaruh lingkungan (bukan berasal dari dalam diri individu). Secara garis besar Roger (dalam Munandar, 2012:38) membagi faktor lingkungan yang mendukung tumbuhnya kreativitas menjadi dua yaitu keamanan psikologis dan kebebasan psikologis. Keamanan psikologis terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan yaitu: menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya, mengusahakan suasana yang di dalamnya evaluasi eksternal tidak ada atau sekurang-kurangnya tidak bersifat/memiliki efek mengancam, serta memberikan pengertian secara empatik.

Faktor eksternal lainnya yaitu kebebasan psikologis. Izin dari lingkungan semisal orangtua atau guru serta diberikannya kesempatan bagi anak untuk bebas mengekspresikan secara

simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya, hal ini memberikan kebebasan dalam berpikir dan menumbuhkan perasaan sesuai dengan apa yang ada dalam diri anak.

Teori berikutnya adalah tentang proses kreatif. Teori Wallas menyebutkan bahwa ada empat tahap dalam proses kreatif seseorang yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Tahap persiapan yang dimaksud adalah fase dimana seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya pada orang dan sebagainya. Tahap inkubasi adalah tahapan dimana penghimpunan data sudah tidak dilakukan lagi, pada tahapan ini seseorang seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, melainkan mengeramnya dalam alam pra-sadar. Tahap iluminasi merupakan tahap munculnya *insight* atau tahapan dimana timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahapan terakhir merupakan verifikasi, tahapan ini disebut juga sebagai tahapan evaluasi dimana ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas.

Teori terakhir adalah mengenai produk kreatif. Dari beberapa teori mengenai produk kreatif, Besemer dan Treffinger (1981) menggolongkan produk kreatif dengan tiga macam kriteria yaitu kebaruan, pemecahan, kerincian dan sintesis.

B. Mengkonstruksi Pengetahuan

Konstruktivisme tidak mengemukakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran ada dan harus ditemukan serta diuji, tetapi mengetengahkan bahwa siswa menciptakan pembelajaran mereka sendiri (Schunk, 2012:322). Menurut Geary (1995:24) asumsi utama dari konstruktivisme adalah bahwa manusia merupakan siswa aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Belajar menurut teori konstruktivisme adalah dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi pengalaman-pengalaman yang didapatkan siswa secara langsung sehingga lebih bernilai kontekstual.

Ada tiga macam perspektif dalam konstruktivisme yaitu eksogenus, endogenus dan dialektikal (Schunk, 2012:325). Eksogenus memandang bahwa penguasaan pengetahuan merepresentasikan sebuah konstruksi ulang dari dunia luar. Dunia mempengaruhi keyakinan-keyakinan melalui pengalaman-pengalaman, pengamatan terhadap model-model, dan pengajaran. Pengetahuan dipandang akurat apabila ia mencerminkan realitas eksternal.

Perspektif endogenous berpendapat bahwa pengetahuan diperoleh dari pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, tidak secara langsung dari interaksi-interaksi lingkungan. Pengetahuan bukanlah sebuah cermin dari dunia luar, melainkan berkembang melalui abstraksi kognitif. Pandangan terakhir adalah dialektikal yang beranggapan bahwa pengetahuan diperoleh dari interaksi-interaksi antara orang-orang dan lingkungan-lingkungan mereka. Konstruksi-konstruksi atau interpretasi-interpretasi tidak selalu terikat dengan dunia luar ataupun keseluruhan kegiatan pikiran. Pengetahuan mencerminkan hasil-hasil dari kontradiksi-kontradiksi mental yang ditimbulkan dari interaksi-interaksi seseorang dengan lingkungan.

Piaget menganggap ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang yaitu: pertumbuhan biologis, pengalaman dengan lingkungan fisik, pengalaman dengan lingkungan social dan ekuilibrasi. Ekuilibrasi terdiri dari dua komponen yaitu asimilasi dan akomodasi. Membangun pengetahuan dalam teori konstruktivisme diperoleh dari dua macam proses pengolahan informasi ini.

Asimilasi diartikan sebagai penyesuaian realita eksternal dengan struktur kognitif yang telah ada. Ketika seseorang berinterpretasi, menganalisis, dan merumuskan, maka proses mengubah sifat realita untuk membuatnya sesuai dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya sedang terjadi. Akomodasi dapat diterjemahkan menjadi cara mengubah struktur-struktur internal untuk memberikan konsistensi dengan realitas eksternal. Proses akomodasi terjadi ketika penyesuaian ide-ide dilakukan guna memahami realita.

PEMBAHASAN

Keterampilan berpikir kreatif dapat ditumbuhkan dan dilatihkan melalui berbagai macam cara. Rahman (2017) menyatakan bahwa model belajar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam tulisannya disebutkan bahwa *discovery learning model is one of learning and teaching strategy which is discovering by them or solving the problems they face will require the students to develop creative way of thinking*.

Berpikir baik dalam mengkonstruksi pengetahuan baru ataupun menciptakan sebuah gagasan kreatif dengan latar belakang lingkungan seperti apapun melibatkan kemampuan kognitif dalam memproses sebuah informasi. Kesamaan dari kedua kemampuan tersebut adalah penggunaan aktivitas berpikir yang disebutkan Alias dan Faridah (2015) sebagai *an activity where mind used to decide and solve problems based on information and experiences in our daily life*.

Membangun pengetahuan sebagaimana proses ekuilibrisasi menurut Piaget melibatkan dua macam proses yaitu asimilasi dan akomodasi. Dua macam proses pembentukan pengetahuan ini sangat berkaitan dalam proses berpikir seseorang dari tahap awal sampai tercipta ide baru. Ada empat macam tahap dalam teori Wallace yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Keterhubungan dua macam proses berpikir dapat diamati dalam tahapan-tahapan proses yang dimilikinya. Tahapan persiapan dalam berpikir kreatif merupakan fase dimana informasi diakses dan diinput dari berbagai macam sumber. Sejalan dengan bagaimana seseorang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Informasi baru diperlukan untuk membentuk skema-skema baru dalam kognisi seseorang. Kemampuan mengobservasi sama-sama diperlukan dalam fase ini, baik dalam proses berpikir kreatif maupun membangun pengetahuan.

Lebih jauh dalam proses persiapan adalah bagaimana seseorang berusaha untuk menemukan bukan hanya sekedar informasi sebanyak mungkin melainkan juga mendapatkan pemecahan dari permasalahan yang sedang dihadapainya. Proses berpikir untuk menemukan jawaban dari permasalahan sudah bekerja dalam tahapan proses kreatif menurut teori Wallace.

Inkubasi sebagai tahapan berikutnya dalam berpikir kreatif adalah titik jenuh atau titik puncak penyerapan informasi. Dalam masa ini, informasi yang terkumpul sudah dianggap cukup sehingga tidak perlu memasukkan informasi baru kembali. Yang sangat unik dalam fase ini adalah bahwa secara tidak sadar otak memproses segala informasi yang mengeram dalam kognisi. Kerja otak yang secara sadar diminta memproses informasi tidak dilakukan melainkan dilakukan dalam keadaan bawah sadar. Di sini tiap individu memproses informasi secara berbeda sesuai dengan skema awal yang mereka miliki.

Dalam tahapan berikutnya menurut proses kreatif adalah munculnya *insight* atau gagasan baru. Gagasan ini muncul akibat adanya asimilasi informasi baru dengan skema awal seseorang. Proses asimilasi memiliki andil yang besar dalam memunculkan ide baru. Penarikan hubungan-

hubungan dan simpulan informasi baru yang sesuai dengan pengetahuan awal untuk memecahkan sebuah permasalahan dapat dilakukan dengan membentuk kemampuan asimilasi yang bagus. Setiap orang memiliki keunikan dan cara berpikir berbeda untuk menghubungkan sebuah pengalaman baru dengan pengetahuan dasar mereka, sebagai hasilnya bentuk gagasan dan ide yang mereka keluarkan sebagai bentuk jawaban dari pertanyaan yang mereka cari pemecahannya juga berbeda. Keistimewaan cara berpikir tiap individu ini akan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri ketika lingkungan mengizinkan untuk tumbuhnya kebebasan tersebut. Chae dan Mi-Suk (2018:494) menemukan bahwa siswa yang kreatif dan argumentatif menunjukkan kreativitas ketika mereka memecahkan permasalahan dengan cara yang original dalam sebuah diskusi.

Tahapan terakhir dari proses kreatif adalah verifikasi yang dimaksudkan untuk mengevaluasi ide yang baru didapatkan dengan kondisi sebenarnya. Dalam fase ini sebuah gagasan baru bias saja terpatahkan dengan realitas yang ada atau dapat pula menjadi sebuah pencerahan dan inovasi baru. Akomodasi dalam tahapan konstruksi kognitif memiliki makna yang serupa dengan fase ini. Penyesuaian ide-ide baru untuk memahami realita merupakan inti dari proses akomodasi informasi (Schunk, 2012:331).

Penghubungan, pemilahan dan pemilihan informasi yang dikoneksikan dengan skema awal dalam proses konstruksi pengetahuan melatih otak untuk bekerja secara efektif. Informasi baru yang diterima otak akan diolah bukan secara terpisah, namun secara alami dengan mengkaitkannya dengan pengetahuan awal atau yang biasa disebut dengan skema. Semakin sering otak memproses informasi baru dan membuat keterhubungan dengan pengetahuan awal, maka semakin banyak pengetahuan baru terbentuk. Kemampuan pengolahan informasi ini dapat dilatihkan dengan memberikan kebebasan berpikir solutif untuk memecahkan sebuah permasalahan.

Semakin kuat dan tajam kemampuan otak untuk mengasimilasi dan mengakomodasi pengalaman-pengalaman baru maka proses kreatif dengan sendirinya akan mengikuti. Hal ini dikarenakan proses yang terjadi pada saat pembentukan ide kreatif juga terjadi pada saat pengolahan pengalaman pada konstruksi pengetahuan. Dapat dikatakan bahwa proses kreatif terjadi semakin mudah dengan adanya modal kemampuan otak menata dan menarik simpulan dari kejadian yang ada. Proses kreatif terbentuk sebagai solusi yang terbangun dari proses asimilasi dan akomodasi untuk menjawab sebuah persoalan.

Dengan demikian semakin siswa dilatih untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi, makin besar kemungkinan mereka untuk dapat berpikir secara kreatif.

SIMPULAN

Proses berpikir kreatif menurut Wallace memiliki empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Keempat fase proses kreatif tersebut melibatkan kerja otak dalam memproses informasi yang sangat dibantu apabila siswa memiliki kemampuan pengolahan informasi yang baik sebagaimana dilatihkan dalam pengkonstruksian pengetahuan. Melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam teorikonstruktivisme, kemampuan berpikir kreatif akan semakin terasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alias, Siti Nursaila & Faridah Ibrahim. 2015. *The Level of Mastering Forces in Equilibrium Topics by Thinking Skills*. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding. Vol 2. 18-24.
- Beetlestone, Florance. 2013. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Besemer, S.P. & Treffinger, D.J. 1981. *Analysis of Creative Products Review and Synthesis*. Journal of Creative Behavior.
- Chae, Soo Eun & Mi-Suk Lee. 2018. *Determinantsof Latent Profiles in Higher-Order Thinking Skills of Korean University Students*. Problems of Education in The 21st Century. Vol.76 No.4. p 483-498.
- Fryer, M. 1997. *Creative Teaching and Learning*. London: Paul Chapman Publishing.
- Geary, D.C. 1995. *Reflections of Evolution and Culture in Children's Cognition: Implications for Mathematical Development and Instruction*. New York: American Psikologist
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Permendikbud No. 54 tahun 2013.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghallia Indonesia.
- Rahman, Mardia Hi. 2017. *Using Discovery Learning to Encourage Creative Thinking*. International Journal of Social Sciences & Education Studies. Vol. 4 No. 2. 98-103. 10.23918/ijsses.v4i2sip98
- Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Schunk, Daleh. 2012. *Learning Theories: an Education Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Torrance, E. Paul. 1976. *Guiding Creative Talent*. New York: E. Krieger Publishing.

MENYIAPKAN PENDIDIK MILENIAL DI ERA INDUSTRI 4.0

RAHMA AYU WIDIYANTI
rahmaayusutarto@gmail.com
MAN PACITAN

Abstrak

Sejarah revolusi industri dimulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Fase industri merupakan *real change* dari perubahan yang ada. Industri 1.0 ditandai dengan mekanisasi produksi untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia, industri 2.0 dicirikan oleh produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Perubahan cara pandang mengharuskan sistem pendidikan juga mengubah diri. Pendidik sebagai salah satu ujung tombak dengan demikian harus mengikuti pola kebutuhan zaman. Pendidik setidaknya memiliki kemampuan: (1) mengajar, yang di dalam prosesnya bukan hanya menyampaikan materi, akan tetapi merupakan pekerjaan yang kompleks, oleh sebab itu maka dalam pelaksanaannya, diperlukan sejumlah keterampilan khusus yang didasarkan pada konsep dan ilmu pengetahuan yang spesifik; (2) memiliki keahlian yang jelas, yakni mengantarkan peserta didik kearah tujuan yang diinginkan; (3) luasnya pengetahuan dan keterampilan, dalam hal ini bukan hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memahami rumpun ilmu yang lainnya; (4), mempunyai kepribadian sosial yang tinggi; (5) Pekerjaan pendidik (pendidik) merupakan pekerjaan yang dinamis, yang selamanya harus sesuai dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu pendidik (pendidik) harus peka terhadap dinamika perubahan dan perkembangan yang pasti

Kata Kunci: Pendidikan, Revolusi Industri

PENDAHULUAN

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (*unlimited*), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (*iptek*) serta pendidikan tinggi.

Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) Mohamad Nasir mengatakan bahwa tantangan revolusi industri 4.0 harus direspon secara cepat dan tepat oleh seluruh pemangku kepentingan di lingkungan Kementerian, Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) agar mampu meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan

global. Hal ini diungkapkan Menteri Nasir dalam pembukaan acara Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) 2018 yang digelar di Kampus Universitas Sumatera Utara (USU), Medan(17/1).

Menristekdikti di awal sambutannya mengatakan bahwa pelaksanaan Rakernas 2018 terasa istimewa karena 3 Menteri Kabinet Kerja turut menghadiri acara pembukaan yakni Menteri Keuangan Sri Mulyani, Menteri Perhubungan Budi Karya Sumadi dan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Basuki Hadimujono. Menristekdikti mengatakan pada Rakernas 2018 yang mengangkat tema “Ristek Dikti di Era Revolusi Industri 4.0” akan dibahas langkah-langkah strategis yang perlu dipersiapkan Kemenristekdikti dalam mengantisipasi perubahan dunia yang kini telah dikuasai perangkat digital.

“Kebijakan strategis perlu dirumuskan dalam berbagai aspek mulai dari kelembagaan, bidang studi, kurikulum, sumber daya, serta pengembangan cyber university, risbang hingga inovasi. Saya berharap dalam Rakernas ini dapat dihasilkan rekomendasi pengembangan iptek dikti dalam menghadapi revolusi industri 4.0.” ujar Menteri Nasir.

Menristekdikti menjelaskan ada lima elemen penting yang harus menjadi perhatian dan akan dilaksanakan oleh Kemenristekdikti untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa di era Revolusi Industri 4.0, yaitu:

1. Persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif di perguruan tinggi seperti penyesuaian kurikulum pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal data Information Technology (IT), Operational Technology (OT), Internet of Things (IoT), dan Big Data Analitic, mengintegrasikan objek fisik, digital dan manusia untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek data literacy, technological literacy and human literacy.
2. Rekonstruksi kebijakan kelembagaan pendidikan tinggi yang adaptif dan responsif terhadap revolusi industri 4.0 dalam mengembangkan transdisiplin ilmu dan program studi yang dibutuhkan. Selain itu, mulai diupayakannya program Cyber University, seperti sistem perkuliahan distance learning, sehingga mengurangi intensitas pertemuan pendidik dan mahasiswa. Cyber University ini nantinya diharapkan menjadi solusi bagi anak bangsa di pelosok daerah untuk menjangkau pendidikan tinggi yang berkualitas.
3. Persiapan sumber daya manusia khususnya pendidik dan peneliti serta perekayasa yang responsive, adaptif dan handal untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Selain itu, peremajaan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan, riset, dan inovasi juga perlu dilakukan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi.
4. Terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung Revolusi Industri 4.0 dan ekosistem riset dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas riset dan pengembangan di Perguruan Tinggi, Lembaga Litbang, LPNK, Industri, dan Masyarakat.
5. Terobosan inovasi dan perkuatan sistem inovasi untuk meningkatkan produktivitas industri dan meningkatkan perusahaan pemula berbasis teknologi.

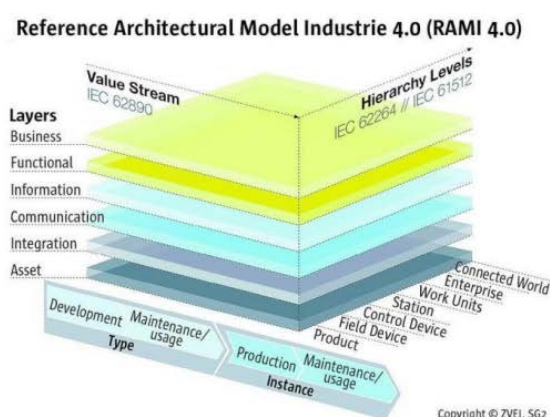
TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Industri 4.0

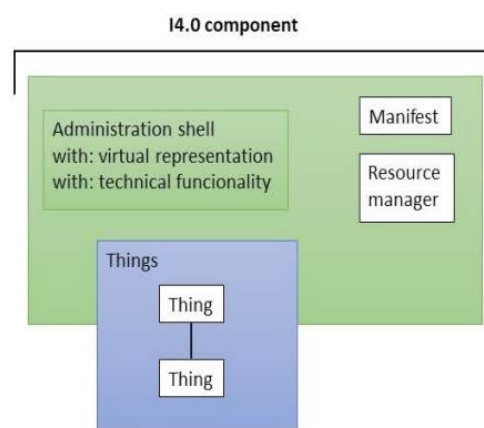
Definisi mengenai Industri 4.0 beragam karena masih dalam tahap penelitian dan pengembangan. Kanselir Jerman, Angela Merkel (2014) berpendapat bahwa Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Schlechtendahl dkk (2015) menekankan definisi kepada unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri di mana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain.

Pengertian yang lebih teknis disampaikan oleh Kagermann dkk (2013) bahwa Industri 4.0 adalah integrasi dari Cyber Physical System (CPS) dan Internet of Things and Services (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya. CPS adalah teknologi untuk menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya. Penggabungan ini dapat terwujud melalui integrasi antara proses fisik dan komputasi (teknologi embedded computers dan

jaringan) secara close loop (Lee, 2008). Hermann dkk (2015) menambahkan bahwa Industri 4.0 adalah istilah untuk menyebut sekumpulan teknologi dan organisasi rantai nilai berupa smart factory, CPS, IoT dan IoS. Smart factory adalah pabrik modular dengan teknologi CPS yang memonitor proses fisik produksi kemudian menampilkannya secara virtual dan melakukan desentralisasi pengambilan keputusan. Melalui IoT, CPS mampu saling berkomunikasi dan bekerja sama secara real time termasuk dengan manusia. IoS adalah semua aplikasi layanan yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pemangku kepentingan baik secara internal maupun antar organisasi. Terdapat enam prinsip desain Industri 4.0 yaitu interoperability, virtualisasi, desentralisasi, kemampuan real time, berorientasi layanan dan bersifat modular. Berdasar beberapa penjelasan di atas, Industri 4.0 dapat diartikan sebagai era industri di mana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara real time kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet dan CPS guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru ataupun optimasi nilai yang sudah ada dari setiap proses di industri.



Gambar 2. RAMI 4.0 (VDI/VDE-Gesellschaft Mess- und Automatisierungstechnik, 2015)



Gambar 3. Industry 4.0 Component Model (VDI/VDE-Gesellschaft Mess- und Automatisierungstechnik, 2015)

Industri 4.0 diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar. Tabel 1 menunjukkan potensi manfaat Industri 4.0 menurut beberapa artikel. Sebagian besar pendapat mengenai potensi

manfaat Industri 4.0 adalah mengenai perbaikan kecepatanfleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberi dampak positif terhadap perekonomian suatu negara.

Industri 4.0 memang menawarkan banyak manfaat, namun juga memiliki tantangan yang harus dihadapi. Drath dan Horch (2014) berpendapat bahwa tantangan yang dihadapi oleh suatu negara ketika menerapkan Industri 4.0 adalah munculnya resistansi terhadap perubahan demografi dan aspek sosial, ketidakstabilan kondisi politik, keterbatasan sumber daya, risiko bencana alam dan tuntutan penerapan teknologi yang ramah lingkungan. Menurut Jian Qin dkk (2016), terdapat kesenjangan yang cukup lebar dari sisi teknologi antara kondisi dunia industri saat ini dengan kondisi yang diharapkan dari Industri 4.0. Penelitian yang dilakukan oleh Balasingham (2016) juga menunjukkan adanya faktor keengganan perusahaan dalam menerapkan Industri 4.0 karena kuatir terhadap ketidakpastian manfaatnya.

Berdasar beberapa penjelasan tersebut maka sesuai dengan yang disampaikan oleh Zhou dkk (2015), secara umum ada lima tantangan besar yang akan dihadapi yaitu aspek pengetahuan, teknologi, ekonomi, social, dan politik. Guna menjawab tantangan tersebut, diperlukan usaha yang besar, terencana dan strategis baik dari sisi regulator (pemerintah), kalangan akademisi maupun praktisi. Kagermann dkk (2013) menyampaikan diperlukan keterlibatan akademisi dalam bentuk penelitian dan pengembangan untuk mewujudkan Industri 4.0. Menurut Jian Qin dkk (2016) roadmap pengembangan teknologi untuk mewujudkan Industri 4.0 masih belum terarah. Hal ini terjadi karena Industri 4.0 masih berupa gagasan yang wujud nyata dari keseluruhan aspeknya belum jelas sehingga dapat memunculkan berbagai kemungkinan arah pengembangan

PEMBAHASAN

Tantangan dunia Pendidikan Tinggi di Indonesia pada era Industri 4.0

Saat ini, Indonesia berupaya membangun sistem pendidikannya, baik dari kurikulum, sumber daya manusia, maupun manajemen pendidikannya. Namun dari segi mutu, sistem pendidikan di Indonesia perlu adanya perubahan untuk sejajar dengan sistem pendidikan di negara maju serta mengatasi tantangan dunia pendidikan pada era industri 4.0.

Tantangan dunia Pendidikan Tinggi di Indonesia pada era Industri ini mengacu pada harapan untuk memiliki perguruan tinggi kelas dunia dan dapat bertahan serta berkembang dari dampak perubahan yang muncul dikarenakan inovasi dalam sains dan teknologi yang terjadi dalam setiap komponen masyarakat.

Pada saat ini, sistem pendidikan tinggi di Indonesia sedang menghadapi perubahan yang perlahan, contohnya sistem yang berlaku masa lalu mengalami perubahan sehingga memunculkan system pendidikan baru yang pada akhirnya akan mengubah keseluruhan sistem pendidikan di Indonesia, karena upaya perubahan tersebut menjawab kebutuhan serta menyempurnakan sistem pendidikan tinggi untuk menjawab tantangan zaman.

Yusuf Qardawi mengungkapkan sejarah mengajarkan bahwa peradaban adalah siklus, dan waktu yang akan terus bergulir, perubahan merupakan keniscayaan dan tetapnya keadaan adalah impossibility, absurdity (Abdullah dkk. 2003). Dan ini merupakan sebuah hukum yang mutlak dan tidak dapat dielakkan.

Samuel Huntington mengungkapkan sebuah teori yakni yang bertahan adalah yang paling berkualitas bukan yang paling kuat, karena yang paling kuat merupakan hukum rimba, sedangkan teori yang bertahan adalah yang paling berkualitas dalam hal ini merupakan hukum (insani) manusia (Abdullah dkk. 2003).

Artinya kesiapan Perguruan Tinggi di Indonesia dalam menghadapi tantangan baik internal maupun eksternal, baik dalam skala lokal (nasional) maupun global (internasional) harus diwujudkan sebagai upaya dalam menciptakan Sumber daya Manusia (Pendidik) serta output (mahasiswa dan Lulusan) yang berkualitas sehingga mendorong Perguruan Tinggi di Indonesia menjadi Perguruan Tinggi yang mampu bersaing dalam kanca Internasional.

Tantangan perguruan tinggi untuk dapat berkembang pada masa industri ini tidak dapat dipisahkan dari dukungan negara dan masyarakat. Karena, perguruan tinggi tidak dapat berkembang sendiri dan terlepas dari keadaan masyarakat di sekitarnya. Contohnya dalam mengembangkan kegiatan perlu diperhatikan apakah yang direncanakan untuk diterapkan hasilnya berguna bagi masyarakat. Maka makin tinggi tingkat perkembangan masyarakat, makin banyak pula yang diharapkan dari keberadaan perguruan tinggi.

Dengan demikian, misi utama perguruan tinggi ada dua. Pertama, memberikan pemahaman dan mengembangkan ilmu, khususnya ilmuilmu dasar, yaitu ilmu-ilmu yang tidak langsung memiliki kegunaan praktis, namun diperlukan dalam pengembangan berbagai ilmu menuju masa depan, terutama dalam aspek terapannya. Kedua, menghasilkan lulusan terdidik untuk mengisi berbagai peran dalam negara modern.

Untuk dapat menjalankan kedua misi itu, perguruan tinggi memerlukan staf pengajar dan peneliti bermutu (pendidik) dalam jumlah yang memadai, lengkap dengan berbagai fasilitas penunjangnya, sehingga tercipta lingkungan akademik yang menyokong pelaksanaan misi (Abdullah dkk. 2003).

Pada era industri ini adanya kecenderungan kuat yakni terjadinya daya saing (pasar) yang melanda seluruh komponen kehidupan manusia. Salah satu implikasi era ini terlihat dengan adanya persaingan antar Perguruan Tinggi dalam hal kemajuannya. Maka dalam hal ini peran pendidik (pendidik) ialah mendidik peserta didik (mahasiswa) agar menjadi mahasiswa yang mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya, serta menjembatani kepentingan-kepentingan yang terkait, agar output Perguruan tinggi tidak terpengaruh atau terasing pada era disrupsi dan industri 4.0 ini.

Kompetensi Pendidik di era Industri 4.0

Robert Houston mendefinisikan kompetensi sebagai "competence is adequacy for a task or as possession of required knowledge, skill and abilities" (Arifin, 1991). Dapat diartikan bahwa Houston mendefinisikan kompetensi sebagai kemampuan yang memadai untuk melakukan tugasnya atau memiliki pengetahuan, keterampilan dan kecakapan yang dipersyaratkan untuk itu. Sedangkan Uno (2008) memandang kompetensi mengacu pada kemampuan seseorang melaksanakan sesuatu, yang kemampuan itu diperoleh melalui pelatihan atau pendidikan. Lebih lanjut, menurut Majid (2007) kompetensi merupakan seperangkat tindakan intelegen dan penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu.

Dari berbagai macam definisi sebagaimana diuraikan, dapat dipahami bahwa kompetensi merupakan perpaduan dari penguasaan nilai-nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dalam suatu tugas pokok dan fungsinya. Kompetensi juga berkenaan dengan kecakapan seseorang dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya untuk mencapai standar mutu dalam kinerja atau hasil kerja nyata.

Dengan kata lain, kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan manusia dalam bidangnya atau profesinya. Karena profesi merupakan suatu bidang pekerjaan atau keahlian tertentu yang mensyaratkan kompetensi intelektualitas, sikap, dan keterampilan tertentu yang diperoleh melalui proses pendidikan secara akademis yang intensif (Rusman, 2016).

Dalam konteks ini, kompetensi yang sekiranya perlu ada di dalam diri Pendidik tanpa kecuali pada pendidik di era industri 4.0 ini, ialah kompetensi yang mampu mengatasi gejala perubahan, serta mampu menerapkan perubahan (inovasi) tersebut dalam setiap pekerjaannya. Uraian di atas menegaskan, bahwa pendidik sebagai salah satu pilar penting dalam perguruan tinggi memegang peranan strategis bagi pendidikan tinggi dalam menghadapi era digitalisasi dan Revolusi Industri 4.0. Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Mohamad Nasir dalam Pengarahan tentang Dampak Revolusi Industri 4.0 di Universitas Diponegoro Semarang mengatakan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi dan siap berkompetisi di era Industri 4.0 dibutuhkan pendidik yang memiliki kompetensi inti keilmuan (*core competence*) yang kuat, mempunyai *soft skill*, 'critical thinking', kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan baik dengan mahasiswa (Natsir, 2018).

Pada era industri 4.0 ini menuntut Kualifikasi dan Kompetensi Pendidik menjadi sebuah pekerjaan yang cukup sulit dan membutuhkan profesionalitas pendidik itu sendiri. Karena pendidik merupakan pekerjaan profesional, yang bertugas dalam hal menjawab tantangan perguruan tinggi pada era industri.

Jika dilihat syarat-syarat atau ciri pokok dari pekerjaan profesional meliputi: pertama, Pekerjaan profesional ditunjang oleh suatu ilmu tertentu secara mendalam yang hanya mungkin diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan yang sesuai, sehingga kinerja didasarkan kepada keilmuan yang dimilikinya yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah; kedua, Suatu profesi menekankan kepada suatu keahlian dalam bidang tertentu yang spesifik sesuai dengan jenis profesinya, sehingga antara profesi yang satu dengan yang lainnya dapat dipisahkan secara tegas; ketiga, Tingkat kemampuan dan keahlian satu profesi didasarkan kepada latar belakang pendidikan yang dialaminya yang diakui oleh masyarakat, sehingga semakin tinggi latar belakang pendidikan akademik sesuai dengan profesinya, semakin tinggi pula tingkat keahliannya, dengan demikian semakin tinggi pula tingkat penghargaannya; keempat, Suatu profesi selain dibutuhkan oleh masyarakat juga memiliki dampak terhadap sosial kemasyarakatan, sehingga masyarakat memiliki kepekaan yang sangat tinggi terhadap setiap efek yang ditimbulkannya dari pekerjaan profesinya itu (Sanjaya, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa pendidik profesional seharusnya mempunyai ciri-ciri yakni: pertama, pendidik profesional ialah pendidik mempunyai suatu keahlian (mengajar, meneliti dan pengabdian masyarakat) sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah; kedua, Tingkat kemampuan dan keahlian pendidik didasarkan kepada latar belakang pendidikan yang ditempuhnya.

Kualitas perguruan tinggi tidak dapat dipisahkan dari kualitas pendidiknya. Demikian juga kualitas pendidik akan menentukan kualitas lulusan maupun kualitas riset yang dihasilkan oleh perguruan tinggi tersebut, maka karaktersitik tugas utama seorang pendidik meliputi: pertama, mengajar, yang di dalam prosesnya bukan hanya menyampaikan materi, akan tetapi merupakan pekerjaan yang kompleks, oleh sebab itu maka dalam pelaksanaannya, diperlukan sejumlah keterampilan khusus yang didasarkan pada konsep dan ilmu pengetahuan yang spesifik; kedua, memiliki keahlian yang jelas, yakni mengantarkan peserta didik kearah tujuan yang diinginkan; ketiga, luasnya pengetahuan dan keterampilan, dalam hal ini bukan hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memahami rumpun ilmu yang lainnya; keempat, mempunyai kepribadian sosial yang tinggi; kelima, Pekerjaan pendidik (pendidik) merupakan pekerjaan yang dinamis, yang selamanya harus sesuai dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu pendidik (pendidik) harus peka terhadap dinamika perubahan dan perkembangan yang pasti berubah-ubah, baik perkembangan sosial, budaya, politik dan teknologi (Sanjaya, 2013).

Lebih lanjut jika melihat perkembangan era industri 4.0 ini, yang menekankan gelombang besar transformasi digital, maka hanya ada dua pilihan yang dapat dilakukan pendidik dalam menghadapi era industri ini, yakni meliputi: pertama, tidak melakukan apa-apa yang pada akhirnya bermuara pada jurang kehancuran akibat disrupsi; kedua, mempunyai langkah strategis untuk mengantisipasi dan merespon gelombang disrupsi.

Dapat dipahami bahwa jika pendidik dalam hal ini pendidik tidak memiliki kesiapan digital maka akan bermuara pada kehancuran, sedangkan jika pendidik memiliki kesiapan dalam hal transformasi digital dengan memanfaatkan teknologi digital dan menerapkannya pada setiap\ kinerjanya seperti pembelajaran, penelitian serta pengabdian masyarakat (Tri Dharma Perguruan Tinggi), maka antisipasi dan respon tersebut dapat mengendalikan gelombang disrupsi, sehingga teknologi digital membantu meningkatkan kinerja kompetitif pendidik.

Dalam menerapkan langkah strategis untuk mengantisipasi dan merespons perubahan sistem pendidikan di era industri ini, maka perlunya perubahan penerapan sistem pada perguruan tinggi ke arah transformasi digital. Selain kompetensi inti, pendidik juga dituntut mempunyai sebuah kualifikasi dan kompetensi pendukung yakni meliputi: kelincahan, inovasi, kreativitas, antisipasi, eksperimen, keterbukaan pikiran, dan networking (jejaring).

Pertama, Dalam hal kelincahan, pendidik dituntut untuk tarsus menerus bertransformasi dan bereksperimen sehingga dapat menghasilkan ide-ide pembelajaran yang baru. Kedua, Dalam hal inovasi, pendidik dituntut mempunyai kapasitas dalam menerjemahkan ide atau temuannya menjadi suatu daya cipta yang bernilai. Inovasi tersebut dapat berupa produk atau layanan baru untuk pola pembelajaran mahasiswa, proses pembelajaran masa kini, atau inovasi yang menghasilkan keunggulan kompetitif yang baru.

Ketiga, pendidik dituntut untuk mempunyai kreativitas, sehingga dapat mengubah sebuah ide atau imajinasi menjadi sesuatu yang baru. Dalam hal ini pendidik diharapkan mampu melihat sesuatu dengan cara baru, menemukan pola yang menarik dan baru, ataupun mengkoneksikan hal lama dan hal baru sehingga memunculkan produk yang lebih baik.

Keempat, pendidik hendaknya bisa mengantisipasi gejala perubahan di era industri digital ini. Maka pendidik diharapkan mempunyai kapasitas dalam mengantisipasi dan bertindak secara cepat dalam kondisi apapun. Dengan adanya kemampuan antisipasi ini, maka pendidik dapat

cepat merespon, beradaptasi, dan menjadikan peluang untuk memenangkan gejolak perubahan dunia industri digital.

Kelima, pada era industri 4.0 ini, pendidik diharuskan mampu bereksperimen atau mempunyai kemauan untuk mencari dan mencoba sesuatu yang baru yang terkait dengan kemajuan teknologi digital dan selalu mengedepankan semangat dalam merespons perkembangan teknologi digital. Keenam, pendidik hendaknya mempunyai keterbukaan pikiran sehingga mempunyai kapasitas untuk membuka diri dan menerima segala kemungkinan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi digital, karena langkah awal sebuah transformasi digital ialah adanya kesadaran dan sikap membuka diri terhadap berbagai potensi, ancaman, dan peluang yang muncul akibat kemajuan teknologi digital.

Ketujuh, Pendidik pada era industri ini hendaknya mempunyai network (jaringan) yang luas demi menunjang kinerja dan kompetensinya. Maka seorang pendidik hendaknya mempunyai relasi dan mampu bekerja sama dengan seluruh stakeholders.

Dari ketujuh syarat tersebut dapat dipahami bahwa untuk mengatasi era industri 4.0, maka kualifikasi dan kompetensi pendidik yang wajib ada ialah pertama, pengetahuan digital, dalam hal ini pendidik mengenal mengenai aplikasi digital; kedua, pengalaman digital, dalam hal

ini pendidik dituntut mempunyai pengalaman dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang berbasis digital dalam setiap pekerjaannya. Jika melihat kembali pada masa lampau, sistem pembelajaran di perguruan tinggi hanya menggunakan metode ceramah, dengan media menulis di papan tulis, dan ada pula sebagian pendidik menyampaikan materi perkuliahan menggunakan media plastik transparansi kemudian menyorotkannya ke layar dengan menggunakan OHP (overhead projector), para mahasiswa mencatat materi tersebut di buku catatan masing-masing menggunakan bolpoin. Tetapi pada era industri saat ini, kini pendidik membagikan materi pelajaran menggunakan e-mail atau slideshare, kemudian di kelas ia menyampaikan materi menggunakan proyektor yang terhubung dengan komputernya dan tiap mahasiswa membawa laptop untuk mengetik catatan dari materi yang disampaikan pendidik dan bahkan menggunakan pola pembelajaran e-learning (Rudito & Sinaga, 2017). Fenomena seperti inilah sebuah contoh bahwa perubahan dan perkembangan dunia pendidikan kita telah mencapai puncak era industri 4.0 dikarenakan transformasi digital.

Era saat ini telah di ramalkan oleh seorang fisikawan yakni Albert Einstein yang menyatakan bahwa "The cosmic religious experience is the strongest and the noblest main spring of scientific research. Maksudnya ialah mencoba merekonstruksi paradigma keterpaduan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) (Abdullah dkk, 2003). Dapat disimpulkan bahwa Einstein meyakini bahwa terdapat keterpaduan antara ilmu pengetahuan dan teknologi, dan pada era inilah Iptek tersebut akhirnya dapat bersanding sehingga pendidikan era ini merupakan pendidikan yang menerapkan sistem digital.

Salah satu produk integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan adalah e-learning atau pembelajaran elektronik. Saat ini e-learning mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademisi, profesional, perusahaan maupun industri. Di institusi pendidikan tinggi, e-learning telah membuka pemahaman baru dalam hal proses belajar mengajar. Dalam era industri e-learning dinilai mampu membantu proses meningkatkan kompetensi mahasiswa.

Penjelasan di atas dapat dimaknai bahwa para pendidik dituntut harus mampu beradaptasi terhadap Revolusi Industri 4.0. Salah satu sikap adaptif itu dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam penerapan pola pembelajaran, pola pembelajaran konvensional tidak bisa lagi dipertahankan, sehingga mampu menghasilkan lulusan berdaya saing tinggi. Dengan begitu untuk senantiasa meningkatkan kapasitas dan kapabilitas pendidik yang dimilikinya. Dalam menghadapi revolusi industri pendidik juga harus mengikuti program kompetensi inti yang sesuai dengan kebutuhan revolusi industri 4.0

Bila berkaca dan merujuk pada kebijakan Kemenristekdikti ada lima elemen penting yang harus dilaksanakan direktorat untuk mendorong daya saing dalam kanca global di era Revolusi Industri 4.0, yakni:

1. Persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif di perguruan tinggi seperti penyesuaian kurikulum pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal data Information Technology (IT), Operational Technology (OT), Internet of Things (IoT), dan Big Data Analytic, mengintegrasikan objek fisik, digital dan manusia untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek data literacy, technological literacy and human literacy.
2. Rekonstruksi kebijakan kelembagaan pendidikan tinggi yang adaptif dan responsif terhadap revolusi industri 4.0 dalam mengembangkan transdisiplin ilmu dan program studi yang dibutuhkan. Selain itu, mulai diupayakannya program Cyber University, seperti system perkuliahan distance learning, sehingga mengurangi intensitas pertemuan pendidik dan mahasiswa. Cyber University ini nantinya diharapkan menjadi solusi bagi anak bangsa di pelosok daerah untuk menjangkau pendidikan tinggi yang berkualitas.
3. Persiapan sumber daya manusia khususnya pendidik dan peneliti serta perekayasa yang responsive, adaptif dan handal untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Selain itu, pemerataan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan, riset, dan inovasi juga perlu dilakukan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi.
4. Terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung Revolusi Industri 4.0 dan ekosistem riset dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas riset dan pengembangan di Perguruan Tinggi, Lembaga Litbang, LPNK, Industri, dan Masyarakat.
5. Terobosan inovasi dan penguatan sistem inovasi untuk meningkatkan produktivitas industri dan meningkatkan perusahaan pemula berbasis teknologi

KESIMPULAN

Dengan demikian maka tantangan pendidik pada era industri 4.0 yakni; pertama, mengetahui penggunaan digital serta menerapkannya, contohnya mendidik/ mengelola pembelajaran berbasis internet dan pembelajaran elektronik (e-learning) sebagai skil utama pada era ini; kedua, kompetensi kepemimpinan yang mengarahkan mahasiswa memiliki pengetahuan teknologi; ketiga, mempunyai kemampuan memprediksi dengan tepat arah gejolak perubahan dan langkah strategis menghadapinya; keempat, mempunyai kompetensi dalam mengendalikan diri dari segala gejolak perubahan, dan mampu menghadapinya dengan memunculkan ide, inovasi, serta mempunyai kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Muhammad Amin dkk, (2003) Menyatukan Kembali Ilmu-Ilmu Agama dan Umum Upaya Mempertemukan Epistemologi Islam dan Umum, SUKA-Press: Yogyakarta.

Arifin, HM. (1991) Kapita Selekta Pendidikan: Islam dan Umum, Jakarta: Bumi Aksara.

Darmawan, Deni (2013) Teknologi Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya:

Kasali, Renald (2018) Disruption “Tak Ada Yang Tak Bisa Diubah Sebelum Dihadapi Motivasi Saja Tidak Cukup” Menghadapi Lawan-Lawan Tak Kelihatan dalam Peradaban Uber, PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

Majid, Abdul (2007) Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru, Cet III, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rudito, Priyanto dan Mardi F.N. Sinaga (2017) Digital Mastery Membangun kepemimpinan Digital Untuk Memenangkan Era Disrupsi, Pt Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

Rusman (2016) Model-Model Pembelajaran, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.

MODEL-MODEL ANAVA UNTUK DESAIN FAKTORIAL EMPAT FAKTOR

Urip Tisngati ¹⁾, Martini ²⁾, Nely Indra Meifiani ³⁾, Dwi Cahyani Nur Apriyani ⁴⁾

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
email: ifedeoer@gmail.com

² Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan
email: oing65@gmail.com

³ Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan
email: indrameifiani@yahoo.co.id

⁴ Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan
email: yaa_latiif@yahoo.com

Abstract

Kajian desain faktorial empat faktor ini focus pada desain factorial dengan semua faktor interaksi dan R berbeda untuk setiap selnya. Dengan menggunakan Studi Literature berhasil ditemukan 16 model ANAVA dari 1 model diagram blok, dengan semua kombinasi pemilihan faktor dengan cara Acak dan atau tetap. Kombinasinya adalah sebagai berikut Model 1. Faktor A B C D semua acak, Model 2. Faktor A B C D semua Tetap, Model 3. Faktor A B C acak & D tetap, Model 4. Faktor A B D acak & C tetap, Model 5. Faktor A C D acak & B tetap, Model 6. Faktor B C D acak & A tetap, Model 7. Faktor A B Acak & C D Tetap, Model 8. Faktor A C acak & B D tetap, Model 9. Faktor B C acak & A D tetap, Model 10. Faktor A D acak & B C tetap, Model 11. Faktor B D acak & A C tetap, Model 12. Faktor C D acak & A B tetap, Model 13. Faktor A acak & B C D tetap, Model 14. Faktor B acak & A C D tetap, Model 15. Faktor C acak & A B D tetap, Model 16. Faktor D acak & A B C tetap.

Keywords : ANAVA, Desain Faktorial, Empat Faktor

PENDAHULUAN

Dalam berbagai bidang penerapan perancangan percobaan diketahui bahwa respon dari individu merupakan akibat dari berbagai faktor secara simultan (Mattjik & Sumertajaya, 2013:118). Kondisi seperti ini membuktikan bahwa suatu percobaan satu faktor akan tidak efektif jika respon yang muncul berbeda-beda jikalau faktor-faktor yang mendukung sebuah penelitian berubah. Sehingga dalam berbagai desain percobaan memerlukan beberapa faktor secara bersamaan.

Menurut Hanafiah (2011, 112) keuntungan percobaan faktorial jika dibandingkan dengan percobaan faktor tunggal adalah 1) percobaan faktorial seolah-olah merangkum beberapa percobaan faktor tunggal, maka percobaan satu faktor lebih efisien dan efektif dalam hal waktu, bahan, alat, tenaga kerja, dan modal yang tersedia. 2) misalkan faktornya ada dua yaitu A dan B maka faktor A diterapkan terhadap setiap tingkat faktor B dan sebaliknya, sehingga setiap faktor A atau B akan berulang pada semua tingkat faktor lainnya (B atau A). 3) jika pada percobaan faktor tunggal tidak akan diketahui bagaimana pengaruh faktor-faktor utama yang dikombinasikan, maka dalam percobaan faktorial akan diketahui pengaruh bersama (interaksi) terhadap data hasil percobaan.

Berdasarkan ketiga kelebihan yang telah dipaparkan di atas, maka target utama suatu percobaan faktorial adalah untuk mengetahui pengaruh interaksi faktor utama. Karena hasil pengamatan dan pengujian ini akan dijadikan dasar dalam membuat suatu keputusan penelitian. Sehingga peneliti pada kesempatan ini akan mengembangkan desain faktorial 4 faktor dengan berbagai kombinasi interaksi faktor utama dan dilengkapi dengan ketersarangan pada faktor utama dan R nya. Tentunya akan disertakan berbagai kombinasi pemilihan faktor utama Tetap atau Acak.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Kirk (1995) *A factorial design is one in which all possible combinations of the levels of two or more treatments occur together in the design.* Sedangkan menurut Pais, Peretta, Yamanaka, & Pinto (2014) *A factorial design is a strategy in which factors are simultaneously varied, instead of one at a time. It is recommended to use a factorial design when there are many factors to be investigated, and we want to find out which factors and which interactions between factors are the most influential on the response of the experiment.*

Desain faktorial merupakan bagian dari rancangan percobaan. Pada penerapannya, para peneliti memang lebih menyebutkan desain faktorial karena terkait dengan desain penelitian yang di ambil untuk penelitiannya. Selanjutnya menurut Mattjik & Sumertajaya, 2013 menyatakan bahwa perancangan percobaan adalah suatu uji atau sederetan uji, baik itu menggunakan statistika deskripsi maupun statistika inferensia. Tujuannya untuk mengubah peubah *input* menjadi suatu *output* yang merupakan respon dari percobaan tersebut. sedangkan menurut Zahran, 2013 menyatakan *Factorial designs are widely used in experiments involving several factors where it is necessary to investigate the joint effects of the factors on a response variable. These joint effects include either the sole effect of each factor (main) or any interaction between two or more factors. The analysis of factorial designs is well established for a response variable that is measured on the real line.*

Dalam merancang suatu percobaan, tuliskan tujuan secara jelas, dapat juga dalam bentuk pertanyaan yang harus diperoleh jawabannya, hipotesis yang hendak diuji, dan pengaruh yang hendak diuji. Dan kita ketahui dala rancanagn percobaan merupakan kombinasi apik antara rancangan perlakuan, rancangan lingkungan, dan rancangan pengukuran. Di mana rancangan perlakuan meliputi satu faktor, dua faktor, tiga faktor, bahkan sampai empat faktor. (Mattjik & Sumertajaya, 2013). Selanjutnya pada penelitian ini akan dibahas secara teoritis tentang desain faktorial empat faktor. Ini bertujuan untuk menemukan berbagai model diagram blok dengan berbagi model tabel anava yang akan dihasilkan dari diagram blok tersebut dengan melihat berbagai kombinasi perlakuan dari faktor utama secara Acak dan atau Tetap.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah melakukan tinjauan pustaka atau *studi literature*. Tinjauan pustaka adalah laporan tentang apa yang telah diterbitkan pada suatu topik oleh para sarjana dan peneliti yang terakreditasi (Taylor, tth). Tinjauan pustaka adalah survei artikel ilmiah, buku dan sumber lain yang relevan dengan masalah tertentu, bidang penelitian, atau teori, dan dengan demikian, memberikan deskripsi, ringkasan, dan evaluasi kritis dari karya-

karya tersebut (Ramdhani, dkk, 2014: 48). Sesuai dengan pengertian di atas, sumber data yang digunakan pada penelitian ini berupa literatur buku teks dan jurnal hasil penelitian yang berkaitan dengan rancangan faktorial. Sebagai sumber data primner adalah *Perancangan Percobaan dengan Aplikasi SAS dan MINITAB* (Mattjik & Sumertajaya). Selanjutnya sumber data sekunder adalah buku dan jurnal yang diakses secara online. Dengan demikian teknik dokumenter dipilih sebagai alat mengumpulkan data melalui data tertulis tentang pendapat, teori, dalil atau hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan rancangan percobaan desain faktorial. Selanjutnya data dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis isi berdasarkan data-data tekstual yang menjadi sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 4 faktor utama yang menjadi fokus penelitian untuk perancangan desain faktorial. Jika ditentukan 4 faktor yang menyusun diagram blok tersebut adalah A, B, C, dan D, maka dapat ditentukan kombinasi model dengan pemilihan faktor itu acak dan atau tetap berikut:

- Model 1. Faktor A B C D semua acak
- Model 2. Faktor A B C D semua Tetap
- Model 3. Faktor A B C acak & D tetap
- Model 4. Faktor A B D acak & C tetap
- Model 5. Faktor A C D acak & B tetap
- Model 6. Faktor B C D acak & A tetap
- Model 7. Faktor A B Acak & C D Tetap
- Model 8. Faktor A C acak & B D tetap
- Model 9. Faktor B C acak & A D tetap
- Model 10. Faktor A D acak & B C tetap
- Model 11. Faktor B D acak & A C tetap
- Model 12. Faktor C D acak & A B tetap
- Model 13. Faktor A acak & B C D tetap
- Model 14. Faktor B acak & A C D tetap
- Model 15. Faktor C acak & A B D tetap
- Model 16. Faktor D acak & A B C tetap.

Selanjutnya ditentukan Diagram bloknya seperti pada Tabel 1.

Tabel 1.

Diagram Blok desain faktorial dengan semua faktor interaksi dan R berbeda untuk setiap sel

		A1		A2	
		B1	B2	B1	B2
C1	D1	R1-R3	R4-R6	R7-R9	R10-R12
	D2	R13-R15	R16-R18	R19-R21	R22-R24

C2	D1	R25-R27	R28-R30	R31-R33	R34-R36
	D2	R37-R39	R40-R42	R43-R45	R46-R48

Adapun cara menentukan sumber variansi (SV) dengan adalah sebagai berikut:

1. Tuliskan semua kemungkinan calon
2. Sesuaikan calon dengan kondisi diagram blok. Dengan melihat terjadi ketersarangan atau tidak
3. Hapus galat yang muncul ganda dengan memilih yang lemah untuk dihilangkan. Misal dengan . Maka lebih kuat sehingga dihapus. Begitu seterusnya sampai pada galat yang paling mewakili semuanya.
4. Tanda tidak dipakai dan tanda dipakai

A	✓	RA	~~R/A~~	x
B	✓	RB	~~R/B~~	x
C	✓	RC	~~R/C~~	x
D	✓	~~RD~~	~~R/D~~	x
AB	✓	~~RAB~~	~~R/AB~~	x
AC	✓	RAC	~~R/AC~~	x
AD	✓	~~RAD~~	~~R/AD~~	x
BC	✓	~~RBC~~	~~R/BC~~	x
BD	✓	RBD	~~R/BD~~	x
CD	✓	~~RCD~~	~~R/CD~~	x
ABC	✓	RABC	~~R/ABC~~	x
ABD	✓	RABD	~~R/ABD~~	x
ACD	✓	~~RACD~~	~~R/ACD~~	x
BCD	✓	~~RBCD~~	~~R/BCD~~	x

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat ditentukan yang digunakan dalam menyusun tabel ANAVA adalah sebagai berikut:

A,B,C,D,AB,AC,AD,BC,BD,CD,ABC,ABD,ACD,BCD,dan ABCD

Setelah menemukan maka ini akan dapat digunakan untuk menentukan ^{hitung} ^{hitung} ditentukan dengan mencari *Expected Values of Mean Square (EMS)*. Apabila terdapat 16 model kombinasi faktor utama, maka selanjutnya peneliti menempuh mencari *EMS* untuk menentukan masing-masing ^{hitung} nya. Adapun hasil 16 model ANAVA disajikan pada ringkasan Tabel 2 sampai Tabel 3 berikut ini.

Tabel 2. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 1	Model 2
A	-	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(R/ABCD)}$
B	-	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(R/ABCD)}$
C	-	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(R/ABCD)}$

D	-	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(R/ABCD)}$
AB	-	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(R/ABCD)}$
AC	-	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(R/ABCD)}$
AD	-	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(R/ABCD)}$
BC	-	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(R/ABCD)}$
BD	-	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(R/ABCD)}$
CD	-	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(R/ABCD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 3. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 3	Model 4
A		
B		
C		
D		
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABD)}$
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ABC)}$	
AD		$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ABD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(ABC)}$	
BD		$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(ABD)}$
CD		
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$

BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 4. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 5	Model 6
A		
B		
C		
D		
AB		
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ACD)}$	
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ACD)}$	
BC		$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(BCD)}$
BD		$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(BCD)}$
CD	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(ACD)}$	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(BCD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 5. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 7	Model 8
A	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AB)}$	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AC)}$
B	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	
C		$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(AC)}$
D		
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABC)}$
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(R/ABCD)}$
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ABD)}$	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ACD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(ABC)}$
BD	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(ABD)}$	

CD		$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(ACD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 6. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 9	Model 10
A		$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AD)}$
B	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(BC)}$	
C	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(BC)}$	
D		$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(AD)}$
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABD)}$
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ACD)}$
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(R/ABCD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(R/ABCD)}$	
BD	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(BCD)}$	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(ABD)}$
CD	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(BCD)}$	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(ACD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 7. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 11	Model 12
A		
B	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(BD)}$	

C		$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(CD)}$
D	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(BD)}$	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(CD)}$
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABD)}$	
AC		$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ACD)}$
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ABD)}$	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ACD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(BCD)}$	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(BCD)}$
BD	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(BCD)}$
CD	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(BCD)}$	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(R/ABCD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 8. Ringkasan Tabel ANAVA

Tabel 8. Ringkasan Tabel ANAVA		
SV	Model 13	Model 14
A	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AB)}$
B	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(R/ABCD)}$
C	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(AC)}$	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(BC)}$
D	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(AD)}$	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(BD)}$
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(R/ABCD)}$
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ABC)}$
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ABD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(R/ABCD)}$
BD	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(ABD)}$	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(R/ABCD)}$
CD	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(ACD)}$	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(BCD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$

ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Tabel 9. Ringkasan Tabel ANAVA

SV	Model 15	Model 16
A	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AC)}$	$F_{hitung}(A) = \frac{KT(A)}{KT(AD)}$
B	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(BC)}$	$F_{hitung}(B) = \frac{KT(B)}{KT(BD)}$
C	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(C) = \frac{KT(C)}{KT(CD)}$
D	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(CD)}$	$F_{hitung}(D) = \frac{KT(D)}{KT(R/ABCD)}$
AB	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABC)}$	$F_{hitung}(AB) = \frac{KT(AB)}{KT(ABD)}$
AC	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(AC) = \frac{KT(AC)}{KT(ACD)}$
AD	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(ACD)}$	$F_{hitung}(AD) = \frac{KT(AD)}{KT(R/ABCD)}$
BC	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BC) = \frac{KT(BC)}{KT(BCD)}$
BD	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(BCD)}$	$F_{hitung}(BD) = \frac{KT(BD)}{KT(R/ABCD)}$
CD	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(CD) = \frac{KT(CD)}{KT(R/ABCD)}$
ABC	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABC) = \frac{KT(ABC)}{KT(ABCD)}$
ABD	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(ABCD)}$	$F_{hitung}(ABD) = \frac{KT(ABD)}{KT(R/ABCD)}$
ACD	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ACD) = \frac{KT(ACD)}{KT(R/ABCD)}$
BCD	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(BCD) = \frac{KT(BCD)}{KT(R/ABCD)}$
ABCD	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$	$F_{hitung}(ABCD) = \frac{KT(ABCD)}{KT(R/ABCD)}$
R/ABCD		

Setelah dicermati ke-16 model tersebut memiliki yang sama tetapi memiliki dan yang berbeda. Hal itu disebabkan oleh hasil *EMS* yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil ini dapat dinyatakan bahwa jika peneliti mengambil diagram blok atau lebih dikenal desain penelitian yang sama kemudian di antara mereka berbeda dalam menentukan acak dan tetap nya faktor utama, maka hal ini dapat menimbulkan kesimpulan yang berbeda pada hasil penelitiannya. Ini karena *EMS* yang berbeda sehingga dapat mengakibatkan dan yang berbeda pula.

Sebagai keterangan gambar.

AB	: Interaksi A dan B
R	: Ulangan
R/A	: R tersarang di A
R/ABCD	: R tersarang di ABCD / galat
KT	: Mean Square

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa diagram blok untuk desain factorial dengan semua faktor interaksi dan berbeda untuk setiap selnya ditemukan ada 16 Model tabel ANAVA untuk 1 Model Diagram Blok. Hasil ini berimplikasi pada kajian yang sama, yaitu desain faktorial dengan semua faktor interaksi dan berbeda untuk setiap selnya maka dapat ditentukan model diagram blok yang lain. Sehingga, ini memungkinkan masih ada 16, 32, dan seterusnya untuk model tabel ANAVA lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah, Kemas Ali. (2016). *Rancangan Percobaan Teori dan Aplikasi*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Kirk, Roger E. (1995). *Experimental Design: Procedures for the Behavioral Sciences*. Brooks/ Cole Publishing Company: USA.
- Mattjik, A. A. & Sumertajaya, I Made. (2013). *Perancangan Percobaan dengan Aplikasi SAS dan MINITAB*. IPB Press: Bogor.
- Nesari, Tanuja. (tth). *Applied Research Approaches: Background Paper*. IASTAM: India.
- Pais, M. S., Peretta, I. S., Yamanaka, K., & Pinto, E., R. (2014). Factorial Design Analysis Applied to The Performance of Parallel Evolutionary Algorithms. *Journal of The Brazilian Computer Society*. 20(6): 1-17.
- Ramdhani, Abdullah; Randhani, Muhammad Ali; and Amin, Abdusy Syakur. (2014). Writing a Literature Review Research Paper: A step-by-step approach. *International Journal of Basic and Applied Science*, Vol. 03, No. 01, pp. 47-56 <http://digilib.uinsgd.ac.id/>
- Taylor, Dena. (tth). *The Literature Review: A Few Tips On Conducting It*. <http://advice.writing.utoronto.ca/types-of-writing/literature-review/>
- Zahran, Alyaa R., (2013). Two-Level Factorial Design with Circular Response: Model and Analysis. *Journal of Data Science* 11: 415-432.

NILAI MORAL DALAM NOVEL MARIA ZAITUN KARYA JOKO SANTOSO

Nesya Yanmas Yara¹, Sarwiji Suwandi², Sumarwati³
Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sebelas Maret
Email:yanmasyara.123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai moral yang terdapat dalam novel Maria Zaitun karya Joko Santoso. Nilai moral merupakan nilai yang bersifat positif dalam ucapan, tindakan, serta tingkah laku manusia sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis isi (content analysis). Data dalam penelitian ini berupa kata, kalimat dalam novel Maria Zaitun karya Joko Santoso. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik baca dan teknik catat. Analisis data menggunakan konsep dari Miles & Huberman dengan langkah pertama reduksi data meliputi menyeleksi data, meringkas, serta membuat penggolongan. Kedua yaitu penyajian data, dan ketiga penarikan kesimpulan. Novel Maria Zaitun mengisahkan kehidupan tokoh perempuan bernama Maria Zaitun yang teguh dalam kepahitan dunia. Maria meyakini bahwa hidup ini akan fana, yang menjadi persoalannya bahwa bagaimana manusia menjalani kefanaan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis novel ini melalui aspek nilai moral yang terdapat dalam novel Maria Zaitun karya Joko Santoso. Hasil penelitian ini adalah, (1) nilai moral berhubungan dengan diri sendiri meliputi: kejujuran, kasih sayang, empati, dan tanggung jawab, (2) nilai moral berhubungan dengan manusia lain meliputi: menghormati orang lain, memuji, menasehati, (3) nilai moral berhubungan dengan Tuhan meliputi: berdoa, bersyukur, menyebut nama Tuhan.

Kata Kunci: *Nilai Moral, Karya Sastra, Maria Zaitun*

PENDAHULUAN

Nilai dipandang sebagai suatu yang dianggap berpengaruh bagi kepribadian seseorang. Nilai bersifat abstrak yang diyakini sebagai sebuah pedoman, pendorong, prinsip bagi manusia. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan pola pikir, pola sikap, bahkan pola tingkah laku individu atau kelompok. Sedangkan nilai moral adalah nilai yang timbul dari nurani seseorang untuk berbuat baik atau buruk sesuai dengan norma yang berlaku didalam masyarakat. Berbicara mengenai nilai moral, Bertens (2002: 143) mengungkapkan bahwa nilai moral adalah nilai yang terdapat dalam diri manusia menyangkut tindakan, sikap, pola pikir sesuai dengan norma yang berlaku. Moralitas menyangkut tindakan seseorang terhadap orang lain yang disebut dengan masyarakat. Masyarakat bukan satu-satunya objek dari nilai moral, melainkan hasil dari karya sastra fiksi maupun nonfiksi dapat memberikan sumbangan besar bagi perilaku pembaca karya sastra. Berdasar pada karya sastra yang mengandung nilai moral, hal itu merupakan petunjuk yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan seperti tingkah laku, dan sopan santun dalam pergaulan.

Moral bersifat praktis, melalui peran yang dimainkan oleh setiap tokoh dalam cerita bertujuan sebagai petunjuk dari pengarang untuk memberikan gambaran nyata mengenai kehidupan. Novel sebagai karya sastra menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan, memperjuangkan hak dan martabat manusia (Nurgiyantoro, 1995: 321-322). Lickona (2013:55) membagi nilai moral sebagai berikut: jujur, tanggung jawab, adil, menghormati orang lain, menghargai diri sendiri, dan empati. Sedangkan menurut Yusuf (2009: 132) moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai atau prinsip moral. Nilai moral tersebut seperti seruan untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan, memelihara kebersihan dan hak orang lain, larangan dalam melakukan judi, mencuri, berzina dll. Seseorang dikatakan bermoral jika perilaku yang ditunjukkannya mencerminkan nilai-nilai moral yang berlaku dimasyarakat.

Seperti yang tampak dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Novel ini menceritakan tokoh perempuan bernama Ling Ling sebelum berganti nama menjadi Maria Zaitun yang kehidupannya berubah ketika terjadi peristiwa pada Mei 1998. Peristiwa tersebut merenggut banyak nyawa khususnya kaum perempuan berketurunan Tionghoa. Perempuan dari keturunan Cina termasuk Ling Ling menerima perlakuan buruk, diskriminasi, bahkan terdapat perempuan yang menjadi aktivis wanita mati dibunuh. Hal tersebut berakibat pada kehidupan Ling Ling selanjutnya yang berakhir di tempat lokalisasi Kramat Tunggak Jakarta (Santoso, 2015). Alasan peneliti menjadikan novel karya Joko Santoso ini sebagai objek kajian penelitian yaitu selain didalamnya mengandung beberapa nilai moral, novel tersebut memiliki pesan serta amanat yang disampaikan penulis melalui ungkapan dalam bahasa Jawa.

Mengingat bahwa penulis novel ini adalah Joko Santoso seorang sastrawan yang berasal dari Yogyakarta. Sebagian karyanya ditulis dalam bahasa Jawa dengan memberikan sedikit nuansa mistis disetiap cerita yang disajikan, menjadikan novel ini menarik untuk dikaji secara mendalam. Selain itu, yang menjadikan lebih menarik adalah novel ini merupakan novel adaptasi dari puisi *Nyanyian Angsa* karya dari W.S. Rendra seorang sastrawan yang dijuluki sebagai si burung merak yang karya-karyanya sudah dikenal diseluruh penjuru dunia kemudian ditransformasikan menjadi novel oleh Joko Santoso. Cerita yang disajikan oleh penulis dalam novel ini berdasar pada peristiwa sejarah bangsa Indonesia yaitu Trisakti Mei 1998. Penulis dalam menggambarkan watak tokoh yaitu seorang perempuan kuat, percaya diri, penuh tanggung jawab, dan teguh dalam penderitaan yang dia alami. Hal tersebut yang dapat kita sebut sebagai realisasi dari nilai moral. Realisasi dapat berbentuk sikap, sifat, perilaku, dan berkomunikasi.

Masalah moral saat ini sedang menjadi perhatian diseluruh dunia, baik dalam masyarakat maju atau pun masyarakat yang masih terbelakang. Hal itu disebabkan oleh kerusakan moral seseorang yang berdampak pada ketidaknyamanan kehidupan orang lain. Sebagai contoh masih banyak perempuan yang mengalami diskriminasi dan ketidakadilan. Perempuan dinilai lemah oleh sebagian orang khususnya laki-laki, sehingga mereka menjadi bahan eksploitasi dan penindasan. Seperti nampak pada novel *Maria Zaitun*, tokoh perempuan dalam novel mengalami diskriminasi yang membuat mereka terpaksa bekerja sebagai seorang pelacur. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menganalisis novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso dengan aspek nilai moral yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam penanaman nilai pendidikan karakter dalam realitas kehidupan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan penelitian pada aspek nilai moral yang terdapat dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai moral dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Nilai moral yang terdapat dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso terbagi atas tiga bagian yaitu nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri, nilai moral yang berhubungan dengan orang lain, serta nilai moral yang berhubungan dengan Tuhan. Melalui pengkajian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi bidang kajian sastra. Sedangkan bagi pembaca atau peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi dalam penelitian karya sastra lainnya khususnya pengkajian terhadap novel-novel perempuan di Indonesia. Bagi masyarakat penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan dalam penanaman pendidikan karakter.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang tidak dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan sebagai metode penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial dan lain-lain. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*) dengan aspek pengkajian nilai moral dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Analisis isi digunakan untuk mendeskripsikan isi dari sebuah teks yang berupa kata, arti, gambar, simbol, tema, atau informasi yang dapat dikomunikasikan.

Data yang diambil dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso adalah berupa kata-kata, kalimat yang termasuk dalam nilai-nilai moral seperti jujur, tanggung jawab, adil, menghormati orang lain, empati dll. Sumber data penelitian ini yaitu novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Sedangkan, teknik pengumpulan data menggunakan teknik baca dan catat. Pencatatan ini dilakukan untuk memilah-milah data yang sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian. Kemudian menganalisa teks dalam novel, setelah data diperoleh kemudian dilakukan pencatatan dan diberi kesimpulan serta mempelajari bahan pustaka yang relevan dengan penelitian ini.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen. Peneliti sebagai instrumen berkaitan dengan ciri penelitian sastra yang berorientasi pada teks. Peneliti sebagai instrumen penelitian akan menggunakan seluruh pengetahuan, penalarannya, serta semua kapasitasnya untuk menginterpretasikan penemuannya. Data diperoleh secara alamiah dari teks berdasarkan kriteria nilai moral dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, analisis data dilakukan menggunakan konsep Miles & Huberman yang membagi analisis data kualitatif sebagai berikut, *pertama* reduksi data meliputi menyeleksi data, meringkas, serta membuat penggolongan. *Kedua* yaitu penyajian data, dan *ketiga* penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai moral dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso terbagi atas, (1) nilai moral berhubungan dengan diri sendiri meliputi: jujur, kasih sayang, empati, tanggung jawab, (2) nilai moral berhubungan dengan orang lain meliputi: menghormati

orang lain, memuji, menasehati, (3) nilai moral berhubungan dengan Tuhan meliputi: berdoa, bersyukur, menyebut nama Tuhan. Ketiga kategori tersebut terbagi atas masing-masing nilai moral, dimana nilai-nilai yang telah dipaparkan merupakan nilai moral yang mendominasi dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso.

Pembahasan

Nilai Moral Berhubungan dengan Diri Sendiri

Kategori nilai moral dalam penelitian ini adalah nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri. Nilai moral berhubungan dengan diri sendiri merupakan nilai moral yang berkaitan dengan bagaimana hubungan dengan sesama manusia. Nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri terbagi atas jujur, bertanggung jawab, kasih sayang, dan empati. Hal ini dipertegas oleh Suseno (2010) bahwa nilai moral merupakan variabel penting selain ilmu intelektual. Nilai moral berperan dalam pengatur kehidupan sehari-hari misalnya kehidupan bermasyarakat. Dibawah ini akan dipaparkan nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso, yaitu sebagai berikut:

Jujur

Seseorang dapat dikatakan memiliki moral salah satunya memiliki sifat jujur atas apa yang telah dikatakannya. Sifat jujur merupakan setia terhadap perkataan atau ucapan yang keluar dari mulutnya yang sesuai dengan kenyataan. Sifat jujur dapat menumbuhkan kepercayaan orang lain terhadap seseorang, karena pada saat kita berkata jujur maka tidak ada perasaan minder atau takut untuk mengatakannya. Seseorang yang memiliki keyakinan untuk tidak melawan hati nurani dapat dikatakan sebagai manusia yang terlahir dengan sifat baik. Hal tersebut terlihat pada sosok Maria Zaitun salah satu tokoh perempuan dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso. Kutipan yang memperlihatkan kejujuran dari tokoh Maria seperti dibawah ini:

"Saya lepaskan dia. Bukan berarti menyerah. Terkadang kita memang harus berhenti peduli pada seseorang, bukan membencinya, tapi karena dia tidak menyadari kepedulian kita" (MZ: 21).

Kutipan tersebut memperlihatkan bagaimana kejujuran Maria dalam mengungkapkan perasaannya setelah ditinggalkan oleh Mas Tom kekasihnya. Maria dengan ketegarannya mengungkapkan bahwa Maria telah mengikhlaskan perbuatan kekasihnya, bukan karena tidak mencintainya namun, Maria sadar bahwa keberadaannya sudah tidak diinginkan oleh Mas Tom. Ketegaran inilah yang menjadi kekuatan Maria dalam menjalani kehidupannya. Sifat jujur yang diperlihatkan oleh Maria membantunya bertahan dalam menghadapi persoalan hidupnya.

Seperti yang terlihat dalam penelitian Saryono (2009) penelitiannya mengungkapkan bahwa sosok perempuan yang tergambar dalam novel-novel Indonesia tidak semata-mata diciptakan begitu saja oleh penulisnya. Kisah perempuan yang diangkat dalam karya sastra fiksi dan non fiksi merupakan kisah yang berdasarkan sejarah masa lalu yang kemudian bertransformasi menjadi sebuah karya sastra. Hal tersebut juga berlaku bagi novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso, penulis menggambarkan sosok Maria Zaitun berdasarkan pada peristiwa sejarah Mei 1998 bersamaan dengan peristiwa Trisakti di mana terdapat ratusan perempuan yang diperkosa dan dibunuh khususnya aktivis kemanusiaan dan perempuan keturunan Tionghoa. Penggunaan novel perempuan dalam penelitian ini selaras dengan penelitian Saryono yang memilih novel

perempuan sebagai penggambaran perempuan yang memiliki sejarah kelam. Kutipan lain yang menggambarkan kejujuran dari tokoh perempuan dalam novel *Maria Zaitun* adalah sebagai berikut:

"Sesungguhnya kami, saya dan mbak Mar, enggan berlama-lama di sini. Kami ingin hidup normal, memiliki anak, dan mengakhiri karir sebagai pramunikmat. Sebagai manusia, terkadang kami ingat akan dosa, dan menangis di tengah doa, kata Murni diamini Maria". (MZ: 29).

Berdasarkan kutipan diatas, terlihat bahwa tokoh perempuan yang bernama Murni tentang kehidupannya bersama Maria di tempat Lokalisasi bahwa seorang perempuan yang melakukan pekerjaan sebagai pramunikmat juga memiliki mimpi besar yaitu ingin memiliki suami, keluarga, serta anak yang nanti dapat menjadi penolongnya dihari tua. Sebagai perempuan yang setiap hari bekerja sebagai pramunikmat, ada keinginan yang kuat dari dalam diri Maria dan Murni untuk tetap mengingat Tuhan dan melaksanakan semua kewajibannya yaitu beribadah kepadaNya. Hal tersebut menunjukkan bahwa seburuk apapun perilaku seorang manusia, bagaimana latar belakang kehidupannya mereka akan tetap kembali kepada sang pencipta.

Kasih Sayang

Nilai moral yang berhubungan dengan diri sendiri selanjutnya adalah kasih sayang. Makna dari kasih sayang adalah perasaan suka, kasihan, tidak rela akan kehilangan sesuatu. Perasaan sayang bersifat baik yang tulus dari dalam hati seseorang tanpa adanya kebohongan. Kasih sayang yang dimiliki oleh seseorang akan timbul apabila mempunyai rasa ingin memiliki dan menyayangi. Rasa kasih sayang bukan saja berhubungan dengan sesuatu namun, dapat berhubungan dengan rasa kasih sayang kepada orang lain dan kepada tuhan. Dengan kasih sayang membuat manusia mempunyai tujuan hidup yang perlu diperjuangkan. Seperti penggalan kutipan dibawah ini, rasa kasih sayang ditunjukkan oleh tokoh Maria, yaitu sebagai berikut:

"Maria seolah kesetanan, mengguncang-gunjang jasad membeku itu, menciumi sekujur tubuh yang dingin, kembali mendekatkan telinganya kedada, menangis, kembali bersimbah air mata". (MZ: 83).

Kutipan tersebut memperlihatkan bagaimana Maria Zaitun mengungkapkan perasaan sayangnya kepada seorang laki-laki yang ditemuinya saat Maria dalam kondisi sekarat. Maria melihat tubuh laki-laki tersebut penuh luka, Maria takut dan menangis berusaha membangunkan laki-laki tersebut berulang kali agar laki-laki tersebut tidak meninggalkannya. Perasaan kasih sayang Maria membuktikan bahwa seseorang akan berusaha untuk memperjuangkan suatu hal yang mereka sayangi dengan berbagai cara. Perasaan tersebut merupakan perasaan yang timbul secara alami tanpa paksaan atau dorongan orang lain. Kasih sayang Maria juga ditunjukkan pada saat maria bertemu dengan ratu Nyi Roro Kidul agar merestuinnya dalam perjalanan mencari kekasihnya, penggalan kutipan tersebut adalah sebagai berikut:

"Sendika Kanjeng Sunan. Saya akan terus mencari kekasih pujaan hati. Di mana pun, sampai kapan pun. Dengan konsekuensi seberat apa pun. Mohon pangestunya, Kanjeng Sunan, semoga kelak kami dipertemukan oleh waktu dan bisa abadi. Maria mengangguk taklim". (MZ: 83).

Berdasarkan kutipan tersebut, Maria masih berjuang untuk menemukan kekasihnya kembali. Pada saat perjalanannya Maria bertemu dengan Sunan Kalijaga yang memberikan nasehat serta doanya untuk Maria. Sunan memberi nasehat bahwa perbuatan apapun yang akan dilakukan memiliki konsekuensi sendiri-sendiri. Perasaan kasih sayang seperti yang ditunjukkan Maria Zaitun kepada kekasihnya tersebut merupakan perwujudan dari sebuah rasa cinta, rasa ingin memiliki dan takut kehilangan. Selain itu rasa kasih sayang dapat membuat tujuan hidup kita lebih jelas dan terarah.

↳ Empati

Empati merupakan proses dalam memahami perasaan orang lain, merasakan yang orang lain rasakan. Rasa empati bukan hanya sekedar perasaan saja yang ditunjukkan namun, juga berusaha melakukan suatu tindakan sebagai bukti atas perasaan empatinya. Perasaan empati harus dilakukan secara sadar tanpa paksaan bahkan tekanan dari orang lain, agar dapat mengontrol diri dan tidak kehilangan identitas diri. Rasa empati yang ditunjukkan oleh seseorang membuatnya peka akan kesusahan dan kesedihan orang lain, sehingga dapat memperlakukan orang lain dengan kasih sayang dan mencegah untuk melukai orang lain. Rasa empati terlihat pada penggalan kutipan dibawah ini, yaitu sebagai berikut:

"Beruntung dokter anak yang menangani kelahiran memberikan dukungan moral kepada Ling Ling untuk senantiasa tabah. "Ini anak spesial. Allah ikhlas menitipkan kepada Ibu karena tahu Ibu spesial". (MZ: 23).

Dalam kutipan tersebut terlihat rasa empati yang ditunjukkan seorang dokter kepada tokoh Maria Zaitun. Hal tersebut dilakukan oleh dokter karena ingin memberikan dukungan kepada Maria yang saat itu sedang mengalami kesedihan karena anak yang dilahirkannya mengalami kelainan fisik. Dokter yang menangani kelahiran anak Maria ikut merasakan apa yang dirasakan Maria dengan memberikan dukungan moril. Berdasarkan hal tersebut jelas membuktikan bahwa rasa empati kepada orang lain mampu memberikan dorongan atau motivasi kepada orang lain untuk tidak berputus asa dan berprasangka baik terhadap apa yang menyimpannya. Kutipan lain juga terlihat pada saat tokoh Maria bertemu dengan ratu Nyi Roro Kidul, kutipan tersebut sebagai berikut:

"Aku bisa memahami perasaanmu, sebagaimana aku juga pernah memiliki perasaan yang sama terhadap seseorang ksatria pinilih dari Mataram. Tapi, apakah kamu menyadari betapa tinggi penggayuhmu untuk memiliki lelaki pujaanmu itu, ngger?". (MZ: 95).

Berdasarkan kutipan tersebut terlihat bahwa perasaan empati ditunjukkan oleh ratu kepada Maria. Hal itu dimagsudkan untuk memberikan dukungan kepada Maria dalam memperjuangkan mencari kekasihnya. Hal tersebut dilakukan oleh ratu sebab ratu juga mengalami hal serupa dengan Maria yaitu memimpikan seorang kekasih yang berasal dari kasta berbeda namun, hal tersebut tidak berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, ratu memahami perasaan Maria bahwa mencintai seseorang dapat membuat kita lupa diri serta akal sehat. Ratu berkata, jika Maria ditakdirkan berjodoh maka, Maria akan dipertemukan dengan laki-laki tersebut namun, jangan sampai melakukan hal-hal diluar batas untuk mencapai sesuatu.

Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dalam menerima semua yang telah kita lakukan. Tanggung jawab ini dilakukan bukan semata-mata untuk diri sendiri namun, tanggung jawab terhadap orang lain juga perlu dilakukan. Sikap tanggung jawab dapat diartikan sebagai kesediaan melakukan sebuah tindakan dengan baik tanpa rasa malu ataupun ragu untuk menjalankan tanggung jawab. Hal tersebut terlihat pada penggalan kutipan dibawah ini, yaitu sebagai berikut:

"Saya menerima kehadiran rizqi, anak semata wayangku ini dengan positive thinking. Saya akan merawatnya dengan baik, dok". (MZ: 23-24).

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa sikap tanggung jawab dari seorang ibu adalah merawat anaknya. Hal tersebut diperlihatkan oleh Maria yang melahirkan anak tanpa suami, sebab anak yang dilahirkan merupakan hasil dari dia melakukan pekerjaannya sebagai pelacur. Selain itu, anak yang dilahirkan oleh Maria mengalami kelainan fisik namun, Maria tidak serta merta sedih akan hal itu bahwa Maria akan merawat anaknya hingga dewasa. Naluri seorang ibu tumbuh dalam diri Maria untuk menerima tanggung jawab dari apa yang telah dilakukannya dengan menerima anak dan merawat anak tersebut. Sikap yang ditunjukkan oleh Maria merupakan sikap tanggung jawab dari apa yang telah dia perbuat dengan segala konsekuensinya. Sebagai seorang ibu tanggung jawab yang besar adalah untuk merawat, menjaga, dan membesarkannya walaupun anak tersebut tidak seperti anak-anak yang lain. Kutipan lain juga memperlihatkan sikap tanggung jawab yang diperlihatkan oleh tokoh Murni, yaitu sebagai berikut:

"Dalam kondisi perut semakin kembang, Murni toh masih melayani tamu, meski dengan kondisi berbeda saat belum hamil". (MZ: 28).

Berdasar pada kutipan diatas bahwa tokoh Murni sebagai perempuan yang bekerja sebagai pramunikmat seperti Maria. Seperti yang terlihat dalam kutipan bahwa Murni sedang dalam kondisi hamil muda namun, sikap tanggung jawab sebagai pekerja pramunikmat dan sebagai calon ibu membuatnya harus tetap melayani tamu yang datang. Hal tersebut ditunjukkan oleh Murni sebagai tanggung jawabnya dalam melakukan pekerjaannya dan sebagai seorang ibu yang bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anaknya nanti ketika sudah lahir karena Murni juga tidak memiliki suami yang dapat membantunya memenuhi kebutuhan hidupnya dan anaknya. Berdasar pada sikap dua tokoh perempuan dalam novel menunjukkan bahwa sikap tanggung jawab adalah perbuatan baik yang menunjukkan kepribadian seseorang memiliki nilai moral yang sesuai dengan norma yang berlaku.

Nilai Moral Berhubungan dengan Manusia Lain

Nilai moral yang berhubungan dengan orang lain merupakan nilai yang berkaitan dengan hubungan sosial. Manusia dalam menjalani kehidupan sejatinya adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Manusia dalam bertindak, berkomunikasi, dan melakukan kegiatan akan terikat dengan orang lain dan lingkungan serta pemerintah. Oleh sebab itu, jika dalam hubungan sosial tidak menerapkan nilai-nilai moral yang berlaku maka, konsekuensi yang harus diterima adalah cemooh, hinaan, serta sanksi-sanksi lain. Makna lain dari nilai moral yang berhubungan dengan masyarakat yaitu bagaimana cara kita berperilaku, bertindak, dan bertutur kata sesuai dengan aturan yang berlaku. Berikut adalah jenis-jenis nilai moral yang berhubungan dengan orang lain, yaitu sebagai berikut:

👉 Menghormati Orang Lain

Sikap menghormati orang lain merupakan sebuah sikap menghargai, membiarkan, memperbolehkan kebiasaan, kepercayaan, pandangan, pendirian orang lain. Menghormati orang yang lebih tua atau memiliki latar belakang yang berbeda merupakan sikap baik yang harus ditanamkan dalam diri. Sehingga, seseorang yang memiliki sikap hormat terhadap orang lain secara tidak langsung seseorang tersebut akan memperhatikan hak-hak orang lain, kebiasaan serta perasaan orang lain. Sikap hormat akan berlaku sama bagi kita jika kita memiliki sikap hormat kepada orang lain. Dengan sikap saling menghormati diantara sesama maka, tidak ada permusuhan, perselisihan, pertentangan dalam kehidupan. Hal tersebut ditunjukkan oleh Maria Zaitun, kutipan tersebut seperti dibawah ini:

“Wanita itu Maria Zaitun yang terus menerus mengembara dari goa ke goa tanpa mengenal sayah. Melihat tiga pertapa sakti alim itu, Maria seketika jatuh hormat”. (MZ: 106).

Setelah pertemuannya dengan ratu, Maria Zaitun masih mencari kekasihnya. Setiap tempat yang disinggahi oleh Maria, Maria selalu bertemu dengan orang-orang sakti dan memiliki pribadi yang baik. Seperti pada saat Maria bertemu dengan kakek pertapa didalam goa yang terlihat alim dan sakti, Maria dengan rasa hormat seketika bersujud dihadapan kakek tersebut. Hal tersebut dilakukan oleh Maria karena Maria adalah seseorang yang memiliki umur lebih muda, selain hal itu Maria bukan perempuan suci. Sikap hormat yang ditunjukkan oleh Maria membuktikan bahwa Maria memiliki nilai moral menghormati orang lain Sikap seperti yang ditunjukkan oleh Maria tersebut terdapat pada penggalan kutipan berikut ini:

“Setiap Ramadhan, meski tidak ada larangan formal dari SKPD, Maria atas inisiatif sendiri “cuti” sebulan. Ia ‘resign’, dan akan kembali aktif dua minggu sesudah lebaran. Begitu juga ketika setiap Mei dibulan suci Bunda Maria, ia selalu menyempatkan diri sowan ke Sendangsono, taklim di depan goa Maria. Mengaku dosa”. (MZ: 53).

Penggalan kutipan tersebut memberikan gambaran bahwa setiap manusia memiliki titik kelemahan masing-masing. Tokoh Maria Zaitun salah satunya, Maria sebagai seorang pelacur yang penuh dosa, toleransi terhadap agama lain masih dipegang teguh dalam diri Maria. Maria menjalani pekerjaan sebagai pramunimat merupakan suatu keterpaksaan serta takdir yang sudah digariskan dalam hidupnya. Terlihat juga dalam kutipan Maria melakukan cuti bekerja selama bulan baik datang yaitu bulan ramadhan dan lebaran. mengurangi jadwal menerima tamu disetiap bulan baik yaitu ramadhan dan lebaran. Hal tersebut dilakukan oleh Maria dikarenakan Maria memiliki sikap toleransi yang tinggi terhadap perbedaan agama.

Selain itu, Maria berhak atas kebebasannya melakukan ibadah dan berdoa walaupun hal tersebut bertolak belakang dengan kehidupan yang dijalannya. Penelitian lain berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel juga dipaparkan dalam penelitian Sayuti & Wiyatmi (2017) bahwa nilai multikultural seperti menjunjung tinggi keberagaman budaya, kemanusiaan, saling menghormati dan menghargai dalam novel-novel Indonesia masih menjadi suatu hal yang penting dalam penanaman nilai pendidikan karakter. Berdasarkan hal tersebut nilai-nilai pendidikan karakter menjadi suatu yang masih lemah dinegara ini. Sehingga penulis buku, karya sastra dll dengan gencarnya menghasilkan karya sebagai media dalam penanaman pendidikan karakter.

👉 Memuji

Memuji termasuk dalam nilai moral yang berhubungan dengan orang lain. Sebagai suatu komponen yang penting, sikap memuji akan melahirkan kekaguman dan penghargaan kepada sesuatu yang dianggap baik, indah, dll. Sehingga, sikap memuji tentang karakter seseorang yang baik misalnya akan menimbulkan dorongan atau motivasi untuk melakukan suatu hal dengan sebaik mungkin. Hal tersebut juga terlihat dalam penggalan kutipan sebagai berikut:

"Mbak Mar diva paling laris ya?" "Ah ndak juga. Percaya tidak percaya, kadang saya kalah dengan dik Murni," ia menunjuk temannya, perempuan cantik berkulit sawo matang asal Tuban" (MZ: 27).

Sikap memuji biasanya lebih dominan memuji kondisi fisik seseorang, hal tersebut terlihat dalam kutipan perbincangan antara Murni dan Maria. Murni mengatakan bahwa Maria adalah penghuni lokalisasi yang terkenal karena banyak tamu yang rela mengantri untuk mendapat pelayanannya. Hal serupa juga ditunjukkan oleh Maria dengan mengatakan bahwa Murni tidak kalah laris dengan dirinya di lokalisasi. Hal tersebut dilakukan oleh kedua tokoh perempuan dalam novel tersebut ditunjukkan untuk saling memberikan kekuatan satu sama lain karena berada pada kondisi yang sama yaitu sebagai perempuan yang berjuang mencari nafkah untuk hidup. Sikap memuji Maria juga nampak pada kutipan dibawah ini:

"Bukan main, Ling Ling memuji. Engkau sungguh pintar memilih wine berkualitas. Sepanjang hidup baru sekarang aku merasakan minuman yang begini lezatnya". (MZ: 47).

Kutipan diatas memperlihatkan Maria merasa syok ketika merasakan minuman yang sangat enak. Minuman tersebut diberikan oleh Maria dari kekasihnya bahwa kekasihnya sangat pintar dalam memilih minuman berkelas yang Maria sukai. Sampai pada akhirnya pujian Maria tersebut disalahgunakan oleh Mas Tom yang ternyata memiliki niat jahat untuk Maria. Sikap pujian atau memuji akan memiliki dampak baik dan buruk, tergantung bagaimana dan dengan siapa kita memuji.

👉 Menasehati

Nilai moral yang berhubungan dengan orang lain selanjutnya adalah menasehati, sikap menasehati orang lain merupakan anjuran, teguran, serta peringatan bagi orang lain. Nasehat juga termasuk dalam nilai moral, menasehati akan mencegah suatu permasalahan timbul serta berhati-hati dalam mengambil suatu keputusan. Seperti halnya dalam kutipan dibawah ini yang memperlihatkan sikap seorang ratu menasehati Maria untuk tetap berhati-hati serta menjaga diri disetiap langkah yang diambil oleh Maria. Nasehat tersebut seperti dalam kutipan dibawah ini:

"Baiklah, berkorban saja tidak cukup ngger. Lebih penting dari itu adalah jodoh. Kamu berjodoh ketemu aku. Nah, jika kamu berjodoh dengannya, kamu pasti dapat menemukan kembang wijayakusuma di pulau ini, yang hanya tumbuh mekar disaat bulan purnama". ((MZ: 96).

Kutipan yang memperlihatkan seseorang memberikan nasehatnya kepada orang lain ditunjukkan oleh ratu. Maria mengungkapkan kepada ratu bahwa Maria merasa sedih ketika kehilangan kekasihnya untuk yang kedua kalinya. Oleh sebab itu, Maria mempertaruhkan hidupnya untuk mencari kekasihnya. Ratu memberi teguran untuk tidak mengharapkan sesuatu yang belum pasti Maria dapatkan. Hal itu menunjukkan bahwa sikap keperdulian terhadap orang

lain mampu memberikan pengaruh besar terhadap sebuah keputusan yang akan diambil. Contoh nasehat yang lain terlihat juga dalam kutipan dibawah ini:

"Keabadian adalah sejenis omong kosong, ngger. Yang tidak abadi itulah keabadian. Silahkan berjuang, ngger, selamat jalan, restuku menyertai langkahmu". (MZ: 155).

Nilai moral merupakan perilaku atau tindakan yang dilakukan sesuai dengan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat. Nilai moral tidak terbatas pada tingkah laku serta tindakan namun, semua yang berkaitan dengan kegiatan seseorang seperti dalam kegiatan komunikasi ada aturan sendiri didalamnya. Kepribadian seseorang dapat dilihat berdasarkan bagaimana bahasa yang digunakan saat melakukan kegiatan berkomunikasi.

Nilai Moral Berhubungan dengan Tuhan

Hubungan manusia dengan Tuhan sering digambarkan secara vertikal, yakni manusia sebagai makhluk ciptaan dan Tuhan sebagai sang pencipta. Manusia senantiasa berusaha mengagungkan dan memuji Tuhan. Misalnya melalui doa, bersyukur atas nikmat yang diberikan, serta menjauhi larangan Tuhannya. Salah satu yang membedakan manusia dengan manusia lainnya adalah kadar keimanannya. Bagaimana seseorang dalam menjalani kehidupan didunia ini akan dipertanggung jawabkan nanti. Oleh sebab itu, nilai moral yang berhubungan dengan Tuhan merupakan sebuah hubungan yang abadi. Nilai moral yang berhubungan dengan tuhan adalah sebagai berikut:

Berdoa

Salah satu nilai moral yang berkaitan dengan Tuhan yaitu doa. Ketika manusia melakukan ibadah biasanya disertai dengan doa atau permintaan akan suatu hal dan mengharapkan akan dikabulkan oleh Tuhan. Berdoa adalah melakukan permohonan yang bermanfaat, doa juga berarti sebuah pujian atau permintaan agar dapat terhindar dari hal-hal buruk. Doa juga dilakukan oleh Maria Zaitun ketika sedang tidak menerima tamu, ketika jiwanya sedang terganggu, dan ketika Maria mengingat atas segala dosa-dosanya. Hal tersebut membuktikan bahwa Maria merupakan perempuan yang memiliki nilai moral dengan selalu berdoa dan beribadah kepada Tuhannya berharap dosa-dosanya akan diampuni. Hal tersebut terlihat pada kutipan dibawah ini:

"Aku mencoba tabah. Tiap malam, sedang ramai atau sepi, aku meluangkan doa Novena 3 kali Salam Maria. Aku memang barang najis di depan sesama, tapi bukan dihadapan-Nya.. Maria mengaku ia lebih khusyuk jika doa dalam bahasa Jawa". (MZ: 30).

Kutipan lain yang menunjukkan hubungan seseorang kepada Tuhannya juga terlihat pada kutipan dibawah ini yang memperlihatkan ketabahan dari seorang ibu yaitu Murni sahabat Maria di lokalisasi. Murni juga mengalami nasib yang sama seperti Maria, Murni mengandung tanpa seorang suami. Kutipan tersebut adalah sebagai berikut:

"Anak adalah titipan Allah. Ia harus merawat sendiri sampai dewasa, dengan berbekal doa sederhana. Semoga kelak dia menjadi penolong saya. Menemani saya dimasa tua". (MZ: 28-29).

Murni merasa bahagia ketika dia akan menjadi seorang ibu dan akan merawatnya sendiri sampai besar nanti walau dengan konsekuensi anak tersebut tidak memiliki seorang ayah. Akan tetapi, Murni meyakini bahwa anak tersebut merupakan titipan dari Tuhan untuk dirinya dengan harapan anak tersebut dapat menemani serta menolongnya ketika tua. Sikap yang ditunjukkan

oleh masing-masing tokoh perempuan tersebut memberikan gambaran bahwa kehidupan ini bukan saja tentang perbuatan baik kepada sesama namun, yang lebih utama adalah hubungan baik yang kita jalin kepada Tuhan.

Bersyukur

Nilai moral ketuhanan selanjutnya yaitu rasa syukur. Rasa syukur merupakan ungkapan terimakasih untuk kenikmatan yang bersumber dari Tuhan seperti bersyukur atas panjang umur, rizqi, kesehatan, dll. Perasaan syukur ini memiliki makna sebagai perasaan lega, puas akan suatu hal. Selain itu, rasa syukur ketika mendapat pujian atas apa yang dikerjakan merupakan salah satu nilai baik yang didapatkan. Ungkapan rasa syukur tersebut sebagai pengingat seseorang atas apa yang telah diberikan Tuhan kepadanya baik dalam bentuk lahir maupun batin. Hal tersebut dibuktikan pada penggalan kutipan dibawah ini:

“Tak Cuma mall yang bisa kasih diskon. Nggak apalah yang penting ada tamu. Ujarnya”.
(MZ: 27).

Perasaan syukur Maria ditunjukkan ketika mendapat rizqi dari tamu-tamu yang datang dengan selalu mengucapkan alhamdulillah walaupun Maria sadar uang yang didapatkan tidak sedikit dan tidak halal yang didupakannya bekerja sebagai seorang pelacur. Hal tersebut dilakukan oleh Maria karena hanya itu yang mampu Maria dapatkan dan hal itu Maria syukuri dari manapun hasilnya. Memiliki rasa syukur yang banyak terhadap nikmat yang Tuhan berikan merupakan hal penting. Selain sebagai pengontrol diri dalam memenuhi kebutuhan hidup, sifat mensyukuri nikmat Tuhan menjadikan kita pribadi yang tidak tamak. Contoh lain mengenai rasa syukur terhadap nikmat yang Tuhan berikan terlihat juga dalam kutipan dibawah ini:

“Kekasihmu itu tidak setia. Beruntung kau tidak menjadi isterinya. Ya aku pun bersyukur urung menikah. Tapi, kenapa Kau biarkan aku diperkosa?” (MZ: 75).

Rasa syukur yang selalu tertanam dalam diri akan memberikan kita pengingat bahwa semua yang ada dihidup ini merupakan titipan sementara dari Tuhan dan akan diminta kembali pada saatnya nanti. Berdasarkan hal tersebut rasa syukur seperti ditinggalkan oleh seseorang yang berharga dalam hidup merupakan bentuk perhatian dari Tuhan bahwa rencana yang Tuhan gariskan akan jauh lebih baik nantinya. Begitu juga yang dirasakan oleh Maria, kekasihnya pergi meninggalkannya. Hal tersebut menjadikan Maria sadar bahwa melepaskan orang yang meninggalkan kita merupakan keputusan yang benar dan Maria bersyukur tidak menikahi laki-laki tersebut.

Menyebut Nama Tuhan

Manusia merupakan salah satu ciptaan Tuhan yang harus senantiasa mengingat atas keberadaannya. Salah satu cara untuk mengingat Tuhan adalah kita selalu mendekatkan diri kepadaNya, mematuhi segala kewajibannya dan menjauhi larangannya. Menyebut nama Tuhan dan melakukan doa merupakan suatu hal yang hampir sama. Perbedaannya adalah jika berdoa cenderung meminta pertolongan kepada Tuhan, sedangkan menyebut nama Tuhan cenderung pada kebutuhan akan situasi dan kondisi yang diperlukan. Hal tersebut dibuktikan dalam kutipan dibawah ini:

"Gusti, aku mengundang-Mu masuk dalam hatiku, dalem nyuwun kekiyatan, Maria menyusuri jalan kemarau selepas dari tempat praktik dokter". (MZ: 57).

Kutipan tersebut memperlihatkan Maria sedang dalam keadaan atau kondisi yang tidak baik. Maria berjalan dengan kondisi tubuh sakit penuh luka karena rajasinga yang mulai menjalar ditubuhnya. Maria senantiasa menyebut nama Tuhan agar diberikan kekuatan untuk menghadapi penyakitnya serta penderitaan yang dialaminya. Maria merasa hina didepan Tuhan sehingga terus menyebut nama Tuhan disetiap langkahnya. Kutipan lain yang memperlihatkan bahwa seseorang memiliki nilai moral yang selalu mengingat Tuhannya terlihat dalam kutipan dibawah ini:

"Tuhan dosaku tentu sangat banyak, aku sadari itu. Tapi kenapa Engkau memberikan cobaan seberat ini? Ling Ling sambat, tapi tidak runtuh waspa. Air matanya sudah kering. Ia berupaya tabah dalam berbagai cobaannya, meski batinnya gaduh". (MZ: 24).

Didalam kutipan tersebut terlihat Maria menyebut nama Tuhan karena Maria teringat akan dosa-dosanya yang mengakibatkan Maria mendapatkan siksa atas penyakitnya. Maria merasa kecewa dengan kehidupan yang dialaminya. Akan tetapi, Maria tidak putus asa dengan apa yang telah digariskan oleh Tuhan dalam hidupnya. Semua itu Maria percayai sebagai rencana yang baik dari Tuhan untuknya suatu hari nanti. Pada akhir hidupnya Maria merasa memang inilah jalan hidup yang harus dilaluinya, karena Tuhan tidak akan memberikan cobaan diluar batas kemampuan umatnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai moral yang terdapat dalam novel *Maria Zaitun* karya Joko Santoso adalah sebagai berikut. *Pertama*, nilai moral berhubungan dengan diri sendiri secara keseluruhan lebih mendominasi dalam novel. Hal itu terlihat dalam setiap permasalahan yang dimunculkan oleh penulis, tokoh perempuan dalam novel dikisahkan selalu mengalami peristiwa yang menguras tenaga, pikiran serta batin tokoh. Oleh sebab itu, setiap permasalahan yang muncul tokoh perempuan dapat menguatkan diri dan menyelesaikan persoalan dengan caranya masing-masing. Dalam hal ini nilai moral berhubungan dengan diri sendiri meliputi jujur, tanggung jawab, kasih sayang dan empati.

Kedua, nilai moral berhubungan dengan orang lain berkaitan dengan nilai yang ditunjukkan dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Nilai moral yang berhubungan orang lain meliputi memberikan nasehat, saling menghormati dan memberikan pujian. Berdasarkan hal tersebut, nilai moral yang berhubungan dengan orang lain dalam novel ini diperlihatkan oleh tokoh perempuan yang selalu menjalin hubungan sosial dengan baik namun, hal tersebut tidak selalu disambut baik oleh orang lain.

Ketiga, nilai moral yang berhubungan dengan tuhan juga termasuk dalam nilai moral yang banyak muncul dalam novel ini. Nilai tersebut meliputi berdoa, bersyukur, menyebut nama Tuhan. Hal tersebut tentu memberi bukti bahwa dalam novel ini terdapat banyak nilai moral yang dapat kita jadikan acuan dalam penanaman nilai pendidikan karakter. Menjalinkan hubungan baik dengan Tuhan menjadikan kita lebih taat dalam beribadah, memiliki akhlak baik, terhindar dari rasa khawatir yang berlebihan serta mendapat perlindungan.

Novel ini memberikan gambaran mengenai perempuan yang teguh dalam penderitaan hidup dan kepahitan hidupnya namun, hal tersebut tidak membuatnya putus asa dan menyerah. Akan tetapi, membuatnya tetap kuat dan yakin akan kebesaran Tuhan bahwa semua sudah digariskan dalam takdir setiap individu, dan yang perlu kita lakukan adalah menjalaninya dengan penuh keikhlasan bahwa suatu saat Tuhan menjamin tempat yang indah bagi kaumnya yang beriman. Berdasar hal tersebut, nilai moral yang sesuai dengan norma dalam masyarakat harus kita patuhi agar tercipta perdamaian, ketentraman, dan kesejahteraan dalam hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, K. (2002). *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (Lita S.). Bandung: Nusa Media.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications.
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santoso, J. (2015). *Maria Zaitun: Adaptasi Nyanyian Angsa karya W.S Rendra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sayuti, S. A. & Wiyatmi. (2017). Multicultural Values in Indonesian Novels of the 2000s. *Jurnal Litera*. Vol.16(1). 21-36.
- Suseno & F. M. (2010). *Menalar Tuhan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Saryono, D. (2009). Sosok Perempuan Indonesia Dalam Novel-Novel Indonesia Modern. *Jurnal Litera*. Vol. 8(1). 11-32.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Rosdakarya.

PARENTING DI DUNIA DIGITAL BAGI SISWA DAN GURU SDN DONOROJO 1 PACITAN

¹⁾ Ferry Aristya, ²⁾ Ayatullah Muhammadin Al Fath, ³⁾ Zuniar Kamaluddin Mabruuri

^{1), 2)} Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan, ³⁾ Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan

¹⁾ ferryaristya@gmail.com

²⁾ ayatullah200289@gmail.com

³⁾ zuniarmabruuri@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi sekarang berupa adanya televisi, telepon, HP, dan internet sangat berkembang pesat baik di Sekolah di Kota maupun Desa. Dampak internet terutama untuk anak siswa sekolah dasar memiliki dampak secara langsung karena segala informasi baik yang positif maupun negatif dengan mudah diakses oleh anak SD. Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang dilakukan orang tua terhadap anak adalah controlling. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: 1) persiapan meliputi survey, penetapan lokasi dan sasaran kegiatan, 2) pelaksanaan meliputi kegiatan pelatihan, 3) akhir atau evaluasi dan tindak lanjut meliputi penyusunan laporan kegiatan, evaluasi, dan penyusunan proyeksi atau rencana kegiatan sebagai tindak lanjut. Urutan Pelaksanaan Pelatihan yaitu: 1) penyampaian Materi : Parenting dunia digital, 2) proses Pelatihan Keterampilan menghadapi anak digital native, 3) proses Output Dan Evaluasi Kegiatan. Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) metode ceramah, dan 2) tanya jawab. Hasil kegiatan diharapkan menjadi bentuk luaran sebagai berikut: 1) guru dan siswa di SDN Donorojo 1 Pacitan 80% memperoleh bekal dalam parenting dunia digital, 2) guru di SDN Donorojo 1 Pacitan 80% memperoleh bekal dalam pemanfaatan teknologi digital untuk sarana edukasi.

Kata kunci: *parenting, digital*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita pungkiri dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat baik yang positif maupun yang negatif, memberikan kemudahan pada manusia, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. (Kumorotomo dan Margono: 2004;11).

Internet dan teknologi digital secara keseluruhan merevolusi cara kita melakukan bisnis, penelitian, memilih hiburan, dan bahkan bersosialisasi. Kemunculan teknologi komputer sendiri sesungguhnya bersifat netral, positif dan negatif yang dapat muncul dari alat ini tentu tergantung dari pemanfaatannya dan si pemakai itu sendiri. Sedangkan bagi digital native atau anak yang dilahirkan di era digital, komputer dan internet menawarkan untuk melakukan eksplorasi seluas-

luasnya dan anak bebas memulai dengan cara yang tidak linear atau tidak searah secara urut yang membuat anak berkelana ke mana-mana. (Arifin ,2010).

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa akibat yang ditimbulkan dari dampak digital ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat digital dan internet. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya. Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Pengawasan sangatlah penting baik di Sekolah Guru dan di lingkungan keluarga orangtua memberikan pengertian bahwa penggunaan teknologi baik berupa komputer, laptop maupun geaged sangat perlu dibatasi penggunaannya untuk anak usia Sekolah Dasar.

Kemajuan teknologi ini seperti dengan adanya televisi, telepon, HP, bahkan internet. Internet bukan hanya melanda pada masyarakat perkotaan tetapi juga oleh masyarakat di pelosok-pelosok pedesaan, sehingga diakui ataupun tidak memiliki dampak secara langsung karena segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses masyarakat dan secara perlahan-lahan mengubah pola pemikiran dan pola hidup masyarakat khususnya masyarakat pedesaan dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka. Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak adalah controlling.

KAJIAN LITERATUR

Para digital native percaya bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, misalnya sambil menonton TV, bermain games, atau mendengarkan musik sambil menonton Youtube. Sedangkan, generasi sebelumnya berpandangan tidak ada proses belajar yang bisa dilakukan dengan cara seperti itu. Belajar adalah proses yang memang seharusnya tidak diiringi aktivitas menyenangkan. Perbedaan pola pikir inilah yang membuat orang tua yang lahir pada generasi sebelumnya kesulitan memahami digital native sehingga diperlukan digital native education bagi mereka agar bisa mengikuti dengan baik perkembangan zaman saat ini. Jika tidak, maka akan terjadi banyak ketimpangan dan kesalahan yang diakibatkan oleh ketidakpahaman generasi sebelum digital native. Misal, kita melarang anak untuk bermain games dan menjauhi gadget, padahal anak bisa saja mendapatkannya dari orang lain. Maka yang perlu kita lakukan adalah membantu mereka menyiapkan diri agar kuat menghadapi kecepatan perkembangan teknologi dan tidak terbawa arus negatif yang dihasilkan dari perkembangan teknologi. Sebab, teknologi internet juga tidak semuanya mengandung konten negatif.

Internet dan teknologi digital secara keseluruhan merevolusi cara kita melakukan bisnis, penelitian, memilih hiburan, dan bahkan bersosialisasi. Kemunculan teknologi computer sendiri sesungguhnya bersifat netral, positif dan negatif yang dapat muncul dari alat ini tentu tergantung dari pemanfaatannya dan si pemakai itu sendiri. Sedangkan bagi digital native atau anak yang dilahirkan di era digital, computer dan internet menawarkan untuk melakukan eksplorasi seluas-luasnya dan anak bebas memulai dengan cara yang tidak linear atau tidak searah secara urut yang membuat anak berkelana ke mana-mana (Muhammad Fakhru Arifin ,2010).

Akibat yang ditimbulkan dari dampak digital ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat digital dan internet. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya. Dampak positif yang dapat kita lihat dan kita rasakan adalah perkembangan teknologi yang dapat dirasakan secara langsung baik dari segi pemeliharaan, kesehatan, pencegahan penyakit, pengetahuan, gaya hidup yang sehat, komunikasi, pembudidayaan tanaman dan hewan, dan peningkatan dalam berwirausaha. Namun demikian dampak negatif dari suatu teknologi digital baik disadari maupun tidak dapat terjadi pada seluruh personil masyarakat dan lingkungannya yang belum dapat memahami kondisi, latar belakang, kebutuhan diri-sendiri, dan lingkungan (Amirudin).

Ciri-ciri anak kecanduan gadget menurut Suardi (2006: 56) antara lain: fokus berkurang menjadi lebih emosional, sulit mengambil keputusan, kematangan semu: terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang, sulit berkomunikasi dengan orang lain, tidak ada perubahan raut muka, untuk mengekspresikan perasaan, daya juang rendah. Sedangkan menurut Darojad (2010) selain ada sisi positif dan sisi negative penggunaan gadget juga dipengaruhi oleh adanya faktor-faktor pendukung dan atau penghambat, antara lain: pengaruh budaya dan gengsi anak jika tidak memiliki gadget, waktu kebersamaan antara anak dan orang tua (apakah sebentar saja, lama ataukah sedang), pendidikan dan penerapan nilai-nilai agama, baik orang tua dan anak-anak bersama-sama saling belajar dan membelajarkan, target pengasuhan, dipengaruhi oleh konsistensi tanggungjawab orang tua terhadap anak dan orang tua harus tahu dan mengerti akan karakter anak yang satu dengan yang lain tidaklah sama, tanggap atau gagap teknologi (menjadi orang tua yang pintar ataukah orang tua yang gagal), ada tidaknya pemberian fasilitas

Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut: meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang internet dan gadget, jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluargadan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet, membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet, memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet dan atau gadget, secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton, menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak. Ada beberapa prinsip dalam digital parenting, adalah sebagai berikut: 1) Yang terpenting bukan "apa" jenisnya tetapi kapan memerlukannya; 2) Kualitas lebih penting daripada kuantitas; 3) Tentukan sanksi jika anak melanggar janjinya; 4) Jelaskan alasan tentang diterapkannya peraturan; dan 5) Berbagilah pengalaman tentang perangkat digital dengan anak. Jangan menyalahkan anak semata-mata, yang perlu kita ingat bahwa orangtua yang berperan mengenalkan anak pada games Seringkali orang tua memberikan HP Yang sebenarnya belum pantas untuk anak-anak pada usia tertentu. Seumpama sudah terlanjur sebaiknya, usahakan membangun hubungan yang baik terlebih dahulu. Jangan sampai kemarahan atau kekecewaan kita mempengaruhi relasi atau hubungan orang tua dengan anak. Akibat yang akan ditimbulkan akan sangat besar yaitu kalau anak-anak sudah luka dengan sikap orang tuanya kan lebih sulit mendekati hati anak.

METODE

Metode yang diterapkan pada kegiatan adalah: 1) ceramah, metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan materi pelatihan, dan 2) tanya jawab, pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang materi untuk memperoleh gambaran sedalam-dalamnya tentang penerimaan materi. Metode tersebut dapat terlaksana dengan baik apabila adanya interaksi dan timbal balik yang baik antara pemateri dan penerima materi.

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru di SDN Tuban 04. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim, Penentuan dan rekrutment peserta pelatihan, Pembuatan Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, Pembuatan modul pelatihan Powerpoint, dan Persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dsb.

b. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada guru dan siswa di SDN Donorojo 1 pacitan sejumlah 20. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

c. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan parenting dunia digital. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing.

d. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta akan diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru diajarkan hal positif dari gadget, merancang aturan dan kesepakatan penggunaan gadget, simulasi skill guru di era digital. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

e. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta dapat mempraktikkan aplikasi untuk mengontrol penggunaan internet baik komputer maupun aplikasi android, serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan.

f. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta.

PEMBAHASAN

Akibat yang ditimbulkan dari dampak digital ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat digital dan internet. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya. Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Pengawasan sangatlah penting baik di Sekolah Guru dan di lingkungan keluarga orangtua memberikan pengertian bahwa penggunaan teknologi baik berupa komputer, laptop maupun geaged sangat perlu dibatasi penggunaannya untuk anak usia Sekolah Dasar.

Kemajuan teknologi ini seperti dengan adanya televisi, telepon, HP, bahkan internet. Internet bukan hanya melanda pada masyarakat perkotaan tetapi juga oleh masyarakat di pelosok-pelosok pedesaan, sehingga diakui ataupun tidak memiliki dampak secara langsung karena segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses masyarakat dan secara perlahan-lahan mengubah pola pemikiran dan pola hidup masyarakat khususnya masyarakat pedesaan dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka. Digital parenting atau pengasuhan digital adalah memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak adalah controlling.

Pelaksanaan pelatihan ini kami menggunakan *hand out* untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan tersebut. Dengan *hand out* ini diharapkan, guru lebih mudah menciptakan suatu suasana pelatihan yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna, serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas guru selama pelatihan, dan kami juga sudah menyiapkan fasilitas berupa aplikasi parental control, berupa filter aplikasi dan game, batasi waktu penggunaan, dan dapat melihat statistik penggunaannya.

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, dan Pemateri

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri
Teori	Fakta dan data di era digital	Ferry Aristya, M.Pd
	Digital native	Ayatullah Muh Al Fath, M.Pd
	Resiko anak menggunakan gadget	Zuniar Kamaluddin Mabruri, M.pd
	Pornografi, kecanduan game,	Ferry Aristya, M.Pd
	Hal positif dari gadget	Ayatullah Muh Al Fath, M.Pd
	Berkomunikasi dengan anak dan membuat aturan kesepakatan	Zuniar Kamaluddin Mabruri, M.pd
Praktik	Inspirasi anak dalam menggunakan gadget	Ayatullah Muh Al Fath, M.Pd
	Simulasi skill guru dan orangtua era digital	Ferry Aristya, M.Pd

SIMPULAN

Dunia digital memang menjadi dilema bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, ibarat dua sisi yang berlawanan arah artinya di satu sisi dapat memberikan manfaat tetapi di sisi lainnya dapat anak akan menjadi rusak akibat pengaruh perangkat digital tersebut. Jangan sampai generasi muda kita rusak dan menjadi tidak bermoral akibat dari kecanduan perangkat digital karena disalahgunakan pada tempat yang tidak seharusnya. Durasi anak bermain gadget

menurut YKBH yaitu usia 3-6 tahun durasinya 10-20 menit dan usia 7-10 tahun durasi 20-60 menit, dan 11-12 tahun maksimal 2 jam. Perhatikan juga hal-hal berikut ini, sebelum anak menggunakan gadget atau internet: 1) Latih anak memiliki kata-kata social yang baik dengan orang tua, teman, tetangga atau kerabatnya, 2) Pahami terhadap anak tentang etika dunia maya, bagaimana manfaat dan kerugiannya, dan 3) Pastikan anak atau lingkungan terdekat sudah memiliki budaya belajar (bukan sekedar kebiasaan) dan waktu belajar yang teratur.

SARAN

Adanya pelatihan ini diharapkan guru sebagai orang tua memberi nasehat dan arahan tentang penggunaan internet dan gadget dan mengetahui cara berkomunikasi yang benar dengan digital native dan penerapan aplikasi pengontrol penggunaan internet di komputer maupun di android. Kendati masih banyak cara untuk mempermudah pemahaman materi parenting dunia digital yang masih dapat dieksplorasi, tapi kami meyakini bahwa penerapan aplikasi yang mudah diterapkan akan membantu guru maupun orangtua sebagai kontroling.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Dampak Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). <http://www.edukasi.net/karyaanda/viewkarya.php?kid=16>. Diakses pukul 18:45 tanggal 15 Desember 2018
- Darojad, Zakiyah. 2010. Kesehatan Mental. Haji Masagung: Jakarta.
- Suardi. 2006. Psikologi Perkembangan pada Remaja. Raja Grafindo Persada: Bandung:

PEMBERDAYAAN UMKM BOYOLANGU DALAM PERSPEKTIF STANDAR AKUNTANSI KEUANGAN (SAK) - EMKM

Eni Minarni ¹⁾, Desi Rahmawati ²⁾

¹ Fakultas Ekonomi /Prodi Akuntansi, Universitas Tulungagung (Eni Minarni)
email: eni_min@ymail.com

² Fakultas Ekonomi /Prodi Manajemen, Universitas Tulungagung (Desi Rahmawati)
email: desiunita@yahoo.co.id

Abstract

SAK EMKM telah berlaku per 1 Januari 2018 untuk digunakan sebagai pedoman pembuatan laporan keuangan UMKM. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh langsung antara permodalan, SDM dan TI terhadap pemberdayaan UMKM dan pengaruh tidak langsung, yakni antara permodalan, SDM dan TI terhadap pemberdayaan UMKM melalui implementasi SAK-EMKM pada UMKM di Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung yang diuji dengan analisis data menggunakan aplikasi program SmartPLS. Subyek penelitian adalah pelaku/karyawan UMKM di Kecamatan Boyolangu sebanyak 126 sampel dari 150 responden. Hasil analisis menunjukkan (1) Implementasi SAK-EMKM dipengaruhi langsung oleh permodalan, SDM dan TI. SDM dan TI masing-masing mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap Implementasi SAK-EMKM, permodalan berpengaruh tidak signifikan. (2) Pemberdayaan UMKM dipengaruhi langsung oleh permodalan, SDM dan TI. Permodalan berpengaruh secara positif dan signifikan, SDM dan TI berpengaruh tidak signifikan. Implementasi SAK-EMKM juga berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Pemberdayaan UMKM. (3) Pemberdayaan UMKM dipengaruhi secara tidak langsung (melalui implementasi SAK-EMKM) oleh permodalan, SDM dan TI. SDM dan TI berpengaruh secara tidak langsung (melalui implementasi SAK-EMKM) secara positif dan signifikan sedang permodalan berpengaruh secara tidak langsung tidak signifikan. Jadi permodalan, Sumber Daya Manusia dan Teknologi Informasi baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap Pemberdayaan UMKM.

Kata Kunci: *Pemberdayaan UMKM, Permodalan, SDM, TI dan SAK-EMKM.*

PENDAHULUAN

Perkembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) dewasa ini telah dirasakan perannya dalam membangun perekonomian, terutama dalam upaya peningkatan pemerataan dan pendapatan masyarakat, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan mewujudkan stabilitas nasional. UMKM merupakan kegiatan usaha yang mampu memperluas lapangan kerja dan memberikan pelayanan ekonomi secara luas kepada masyarakat. UMKM merupakan salah satu pilar utama ekonomi nasional yang harus memperoleh kesempatan utama, dukungan, perlindungan dan pengembangan seluas-luasnya sebagai wujud keberpihakan terhadap

kelompok usaha ekonomi rakyat, tanpa mengabaikan peranan Usaha Besar dan Badan Usaha Milik Negara (UU No.20 Tahun 2008).

UMKM di Kabupaten Tulungagung, dalam sejarahnya telah mengalami pasang surut dan berkat keuletan serta kegigihan para pelaku usaha serta pembinaan dari pemerintah daerah, maka hingga dewasa ini masih eksis dalam operasinya. Berdasarkan data dari Dinas Koperasi UMKM Jawa Timur untuk Kabupaten Tulungagung menunjukkan bahwa pada tahun 2016 UMKM yang ada sebanyak 181.409 unit dan memiliki 280.424 tenaga kerja yang tersebar dalam 9 sektor usaha.

UMKM selama ini memiliki peran dan kontribusi yang besar bagi perekonomian Indonesia, dengan jumlah 59.262.772 unit usaha pada tahun 2014, UMKM menciptakan 96,9 persen lapangan kerja dan menyumbang sekitar 60,3 persen terhadap pembentukan Produk Domestik Bruto (PDB) pada tahun 2013 (data dari Kemenkop UKM). Di sisi lain, perkembangan UMKM saat ini belum menunjukkan kapasitas mereka sebagai pelaku usaha yang memiliki daya saing tinggi. Populasi UMKM masih didominasi oleh usaha mikro yaitu 98,74 persen, dimana usaha ini masih bersifat informal, memiliki aset kecil dan produktivitas yang rendah. Sementara itu, jumlah usaha kecil dan menengah, yang memiliki kapasitas dan aset yang lebih besar, masih sangat rendah.

Keterbatasan modal menjadi salah satu penyebab lambatnya peningkatan skala usaha mikro, kecil dan menengah. Berdasarkan data Statistik Perbankan Indonesia (SPI) yang dirilis oleh Otoritas Jasa Keuangan pada bulan Desember 2016, porsi kredit kepada UMKM hanya sebesar 18,3% dari jumlah kredit yang dikeluarkan oleh perbankan. Salah satu penyebab sulitnya pelaku UMKM memperoleh akses kredit dari perbankan adalah keterbatasan pelaku UMKM dalam menyediakan laporan keuangan yang baik. Keterbatasan ini mengakibatkan perbankan kesulitan melakukan analisis kelayakan pemberian kredit kepada pelaku UMKM.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) terbukti telah mendorong dan merangsang pertumbuhan ekonomi nasional secara berkesinambungan. Data Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Kemenkop dan UKM) menunjukkan bahwa 97% lapangan kerja diberikan oleh UMKM sehingga berkontribusi signifikan mengurangi pengangguran di Indonesia. Melihat peran penting tersebut, maka dibutuhkan dukungan dari seluruh pihak untuk mengembangkan dan mewujudkan UMKM yang maju, mandiri, dan modern.

Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) sebagai organisasi profesi yang menaungi seluruh akuntan di Indonesia, senantiasa memenuhi komitmennya untuk turut memajukan perekonomian negara. Bukti besarnya perhatian IAI untuk seluruh pelaku ekonomi, terutama EMKM. SAK EMKM ini sengaja dibuat sederhana agar menjadi Standar Akuntansi Keuangan yang mudah dipahami oleh sekitar 57,9 juta pelaku UMKM.

Kerangka pelaporan keuangan SAK EMKM ini diharapkan dapat membantu entitas dalam melakukan transisi dari pelaporan keuangan yang berdasar kas ke pelaporan keuangan dengan dasar akrual. Penerbitan SAK EMKM ini diharapkan dapat menjadi salah satu pendorong literasi keuangan bagi UMKM di Indonesia sehingga memperoleh akses yang semakin luas untuk pembiayaan dari industri perbankan. Kedepannya, SAK EMKM ini juga diharapkan dapat menjadi dasar penyusunan dan pengembangan pedoman atau panduan akuntansi bagi UMKM yang bergerak di berbagai bidang usaha. SAK EMKM ini akan berlaku efektif per 1 Januari 2018 dengan

penerapan dini diperkenankan. (<http://ferlyprogresif.blogspot.co.id/2013/06/peran-akuntansi-dalam-pemberdayaan.html>)

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka kami tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah berdasarkan Implementasi Standar Akuntansi Keuangan Entitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah seberapa besar faktor permodalan, SDM dan TI berpengaruh terhadap pemberdayaan UMKM berdasarkan implementasi SAK-EMKM, baik secara langsung maupun tidak langsung?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permodalan, SDM dan TI terhadap pemberdayaan UMKM (secara langsung) dan pengaruh permodalan, SDM dan TI terhadap pemberdayaan UMKM berdasarkan implementasi SAK-EMKM (secara tidak langsung) pada UMKM di Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

KAJIAN LITERATUR

Pemberdayaan UMKM

Pemberdayaan adalah usaha yang dilakukan pemerintah daerah, dunia usaha dan masyarakat secara sinergis dalam bentuk penumbuhan iklim usaha, pembinaan dan pengembangan sehingga koperasi dan UMKM mampu menumbuhkan dan memperkuat dirinya menjadi usaha yang mandiri dan dapat berkembang dan dapat bersaing dengan pelaku usaha lainnya (Pemkab. Tulungagung, 2013).

Mahidin (2006), mengemukakan bahwa pemberdayaan dapat diartikan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang atau kelompok sehingga mampu melaksanakan tugas dan kewenangannya sebagaimana tuntutan kinerja tugas tersebut. Pemberdayaan merupakan proses yang dapat dilakukan melalui berbagai upaya, seperti pemberian wewenang, meningkatkan partisipasi, memberikan kepercayaan sehingga setiap orang atau kelompok dapat memahami apa yang akan dikerjakannya, yang pada akhirnya akan berimplikasi pada peningkatan pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

UMKM adalah (1) Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini; (2) Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini; (3) Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha kecil atau usaha besar dengan kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

Implementasi SAK-EMKM

Standar Akuntansi berisikan pedoman penyusunan laporan keuangan. Standar akuntansi terdiri atas kerangka konseptual penyusunan laporan keuangan dan pernyataan standar akuntansi (Martani, et all: 2012). Kerangka konseptual berisikan tujuan, komponen laporan keuangan, karakteristik kualitatif dan asumsi dalam penyusunan laporan keuangan. Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) berisikan pedoman untuk penyusunan laporan, pengaturan transaksi atau kejadian, dan komponen tertentu dalam laporan keuangan. Pengaturan terkait komponen laporan keuangan secara umum berisi mengenai definisi, pengakuan, pengukuran, penyajian, dan pengungkapan. Dengan adanya standar dapat mendorong perkembangan akuntansi khususnya pada UMKM yang akan mengimplementasikan SAK EMKM pada kebijakan akuntansinya.

SAK yang berlaku di Indonesia saat ini ada beberapa macam diantaranya: SAK, SAK Syariah, SAK ETAP dan SAK EMKM yang ditetapkan oleh IAI. KSAP juga membuat SAP, bahkan Bank Indonesia juga memiliki standar sendiri sejak tahun 2014 karena keunikan dalam entitasnya, yang tidak terpenuhi dalam SAK lainnya. Alasan terbentuknya SAK-EMKM bagi UMKM yang akan berlaku per 1 Januari 2018:

- PSAK – IFRS based sulit diterapkan bagi perusahaan menengah kecil mengingat penentuan fair value memerlukan biaya yang tidak murah.
- PSAK – IFRS rumit dalam implementasinya seperti kasus PSAK 50 dan PSAK 55 meskipun sudah disahkan tahun 2006 namun implementasinya tertunda bahkan 2010 sudah keluar PSAK 50 (revisi).
- PSAK – IFRS menggunakan principle based sehingga membutuhkan banyak professional judgement.
- PSAK – IFRS perlu dokumentasi dan TI yang kuat.
- SAK ETAP sebagai solusi untuk SME (ETAP).
- Standar Akuntansi Keuangan Entitas Mikro, Kecil, dan Menengah (SAK EMKM) disusun untuk memenuhi kebutuhan pelaporan keuangan entitas mikro, kecil, dan menengah. Undang-Undang yang relevan sebagai acuan pengaturan tentang definisi, kriteria, dan rentang kuantitatif usaha mikro, kecil, dan menengah diantaranya adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 (UU 20/2008).
- Rentang kuantitatif sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 6 dalam UU No 20 Tahun 2008, bahwa kriteria UMKM adalah sebagai berikut:

Usaha Mikro: memiliki kekayaan bersih (tidak termasuk tanah dan bangunan) paling banyak Rp50.000.000 atau memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp300.000.000;

Usaha Kecil: memiliki kekayaan bersih (tidak termasuk tanah dan bangunan) antara Rp50.000.000 dan Rp500.000.000 atau memiliki hasil penjualan tahunan antara Rp300.000.000 dan Rp2.500.000.000;

Usaha Menengah: memiliki kekayaan bersih (tidak termasuk tanah dan bangunan) antara Rp500.000.000 dan Rp10.000.000.000 atau memiliki hasil penjualan tahunan antara Rp 2.500.000.000 dan Rp50.000.000.000.

- SAK ETAP dinilai masih terlalu berat untuk Usaha Mikro dan Kecil (Kebutuhan ketersediaan Standar Akuntansi yang lebih sederhana karena keterbatasan SDM).
- Usaha Mikro dan Kecil dapat Bankable sehingga mendapatkan akses pendanaan dari lembaga keuangan.
- Amanah UU: Pasal 29 ayat 1 Undang-Undang No 1 Tahun 2013 tentang Lembaga Keuangan Mikro mensyaratkan agar lembaga keuangan mikro melakukan dan memelihara pencatatan dan/atau pembukuan keuangan yang sesuai dengan SAK yang berlaku.

Ruang Lingkup SAK EMKM

- SAK EMKM digunakan oleh entitas mikro, kecil, dan menengah (EMKM).
- EMKM adalah entitas yang memenuhi definisi, kriteria, dan karakteristik baik dari ETAP (sepaimana dalam SAK ETAP) maupun UMKM (sepaimana dalam UU No 20 Tahun 2008 tentang UMKM). Persyaratan mengenai definisi, kriteria, dan karakteristik UMKM sesuai dengan UU No 20 Tahun 2008 dapat dilihat pada DK05 poin (b) hingga (d) dan DK07.
- Pemenuhan (No 2 di atas) harus berlaku setidaknya-tidaknya 2 tahun berturut-turut.

ED SAK EMKM ini merupakan standar akuntansi keuangan yang jauh lebih sederhana bila dibandingkan dengan SAK ETAP. Misalnya, dari sisi teknis, ED SAK EMKM murni menggunakan dasar pengukuran biaya historis sehingga UMKM cukup mencatat aset dan liabilitasnya sebesar biaya perolehannya. (http://iaiglobal.or.id/v03/public_hearing/detail_ph-1.html).

Permodalan

Pada penelitian tentang Peran Akuntansi dalam Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah menunjukkan ada praktik akuntansi masih kurang di UMKM Indonesia dan penggunaan informasi akuntansi dalam pengambilan keputusan yang tidak maksimal. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan UMKM untuk mengakses pembiayaan dari lembaga keuangan. Hal ini karena tidak hanya kelemahan UMKM, tetapi juga kurangnya keterlibatan dari pihak yang berkepentingan dalam membantu pengembangan UMKM di Indonesia.

Jika ditelusuri lebih jauh lagi masalah keterbatasan akses kredit UMKM lebih diakibatkan karena tidak adanya informasi yang dapat digunakan oleh manajemen, calon investor ataupun kreditor dalam menilai dan memantau perkembangan UMKM tersebut, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Nair dan Rittenberg (1982) dalam Wahdini dan Suhairi (2006) yang menyimpulkan bahwa pihak bank tidak melihat adanya perbedaan antara usaha besar dengan UMKM, semuanya diwajibkan untuk memenuhi persyaratan termasuk harus menyediakan laporan keuangan untuk dapat dijadikan dasar dalam memberikan pinjaman kepada calon debitor. (<http://ferlyprogresif.blogspot.co.id/2013/06/peran-akuntansi-dalam-pemberdayaan.html>).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permodalan penting dalam hal akses pembiayaan dari pihak lain dalam upaya pengembangan UMKM.

SDM

Kompetensi merupakan karakteristik dari seseorang yang memiliki keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), dan kemampuan (*ability*) untuk melaksanakan suatu pekerjaan (Hevesi, 2005). Dengan adanya perubahan standar bagi UMKM dengan dari penggunaan SAK

ETAP sebagian bisa beralih ke SAK EMKM, maka bagian keuangan harus siap dan memiliki sumber daya manusia yang berkompeten serta didukung dengan latar belakang pendidikan akuntansi, frekuensi pendidikan dan pelatihan yang tinggi dan mempunyai pengalaman di bidang keuangan. Hal ini bertujuan agar pegawai di bidang keuangan mampu menyusun laporan keuangan sesuai standar akuntansi keuangan entitas Mikro Kecil dan Menengah (SAK EMKM).

Dalam penelitian Kusumawati (2013) menunjukkan hasil variabel kompetensi sumber daya manusia, komitmen dan pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh secara parsial terhadap implementasi SAK ETAP pada PDAM, sedang dalam hasil penelitian Azhar (2007) variabel SDM, perangkat pendukung, dan komitmen berpengaruh terhadap penerapan permendagri nomor 13 tahun 2006 tentang pengelolaan keuangan daerah, sedang hasil penelitian Romilia (2011) menunjukkan bahwa faktor SDM dan komitmen tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penerapan peraturan pemerintah nomor 24 tahun 2005 tentang standar akuntansi pemerintah.

Minarni (2014) menyatakan dalam penelitiannya bahwa sumber daya manusia, komitmen organisasi dan penerapan teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap implementasi SAK ETAP pada koperasi di kabupaten Tulungagung

TI (Teknologi Informasi)

Teknologi informasi meliputi komputer, perangkat lunak (software), database, jaringan (internet, intranet), electronic commerce, dan jenis lainnya yang berhubungan dengan teknologi (Wilkinson et al., 2000). Goodhue dkk (1995) dalam Tjhai (2003:8) mengemukakan agar suatu teknologi informasi dapat memberikan dampak yang positif terhadap kinerja individual, maka teknologi tersebut harus dimanfaatkan dengan tepat dan harus mempunyai kecocokan dengan tugas yang didukung.

Amaliyanah (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan terdapat pengaruh penerapan teknologi informasi UKM Digital Pasar Batik terhadap daya saing.

Minarni (2014) dalam penelitian menyimpulkan pemanfaatan teknologi berpengaruh signifikan terhadap implementasi SAK ETAP pada koperasi di kabupaten Tulungagung.

Kriteria UMKM

UMKM adalah sebagai berikut: (1) Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini; (2) Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini; (3) Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha kecil atau usaha besar dengan kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

Sesuai UU Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) No. 20 Tahun 2008 pada Bab IV pasal 16 menetapkan kriteria UMKM sebagai berikut: Kriteria usaha mikro: (a) memiliki kekayaan bersih

paling banyak Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau; (b) memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

Kriteria Usaha kecil: memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 50.000.000,00 sampai dengan paling banyak Rp 500.000.000,00 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 300.000.000,00 sampai dengan paling banyak Rp 2.500.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

Kriteria Usaha Menengah: memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 500.000.000,00 sampai dengan paling banyak Rp 10.000.000.000,00 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 2.500.000.000,00 sampai dengan paling banyak Rp 50.000.000.000,00.

Hubungan antara Permodalan, Sumber Daya Manusia dan Teknologi Informasi dan Pemberdayaan

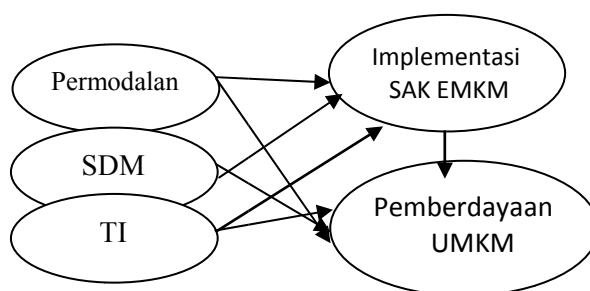
Keterbatasan akses kredit UMKM lebih diakibatkan karena tidak adanya informasi yang dapat digunakan oleh manajemen, calon investor ataupun kreditor dalam menilai dan memantau perkembangan UMKM tersebut, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Nair dan Rittenberg (1982) dalam Wahdini dan Suhairi (2006) yang menyimpulkan bahwa pihak bank tidak melihat adanya perbedaan antara usaha besar dengan UMKM, semuanya diwajibkan untuk memenuhi persyaratan termasuk harus menyediakan laporan keuangan untuk dapat dijadikan dasar dalam memberikan pinjaman kepada calon debitur.

Dalam penelitian Kusumawati (2013) menunjukkan hasil variabel kompetensi sumber daya manusia, komitmen dan pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh secara parsial terhadap implementasi SAK ETAP pada PDAM, sedang dalam hasil penelitian Azhar (2007) variabel SDM, perangkat pendukung, dan komitmen berpengaruh terhadap penerapan permendagri nomor 13 tahun 2006 tentang pengelolaan keuangan daerah, sedang hasil penelitian Romilia (2011) menunjukkan bahwa faktor SDM dan komitmen tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penerapan peraturan pemerintah nomor 24 tahun 2005 tentang standar akuntansi pemerintah.

Goodhue dkk (1995) dalam Tjhai (2003:8) mengemukakan agar suatu teknologi informasi dapat memberikan dampak yang positif terhadap kinerja individual, maka teknologi tersebut harus dimanfaatkan dengan tepat dan harus mempunyai kecocokan dengan tugas yang didukung. Demikian juga Amaliyanah (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan terdapat pengaruh penerapan teknologi informasi UKM Digital Pasar Batik terhadap daya saing.

Minarni (2014) mengemukakan secara serempak atau simultan sumber daya manusia, komitmen organisasi dan penerapan teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap implementasi SAK ETAP pada koperasi di kabupaten Tulungagung. Secara parsial sumber daya manusia dan pemanfaatan teknologi berpengaruh signifikan terhadap implementasi SAK ETAP, sedang satu variabel lainnya yaitu komitmen organisasi tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi SAK ETAP pada koperasi di Kabupaten Tulungagung.

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian, kajian pustaka dan penelitian sebelumnya maka sub struktur penelitian dapat disajikan dalam gambar di bawah.



Gambar 1.: Sub Struktur Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Permodalan, SDM dan TI berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemberdayaan UMKM.

H_2 : Permodalan, SDM dan TI berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi SAK-EMKM.

H_3 : Implementasi SAK-EMKM berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemberdayaan UMKM.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada UMKM di Kecamatan Boyolangu dalam naungan Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Tulungagung.

Peubah yang diamati dalam penelitian ini meliputi: (1) Peubah bebas yang meliputi: (a) Permodalan (b) SDM, (c) TI dan (2) Peubah terikat adalah (a) Implementasi SAK EMKM dan (b) Pemberdayaan UMKM.

Model penelitian yang dipakai adalah survey dengan pendekatan *eksplanatory* atau pengujian hipotesis.

Menurut Indriantoro dan Supomo (2002: 89), penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis (*hypotheses testing*) umumnya merupakan penelitian yang menjelaskan fenomena dalam bentuk hubungan antar variabel.

Teknik pengumpulan data kualitatif diantaranya adalah *interview* (wawancara), *questionere* (pertanyaan-pertanyaan/kuesioner), observasi dan analisis konten (*content analysis*). Untuk memperoleh data informasi yang dapat dijadikan bahan dalam penelitian ini, maka penulis mengumpulkan data dengan cara: (1) Teknik Pengumpulan Data Primer, yakni pengumpulan data yang dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian atau objek yang diteliti atau data yang diperoleh ini disebut data primer. Dalam hal ini data diperoleh dengan cara-cara sebagai berikut: (a) Kuesioner, yaitu pengumpulan data melalui jawaban responden atas item-item pertanyaan yang disusun dalam kuesioner, (b) Wawancara, yaitu mendapatkan data dengan cara tanya jawab dan berhadapan langsung dengan responden dan (c) Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Teknik Pengumpulan Data Sekunder dimaksudkan untuk mendukung data primer. Teknik yang digunakan antara lain: (a) Studi Kepustakaan yakni pengumpulan data-data dengan cara mempelajari, mendalami dan mengutip teori-teori dan konsep konsep dari sejumlah literatur baik buku, jurnal, majalah, Koran ataupun karya tulis lainnya yang relevan dengan topik penelitian (b) Dokumentasi adalah memanfaatkan dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lain yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti.

Definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

(a) Permodalan adalah salah satu bagian terpenting yang harus dimiliki oleh setiap perusahaan. Dengan modal, sebuah perusahaan dapat melaksanakan aktivitas produksi dan aktivitas – aktivitas bisnis lainnya. Tanpa modal (yang berbentuk uang), sebuah perusahaan tetap dapat berjalan, namun aktivitasnya akan sangat terbatas.

(b) SDM adalah sumber daya manusia atau kualitas manusia yang ada pada perusahaan dalam menghasilkan jasa/produknya dilihat dari tingkat pendidikan dan kemampuan kerjanya.

(c) TI adalah teknologi informasi berupa kemudahan dalam sistem di perusahaan untuk akses internet untuk keperluan pengembangan produk/jasa perusahaan.

(d) Implementasi SAK EMKM adalah upaya perusahaan (UMKM) dalam menerapkan SAK-EMKM yang berlaku.

(e) Pemberdayaan UMKM adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang atau kelompok (UMKM) sehingga mampu melaksanakan tugas dan kewenangannya sebagaimana tuntutan kinerja tugas tersebut.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis jalur (*Path analysis*) dengan menggunakan aplikasi program SmartPLS. Model struktural persamaan sebagai berikut:

$$IS = \alpha_0 + \alpha_1 \text{Mod} + \alpha_2 S + \alpha_3 \text{TI} + \epsilon \dots \dots \dots (1)$$

$$PU = \beta_0 + \beta_1 \text{Mod} + \beta_2 S + \beta_3 \text{TI} + \epsilon_2 \dots \dots \dots (2)$$

$$PU = \beta_0 + \beta_1 IS + \epsilon_3 \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan:

IS = Implementasi SAK EMKM

PU = Pemberdayaan UMKM

Mod = Permodalan

S = SDM

TI = Teknologi Informasi

€ = Error

Komponen-komponen ukuran mengidentifikasi *latent variables* dan komponen-komponen struktural mengevaluasi hipotesis hubungan kausal, antara *latent variables* pada model kausal dan menunjukkan sebuah pengujian seluruh hipotesis dari model sebagai suatu keseluruhan (Ferdinan, 2002: 126).

Model persamaan Struktural atau *Struktural Equation Modeling* (SEM) merupakan alat analisis yang tepat untuk menguji secara simultan antara multiple eksogen dan endogen variabel dengan banyak indikator. Di antara teknik *Struktural Equation Modeling* (SEM) yang paling banyak dikenal adalah *Covariance-Based SEM* yang diwakili oleh software seperti AMOS, EQS, LISREL, MPlus dan sebagainya. Namun pada kenyataannya, untuk para peneliti ilmu sosial prosedur CB-SEM menuntut banyak persyaratan yang sukar untuk dipenuhi. Sebagai Alternatif CB-SEM, *Partial Least Square* (PLS) menawarkan kemampuan bagi peneliti untuk analisis SEM. PLS Merupakan analisis Model Persamaan Struktural generasi ke-2 yang dikembangkan pertama kali oleh Herman Wold (Bapak PLS Dunia) Sebagai Alternatif *Covariance-Based-SEM*. Seperti dinyatakan oleh Wold (1985) *Partial Least Square* (PLS) merupakan metode analisis yang *powerfull* oleh karena tidak didasarkan

banyak asumsi. Data tidak harus berdistribusi normal secara multivariate, baik indikator reflektif maupun formatif dengan skala nominal, ordinal, interval bahkan rasio bisa digunakan dalam model yang sama, selain itu sampel minimal yang di perlukan tidak harus besar. Dibanding CB-SEM, PLS mampu menghindarkan dua masalah serius yaitu *inadmissible solution* dan *factor indeterminacy*, dimana PLS lebih menitikberatkan pada data dan dengan prosedur estimasi yang terbatas, maka spesifikasi model tidak begitu berpengaruh terhadap estimasi parameter (Fornell dan D.F. Larcker, 1982).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi dalam penelitian ini adalah pemilik/karyawan pada UMKM di wilayah kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung yang jumlahnya berkisar 494 orang. Berdasarkan keterbatasan peneliti maka pengambilan sampel dilakukan melalui penyebaran kuesioner sebanyak 150 responden dengan menggunakan *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan hasil penyebaran kuesioner sebanyak 150 eksemplar dan kembali semua tetapi ada sebanyak 24 kuesioner yang tidak lengkap sehingga jumlah kuesioner yang dipergunakan sebagai sampel dalam olah data sebanyak 126 responden.

Uji Asumsi Linieritas

Dalam PLS, terdapat asumsi yang harus terpenuhi, karena terlepas dari skala data apapun yang digunakannya mulai dari skala nominal hingga skala rasio yang terpenting hubungan antar konstruk harus berpola linier, sehingga uji hipotesis dalam PLS dapat diestimasi dengan benar. Secara umum uji linearitas bertujuan untuk menguji apakah bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier atau tidak. Dalam hal ini Peneliti menggunakan Bantuan SPSS dalam menguji asumsi Linieritas. Hubungan kedua variabel dikatakan linier apabila nilai signifikansi uji lebih kecil dari alpha (5% / 0,05) yang digunakan. Hasil pengujian disajikan pada tabel 1.

Berdasarkan ringkasan hasil uji linieritas dapat diketahui apakah model regresi tepat digunakan atau tidak tepat. Hasil pengujian menunjukkan Berdasarkan ringkasan hasil uji linieritas dapat diketahui apakah model regresi tepat digunakan atau tidak tepat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel Permodalan (X1) terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y1) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Sumber Daya Manusia (X2) terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y1) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Teknologi Informasi (X3) terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y1) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Permodalan (X1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Sumber Daya Manusia (X2) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Teknologi Informasi (X3) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier, nilai signifikansi pada variabel Implementasi SAK-

EMKM (Y1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) adalah sebesar $0,000 < 0,050$ yang berarti pola hubungan variabel tersebut dinyatakan berpola Linier.

Tabel 1. Hasil Pengujian Linieritas

Pola Hubungan Variabel			P-Value Linierity	Kesimpulan
Var. Penyebab	-->	Var. Akibat		
Permodalan (X1)	-->	Implementasi SAK-EMKM (Y1)	0.000	Linier
Sumber Daya Manusia (X2)	-->	Implementasi SAK-EMKM (Y1)	0.000	Linier
Teknologi Informasi (X3)	-->	Implementasi SAK-EMKM (Y1)	0.000	Linier
Permodalan (X1)	-->	Pemberdayaan UMKM (Y2)	0.000	Linier
Sumber Daya Manusia (X2)	-->	Pemberdayaan UMKM (Y2)	0.000	Linier
Teknologi Informasi (X3)	-->	Pemberdayaan UMKM (Y2)	0.000	Linier
Implementasi SAK-EMKM (Y1)	-->	Pemberdayaan UMKM (Y2)	0.000	Linier

Sumber: Data primer diolah, 2018

Model Pengukuran (*Outer model / Measurement Model*)

Measurement model merupakan model dengan hasil perhitungan berdasarkan perhitungan menggunakan program PLS. Tujuan dari model pengukuran (*measurement model*) adalah untuk menggambarkan indikator mana yang memiliki pengaruh dominan sebagai pengukur langsung variabel latent.

Evaluasi terhadap validitas dari model pengukuran dapat dilakukan dengan melihat hasil estimasi loading atau weight faktornya. Karena penelitian ini termasuk statistik deskriptif bukan statistik inferensial dan termasuk *confirmatory research* maka nilai signifikansi pada evaluasi tidak kritis, dan tidak terpengaruh dengan kriteria kelayakan sebagaimana pengujian dalam sampel, karena data yang digunakan adalah data sensus atau populasi. Peneliti bertujuan ingin mengkonfirmasi teori yang sudah baku dan berlaku umum di dunia data data populasi yang ada, sehingga tidak perlu dilakukan re-estimasi. sehingga evaluasi hanya mengkonfirmasi nilai pengaruh *loading factor* atau *weight estimate* mana yang berkontribusi paling dominan.

Tabel 2. Ringkasan Evaluasi Model Pengukuran / *Outer Model*

Variabel Laten	Variabel Teramati	Validitas Konvergen					Composite Reliability (CR > 0,7)	
		(LF > 0,5 =Valid)		Ranking	(AVE > 0,5=Valid)		CR	Keterangan
		Loading Factor	Kesimpulan		AVE	Kesimpulan		
Permodalan (X1)	X1.1	0.972	Valid	1	0.886	Valid	0.979	Reliabel
	X1.2	0.971	Valid	2				
	X1.3	0.960	Valid	3				
	X1.4	0.956	Valid	5				
	X1.5	0.959	Valid	4				
	X1.6	0.819	Valid	6				

Implementasi SAK-EMKM (Y1)	Sumber Daya Manusia (X2)	X2.1	0.930	Valid	5	0.875	Valid	0.977	Reliabel
		X2.2	0.978	Valid	1				
		X2.3	0.968	Valid	3				
		X2.4	0.967	Valid	4				
		X2.5	0.972	Valid	2				
	Teknologi Informasi (X3)	X2.6	0.780	Valid	6	0.884	Valid	0.968	Reliabel
		X3.1	0.951	Valid	3				
		X3.2	0.975	Valid	1				
		X3.3	0.972	Valid	2				
		X3.4	0.858	Valid	4				
Pemberdayaan UMKM (Y2)	Implementasi SAK-EMKM (Y1)	Y1.1	0.845	Valid	8	0.865	Valid	0.983	Reliabel
		Y1.2	0.830	Valid	9				
		Y1.3	0.861	Valid	7				
		Y1.4	0.973	Valid	4				
		Y1.5	0.968	Valid	5				
		Y1.6	0.974	Valid	3				
		Y1.7	0.975	Valid	2				
		Y1.8	0.975	Valid	1				
		Y1.9	0.951	Valid	6				
		Y2.1	0.936	Valid	6	0.860	Valid	0.984	Reliabel
		Y2.2	0.933	Valid	7				
		Y2.3	0.950	Valid	1				
		Y2.4	0.944	Valid	4				
		Y2.5	0.864	Valid	10				
		Y2.6	0.946	Valid	3				
		Y2.7	0.948	Valid	2				
		Y2.8	0.937	Valid	5				
		Y2.9	0.932	Valid	8				
		Y2.10	0.879	Valid	9				

Sumber: Data primer diolah, 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *Loading factor* dalam variabel lebih besar dari 0,5 yang berarti indikator dinyatakan layak (valid), dengan nilai AVE > 0.5 (Valid), dan nilai *Composite Reliability* seluruhnya memiliki nilai lebih besar dari 0,700 (Reliabel). Dengan demikian secara umum hasil optimisasi lokal (*outer model*) dinyatakan baik dan layak untuk dilanjutkan analisis selanjutnya. Secara detail, guna mengetahui indikator yang paling dominan dalam memberikan kontribusi terhadap konstruk laten dijelaskan sebagai berikut.

(1) Indikator yang paling baik dalam membentuk variabel Permodalan (X1) adalah X1.1 (Ketersediaan Kas dapat menunjang kegiatan usaha UMKM) dengan loading faktor tertinggi sebesar 0,972, sehingga apabila pihak pengambil keputusan ingin meningkatkan nilai Permodalan (X1) maka rekomendasi secara statistik adalah memprioritaskan peningkatan nilai pada indikator X1.1 (Ketersediaan Kas dapat menunjang kegiatan usaha UMKM). (2) Indikator yang paling baik dalam membentuk variabel Sumber Daya Manusia (X2) adalah X2.2 (Pimpinan memiliki kemampuan dalam berkomunikasi) dengan loading faktor tertinggi sebesar 0,978, sehingga apabila pihak pengambil keputusan ingin meningkatkan nilai Sumber Daya Manusia

(X2) maka rekomendasi secara statistik adalah memprioritaskan peningkatan nilai pada indikator X2.2 (Pimpinan memiliki kemampuan dalam berkomunikasi). (3) Indikator yang paling baik dalam membentuk variabel Teknologi Informasi (X3) adalah X3.2 (Karyawan bisa memanfaatkan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang pelaksanaan tugas) dengan loading faktor tertinggi sebesar 0,975, sehingga apabila pihak pengambil keputusan ingin meningkatkan nilai Teknologi Informasi (X3) maka rekomendasi secara statistik adalah memprioritaskan peningkatan nilai pada indikator X3.2 (Karyawan bisa memanfaatkan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang pelaksanaan tugas). (4) Indikator yang paling baik dalam membentuk variabel Implementasi SAK-EMKM (Y1) adalah Y1.8 (Laporan laba rugi UMKM telah mencakup pos pendapatan, beban keuangan dan beban pajak) dengan loading faktor tertinggi sebesar 0,975, sehingga apabila pihak pengambil keputusan ingin meningkatkan nilai Implementasi SAK-EMKM (Y1) maka rekomendasi secara statistik adalah memprioritaskan peningkatan nilai pada indikator Y1.8 (Laporan laba rugi UMKM telah mencakup pos pendapatan, beban keuangan dan beban pajak).

🔗 Evaluasi Model Struktural (Uji Fit Model)

Setelah model yang diestimasi memenuhi kriteria *convergent validity* dan *discriminant validity*, berikutnya dilakukan pengujian model struktural (*inner model*). Menilai *inner model* adalah melihat hubungan antara konstruk laten dengan melihat hasil estimasi koefisien parameter path dan tingkat signifikansinya (Ghozali, 2008).

Tabel 3. Koefisien Determinasi

Pengaruh			R Square
Permodalan (X1)	-->	Implementasi SAK-EMKM (Y1)	0,605
Sumber Daya Manusia (X2)	-->		
Teknologi Informasi (X3)	-->		
Permodalan (X1)	-->	Pemberdayaan UMKM (Y2)	0,894
Sumber Daya Manusia (X2)	-->		
Teknologi Informasi (X3)	-->		
Implementasi SAK-EMKM (Y1)	-->		

Sumber: Data primer diolah, 2018

Koefisien determinasi (R-square) yang didapatkan dari model Permodalan (X1), Sumber Daya Manusia (X2), Teknologi Informasi (X3) terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y1) sebesar 0,605, sehingga dapat dijelaskan bahwa ketepatan pengukuran Permodalan (X1), Sumber Daya Manusia (X2), Teknologi Informasi (X3) terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y1) sebesar 60,5% dan sisanya 39,5 dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Koefisien determinasi (R-square) yang didapatkan dari model Permodalan (X1), Sumber Daya Manusia (X2), Teknologi Informasi (X3), Implementasi SAK-EMKM (Y1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) sebesar 0,894, sehingga dapat dijelaskan bahwa ketepatan pengukuran Permodalan (X1), Sumber Daya Manusia (X2), Teknologi Informasi (X3), Implementasi SAK-EMKM (Y1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y2) sebesar 89,4% dan sisanya 10,6 dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Pengujian *goodness of fit model* dilakukan dengan menggunakan koefisien determinasi total, di mana hasil pengujian tersebut dapat menjelaskan seberapa besar model path yang terbentuk mampu merepresentasikan data yang diamati. Nilai koefisien determinasi total berkisar antara 0,0 hingga 100,0%, di mana semakin tinggi nilai koefisien determinasi total maka semakin tinggi pula model path tersebut mampu untuk merepresentasikan data yang diamati. Hasil perhitungan koefisien determinasi total adalah sebagai berikut.

$$R^2 \text{ Total} = 1 - (1 - R_1^2) \times (1 - R_2^2)$$

$$R^2 \text{ Total} = 1 - (1 - 0,605) \times (1 - 0,894)$$

$$0,958 \text{ (95,8\%)}$$

Koefisien Determinasi Total yang didapatkan dari model struktural adalah sebesar 0,958 yang artinya bahwa sebesar 95,8% dari data yang dimiliki dapat dijelaskan oleh model path yang terbentuk dan sisanya sebesar 4,2% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian. Secara detail hasil pengukuran standar kriteria pengujian inner model berdasarkan koefisien determinasi total adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Tingkat Kekuatan Model Struktural (Optimalisasi Global)

No	Standar Kriteria R-Square		R-Square Total	Keterangan
	Interval	Kategori		
1	0,000 - 0,299	Sangat Lemah	0,958	Kuat
2	0,300 - 0,499	Lemah		
3	0,500 - 0,699	Moderat		
4	0,700 - 1,000	Kuat		

Sumber: Data primer diolah, 2018

Hasil koefisien determinasi total sebesar 0,958, dimana nilai tersebut berada pada rentang 0,700 - 1,000. Berdasarkan standar kriteria pengujian R-Square, model yang dikonstruksikan tergolong kuat untuk konfirmasi teori. Berdasarkan hasil tersebut diindikasikan bahwa penggunaan konstruksi jalur tersebut dinyatakan tepat dan layak untuk diuji hipotesis.

Uji Hipotesis

Pada bagian ini dilakukan pengujian hipotesis statistik. Sebuah hubungan kausal dinyatakan signifikan jika nilai T-Statistics > 1,96 atau < -1,96 dengan tingkat signifikansi 0,05. Dengan bantuan aplikasi program SmartPLS diperoleh hasil estimasi nilai *t-value* model struktural. Jika hasil dinyatakan signifikan artinya kesimpulan penelitian dalam sampel ini mampu merepresentasikan parameter / populasinya sehingga bisa diberlakukan secara umum (Generalisasi), namun sebaliknya jika pengaruh dinyatakan tidak signifikan maka pengaruh tersebut hanya berlaku untuk sampel yang diteliti, tidak dapat digeneralisasikan terhadap parameter atau populasinya.

Tabel 5.: Hasil Estimasi dan Pengujian Hipotesis

(Direct Effect)

Variabel		Koefisien Jalur	Hasil Uji Hipotesis		Kesimpulan
Ekso gen	Endo gen		R	P-value	

X_1	Y_1	-0,012	0,109	0,913	Tidak Signifikan
X_2		0,224	2,408	0,018	Signifikan
X_3		0,618	8,659	0,000	Signifikan
		0,726	11,659	0,000	Signifikan
X_1	Y_2	0,043	0,777	0,439	Tidak Signifikan
X_2		-0,013	0,201	0,841	Tidak Signifikan
X_3		0,280	4,171	0,000	Signifikan
Y_1		-0,012	0,109	0,913	Tidak Signifikan

Sumber: Data primer diolah, 2018.

Diketahui variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh negatif terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y_1), artinya semakin tinggi Permodalan (X_1) maka akibatnya akan menurunkan variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah -0,012 dengan nilai t-value sebesar 0,109. Karena nilai t-value lebih kecil dari critical value ($0,109 < 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 diterima, artinya variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1).

Diketahui variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh positif terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y_1), artinya semakin tinggi Sumber Daya Manusia (X_2) maka akibatnya akan meningkatkan variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah 0,224 dengan nilai t-value sebesar 2,408. Karena nilai t-value lebih besar dari critical value ($2,408 > 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 ditolak, artinya variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1).

Diketahui variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh positif terhadap Implementasi SAK-EMKM (Y_1), artinya semakin tinggi Teknologi Informasi (X_3) maka akibatnya akan meningkatkan variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah 0,618 dengan nilai t-value sebesar 8,659. Karena nilai t-value lebih besar dari critical value ($8,659 > 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 ditolak, artinya variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1).

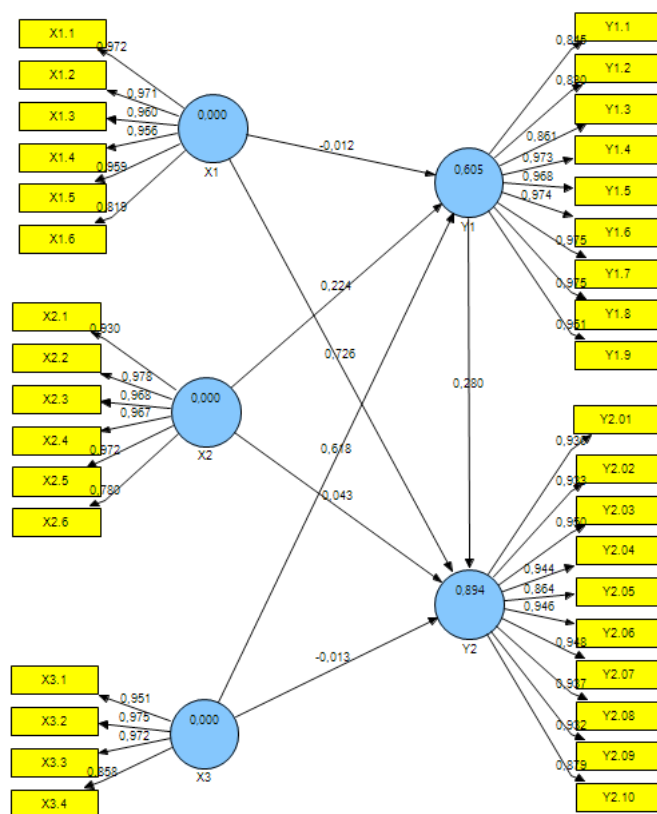
Diketahui variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh positif terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2), artinya semakin tinggi Permodalan (X_1) maka akibatnya akan meningkatkan variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah 0,726 dengan nilai t-value sebesar 11,659. Karena nilai t-value lebih besar dari critical value ($11,659 > 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 ditolak, artinya variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2).

Diketahui variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh positif terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2), artinya semakin tinggi Sumber Daya Manusia (X_2) maka akibatnya akan meningkatkan variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah 0,043 dengan nilai t-value sebesar 0,777. Karena nilai t-value lebih kecil dari critical value ($0,777 < 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 diterima, artinya variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2).

Diketahui variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh negatif terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2), artinya semakin tinggi Teknologi Informasi (X_3) maka akibatnya akan menurunkan variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah -0,013 dengan nilai t-value sebesar 0,201. Karena nilai t-value lebih kecil dari critical value ($0,201 < 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 diterima, artinya variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2).

Diketahui variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1) memiliki pengaruh positif terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2), artinya semakin tinggi Implementasi SAK-EMKM (Y_1) maka akibatnya akan meningkatkan variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2), dimana koefisien Jalur yang diperoleh adalah 0,28 dengan nilai t-value sebesar 4,171. Karena nilai t-value lebih besar dari critical value ($4,171 > 1,96$), maka hipotesis statistik menyatakan H_0 ditolak, artinya variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2).

Adapun koefisien-koefisien jalur pada model struktural serta nilai bobot faktor variabel manifest pada model pengukuran dapat digambarkan melalui diagram jalur model pengukuran dan model struktural berikut ini.



Gambar 1. Diagram Jalur PLS (Outer dan Inner Model)

Berdasarkan Diagram Jalur di atas dapat diketahui bahwa faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi Pemberdayaan UMKM (Y_2) adalah Permodalan (X_1) dengan koefisien jalur tertinggi sebesar 0,726, dimana diantara indikator yang paling dominan dalam mengukur konstruk Permodalan (X_1) adalah X1.1 (Ketersediaan Kas dapat menunjang kegiatan usaha UMKM) dengan loading faktor tertinggi sebesar 0,972, sehingga apabila pihak pengambil keputusan ingin meningkatkan nilai Permodalan (X_1) maka rekomendasi secara statistik adalah

memprioritaskan peningkatan nilai pada indikator X1.1 (Ketersediaan Kas dapat menunjang kegiatan usaha UMKM).

Analisis Variabel Mediasi (Pengaruh Tak Langsung)

Setelah diketahui faktor yang berpengaruh signifikan dan tidak signifikan terhadap variabel endogen pada masing-masing sub-struktur, maka perlu diketahui apakah variabel yang tidak signifikan secara langsung dapat berpengaruh signifikan ketika melalui variabel perantara (mediasi). Oleh karena itu disajikan hasil perhitungan pengaruh tidak langsung antar variabel.

Tabel 6. Pengaruh Tak Langsung (*indirect effect*)

Pengaruh Tak Langsung	Perhitungan	Hasil	t-Statistik	Ket.
Permodalan (X_1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1)	$-0,012 \times 0,28$	-0,003	0,109	Tidak Signifikan
Sumber Daya Manusia (X_2) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1)	$0,224 \times 0,28$	0,063	2,085	Signifikan
Teknologi Informasi (X_3) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1)	$0,618 \times 0,28$	0,173	3,758	Signifikan

Sumber: Data Penelitian diolah, 2018.

Berdasarkan tabel di atas diketahui pengaruh tidak langsung antar variabel laten. Adapun pengaruh tidak langsung dari Permodalan (X_1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1) adalah sebesar -0,003 namun pengaruh tersebut dinyatakan tidak signifikan. Adapun pengaruh tidak langsung dari Sumber Daya Manusia (X_2) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1) adalah sebesar 0,063 dan dinyatakan signifikan. Adapun pengaruh tidak langsung dari Teknologi Informasi (X_3) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1) adalah sebesar 0,173 dan dinyatakan signifikan.

KESIMPULAN

Simpulan

- Hasil Uji menghasilkan pengaruh langsung sebagai berikut: (a) Variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1). (b) Variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1). (c) Variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1). (d) Variabel Permodalan (X_1) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2). (e) Variabel Sumber Daya Manusia (X_2) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2). (f) Variabel Teknologi Informasi (X_3) memiliki pengaruh yang Tidak Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2). (g) Variabel Implementasi SAK-EMKM (Y_1) memiliki pengaruh yang Signifikan, terhadap variabel Pemberdayaan UMKM (Y_2).
- Hasil Uji menghasilkan pengaruh tidak langsung sebagai berikut: Pengaruh tidak langsung dari Permodalan (X_1) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM

(Y_1) adalah sebesar -0,003 namun pengaruh tersebut dinyatakan tidak signifikan. Pengaruh tidak langsung dari Sumber Daya Manusia (X_2) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1) adalah sebesar 0,063 dan dinyatakan signifikan. Pengaruh tidak langsung dari Teknologi Informasi (X_3) terhadap Pemberdayaan UMKM (Y_2) melalui Implementasi SAK-EMKM (Y_1) adalah sebesar 0,173 dan dinyatakan signifikan.

3. Pemberdayaan UMKM dipengaruhi secara tidak langsung (melalui implementasi SAK-EMKM) oleh TI dan kemampuan SDM secara positif dan signifikan, sedang permodalan tidak signifikan. Jadi permodalan, TI dan kemampuan SDM baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap pemberdayaan UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyanah. 2017. *Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Kampung UKM Digital Pasar Batik Trusmi Terhadap Daya Saing*. Cirebon: IAIN Syeh Nurjati.

BPS. 2017. Kecamatan Boyolangu dalam Angka 2016. Tulungagung: BPS.

Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Jawa Timur. 2016. Jumlah UMKM dan Naker 2016. Surabaya.

DSAK IAI. 2016. *Exposure Draft Standar Akuntansi Entitas Mikro Kecil dan Menengah*. Jakarta: IAI.

Ferdinan, A. 2002. *Structural Equation Modeling Dalam Penelitian Manajemen*. Semarang: BP UNIDIP Ferly. 2013. Peran Akuntansi dalam Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah. (<http://ferlyprogresif.blogspot.co.id/2013/06/peran-akuntansi-dalam-pemberdayaan.html>)

Fornel, C. dan D.F. Larcker. (1982). *Evaluating Struktural Equation Models with Ubobserved Variable and Measurement Error*, *Journal of Marketing*

Hafluddin, Moch. Rochjadi, Suryadi dan Choirul Saleh. 2014. Strategi Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Berbasis "*Community Based Economic Development*" (Studi pada pelaku UMKM di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo). *Wacana Vol 17 No 2*: 68-77. (<http://wacana.ub.ac.id/index.php/wacana/article/view/305/255>)

Hevesi, G.Alan. 2005. Standards for Internal Control in New York State Government. www.osc.state.ny.us. Diakses tanggal 7 November 2012

Ghozali, Imam. (2008). *Struktural Equation Modeling Dengan Program LISREL 8.54*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Persamaan Struktural

Indriantoro, N. dan Supomo, B. 2002. *Metodologi Penelitian Bisnis: Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.

Kusumawati. Dewi Ayu, 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik pada Perusahaan Daerah air Minum (PDAM) se-Madura Rangkuman Skripsi. Surabaya: Program Studi Akuntansi STIE PERBANAS.

Kuncoro, M., 2006. Tantangan dan Peluang Ekonomi Kerakyatan dalam Era Globalisasi Ekonomi. *Analisis CSIS*. XXVI, No. 1.

Mahidin, Eddy. 2006. Pemberdayaan Perempuan Miskin Pada Usaha Kecil di Perdesaan Melalui Layanan Lembaga Keuangan Mikro. (Online). www.ugm.ac.id. Diakses pada tanggal 14 Mei 2017.

Martani, Dwi, Veronica NPS, Sylvia dkk. 2012. Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK. Jakarta: Salemba Empat.

Minarni, Eni. Krisan K. 2014. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik (Studi Kasus Pada Koperasi di Kabupaten Tulungagung), *Bonorowo, Volume 2 No. 1 (2014)* (<http://www.jurnal-unita.org/index.php/bonorowo/issue/view/6/showToc>) diakses tanggal 14 Mei 2017.

Noermijati. 2008. Aktualisasi Teori Herzberg, Suatu Kajian Terhadap Kepuasan Kerja Manajer Operasional. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika. Volume 6 Nomor 3 Agustus 2008*. Malang: Universitas Brawijaya Malang.

Pemerintah Kabupaten Tulungagung. Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2013 tentang Pemberdayaan dan Perlindungan Koperasi dan UMKM.

Pusat Kebijakan Perdagangan Dalam Negeri. 2013. Analisis Peran Lembaga Pembiayaan Dalam Pengembangan UMKM. Jakarta: Badan Pengkajian dan Pengembangan Kebijakan Perdagangan Kementerian Perdagangan.

Rukminto, Bachtiar. 2008. Efektivitas Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dalam Program Pengembangan Labsite Pemerdayaan Masyarakat. (Online). www.ejournal.unair.ac.id. Diakses pada tanggal 14 Mei 2017.

Sudjana. 2005. Metoda Statistika, Edisi 6, Bandung : Tarsito

Sugiyono. (2009). Statistika untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta

UU RI No. 2008. Tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. Jakarta: Sinar Grafika.

Undang-Undang No 1 Tahun 2013 tentang Lembaga Keuangan Mikro.

PENGARUH KECANDUAN INTERNET TERHADAP INSOMNIA PADA MAHASISWA TINGKAT III DI AKADEMI KEPERAWATAN 17 KARANGANYAR

Tatik Suryo ¹ Reni Purbanova² Dyah Rohmawati³ Aprilia Susanti ⁴ Amik Muladi ⁵

¹ STKIP PGRI Pacitan (Penulis 1)

email: tatisuryo@gmail.com

²Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 2)

Email: purbanovareni1983@gmail.com

³Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 3)

email: dyahrohawati.akper17@gmail.com

⁴Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 4)

email: avrilsusan475@gmail.com

⁵Keperawatan, Akademi Keperawatan 17 Karanganyar (Penulis 5)

email: amikmuladi@yahoo.com

Abstract

Angka prevalensi terjadinya insomnia pada usia mahasiswa tergolong tinggi. Mereka kebanyakan mengalami insomnia karena kecanduan internet, mereka menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan orang lain, mencari / memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas sekolah, dan berbagai aktifitas on line lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan internet terhadap insomnia pada mahasiswa tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Jumlah sampel yang diteliti sebanyak 38 responden diambil menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan hasil korelasi Spearman Rank, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai korelasi sebesar 0,567 yang artinya terdapat pengaruh positif antara kecanduan internet terhadap insomnia pada mahasiswa tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar.

Kata kunci : Kecanduan internet, Insomnia

PENDAHULUAN

Riset KOMINFO tahun 2014 mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet hasil surveinya menunjukkan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Penggunaan internet paling banyak di kalangan remaja terutama pada anak sekolah dan mahasiswa. Internet telah menjadi persoalan yang serius bagi banyak orang diantaranya orang yang kecanduan internet menyebabkan insomnia. Setiap tahun di dunia, diperkirakan sekitar 20%-50% orang dewasa melaporkan adanya gangguan tidur dan sekitar 17% mengalami gangguan tidur yang serius (Wicaksono, 2012). Insomnia juga banyak dialami oleh mahasiswa, menurut hasil penelitian yang dilakukan Hidayat (2008) bahwa angka prevalensi terjadinya insomnia pada mahasiswa

tergolong tinggi. Mereka kebanyakan mengalami insomnia karena kecanduan internet, mereka menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan orang lain, mencari / memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas sekolah, dan berbagai aktifitas on line lainnya. Kejadian pecandu internet yang mengalami insomnia juga banyak ditemukan dilingkungan mahasiswa Akademi Keperawatan 17 Karanganyar, terutama mahasiswa tingkat III hal tersebut diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017 pada 10 mahasiswa tingkat III, 7 (70%) dari mahasiswa mengalami insomnia dikarenakan mereka terlalu berlebihan dalam penggunaan internet, sedangkan 3 mahasiswa (30%) yang tidak mengalami insomnia, hal tersebut dipengaruhi oleh konsumsi atau penggunaan internet yang tidak berlebihan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik menyusun Karya Tulis Ilmiah yang berjudul Pengaruh Kecanduan Internet terhadap Insomnia pada Mahasiswa Tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Essau (2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kecanduan adalah sebuah tingkah laku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik fisik, fisiologis maupun psikologis. Ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet menurut American Psychological Association (Rosenberg, 2014). Menurut Yuniar (2011), internet sendiri didefinisikan sebagai suatu jaringan yang menghubungkan antara komputer-komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia untuk saling berbagi data dan informasi. Intensitas penggunaan internet adalah seberapa sering dan seberapa lama dalam menggunakan atau mengakses sebuah jaringan yang menghubungkan antara komputer-komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia untuk saling berbagi data dan informasi. Individu dikatakan mengalami kecanduan internet ketika menunjukkan perilaku-perilaku tertentu, seperti Pikiran pecandu internet terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet, tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet hingga Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. Tidur merupakan kondisi tidak sadar dimana individu dapat dibagikan oleh stimulus atau sensoris yang sesuai atau juga dapat dikatakan sebagai keadaan tidak sadarkan diri yang relatif. Tidur bukan hanya keadaan penuh ketenangan tanpa kegiatan, tetapi lebih merupakan suatu urutan siklus yang berulang. Tidur menggunakan kedua efek psikologis pada jaringan otak dan organ-organ tubuh manusia. Kecanduan internet mulai menjadi permasalahan yang penting untuk diteliti karena terjadi penyalahgunaan dalam penggunaan internet sehingga dapat mempengaruhi hubungan individu dengan keluarga, lingkungan sosial serta kehidupan profesionalnya (Ayas& Horzum, 2013). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan internet memberikan dampak negatif terhadap akademik seperti penurunan terhadap prestasi akademik, kesehatan fisik seperti tidur yang berkurang karena penggunaan internet yang berlebih dan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Ayas & Horzum, 2013). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengguna internet yang berusia lebih muda lebih beresiko menjadi pecandu internet (Apriliana, 2016).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Deskriptif Kuantitatif* dengan pendekatan *cross sectional* dimana dalam sistem ini variabel-variabelnya diukur dalam waktu yang bersamaan. Pendekatan *cross sectional* digunakan untuk melihat adanya pengaruh kecanduan internet dengan insomnia pada mahasiswa tingkat III di Akademi Keperawatan. Kecanduan internet sebagai variabel bebas/independen dan insomnia sebagai variabel terikat/dependen (Notoatmodjo, 2010). Populasi dalam penelitian ini sebanyak 62 responden. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 38 responden diambil dengan teknik non probability yaitu dengan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel sesuai kriteria yang dikehendaki (Nursalam, 2009). variabel independent dalam penelitian ini adalah kecanduan internet dan variabel dependent adalah insomnia. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner kecanduan internet/*internet addiction tes* modifikasi menurut Young dan Christiano (2017) dan kuesioner skala insomnia dari KSPBJ (Kelompok Studi Psikiatri Biologi Jakarta) modifikasi menurut Iwan (2009). Analisa data menggunakan analisa univariat dan bivariat. Analisa univariat data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, ukuran, tendensi sentral, atau grafik (Sugiyono, 2014). Analisa bivariat dilakukan terhadap 2 variabel yang diduga berhubungan atau korelasi (Notoatmojo, 2010). Uji statistik yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman Rank* dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin dan Umur Responden

Karakteristik	Frekuensi (η)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	8	21,1
Perempuan	30	78,9
Total	38	100
Umur		
20 Tahun	17	44,7
21 Tahun	13	34,2
22 Tahun	8	21,1
Total	38	100

Sumber: data primer

Hasil berdasarkan jenis kelamin pada tabel 1 hasil penelitian dari 38 responden didapatkan responden yang paling banyak adalah perempuan sebanyak 30 responden (78,9%). Perempuan lebih cenderung mengalami kecanduan internet daripada laki-laki (Raihana, 2010). Dan perempuan lebih besar mengalami insomnia dibandingkan dengan laki-laki, hal itu berkaitan dengan masa pubertas ketika hormon ovarium saat siklus menstruasi menyebabkan emosi yang labil. Selain itu remaja perempuan lebih banyak mengalami stres dibandingkan dengan remaja laki-laki. Perempuan lebih mudah untuk mengalami stres karena mereka memiliki strategi koping yang kurang baik, oleh karena itu mereka lebih rentan mengalami insomnia (Zhang, 2016). Hasil distribusi frekuensi berdasarkan umur pada tabel 1 dari 38 responden didapatkan hasil bahwa

responden yang paling banyak adalah responden dengan umur 20 tahun yaitu sebanyak 17 responden (44,7%). *Emerging adulthood* memiliki resiko untuk terkena kecanduan internet karena pengguna internet di dunia pada usia 18 hingga 25 tahun merupakan kelompok usia yang paling tinggi dalam menggunakan internet di kehidupan sehari-hari (Arnett, 2013). Sedangkan insomnia sebagian besar pada tahapan usia remaja akhir atau dewasa muda. Rentang usia dewasa muda adalah 18 sampai 25 tahun. Sistem sirkadian yang mengontrol tidur dan kesulitan tidur pada remaja dan dewasa muda cenderung mengalami perubahan fisiologi (Kaur & Bhoday, 2017).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Rata-rata Penggunaan Internet Responden dalam Sehari

Penggunaan Internet	Frekuensi (η)	Persentase (%)
< 10 Jam	8	21,1
10-14 Jam	19	50,0
15-19 Jam	4	10,5
≥ 20 Jam	7	18,4
Total	38	100

Sumber: data primer

Hasil distribusi frekuensi berdasarkan rata-rata penggunaan internet dalam sehari pada tabel 2 didapatkan hasil rata-rata penggunaan internet dalam sehari responden paling banyak pada rentang 10-14 jam yaitu sebanyak 19 responden (50,0%). Rata-rata durasi penggunaan internet antara 8 – 38 jam perminggu atau 2 – 5,5 jam perhari mengalami kecanduan internet (Mutohharoh, 2014). Sedangkan Penggunaan internet antara 20 hingga 80 jam per minggu juga mengalami kecanduan internet (Young, 2010).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Internet pada Responden

Karakteristik	Frekuensi (η)	Persentase (%)
Ringan	2	5,3
Sedang	28	73,3
Berat	8	21,1
Sangat Berat	0	0,0
Total	38	100

Sumber: data primer

Hasil distribusi frekuensi pada tabel 5.3 didapatkan hasil penelitian paling banyak dengan kecanduan internet sedang sebanyak 28 responden (73,3%).

Faktor yang mempengaruhi kecanduan internet diantaranya tujuan dan waktu penggunaan internet. Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, misalnya pada pelajar dan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet (Young, 2010).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Insomnia pada Responden

Karakteristik	Frekuensi (η)	Persentase (%)

Ringan	3	7,9
Sedang	28	73,3
Berat	7	18,4
Sangat Berat	0	0,0
Total	38	100

Sumber: data primer

Hasil distribusi frekuensi pada tabel 4 didapatkan hasil penelitian dari 38 responden paling banyak mengalami insomnia tingkat sedang yaitu sebanyak 28 responden (73,3%). Faktor yang mempengaruhi insomnia adalah kebiasaan buruk yaitu aktivitas yang dilakukan di tempat tidur selain tidur seperti menonton televisi, bekerja ataupun bermain di depan komputer, bahkan mengakses internet sebelum tidur (Dewi, 2011)

Tabel 5. Pengaruh Kecanduan Internet terhadap Insomnia pada Mahasiswa Tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar

Frekuensi (η)	Korelasi (r)	Nilai Signifikan (p)
38	0,567	0,000

Sumber: data primer

Bedasarkan hasil analisa bivariat bahwa nilai signifikansi (p -value) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 5% ($0,000 < 0,05$), sehingga ada pengaruh positif antara kecanduan internet terhadap insomnia pada mahasiswa tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar dengan nilai korelasi *Spearman Rank* sebesar 0,567. Diartikan bahwa kecanduan internet berpengaruh positif terhadap insomnia, karena nilai r positif, artinya semakin tinggi kecanduan internet maka akan semakin meningkatnya insomnia.

KESIMPULAN

Hasil penelitian disimpulkan bahwa berdasarkan tingkat kecanduan internet didapatkan 73,3% responden mengalami tingkat kecanduan internet sedang, 5,3 % tingkat kecanduan internet ringan, dan 21,1% mengalami tingkat kecanduan internet berat. Berdasarkan tingkat insomnia didapatkan bahwa 73,3% responden mengalami tingkat insomnia sedang, 7,9% tingkat insomnia ringan, dan 18,4% mengalami tingkat insomnia berat. Dan dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara kecanduan internet terhadap insomnia pada mahasiswa tingkat III di Akademi Keperawatan 17 Karanganyar dengan nilai signifikansi (p -value) sebesar 0,000.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnett, J. J. (2013). *The evidence for generation we and against generation me. Emerging Adulthood*, 1, 5–10. Google Scholar, SAGE Journals
- Dewi, N, (2011). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Dan Kecemasan Dengan Insomnia Pada Mahasiswa S1 FK UNS Yang Sedang Skripsi*. Jurnal Psikologi: Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta

- Hidayat, (2008). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika
- Iwan, (2009). *Skala Insomnia (KSPBJ Insomnia Rating Scale)*. (online)(<http://www.sleepnet.co m>, diakses pada tanggal 12 Desember 2017 pukul 17.00 WIB)
- Kaur, H., & Bhoday, H.S. (2017). *Changing Adolescent Sleep Patterns: Factor Affecting them and the Problem*. Journal of The Association of Physicians of India,
- KOMINFO, (2014). Riset KOMINFO dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet (online). (https://www.kominfo.go.id_, diakses pada tanggal 11 Desember 2017)
- Mutoharoh, A, (2014). *Teknik Pengelolaan Diri Perilaku Dalam Menurunkan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Yogyakarta Behavioral Self- Management Technique In Decreasing Internet Addiction On Yogyakarta University Students*. Jurnal Psikologi: Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta
- Notoatmodjo, S, (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam, (2012). *Manajemen Keperawatan: Aplikasi dalam Praktik Keperawatan Professional*. Salemba Medika: Jakarta
- Raihana, P.A, (2010). *Perbedaan Kecenderungan Kecanduan Internet Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert Dan Jenis Kelamin*. Jurnal Psikologi: Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wicaksono, D.W, (2012). *Analisis Faktor Dominan Yang Berhubungan Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga*. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya
- Young, K.S, (2010). *Internet Addiction: A hand book and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc
- Young & Cristiano, (2017). *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zhang, J., et.al. (2016). *Emergence of Sex Differences in Insomnia Symptoms in Adolescents: A large-scale schoolbased study*. SLEEP, 39(8): 1563-1570

PENGARUH PILIHAN PROGRAM STUDI DAN KEAKTIFAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA STKIP PGRI PACITAN

Mulyadi¹, Riza Dwi Tyas Widoyoko²
STKIP PGRI Pacitan
mulyadipacitan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) ada tidaknya pengaruh antara kesesuaian minat pemilihan prodi terhadap prestasi akademik mahasiswa, 2) ada tidaknya pengaruh antara keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa, 3) ada tidaknya pengaruh antara kesesuaian pemilihan prodi dan keaktifan belajar mahasiswa secara bersama-sama terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STKIP PGRI Pacitan dengan jumlah sampel 111 mahasiswa. Prasyarat analisisnya uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji normalitas, dan uji autokorelasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier ganda dengan *software SPSS 16*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Tidak ada pengaruh antara kesesuaian minat pemilihan prodi terhadap prestasi akademik mahasiswa, 2) Tidak ada pengaruh antara keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa, 3) Tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara kesesuaian pemilihan prodi dan keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Kata Kunci: *Minat Prodi, Keaktifan Belajar, Prestasi Akademik*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi adalah wadah mahasiswa memperoleh ilmu dan pengalaman. Melalui tri dharma-nya, perguruan tinggi dapat berperan mencetak generasi yang siap berdaya saing. STKIP PGRI Pacitan yang notabene menjadi kampus yang menyiapkan tenaga pendidik harus mampu memberikan lulusan yang berkualitas. Karena profesi tenaga pendidik akan dipandang masyarakat sebagai figur teladan yang akan mempengaruhi baik tidaknya persepsi masyarakat terhadap pendidikan. Satu guru saja tidak profesional dalam bekerja atau secara kualitas kurang baik maka akan menimbulkan persepsi dimasyarakat bahwa pendidikan ini berjalan tidak baik. Sehingga hal demikian menjadi dasar rujukan dan kritik membangun agar STKIP PGRI Pacitan dapat memberikan sumbangan lulusan yang berkompentensi baik, berkualitas, profesional dan berdampak baik bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Banyak hal yang menyebabkan lulusan tidak sesuai yang diharapkan. Diantaranya karena jurusan/program studi yang dipilih tidak sesuai. Kesesuaian minat pengambilan jurusan saat awal mendaftar kuliah menyebabkan berbagai dampak pada diri mahasiswa. Seringkali akan berdampak buruk ketika jurusan yang diambil tidak sesuai karena tidak diterima pada jurusan

yang diminati. Sehingga dapat menimbulkan kekecewaan yang mendalam bagi calon mahasiswa dan mengakibatkan semangat kuliah rendah. Tak hanya itu, kekecewaan tersebut juga dapat menyebabkan keaktifan belajardan prestasi akademik mahasiswa rendah. Sebaliknya jika jurusan yang diambil sesuai maka akan dapat berpengaruh pada aktivitas belajar yang baik, sehingga prestasi akademiknya pun lebih baik dan dapat diharapkan menjadi lulusan yang berkualitas dan profesional.

Mayoritas mahasiswa tentu memiliki keinginan untuk mendapatkan prestasi yang optimal. Karena dengan prestasi yang baik akan dapat memudahkan proses kelanjutan studi dan menggapai cita-cita. Begitu juga dengan proses menggapai prestasi akademik yang baik, butuh usaha dan kerja keras yang tidak mudah. Ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar untuk memperoleh prestasi akademik yang baik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks.

STKIP PGRI Pacitan saat ini memiliki 7 (tujuh) program studi dengan jumlah total mahasiswa 1192. Semua prodi berbasis pendidikan, sehingga tidak ada pilihan lain bagi calon mahasiswa yang akan kuliah di STKIP PGRI Pacitan. Prodi pun terbatas yakni (1) Pendidikan Matematika, (2) Pendidikan Sejarah, (3) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, (4) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, (5) Pendidikan Informatika, (6) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan (7) Pendidikan Bahasa Inggris. Sehingga banyak hal yang perlu dianalisis mengenai keberadaan mahasiswa.

Melalui hasil observasi peneliti, sebenarnya banyak mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang mengalami masalah terhadap kuliahnya. Mereka ingin kuliah sesuai dengan jurusan/program studi yang diminati, akan tetapi di Pacitan belum ada. Adanya jurusan/prodi yang diminati tersebut di perguruan tinggi luar kota. Jika kuliah diluar kota kondisi finansial tidak memungkinkan. Sehingga keputusan terbaik adalah di pacitan, dan perguruan tinggi terbaik di pacitan yang menjadi pilihan adalah STKIP PGRI Pacitan. Akhirnya mereka kuliah dengan kondisi terpaksa pada jurusan/prodi yang ada, sebab tidak ada pilihan lain.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya perhatian khusus yang harus dilakukan oleh perguruan tinggi. Perhatian tersebut diberikan agar pada jiwa mahasiswa tetap timbul semangat kuliah, motivasi belajar yang baik, keaktifan belajar yang baik sehingga prestasi akademiknya pun menjadi baik. Dan dapat diharapkan menjadi calon pendidik yang berkualitas dan profesional.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis permasalahan yang terjadi pada mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Khususnya berkaitan dengan kesesuaian minat terhadap program studi yang dipilih, keaktifan belajar mahasiswa dan dampaknya terhadap prestasi akademik. Sehingga diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadikan pijakan dasar bagi perguruan tinggi untuk memberikan alternatif solusi dan peningkatan kualitas.

KAJIAN LITERATUR

Perguruan tinggi adalah jenjang pendidikan formal setelah pendidikan menengah dan menjadi salah satu harapan agar kaum muda memiliki bekal kompetensi yang memadai untuk berkarir di masa depan. Sehingga dalam hal pemilihan jurusan/program studi sebisa mungkin harus sesuai dengan minat mahasiswa. Karena dasar ini sangat menentukan masa depan mahasiswa. Minat yang dimiliki mahasiswa untuk memilih jurusan ini jika tidak sesuai akan banyak menimbulkan dampak negatif. Sehingga perlu untuk diantisipasi.

Minat adalah suatu hal yang erat hubungannya dengan penentuan masa depan. Utamanya dalam hal ini adalah tentang minat pemilihan program studi saat kuliah. Seorang mahasiswa menentukan pilihan kuliah karena telah melalui berbagai pertimbangan dalam menyiapkan masa depannya. Helmawati (2014) mengatakan bahwa minat seseorang banyak dipengaruhi oleh faktor internal seperti pemusatan perhatian, keinginan, motivasi dan kebutuhan. Sampai saat ini, dalam proses pembelajaran minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar anak atau peserta didik dalam bidang studi tertentu. Umumnya individu mendapatkan kesempatan pembelajaran yang cukup spesifik untuk mempersiapkan diri memasuki karir sejak di sekolah menengah atas, sehingga proses pemilihan suatu bidang jurusan kuliah di perguruan tinggi merupakan faktor penting yang mengarah pada pilihan karir mereka (Pacinski dan Hirsh, 1971).

Melihat kemungkinan terjadinya keadaan dimana mahasiswa kuliah tidak sesuai minat maka perlu disadari bahwa tidak semua keinginan manusia didunia ini akan tercapai. Dalam kehidupan manusia akan selalu muncul pilihan dan pengambilan keputusan. Dermawan (2004) mengatakan bahwa tiada hari tanpa pengambilan keputusan. Sehingga mahasiswa harus siap dan mempersiapkan diri atas apapun yang terjadi pada pilihan dan keputusannya.

Berbuat untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga sadirman (2011) mengatakan bahwa dalam interaksi belajar-mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting. Aktivitas belajar sangat menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran. Banyak faktor yang dapat mempengaruhinya. Salah satunya adalah keaktifan. Rata-rata peserta didik yang keaktifan belajarnya baik cenderung akan memberikan dampak pada hasil belajar yang baik. Maka, sangat perlu kiranya seorang pendidik untuk selalu mengamati, mempelajari dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk meningkatkan aktifitas belajarnya. Baik dirumah ataupun disekolah.

Hasil belajar mahasiswa bisa ditingkatkan jika mahasiswa tersebut aktif. Sebab Ruseffendi (2005) mengatakan bahwa keaktifan dan prestasi belajar memiliki hubungan kesebandingan dengan mutu pendidikan, yaitu apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan, maka prestasi belajar yang dicapai harus ditingkatkan, dan untuk meningkatkan prestasi belajar dibutuhkan keaktifan siswa yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2008), keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya.

Menurut Hamalik (2008), keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya. Menurut Paul D.Diedrich dalam (Hamalik,2008) membagi kegiatan belajar siswa dalam kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok, yaitu:

- 1) *Visual Activities* (kegiatan-kegiatan visual) seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati cara orang lain dalam bekerja atau bermain.

- 2) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan) seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan antar suatu kejadian, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidati, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita karangan, laporan tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan lain sebagainya.
- 6) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, bermain, dan lain sebagainya.
- 8) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan lain sebagainya.

Klasifikasi aktivitas belajar di atas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan beraneka ragam. Aktivitas di sini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani saja yang dapat secara langsung diamati tetapi juga meliputi aktivitas seperti rohani. Keadaan dimana siswa melaksanakan aktivitas belajar inilah yang disebut keaktifan belajar.

Menurut Abdurrahman (Jihad dan Haris, 2008) hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh individu setelah melalui kegiatan belajar. Jika merujuk pada pemikiran Gagne (Suprijono, 2011) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal adalah kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual adalah kemampuan mempresentasikan suatu konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif oleh diri individu itu sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga dapat terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses aktivitas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa dalam membentuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, serta mengorganisasi dalam bentuk nilai-nilai dan perubahan dimensi kemanusiaan. Dalam penelitian ini prestasi akademik yang digunakan adalah nilai akhir yang diperoleh mahasiswa dari hasil belajarnya yakni berupa Indeks Prestasi Kumulatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa STKIP PGRI Pacitan dengan jumlah sampel 111 mahasiswa. Prasyarat

analisisnya uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji normalitas, dan uji autokorelasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier ganda dengan menggunakan *software SPSS 16*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, berikut adalah sebaran deskripsi data masing-masing variabel penelitian.

1. Kesesuaian Minat Pemilihan Prodi

Kesesuaian minat pemilihan prodi mahasiswa diukur dengan menggunakan angket yang telah dibagikan kepada mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Berikut adalah hasil pengukurannya:

Tabel 1. Deskripsi Sebaran Minat Prodi

KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE (%)
Pemilihan Prodi Sesuai	92	82,88
Pemilihan Prodi Tidak Sesuai	19	17,22

Berdasarkan tabel diatas jumlah total responden adalah 111 mahasiswa, sejumlah 92 mahasiswa (82,88%) telah menempuh kuliah di STKIP PGRI Pacitan dengan program studi sesuai dengan minatnya dan sejumlah 19 mahasiswa (17,22%) menempuh kuliah dengan program studi yang tidak sesuai dengan minatnya.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar mahasiswa diukur dengan menggunakan angket yang telah dibagikan kepada mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Berikut adalah hasil pengukurannya:

Tabel 2. Deskripsi Sebaran Keaktifan Belajar Mahasiswa

KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE (%)
Keaktifan Belajar Tinggi	17	15,32
Keaktifan Belajar Sedang	84	75,68
Keaktifan Belajar Rendah	10	9,01

Berdasarkan tabel diatas jumlah total responden adalah 111 mahasiswa, terdapat 15,32% mahasiswa yang keaktifan belajarnya dalam kategori tinggi, 75,68% mahasiswa yang keaktifan belajarnya dalam kategori sedang, dan 9,01% mahasiswa yang keaktifan belajarnya dalam kategori rendah.

3. Prestasi Akademik Mahasiswa

Prestasi akademik mahasiswa diukur dengan menggunakan dokumentasi nilai mahasiswa. Berikut adalah hasil pengukurannya:

Tabel 3. Deskripsi Sebaran Prestasi Akademik Mahasiswa

KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE (%)
Prestasi Akademik Tinggi	13	11,71
Prestasi Akademik Sedang	85	76,58

Prestasi Akademik Rendah	13	11,71

Berdasarkan tabel jumlah total responden adalah 111 mahasiswa, terdapat 11,71% mahasiswa yang memiliki prestasi akademik tinggi, 76,58% mahasiswa memiliki prestasi akademik sedang, dan 11,71% mahasiswa memiliki prestasi akademik rendah.

Pembahasan

a. Pengaruh Kesesuaian Pemilihan Prodi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Tabel 4. Analisis SPSS Hipotesis 1

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.110	1	.110	2.178	.143 ^a
	Residual	5.530	109	.051		
	Total	5.640	110			

a. Predictors: (Constant), PRODI

b. Dependent Variable: IPK

Tabel anova diatas menunjukkan kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara kesesuaian pemilihan prodi terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis SPSS pada tabel anova yang tertera nilai sig. sebesar 0,143 yakni lebih dari 0,05. Artinya nilai signifikansi tersebut di atas 0,05 maka dapat dikatakan variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependen, begitu sebaliknya.

b. Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Tabel 5. Analisis SPSS Hipotesis 2

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.000	1	.000	.002	.968 ^a
	Residual	5.640	109	.052		
	Total	5.640	110			

a. Predictors: (Constant), KEAKTIFAN

b. Dependent Variable: IPK

Tabel anova diatas menunjukkan kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini terlihat dari tabel hasil analisis SPSS pada tabel anova yang tertera nilai sig. sebesar 0,968 yakni lebih dari 0,05. Artinya nilai signifikansi tersebut di atas 0,05 maka dapat dikatakan variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependen, begitu sebaliknya.

c. Pengaruh Kesesuaian Pemilihan Prodi dan Keaktifan Belajar Secara Bersama-sama Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Tabel 6. Analisis SPSS Hipotesis 3

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.113	2	.056	1.103	.336 ^a
	Residual	5.527	108	.051		
	Total	5.640	110			

a. Predictors: (Constant), PRODI, KEAKTIFAN

b. Dependent Variable: IPK

Tabel anova diatas menunjukkan kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara kesesuaian pemilihan prodi dan keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini terlihat dari dua hal. (1) Pada tabel anova tertera nilai sig. sebesar 0,336 yakni lebih dari 0,05. Artinya nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependen, begitu sebaliknya. (2) Dengan melihat nilai F pada tabel anova F-hitungnya sebesar 1,103 dan F-tabelnya sebesar 3,92. Karena F hitung lebih kecil dari F tabel maka kesimpulannya adalah tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara kesesuaian pemilihan prodi dan keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas dapat diberikan penekanan bahwa dalam penelitian ini keaktifan belajar dan kesesuaian minat pemilihan program studi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Artinya masih ada banyak hal lain yang mempengaruhinya. Asumsi yang terbangun selama ini menjadi terpecahkan bahwa mahasiswa yang kuliah tidak sesuai program studi yang diminatinya tetap dapat memberikan prestasi akademik yang baik jika memiliki niat, usaha dan kerja keras. Selaras dengan pendapat Dermawan (2004) bahwa tiada hari tanpa pengambilan keputusan. Sehingga apapun keputusan yang telah diambil harus siap mempertanggungjawabkan. Sehingga dengan kesiapan tersebut akan memberikan dampak yang baik juga pada *output*-nya.

Keaktifan belajar dari hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh terhadap prestasi akademik. Hal ini kontraproduktif dengan pendapat Ruseffendi (2005) yang mengatakan bahwa jika menghendaki peningkatan mutu pendidikan, maka prestasi belajarnya pun harus ditingkatkan, dan untuk meningkatkan prestasi belajar dibutuhkan keaktifan belajar yang lebih baik pada proses pembelajaran. Artinya dalam penelitian ini kondisi dan karakteristik mahasiswaya berbeda. Bisa jadi memang mempunyai kecenderungan gaya belajar lain yang tidak harus meunjukkan sikap aktif tetapi mampu menguasai materi mata kuliah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh antara kesesuaian pemilihan prodi terhadap prestasi akademik mahasiswa
2. Tidak ada pengaruh antara keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa
3. Tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara kesesuaian pemilihan prodi dan keaktifan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa.

SARAN

Keberhasilan pembelajaran dalam hal pencapaian prestasi akademik tidak hanya dipengaruhi minat pemilihan prodi dan keaktifan belajar. Sehingga dosen diharapkan supaya bisa mengidentifikasi faktor-faktor eksternal lain yang menunjang keberhasilan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: Sebelas Maret Universitas Press.
- Helmawati. 2014. Pendidikan Keluarga. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Irawan, Edi. 2014. Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Aura Pustaka
- Mulyadi. 2017. Pengaruh Pembimbingan Akademik dan Keaktifan Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Matematika. Prosiding Seminar Ekspose Penelitian STKIP PGRI Pacitan 2017
- Nana Sudjana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: SinarBaru Algensindo.
- Ruseffendi, E.T. 2005. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya* . Bandung: Tarsito.
- Ruseffendi, E.T. 2005. Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya . Bandung: Tarsito.
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.

PENGELOLAAN KELAS AKTIF BERBASIS KARAKTER DI SMKN 1 NAWANGAN

Nurhayati

STKIP PGRI Pacitan

Email: Nurh80912@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara membangun dan dampak dari implementasi pengelolaan kelas aktif berbasis karakter. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Wawancara mendalam ini dilakukan kepada beberapa siswa-siswi dari kelas X kriya kayu, AKL, XI AKL berjumlah 4 siswa, dan guru mata pelajaran berjumlah 2 orang. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah interpretasi data secara kualitatif. Hasil penelitian ini adalah bahwa dalam membangun karakter di kelas dalam Pembelajaran diperlukan adanya usaha yang kreatif sesuai prosedur dari seorang guru. Sedangkan dampak yang diperoleh dari peneliti yaitu siswa-siswi dapat mempunyai rasa tanggung jawab, jiwa disiplin, mempunyai kepercayaan dalam berpendapat serta nilai yang diatas KKM.

Kata kunci: *pendidikan karakter, pengelolaan kelas aktif*

PENDAHULUAN

Globalisasi yang ada di hadapan kita sebagai sebuah fakta tidak bisa diingkari. Revolusi teknologi, transformasi, informasi, dan komunikasi menjadikan dunia ini tanpa batas. Kita dapat mengetahui sesuatu yang terjadi di belahan benua lain dalam hitungan detik melalui internet dan lain-lain. Pengetahuan dan teknologi menjadi garda depan yang harus diprioritaskan dalam era globalisasi. Jepang, Korea Selatan, Singapura dan Malaysia sudah berlari tunggang langgang untuk mengejar ketertinggalan dan mengubah diri tidak hanya sebagai penonton pasif, tapi juga aktor kreatif yang ikut berperan aktif dalam proses kompetisi berat globalisasi.

Ke depan, Indonesia harus diperjuangkan dengan keras sehingga menjadi bangsa produsen yang mampu berbicara banyak dalam konteks dunia. Tidak ada jalan lain bagi bangsa Indonesia, kecuali melakukan akselerasi proses pengetahuan dan teknologi untuk merebut peran yang selama ini dihegemoni oleh barat secara sepihak dan semena-mena. Ada beberapa langkah yang bisa diambil untuk Indonesia dalam menghadapi globalisasi ini (Jamal Ma'mur 2013) , *pertama* mengirim kader-kader terbaik bangsa ke negara-negara maju untuk menyerap pengetahuan dan teknologi mereka, kemudian pulang kampung untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi di negeri sendiri. Keberhasilan china dalam IPTEK karena kecanggihan investasinya dibidang pendidikan dengan mengirim kader-kader terbaik belajar ke luar negeri, lalu kembali ke negaranya untuk mengembangkan pendidikan.

Kenapa harus diperkokoh karakternya? Sebab, globalisasi tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga negatif. Kompetisi, integrasi, dan kerja sama adalah dampak positif globalisasi. Lahirnya generasi instan (generasi now, sekarang langsung bisa menikmati keinginan tanpa proses perjuangan tanpa kerja keras), dedikasi moral dan konsumerisme, bahkan permisifisme adalah sebagian dampak negatif global. Pentingnya pendidikan karakter digaungkan dengan dahsyat agar lahir kesadaran bersama untuk membangun karakter generasi muda bangsa yang kokoh. Sehingga mereka tidak terombang-ambing oleh modernisasi yang menjanjikan kenikmatan sesaat serta mengorbankan kenikmatan masa depan yang panjang dan abadi. Lembaga pendidikan seyogyanya menjadi pionir kesadaran pendidikan karakter ini. Sebab, lembaga pendidikan semestinya lebih dahulu mengetahui dekadensi moral dan bahaya modernisme yang ada di depan mata generasi masa depan bangsa. Terlebih untuk mereka yang tidak siap menghadapi keduanya, khususnya dalam aspek moral, mental, dan kepribadian, selain dari aspek pengetahuan dan teknologi.

Bukan hanya di media sosial saja, kerap kita dengar atau lihat kasus-kasus di sekitar kita, yang itu menjadi tanggung jawab sebuah pendidikan bagaimana ketika pengelolaan kelas dan mengimplementasikan sebuah pembelajaran dalam pembentukan watak dan karakter sebuah anak.

Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan: nilai ini bersifat religius. Dengan kata lain, pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri: ada beberapa nilai karakter yang berhubungan dengan diri sendiri. Beberapa nilai tersebut, di antaranya jujur; bertanggung jawab; bergaya hidup sehat; disiplin; kerja keras; percaya diri; berjiwa wirausaha; berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif; mandiri; ingin tahu; dan cinta ilmu. Nilai karakter hubungannya dengan sesama: nilai karakter ini meliputi sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, patuh pada aturan-aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, santun, dan demokratis.

Nilai karakter hubungannya dengan lingkungan. Hal ini berkaitan dengan kepedulian terhadap sosial dan lingkungan. Karakter yang dimaksud adalah mencegah tindakan yang merusak lingkungan alam di sekitarnya. Di samping itu, ia memiliki upaya untuk memperbaiki kerusakan alam dan membantu masyarakat yang membutuhkan. Nilai kebangsaan: cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok. Nilai karakter berupa nasionalis dan menghargai keberagaman.

Pengelolaan kelas aktif adalah keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal dan kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu dengan mempelajari secara intensif terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi serta mengetahui upaya-upaya yang dilakukan oleh pihak-pihak yang bersangkutan secara individu, kelompok, lembaga ataupun komunitas.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan. Selain kata-kata dan tindakan, dapat diperoleh juga melalui sumber data tertulis, foto, dan lain sebagainya. Sumber dari penelitian ini adalah guru, beserta siswa-siswi SMKN 1 Nawangan. Penelitian dilaksanakan di kabupaten Pacitan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) I Nawangan

Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis Milles dan Huberman (1992), yakni proses analisis data yang digunakan secara serempak mulai dari pengumpulan data, mereduksi, mengklarifikasi, mendeskripsikan, menyimpulkan dan menginterpretasikan semua informasi secara selektif. Analisis data dilaksanakan secara interaktif melalui proses *Data Reduction* (Reduksi Data) *Data Display* (penyajian data) dan *conclusion Drawing* (kesimpulan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengelolaan kelas tidak hanya berarti mengatur tempat belajar dan sarana belajar siswa tetapi memiliki makna bagaimana guru merencanakan, mengatur, melakukan berbagai kegiatan di kelas, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dan berhasil dengan baik. Guru yang baik adalah guru yang dapat mengelola kelas dengan baik. Menurut Djamarah (2006: 185) menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengendalikannya bila terjadi gangguan dalam proses interaksi edukatif. Dalam rangka memperkecil masalah gangguan dalam pengelolaan kelas dapat digunakan prinsip-prinsip pengelolaan kelas.

Membangun karakter di kelas dalam pembelajaran di SMKN I Nawangan

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber data dapat diambil kesimpulan bahwa untuk membangun karakter di kelas dalam Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara mengolah kelas tersebut menjadi lebih menyenangkan. bahwa sebuah keberhasilan dalam belajar tidak luput dari adanya peran sekolah, yaitu guru, murid, lingkungan dan lain-lain. Berbicara tentang lingkungan dalam pembelajaran yang dimaksudkan adalah kelas. Dimana dalam proses belajar mengajar diperlukan kelas yang disitu mewadahi adanya interaksi guru dan siswa dalam proses belajar dalam berbagai macam pelajaran untuk memenuhi salah satu kriteria lulus dari jenjang sekolah, kuliah dan seterusnya. Kelas adalah sebagai ruangan yang dibatasi oleh dinding dan disana terjadi interaksi antar guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Kelas adalah sebagai wadah bagi para penimba Ilmu dimana saja berada (wawancara, Selasa 11 Desember 2018).

Hal ini juga didukung dengan observasi (11 Desember 2018) di lapangan bahwa guru sering membentuk kelompok dalam pembelajaran serta kelas juga harus ditata dan dikelola sedemikian rupa, agar anak didik yang sedang belajar merasa nyaman dan menyenangkan. Pengelolaan kelas tidak hanya mengatur tempat dan media saja akan tetapi pengelolaan kelas yang benar adalah bagaimana guru tersebut merencanakan, mengatur dan melakukan berbagai kegiatan di kelas. Sehingga proses belajar mengajar berjalan dan berhasil dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut relevan dikaitkan dengan pendapat Djamarah (2006: 185) menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan

dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengendalikannya bila terjadi gangguan dalam proses interaksi edukatif. Dalam rangka memperkecil masalah gangguan dalam pengelolaan kelas dapat digunakan prinsip-prinsip pengelolaan kelas sebagai berikut: hangat dan antusias, tantangan, bervariasi, keluwesan, penekanan pada hal-hal positif serta penanaman disiplin diri.

Membangun karakter dikelas menurut Colvin (2008) adalah dilakukan dengan mengikuti dan memperhatikan langkah-langkah tahapan sebagai berikut: a. Menyatakan tujuan dari karakter-karakter yang akan dikembangkan, b. Menetapkan karakter-karakter/perilaku yang diharapkan disekolah, sebaiknya tidak terlalu banyak c. Mengembangkan karakter/perilaku yang diharapkan kepada peserta didik dengan cara menjelaskan, memberi contoh, menyimulasikan dan lain-lain, d. Mempertahankan dan meningkatkan karakter/perilaku yang diharapkan yang telah dikembangkan oleh peserta didik. e. Memperbaiki karakter/perilaku bermasalah dengan cara memberi bimbingan yang menggugah kesadaran peserta didik. f. Menggunakan data yang ada sebagai upaya peningkatan dan perbaikan perilaku peserta didik.

Hal ini didukung dengan wawancara pada salah satu guru mata pelajaran PAI (wawancara, 11 Desember 2018) Sebelum pembelajaran dimulai untuk membangun karakter dikelas, di sekolah tersebut memakai dua kurikulum yaitu kelas X, XI K-13 sementara kelas XII KTSP maka semua guru membuat RPP berkarakter yang didalamnya menyatakan tujuan karakter yang akan dikembangkan, serta menetapkan karakter yang diharapkan oleh pihak sekolah. serta ada membuat peraturan kelas yang di situ sudah tertera di depan kelas sebagai Tata tertib sekolah yang wajib ditaati bagi semua warga sekolah.

pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. kesimpulan ini memberikan pemahaman sebagai berikut: a. Aktivitas belajar dilakukan oleh siswa. b. Belajar lebih menekankan pada proses menemukan, c. Tugas guru adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa (Sukandi dkk. 2002). Hal ini sesuai dengan wawancara kepada guru (wawancara, Selasa, 11 Desember 2018) di SMKN I Nawangan dalam pembelajaran aktif di kelas biasanya membagi kelompok-kelompok kecil, kemudian menggali informasi sendiri, menemukan, serta tugas sebagai guru adalah menciptakan suasana agar belajar ini menjadi bermakna dengan contoh mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran.

Dampak pengelolaan kelas aktif berbasis karakter di SMKN I Nawangan

Penggunaan strategi dalam pembelajaran untuk mengaktifkan kelas supaya tidak monoton dalam pembelajaran, ada banyak strategi yang harus di variasikan, tujuannya supaya siswa berani berpendapat, bertanggungjawab, tidak malu, tidak monoton dan yang lebih utama dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan siswa mendapatkan hasil yang diharapkan. Kemp dan Sanjaya (2007: 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dampak yang dihasilkan dari strategi ini adalah siswa-siswi mengalami berani berpendapat, mempunyai rasa tanggung jawab, jiwa disiplin serta bekerja sama dan yang lebih lagi tentang nilai yaitu diatas KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Membangun karakter di kelas dalam pembelajaran diperluka adanya usaha yang kreatif dari seorang guru, selain memperhatikan penataan kelas juga harus bisa membuat fariasi berbagai metode dalam pembelajaran. Guru-guru sebagian menggunakan variasi akan tetapi belum sesuai prosedur yang ada. Dampak dari pengelolaan kelas aktif berbasis karakter yaitu siswa-siswi dapat mempunyai rasa tanggung jawab, jiwa disiplin, mempunyai kepercayaan dalam berpendapat serta nilai yang diatas KKM

SARAN

Fokus riset dalam penanaman pendidikan karakter perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari para peneliti, sehingga referensi lebih mudah didapatkan dan bervariasi. Oleh karena itu, kepada para peneliti diharapkan lebih bersinergi dalam topik menanamkan pendidikan karakter dalam pengelolaan kelas aktif

DAFTAR PUSTAKA

- A. Michael. Huberman, Matthe B. Miles. 1992. *Analisa Data Kualitatif* . Jakarta: UI Press.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian suatu Pendekata Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ary, Kristiyani. Oktober 2014. *Implementasi Pendidikan karakter pada Pembelajaran Bahasa di PG-TPA Alam Uswatun Hasanah Seleman Yogyakarta*, Nomor 3, , Tahun IV.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Depag RI. *Sinerga Madrasah dan Pondok Pesantren, Suatu Konsep Pengembangan Mutu Madrasah* Jakarta:2004.
- Fathurrohman, P, dkk. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter* (Bandung: Refika Aditama.
- Margono, S. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2008. *Paradigma Penddikan Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Pendidik Profesional* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subagyo Joko, P. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tulus Budi Swadayani dan Buchory. Oktober 2014. *Implementasi Pogram Pendidikan Karakter di SMP*, Nomor 3 ,Tahun IV.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3.
- Zuhairini, dkk. 1983. *Metodik Khusus Pendidikan Agama* . Surabaya: Usaha Nasional.

MODEL PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SEJARAH

Sri Iriyanti

Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
sriiriyanti@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini akan mendeskripsikan sejauh mana siswa dapat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dilakukan pada pembelajaran Sejarah Indonesia pada kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan. Penelitian menggunakan metode kualitatif dimana peneliti sekaligus bertindak instrumen penelitian untuk mendapatkan pengalaman empiris.

Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif. Data penelitian ini antara lain; hasil observasi, hasil angket, dan wawancara yang dianalisis secara deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengambilan subjek adalah *purposive sampling*. Pertimbangan pengambilan subjek berdasarkan hasil observasi dan angket. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada subjek yang terpilih untuk mempertajam hasil deskripsi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* dalam pembelajaran Sejarah mampu membuat suasana pembelajaran baru bagi siswa. Ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia. Siswa telah mampu bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berorientasi pada hasil akhir pembelajaran.

Kata kunci: *metode, pembelajaran, puzzle*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang bersifat hafalan adalah mata pelajaran sejarah, banyak yang beranggapan bahwa pelajaran sejarah hanya bersifat cerita dan model pembelajarannya hanya monoton. Dalam proses pembelajaran sejarah diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang bertujuan agar proses pembelajaran sejarah tidak dipandang hanya sebagai cerita saja bagi siswa. Dari adanya anggapan tersebut siswa kurang begitu aktif dalam proses pembelajaran, karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya bersifat pasif.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara efektif dalam suatu proses pembelajaran. Pengembangan model pada dasarnya bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan siswa lebih mampu memahami

materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, melalui model pembelajaran diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih asyik dan tidak monoton, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam suatu proses pembelajaran.

Penggunaan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik perlu diterapkan. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam suatu proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah, sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas dan tidak merasa bosan serta jenuh terhadap materi yang terdapat pada mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran ialah proses merubah perilaku siswa agar menjadi lebih baik. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan guna mencapai materi pembelajaran yang dapat diserap oleh siswa. Media sebagai perangkat belajar diperlukan guna mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Sekaligus praktik pengalaman lapangan maka, penggunaan media *puzzle* sebagai perangkat pembelajaran diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan sub materi persebaran nenek moyang bangsa Indonesia. Dilaksanakan pada jam mata pelajaran terjadwal di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan. Diikuti oleh 34 siswa dengan dibagi menjadi delapan kelompok.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara efektif dalam suatu proses pembelajaran. Pengembangan model pada dasarnya bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan siswa lebih mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, melalui model pembelajaran diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih asyik dan tidak monoton, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam suatu proses pembelajaran.

Metode khusus yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu jenis metode praktek dan jenis metode teori, diantaranya:

- a. Metode Demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan sebuah metode yang dilakukan oleh pengajar dengan cara mencontohkan terlebih dahulu kepada siswa. Misalnya, seorang pengajar menyampaikan materi vokal dalam bentuk bernyanyi yang baik dan benar. Pengajar memberikan contoh bernyanyi dengan baik sesuai dengan apa yang disampaikannya kepada siswa. Metode demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan (Maryono, 2011:70).

Demonstrasi sebagai metode mengajar dimana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta), atau seorang siswa yang memperlihatkan kemampuannya kepada orang lain, misalnya seseorang yang mempertunjukkan kemampuannya kepada orang lain dalam bernyanyi dengan tepat. Dalam hal ini demonstrasi yang dimaksud adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, tujuannya agar siswa memiliki pengalaman melihat, mendengar, serta dapat menirukan materi yang diberikan.

- b. Metode karya wisata, adalah pembelajaran yang mengajak siswa ke luar sekolah untuk meninjau tempat atau objek tertentu (Maryono, 2011: 71-72). Dengan metode belajar di

luar sekolah tersebut siswa diharapkan dapat melihat langsung pelajaran yang di sekolah hanya disampaikan dan contohkan teorinya.

- c. Metode ceramah adalah cara penyampaian informasi atau bahan pelajaran dengan komunikasi secara lisan. Metode ceramah menurut Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah merupakan sesuatu cara belajar-mengajar dimana bahan disajikan oleh guru secara monologue sehingga pembicaraan bersifat satu arah.

Penggunaan model pembelajaran yang konvensional dalam prosesnya mengakibatkan peserta didik kurang terlihat aktif mengikuti pembelajaran. Pesatnya perkembangan pendidikan membuat semakin dituntutnya peranan siswa, yang pertamanya guru sebagai pusat perhatian sekarang berbalik siswa yang menjadi pusat dan guru hanya sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri dengan perubahan mengenai peranan siswa menjadi aktif maka saat ini mulai bermunculan berbagai model-model pembelajaran yang muncul pada sekarang ini sangat membantu di dalam meningkatkan motivasi siswa untuk melatih diri terbiasa dengan cara belajar yang mandiri tanpa harus tergantung pada guru dan bisa memperoleh keberhasilan. Guru bertugas sebagai pembimbing siswa antara lain sebagai pengelola kelas, mediator, fasilitator serta sebagai evaluator untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar. Namun peran guru juga sangat penting peranannya saat di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yaitu mata pelajaran sejarah, karena dalam hal ini siswa kelas X MIPA 1 banyak yang beranggapan bahwa pelajaran sejarah hanya bersifat cerita dan model pembelajarannya hanya monoton, sehingga dalam proses pembelajaran sejarah diharapkan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang bertujuan agar proses pembelajaran sejarah tidak dipandang hanya sebagai cerita saja bagi siswa. Dari adanya anggapan tersebut siswa kelas X MIPA 1 kurang begitu aktif dalam proses pembelajaran, karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya bersifat pasif,

Melalui model pembelajaran kooperatif siswa kelas X MIPA 1 diduga dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berpikir dan menentukan serta berbuat dan berpartisipasi sosial. Kerjasama antar siswa dalam kegiatan belajar dapat memberikan berbagai pengalaman. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik. Selain itu, dalam model pembelajaran kooperatif juga sebaiknya memberikan media untuk bahan pokok permasalahan yang harus diselesaikan siswa dalam bentuk kelompok.

Media berfungsi sebagai sarana komunikasi dari guru kepada siswanya. Hal itu menunjukkan bahwa media sesungguhnya mempermudah guru dalam menanamkan konsep terhadap siswanya. Media yang beragam dan menunjang keberhasilan belajar mulai beragam seiring kebutuhan siswa. Salah satu media yang cukup atraktif yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan salah satu jenis media merangkai gambar. Media *puzzle* ini, siswa tidak hanya mendengarkan saja namun siswa dapat belajar sendiri dengan merangkai gambar, siswa cenderung lebih aktif bekerja sama dalam kelompok. Selain itu media *puzzle* ini akan membuat interaksi kelas yaitu antara guru dan siswa atau siswa dan guru. Berbeda dengan metode klasik yang digunakan para guru yang membuat interaksi kelas hanya guru dengan siswa. Karena di kelas yang banyak bicara hanya guru saja dan siswa hanya mendengarkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran sejarah di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan. Bertujuan untuk melatih siswa aktif dalam proses pembelajaran dalam merekonstruksi pembelajaran kehidupan praaksara di Indonesia.

METODE

Metode dan bahan penelitian merupakan suatu hal yang mutlak harus ada dalam sebuah penelitian, demi terciptanya rangkaian proses ilmiah yang runtut. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif. Objek penelitian ini adalah siswa SMA kelas X MIPA 1 yang aktif pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data meliputi metode observasi, yaitu salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi). Menurut Hadi yang dikutip oleh Sugiyono (2011:203) bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologi dan psikologis.

Selain metode observasi peneliti juga menggunakan metode wawancara dengan obyek peneliti yaitu perwakilan dari siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan. Metode wawancara menurut Nazir (1988) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan menggunakan alat panduan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan mengacu pada RPP, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif menggunakan media *puzzle*. Materi yang dibahas pada tindakan pertama ini adalah tentang persebaran nenek moyang bangsa Indonesia. Diawali dengan peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa. Pada kegiatan awal peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang akan diajarkan. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan secara singkat tentang persebaran nenek moyang bangsa Indonesia. Setelah menjelaskan kemudian peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu dengan cara membentuk siswa kedalam 8 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 4 siswa, setiap kelompok menerima tugas untuk menyusun potongan gambar agar menjadi bentuk wajah atau muka jenis ras dari nenek moyang bangsa Indonesia. Setelah didiskusikan dalam kelompok siswa bertanggung jawab atas kelompoknya masing-masing dalam menyusun potongan gambar dan organisasi dalam kelompok. Gambar yang telah disusun kemudian dideskripsikan berkaitan dengan tempat asal-usul nenek moyang, ciri-ciri fisik, ciri-ciri kehidupan serta persebaran nenek moyang bangsa Indonesia.

Guru yang sekaligus bertindak sebagai peneliti menjalankan pembelajaran sesuai dengan tugasnya sebagai profesional artinya seorang guru/pendidik adalah orang yang mampu dan mempunyai keahlian secara khusus dalam bidang keguruan sehingga ia dapat menjalankan tugas dan fungsinya sesuai dengan bidang keilmuan yang didapatnya secara baik. Menurut Sahertian dalam Maryono (2011: 100) profesional guru meliputi hal-hal berikut: 1) Pengetahuan mereka terhadap siswa yang dibimbingnya; 2) Pengetahuan mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan, 3) Keterampilan guru dalam memberikan motivasi dan membimbing cara siswa

belajar, 4) Kecakapan dalam menerangkan dan menyesuaikan pelajaran dengan kemampuan anak mulai dari anak yang lambat sampai anak yang pandai, 5) Cara menilai hasil belajar siswa, 6) Cara menangani masalah disiplin, 7) Cara menilai pertumbuhan dan perkembangan anak, 8) Cara mengikutsertakan anak dalam merencanakan kegiatan belajar dan cara berkomunikasi dengan orang tua.

Sikap profesional seorang guru hanya dapat dipelajari dalam bentuk perilaku saat mengajar. Masing-masing guru memiliki sikap profesional yang berbeda. Oleh karena itu, supervisor (guru) harus menerangkan kembali tugasnya dalam perspektif kemanusiaan, yaitu bagaimana ia belajar mengerti orang lain (Maryono, 2011).

Berdasarkan dekripsi pelaksanaan penelitian maka, indikator keberhasilan dalam penelitian (Purniawan,dkk., 2018) yaitu meningkatkannya keaktifan siswa dalam kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu pokok permasalahan. Pendapat dari beberapa siswa kelas X MIPA 1 tentang model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *puzzle* yaitu : “menurut saya, dengan menggunakan media *puzzle* saya dan teman-teman dalam kelompok lebih aktif dan model pembelajaran ini lebih mengasyikkan karena bersifat permainan tetapi tidak lepas dari materi pembelajaran, pokoknya model pembelajaran ini sangat mengasyikkan namun alangkah baiknya potongan gambarnya lebih dipersulit lagi dan untuk kedepannya semoga bisa menerapkan model-model pembelajaran yang bersifat permainan seperti ini karena kami merasa senang dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran (pendapat dari Aulia Hanundita Maharani)”, “menurut saya, model pembelajaran seperti ini sangat mengasyikkan tidak membuat bosan dan jenuh, selain itu semua anggota kelompok juga lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan, untuk kedepannya semoga model pembelajaran seperti ini sering diterapkan dalam pembelajaran (pendapat dari Mu’adz Al-Qolbi Artana)”, “mata pelajaran sejarah sering dikenal membosankan karena bersifat cerita yang rumit, namun dengan menggunakan media *puzzle* seperti ini saya merasa lebih mengasyikkan menyenangkan kemudian tidak membuat jenuh, selain itu saya dan teman-teman kelompok lebih aktif bekerja menyelesaikan tugas masing-masing dan dengan model pembelajaran seperti ini akan membuat semua anggota kelompok lebih aktif berkomunikasi dan bisa mempererat hubungan pertemanan, untuk kedepannya semoga model pembelajaran seperti ini bisa dipertahankan terutama untuk mata pelajaran sejarah (pendapat dari Firsta Grandicha Tirafany)”, “menurut saya, model pembelajaran kelompok dengan media *puzzle* ini sangat mengasyikkan tidak membuat jenuh kemudian semua anggota kelompok lebih aktif bekerja pokoknya asyik dan materi pelajaran bisa diterima, untuk kedepannya diharapkan model-model pembelajaran ini sering diterapkan dan lebih ditingkat lagi (pendapat dari Eka Bayun Larasati)”.

Dengan hasil tindakan yang telah diterapkan dan hasil wawancara yang diperoleh dari sampel siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan, maka model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *puzzle* tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa terutama dalam proses pembelajaran yang bersifat kelompok. Dari hasil pengamatan, kerja sama antar siswa dalam satu kelompok menunjukkan bahwa masing-masing mempunyai bagian dan menyampaikan pendapatnya dalam satu kelompok. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran untuk kelas ini, telah menunjukkan tercapainya keaktifan siswa dalam memecahkan suatu pokok permasalahan yang terdapat dalam suatu proses pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *puzzle* siswa kelas X MIPA 1 dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Sehingga siswa kelas X MIPA 1 lebih senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas dan tidak merasa bosan serta jenuh terhadap materi yang terdapat pada mata pelajaran sejarah. Siswa telah mampu bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berorientasi pada hasil akhir pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Deni Purniawan,dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Pacitan*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- H. E. Mulyasa. 2014. *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryono. 2011. *Dasar-Dasar Dan Teknik Menjadi Supervisor Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- M Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. _____: Ghalia Indonesia,
- Yamin, Martinis, Maisah. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet

PENINGKATAN KUALITAS MATA KULIAH BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI

Taufik Hidayat¹⁾,

¹ Pendidikan Matematika
STKIP PGRI Pacitan
email: etaufik87@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri pada mata kuliah belajar dan pembelajaran (2) Mengetahui hasil belajar yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah belajar dan pembelajaran melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri. Penelitian dilaksanakan di Prodi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan, dengan subyek penelitian adalah mahasiswa S-1 yang mengambil mata kuliah belajar dan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam 3 siklus yang disesuaikan dengan alokasi dan pokok bahasan yang dipilih. Dalam setiap siklus terdiri dari tahapan plan, do dan see. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar observasi dan tes prestasi belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, perekaman dan tes. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan skor individu dengan tes sebelumnya. Kesimpulan penelitian yang telah dilaksanakan (1)Terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang aktif semakin banyak dari siklus sebelumnya ke siklus selanjutnya (2) Terjadi peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya Strategi Pembelajaran Inkuiri. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa meningkat mulai dari siklus I ke siklus II, maupun dari siklus II ke siklus III.

Keywords : *strategi pembelajaran inkuiri, belajar dan pembelajaran, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Dalam program studi Pendidikan Matematika di STKIP PGRI Pacitan ditemukan beberapa permasalahan dalam mata kuliah belajar dan pembelajaran, karena mata kuliah ini menurut mahasiswa merupakan mata kuliah yang sulit dipahami, materinya menuntut mahasiswa untuk banyak membaca dan mencari berbagai macam sumber belajar yang sangat banyak. Mata kuliah belajar dan pembelajaran juga prasyarat untuk mata kuliah pada semester selanjutnya seperti pada mata kuliah PPL 1 (Praktik Pengalaman Lapangan) maupun PPL II. Hal ini juga tercantum dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Matematika di STKIP PGRI Pacitan. Dengan kemajuan teknologi informasi pada zaman ini yang begitu cepat, informasi baik itu teks, data, gambar, dan lain sebagainya dapat tersebar yang begitu cepat, tepat dan akurat kepada pengguna informasi tersebut, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Dalam rangka mengikuti tuntunan zaman tersebut, di dunia akademik, penyusunan SAP (Satuan Acara Perkuliahan), modul, metode

mengajar dan alat bantu pengajaran juga harus selalu dievaluasi secara berkala dalam rangka keberhasilan proses pembelajaran.

Permasalahan di atas juga diperparah lagi dalam proses pembelajaran yang diterapkan dalam ruang-ruang perkuliahan, kebanyakan dosen masih menggunakan metode ceramah (teacher centered learning) yang mana peran dosen masih sangat dominan, hal ini juga berpengaruh terhadap mahasiswa, mahasiswa kurang mandiri dalam belajarnya, mahasiswa cenderung diam. Dimungkinkan mahasiswa tersebut tidak mengerti atau tidak tahu apa yang harus ditanyakan. Pada pola pembelajaran seperti ini seorang dosen kurang mampu memberi inspirasi kepada mahasiswa untuk berekspresi dan berkreasi. Materi kuliah yang dipaparkan dosen kurang menantang mahasiswa untuk berpikir. Permasalahan ini jika tidak segera diatasi berdampak terhadap mahasiswa, mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah dan akan menghambat pemahaman mata kuliah lain yang bersinergis dengan mata kuliah belajar dan pembelajaran.

Oleh karena itu perlu model pembelajaran yang lain dalam mata kuliah belajar dan pembelajaran yang dapat mawadahi permasalahan-permasalahan di atas selain model pembelajaran yang sudah digunakan selama ini. Dari uraian-uraian di atas perlu dicari model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri.

KAJIAN LITERATUR

Belajar yang dikemukakan oleh para ahli, sebagai berikut : Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sagala, 2012: 13) yang mendefinisikan bahwa siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Kemudian menurut James L. Mursell (Sagala, 2012: 13) yang menyatakan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri dan memperoleh sendiri. Adapun menurut Vygotsky (1978: 134) mengartikan bahwa belajar adalah suatu kegiatan konstruktivisme dimana siswa merupakan subjek belajar aktif yang menciptakan struktur-struktur kognitifnya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Dalam pembelajaran konstruktivis, kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu dalam membentuk struktur kognitifnya. Atas dasar-dasar teori belajar menurut ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara langsung dan mandiri dengan mengalami, menjelajahi, menelusuri serta memperoleh dengan diri sendiri dengan menciptakan struktur-struktur kognitif dari pengalaman-pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Sedangkan arti pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, sebagai berikut: Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:207) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Disaat ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai. Adapula pernyataan oleh Winataputra (2007: 1) yang menyatakan bahwa arti pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, oleh karena kegiatan pembelajaran sangat berkaitan erat dengan jenis hakikat serta jenis belajar dan prestasi belajar tersebut. Adapun menurut pendapat Aqib (2013: 66) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Atas dasar-dasar teori pembelajaran menurut ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir siswa.

Dalam penelitian ini, diterapkan Strategi pembelajaran inkuiri (SPI) yang merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara dosen dan mahasiswa. Sejak kecil manusia memiliki keinginan untuk mengenal segala sesuatu melalui indra pengecap, pendengaran, penglihatan, dan indra-indra lainnya. Hingga dewasa keinginan itu terus berkembang dengan menggunakan otak dan pikirannya. Pengetahuan yang dimiliki manusia akan bermakna (*meaningfull*) manakala didasari oleh keingintahuan itu. Tujuan utama dari SPI adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri adalah keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran dan mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

METODE

Metode pengembangan sistem pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran inkuiri. Pelaksanaanya direncanakan berlangsung dalam 3 tatap muka yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan pokok bahasan yang dipilih. Dalam setiap siklus terdiri dari 3 kegiatan, yaitu : 1) Perencanaan (plan) ; 2) Pelaksanaan dan Observasi (do); 3) Refleksi (see). Sebelum dilakukan penelitian, diperlukan 2 tahapan persiapan yang meliputi : 1) Tahap pertama adalah membentuk kelompok. Pada tahap ini akan dilakukan 2 kegiatan, yaitu : a) Merekrut anggota kelompok sebagai tim pengajar, sekaligus menentukan seorang dosen dari anggota kelompok sebagai dosen pelaksana pembelajaran. b) Menyusun komitmen bersama, menyusun jadwal pertemuan, dan menyepakati aturan kelompok. 2) Tahap kedua memfokuskan Inkuiri, terdiri atas 2 kegiatan yaitu: a) Menyepakati tentang tema permasalahan, fokus permasalahan dan tujuan utama pemecahan masalah, termasuk identifikasi kualitas mahasiswa yang ada saat ini, kualitas ideal dan kesenjangan yang terjadi. b) Menentukan mata kuliah dan topik-topiknya. Setelah tahapan persiapan selesai, barulah dilakukan siklus-siklus penelitian, yaitu :

Siklus Pertama a) Perencanaan (plan) Pada tahap ini dilakukan perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini anggota kelompok menyusun Rencana Pembelajaran (RP), Petunjuk pelaksanaan pembelajaran, Modul pembelajaran/Diktat, Lembar Kerja Mahasiswa, instrument penilaian

proses, serta lembar observasi pembelajaran. b) Pelaksanaan dan Observasi (do) Rencana pembelajaran yang telah disusun bersama diimplementasikan di kelas oleh dosen pelaksana (dosen model) pembelajaran. Anggota kelompok yang lain sebagai observer. Pada tahap ini dilakukan juga dokumentasi proses pembelajaran c) Refleksi (see) Proses pembelajaran yang sudah terlaksana perlu dilakukan refleksi dan dianalisis segera setelah pembelajaran selesai. Hasil refleksi digunakan sebagai masukan untuk perbaikan atau revisi rencana pembelajaran berikutnya. Siklus Kedua dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh pada siklus pertama, sehingga kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama tidak terjadi pada siklus kedua. Siklus Ketiga dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh pada siklus kedua, sehingga kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus kedua tidak terjadi pada siklus ketiga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini akan dibagi dalam beberapa bagian, diantaranya:

a. Data kegiatan pembelajaran dan pembahasan

Diantara langkah-langkah pembelajaran pada siklus I ini, dosen menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi SAP yang didalamnya terdapat metode, langkah-langkah pembelajaran, garis besar materi. Rencana (*plan*) ini dilaksanakan tiga hari sebelum pelaksanaan tatap muka untuk mendapatkan masukan dan beberapa catatan untuk perbaikan. Pada kesempatan ini dosen menawarkan pembelajaran kooperatif model inkuiri dengan. Mahasiswa nantinya akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang heterogen dilihat dari kemampuannya. Masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang. Dosen juga menawarkan adanya penilaian tiap kelompok dari hasil kerja kelompok mereka. Setelah rencana (*plan*) dilanjutkan dengan tatap muka Pada saat ini sebagian besar yang telah direncanakan terlaksana dengan baik, kecuali dikegiatan awalnya kurang LCD, sehingga slide ppt tidak dapat ditampilkan. Disela-sela penjelasan dosen, mahasiswa dalam kelompoknya mendiskusikan soal yang diberikan. Pada tahap akhir perkuliahan mahasiswa mengerjakan beberapa soal untuk didiskusikan dalam kelompoknya. Berdasarkan pengamatan ada mahasiswa yang tidak terlibat dalam diskusi. Siklus I diakhiri refleksi terhadap apa yang telah dilaksanakan pada tatap muka. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam siklus I ini suasana belajar begitu bergairah, kompetisi antar kelompok juga kelihatan hidup, mayoritas mahasiswa menikmati proses pembelajaran, dan terdapat juga mahasiswa yang belum bisa mengikuti strategi pembelajaran SPI ini. Selanjutnya akan diadakan perbaikan pada siklus II terutama menyangkut mahasiswa yang tidak aktif dalam diskusi.

Siklus II dilaksanakan di ruang perkuliahan Program Studi Pendidikan Matematika. Metode pembelajaran yang digunakan tetap mengacu pada siklus I dengan memperhatikan kelemahan pada siklus I. Hanya saja menjelang akhir diskusi pemecahan permasalahan, ada wakil dari tiap kelompok yang akan mempresentasikan hasil kelompok mereka masing-masing. Dengan harapan tidak ada mahasiswa yang tidak serius memperhatikan penjelasan dosen dan tidak ada mahasiswa yang tidak serius dalam berdiskusi dalam kelompoknya seperti yang tampak pada siklus I. Saat tatap muka, dosen membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.

Dosen menjelaskan materi secara kontekstual dengan power point. Dikarenakan dosen memitua setiap perwakilan kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka. Akibatnya waktu yang digunakan cukup lama. Kejadian ini menjadi catatan saat refleksi. Pelajaran yang didapat pada siklus II ini pada kegiatan kali ini yaitu saat dosen menyampaikan motivasi dan apersepsi menggunakan media slide ppt secara kontekstual. Beberapa dosen menyampaikan adanya kelompok yang tidak optimal dalam diskusi dan waktu banyak dihabiskan akibat dari setiap kelompok mempersentasikan hasil pekerjaannya masing-masing. Secara umum telah terjadi suasana belajar yang kondusif, mahasiswa serius dalam memperhatikan penjelasan dosen dan aktif dalam diskusi.

Pada siklus III metode yang digunakan tetap mengacu pada siklus I, dan II, yang berupa rencana-rencana perbaikan dengan tujuan peningkatan kualitas pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Fokus perencanaan disini yaitu, setelah dosen menyampaikan tujuan pembelajaran, dosen langsung mengarahkan semua mahasiswa untuk diberikan beberapa permasalahan dan dipecahkan melalui kegiatan diskusi dengan anggota kelompok mahasiswa masing-masing. Setelah mahasiswa duduk dalam kelompok-kelompoknya, menjelang akhir diskusi kelompok, dilanjutkan dengan memilih satu sebagai perwakilan dari kelompok diskusi mempresentasikan hasil pekerjaannya, dan kelompok yang lain mengevaluasi hasil dari pekerjaan kelompok yang terpilih maju. Pada saat refleksi dapat disimpulkan yaitu dosen sangat tepat memilih strategi yang digunakan pada pertemuan kali ini, walupun dalam kegiatan awalnya tanpa menggunakan bantuan LCD saat menyampaikan motivasi dan apersepsi. Secara umum telah terjadi suasana belajar yang kondusif, mahasiswa serius dalam memperhatikan penjelasan dosen dan aktif dalam diskusi, dan kegiatan pembelajaran kali ini lebih baik dari pada tatap muka pada pertemuan sebelumnya.

b. Data Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa dan pembahasan

Dalam sub bab ini akan disajikan data hasil pengamatan dari beberapa aspek aktivitas dalam proses pembelajaran melalui SPI yaitu:

Tabel 1.

Data Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa	10	58,82	12	70,58	16	94,11
2	Interaksi antara mahasiswa dan dosen	9	52,94	14	82,35	17	100
3	Interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar	12	70,58	13	76,47	17	100
4	Mahasiswa diam karena berpikir dan perhatian	10	58,82	14	82,35	16	94,11
5	Mahasiswa pasif	8	47,05	5	29,41	2	11,76

Tabel 2.

Hasil tes evaluasi dari setiap siklus dalam proses pembelajaran melalui kegiatan SPI

No	Interval Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Mahasiswa		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	80-100	A	5	9	15
2	65-79	B	6	6	2
3	55-64	C	6	2	0
4	45-54	D	0	0	0
5	<45	E	0	0	0
Jumlah			17	17	17
Nilia Rata-rata			71,17	74,70	80,88
Nilai ≥ 65			11	15	17
Persentase ≥ 65			58,82%	88,24%	100%

Dari hasil observasi dan refleksi terhadap pola pembelajaran dengan SPI dan hasil belajar mahasiswa pada siklus I, mahasiswa mulai terlihat antusias dengan model pembelajaran yang dilakukan. Walaupun pada siklus pertama ini masih banyak mahasiswa yang pasif baik itu pada kegiatan diskusi kelompok maupun pada waktu awal perkuliahan saat dosen menjelaskan materi. Mahasiswa yang pasif pada siklus I ini tercatat ada 6 mahasiswa, mereka kelihatan diam termenung. Dari hasil observasi dan refleksi ditemukan bahwa kepasifan mahasiswa tersebut dikarenakan dosen kurang melakukan pendekatan baik secara individu maupun kelompok. Demikian pula jumlah interaksi yang terjadi antara mahasiswa dengan dosen relatif masih sedikit yaitu 5 mahasiswa, hal ini terjadi karena mahasiswa belum terbiasa dengan pola pembelajaran yang diterapkan. Selanjutnya pada siklus II, hasil yang diperoleh sudah mulai ada perubahan sikap positif, diskusi mulai berjalan baik, mahasiswa sudah dapat menyesuaikan dengan pola pembelajaranyang dilakukan. Sehingga jumlah mahasiswa yang pasif menurun dari 6 mahasiswa menjadi 2 mahasiswa, Jumlah interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan antara mahasiswa dengan mahasiswa meningkat dari tatap muka sebelumnya.

Pada siklus III, mahasiswa semakin tampak bersemangat dalam mengikuti perkuliahan, mereka sudah terbiasa dalam melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dari 17 mahasiswa sudah dapat menyesuaikan pola pembelajaran, hal ini dibuktikan meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan. Metode yang digunakan oleh dosen yaitu metode SPI dapat diterima oleh mahasiswa. Hasil evaluasi belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 71,17 menjadi 74,70 pada siklus II dan naik menjadi 80,88 pada siklus III. Demikian juga jumlah persentasi mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari 65 pada siklus I yaitu 58,82% menjadi 88,24% pada siklus II dan naik menjadi 100% pada siklus III.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang aktif semakin banyak dari siklus sebelumnya ke siklus selanjutnya, perkuliahan tidak membosankan karena sebagian besar mahasiswa antusias dalam belajar. Bagi dosen juga ada keuntungannya yaitu dapat melakukan refleksi terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan, sehingga ada upaya untuk memperbaiki

pembelajaran. Hasil belajar mahasiswa juga meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar mulai dari siklus I ke siklus II, maupun dari siklus II ke siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya : Rosda.
- Udin S. Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Vygotsky, L.S. 1978. *Mind in society : the development of higher psychological Processes*. Cambridge, MA : Havard University Press.

PENINGKATAN PARTISIPASI PEMILIH PEMULA PADA PEMILU 2019 MELALUI PENDIDIKAN POLITIK DIALOGIK

Urip Tisngati ¹⁾, Lina Erviana ²⁾

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

¹ email: ifedeoer@gmail.com; ² email: linaerviana27@gmail.com

Abstract

Komponen masyarakat yang diharapkan mampu untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pesta demokrasi adalah para generasi muda atau para pemilih pemula. Akan tetapi sebagai pemilih pemula kurang memiliki wawasan yang luas maupun keterampilan yang memadai sesuai dengan realitas yang dibutuhkan dalam dinamika yang ada dalam Pemilu 2019. Dengan demikian tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan peran pemilih pemula (mahasiswa) tentang penyelenggaraan Pemilu 2019. Sesuai dengan identifikasi masalah yang ada, tim Dosen STKIP PGRI Pacitan menawarkan solusi berupa kegiatan Pendidikan Politik Dialogis bagi Pemilih Pemula unsur mahasiswa bekerjasama dengan BEM STKIP PGRI Pacitan, dilaksanakan pada tanggal 12-15 Desember 2018. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan (1) Tahap Persiapan, meliputi kegiatan koordinasi dan sosialisasi, (2) Pelaksanaan, meliputi kegiatan pendidikan politik dialogik bagi pemilih pemula pada Pemilu 2019 dengan narasumber dari KPU dan Bawaslu Kabupaten Pacitan, (3) Akhir/Evaluasi dan tindak lanjut. Metode yang diterapkan adalah: pretest, ceramah bervariasi, dialog interaktif, dan kuis. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa: (1) pemahaman mahasiswa kategori masih rendah terhadap penyelenggaraan dan pengawasan Pemilu 2019; (2) Penyelenggara Pemilu 2019 adalah KPU, Bawaslu, dan DKPP; (3) penyelenggaraan Pemilu 2019 meliputi 5 jenis surat suara (DPRD II, DPRD I, DPR, DPD, Capres-Cawapres) dan 3 jenis peserta (Capres-Cawapres, Parpol, DPD/ perseorangan). Terdapat 16 Peserta Parpol pada Pemilu 2019 dan 4 Parpol Khusus Provinsi Aceh, (4) fungsi pengawasan Pemilu 2019 adalah pencegahan, pengawasan dan penindakan.

Keywords : *Partisipasi Pemilih Pemula, Pemilu, Pendidikan Politik Dialogik.*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara demokrasi, menempatkan rakyat sebagai pemegang kedaulatan. Rakyat Indonesia menyadari bahwa Indonesia adalah negara yang besar, baik luas wilayah, jumlah penduduk, maupun keanekaragaman kekayaannya. Kondisi ini membutuhkan kesadaran masyarakat secara bersama untuk berpartisipasi dalam upaya mewujudkan negara yang demokratis, adil, makmur sesuai dengan cita-cita pendiri bangsa dan masyarakat secara keseluruhan.

Negara yang dicita-citakan tersebut membutuhkan pemimpin yang dapat dipercaya yang mampu mengemban amanah rakyat Indonesia untuk menjaga kemerdekaan, mengisi pembangunan yang berkeadilan, serta mensejahterakan masyarakat yang merata. Dengan

demikian, Indonesia memerlukan para pemimpin yang sesuai dengan pilihan rakyat. Pemilihan pemimpin ini perlu dilakukan melalui mekanisme yang objektif, jujur, adil, bertanggungjawab guna mewujudkan Indonesia sebagai negara yang demokratis.

Ciri negara demokratis adalah adanya penyelenggaraan pemilu secara berkala. Pemilihan Umum atau Pemilu menjadi mekanisme pemilihan para wakil rakyat yang sudah dilakukan oleh rakyat Indonesia pada tahun 1955 yang melibatkan berbagai Partai Politik sebagai ejawantah dari keanekaagaman bangsa Indonesia. Selanjutnya, Pemilu dilakukan sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan UU. Pemilu menjadi sarana untuk mewujudkan proses demokrasi melalui partisipasi rakyat di dalamnya. Kelancaran penyelenggaraan Pemilu menjadi tanggung jawab bersama guna mewujudkan pemerintahan yang bersih, akuntabel, transparan, serta melindungi hajat hidup rakyat yang berupa hak untuk memilih dan dipilih.

Beberapa asas penyelenggaraan Pemilu adalah mandiri, jujur, adil, kepastian hukum, tertib penyelenggaraan, kepentingan umum, keterbukaan, proporsional, akuntabilitas, efisiensi, efektivitas (Tim KPUD, 2015). Asas ini perlu dipahami dan dipatuhi oleh segenap elemen masyarakat, apalagi dalam pelaksanaan Pemilu 2019 yang sarat dengan kerumitan dibandingkan dengan Pemilu-pemilu sebelumnya. Penyelenggara Pemilu meliputi KPU, Bawaslu, dan DKPP.

Dengan demikian kesuksesan Pemilu 2019 menjadi tanggung jawab semua pihak, tidak hanya penyelenggara Pemilu. Seperti hasil riset Amsori (2017) bahwa semua pihak harus dapat mendukung upaya penyelenggara pemilu dalam hal meningkatkan kualitas proses pemilu; meningkatkan partisipasi pemilih; meningkatkan kepercayaan publik terhadap proses demokrasi; dan membangkitkan kesukarelaan masyarakat sipil dalam agenda pemilu dan demokratisasi.

Dapat dikatakan bahwa, untuk mewujudkan pesta demokrasi yang sesuai dengan harapan, Perguruan Tinggi mempunyai peranan penting melalui pendidikan politik bagi mahasiswa. Hal ini karena salah satu unsur penting dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara adalah para generasi muda, dalam hal ini adalah para mahasiswa yang menjadi pemilih pemula. Ini dapat diberikan melalui pendidikan pemilih (voters education) bagi mahasiswa sebagai pemilih pemula yang memiliki jumlah sangat signifikan dalam kegiatan Pemilu. Pendidikan pemilih/ politik memiliki peranan yang sangat penting dalam membangkitkan kesadaran dan daya kritis mahasiswa tentang hak pilihnya, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman akan pelaksanaan Pemilu 2019.

Hal di atas menjadi pertimbangan karena pada pesta demokrasi di Pacitan, kesadaran dan partisipasi masyarakat pada pemilihan Bupati dan Gubernur masih rendah. Berdasarkan data KPUD Pacitan, pada Pilbup Pacitan tahun 2016 partisipasi masyarakat hanya sebesar 59,80% dan pada Pilgub Jawa Timur tahun 2018 sebesar 68% sehingga partisipasi Pemilu 2019 penting untuk ditingkatkan, salah satunya melalui jalur pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk mewujudkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara untuk mewujudkan Indonesia semakin beradab. Pendidikan diharapkan tidak hanya transfer ilmu pengetahuan saja, namun ini menjadi wahana pembentukan sikap dan perilaku atau karakter yang kuat, bermartabat bagi mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi muda yang sebagian besar adalah para pemilih Pemula pada Pemilu 2019 menjadi sasaran strategis dalam upaya penyadaran dan peningkatan pengetahuan tentang

arti penting Pemilu 2019 untuk ikut serta menjadi pemilih yang cerdas dan mampu memberikan edukasi kepada masyarakat lainnya.

Tujuan ini dapat dilakukan melalui pendidikan politik dalam arti pemberian edukasi kepada mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Pendidikan politik bukan untuk mengajak mahasiswa dalam kegiatan politik praktis, namun media ilmiah yang menjembatani ruang publik melalui proses dialogis untuk mengenalkan hakekat demokrasi, sejarah kehidupan demokrasi, sistem dan simbol politik negara, tujuan kegiatan demokrasi, dan materi lainnya yang berkaitan dengan mekanisme penyelenggaraan Pemilu. Proses dialogis merupakan metode yang demokratis untuk mengajak mahasiswa berpikir terbuka, objektif, kritis terhadap permasalahan dan konteks bangsa Indonesia, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman dan sikap positif untuk memilih dan berpartisipasi dalam penyelenggaraan Pemilu. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi pemilih pemula dari unsur mahasiswa pada Pemilu 2019 melalui pendidikan politik dialogik.

KAJIAN LITERATUR

Penyelenggaraan Pemilu 2019

Substansi pemilu adalah penyampaian suara rakyat untuk membentuk lembaga perwakilan dan pemerintahan sebagai penyelenggara negara. Suara rakyat diwujudkan dalam bentuk hak pilih, yaitu hak untuk memilih wakil dari berbagai calon yang ada (Gaffar, dalam Efrizal, 2012).

Pemilu 2019 akan dilaksanakan pada hari Ragu, 17 April 2019 bersifat serentak. Ini sesuai dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 14 / PUU-11/2013 tentang pemilu serentak, yang bertujuan untuk meminimalkan pembiayaan negara dalam pelaksanaan pemilu, meminimalisir politik biaya tinggi bagi peserta pemilu, serta politik uang yang melibatkan pemilih, penyalahgunaan kekuasaan atau mencegah politisasi birokrasi, dan merampingkan skema kerja pemerintah.

Sesuai dengan analisis Solihah (2018), pemilu serentak antara pileg dan pilpres akan meningkatkan partisipasi pemilih, selain alasan efisiensi waktu, tenaga dan biaya dari pemilih yang dikeluarkan untuk datang ke TPS. Namun pelaksanaan pemilu serentak juga memiliki tantangan sekaligus hambatan jika tidak mampu dipahami dengan baik oleh masyarakat. Hal ini karena Pemilu 2019 akan memilih 5 jenis jabatan politis sekaligus dalam satu waktu. Karakteristik Pemilu 2019 adalah: (1) terdapat 5 surat suara, 5 bilik suara, dan 5 kotak suara; (2) terdapat 3 jenis peserta pemilu, yaitu: (a) pasangan calon presiden dan wakil presiden, (b) partai politik, dan (c) perseorangan atau Dewan Perwakilan Daerah/ DPD; (3) terdapat 16 partai politik dan 4 partai politik khusus daerah Aceh; (4) memilih 5 surat suara, yaitu pasangan Capres-Cawapres, anggota DPR RI, anggota DPD RI, anggota DPRD Provinsi, dan anggota DPRD Kabupaten/Kota; (5) KPU menyiapkan APK bagi tiap peserta Pemilu.

Menganalisis kerumitan Pemilu 2019, maka perlu diantisipasi beberapa hal yang bisa menjadi kesulitan bagi panitia dan pemilih, seperti: (a) adanya 5 surat suara membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyelesaikan proses pemilihan tiap pemilih, termasuk rekapitulasi surat suara; (b) banyaknya surat suara yang memuat banyak informasi maka cenderung membutuhkan kemampuan untuk berkonsentrasi lebih bagi pemilih dalam menentukan pilihannya karena informasi yang diterima menjadi sangat banyak.

Menurut Gaffar, terdapat indikator adanya sistem pemilu yang ideal, yaitu: (a) demokrasi dalam sistem pemilu secara implisit dapat dilakukan secara adil dan jujur serta pemilu yang berkualitas; (b) *output* pemilu harus berkualitas dan kompetitif serta akuntabilitas yang tinggi; (c) derajat keterwakilan dengan perimbangan antara pusat dan daerah; (d) peraturan perundang-undangan haruslah tuntas; dan (e) pelaksanaan pemilu bersifat praktis dan konkrit (salam Shubhan, 2006: 43).

Berkaitan dengan uraian tersebut, Pemilu 2019 akan menjadi tantangan bagi penyelenggara, peserta, dan pemilih. Dengan demikian, diperlukan upaya-upaya sosialisasi yang terarah dan berkesinambungan yang menjangkau seluruh elemen masyarakat, dari pemilih pemula hingga lanjut usia, dan disabilitas. Ini dapat dilakukan melalui pendidikan politik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi pemilih dari berbagai elemen.

Pendidikan Politik Dialogik

Pendidikan politik dialogik memuat 3 konsep utama, yaitu pendidikan, politik, dan dialogik. Menurut KBBI (<https://kbbi.web.id/>), pendidikan berarti proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan; proses; perbuatan; cara mendidik. Politik berarti (pengetahuan) mengenai ketatanegaraan atau kenegaraan (seperti tentang sistem pemerintahan, dasar pemerintahan), dan dialogis adalah bersifat terbuka dan komunikatif.

Menurut Panggabean (1994:34), pendidikan politik adalah cara bagaimana suatu bangsa mentransfer budaya politiknya dari generasi yang satu ke generasi kemudian. Proses transfer budaya politik menggunakan suatu metode atau cara sehingga nilai-nilai, keyakinan, bukti empirik, dan lambang simbolik yang sarat dengan makna dan tujuan dapat tersalurkan kepada masyarakat pada situasi dan tempat kegiatan politik terselenggara.

Terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan untuk mentransfer tentang konsep Pemilu dalam agenda demokrasi, yaitu melalui pendidikan, sosialisasi, penyuluhan, debat ilmiah, dialog, diskusi. Mekanisme ini akan mempertemukan antara pihak penyelenggara, peserta, serta pemilih untuk secara bersama menyampaikan informasi yang benar sekaligus memperoleh respon dan masukan yang penting untuk melakukan penyelenggaraan Pemilu 2019 yang baik.

Sebagai salah satu metode, pendidikan politik menjadi wahana ilmiah dan edukasi yang positif jika mampu menjangkau berbagai sasaran dari kelompok pemilih berbeda. Sasaran pendidikan politik adalah sekelompok individu yang dianggap mampu bekerjasama dan komitmen untuk mensukseskan Pemilu 2019. Harapannya, komunikasi yang terbangun dalam pendidikan politik akan meningkatkan partisipasi politik secara efektif, yaitu ketika peserta pendidikan politik mampu mentransfer kembali informasi tentang Pemilu 2019 kepada masyarakat lainnya.

Pendidikan pemilih penting karena (1) Membantu penyelenggara pemilu melaksanakan pemilu dengan baik. Semakin banyak pemilih yang paham dengan proses pemilu dan demokrasi dapat meringankan dan memudahkan kerja dari penyelenggara pemilu karena masing-masing sudah paham dengan proses dan bagaimana pemilih seharusnya bertindak, (2) Meningkatkan partisipasi pemilih. Kesadaran tentang pentingnya penggunaan suara dalam pemilu dilakukan secara intensif dan luas sehingga partisipasi pemilih dapat meningkat, (3) Meningkatkan kualitas partisipasi pemilih. Angka kecurangan pemilu, konflik pemilu, mobilisasi pemilih dapat dikurangi sedemikian rupa melalui pendidikan pemilih sehingga menghasilkan pemenang pemilu

yang berkualitas, (4) Memperkuat sistem demokrasi. Pendidikan memilih membentuk nilai dan kesadaran akan peran, hak, kewajiban, dan tanggung jawab memilih dalam sistem demokrasi. Ini akan memperkuat advokasi warganegara terhadap sistem demokrasi dibandingkan sistem politik lain (Tim Penyusun, 2015)

Partisipasi Pemilih Pemula

Menurut KBBI, partisipasi adalah perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan; keikutsertaan; peran serta. Partisipasi memilih pada agenda demokrasi menjadi indikator keabsahan implementasi penyelenggaraan kekuasaan negara tertinggi yang berdaulat. Secara logis makin tinggi tingkat partisipasi politik mengindikasikan bahwa rakyat mengikuti dan memahami serta melibatkan diri dalam kegiatan kenegaraan (Wardhani, 2012).

Pada setiap tahapan pemilu terdapat pemilih pemula. Sesuai Modul I Komisi Pemilihan Umum (2013), kategori Pemilih Pemula adalah warga negara yang baru pertama kali akan menggunakan hak pilihnya di dalam kegiatan Pemilihan Umum (Pemilu), tercatat sebagai Warga Negara Indonesia (WNI) yang genap berusia 17 tahun atau belum berusia 17 tahun tetapi sudah pernah menikah.

Upaya meningkatkan partisipasi politik masyarakat harus didasarkan pada analisis dan argumentasi yang kuat berbasis pada: (1) metodologi atau kerangka pikir yang tepat untuk memahami dinamika partisipasi politik, dan (2) kepekaan yang kuat terhadap dinamika-dinamika yang berkembang dalam wilayah ekonomi, administrasi, politik, serta sosial dan kultural (Liando, 2014).

Pemilu 2019 akan melibatkan pemilih pemula sebagai pemilih strategis yang menjadi target para peserta Pemilu. Pemilih pemula diharapkan memiliki sikap yang kritis dalam menentukan nasib bangsa dalam memilih pemimpin dan wakil rakyat. Dengan demikian, diharapkan para pemilih pemula termasuk mahasiswa sudah memiliki pengetahuan, pemahaman, serta kesadaran tinggi untuk menjadi warga negara yang baik melalui partisipasi pada Pemilu 2019.

METODE

Kegiatan ini berupa Pendidikan Politik Dialogik. Konsepnya adalah penyampaian pengetahuan secara teoretis dan praktik tentang Pemilu 2019 kepada mahasiswa sebagai pemilih pemula atau sebagai pemilih muda. Kegiatan dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) meningkatkan partisipasi pemilih pemula pada Pemilu 2019 di Kabupaten Pacitan dari unsur mahasiswa, khususnya mahasiswa STKIP PGRI Pacitan; (2) meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa tentang Pemilu 2019; (3) membangun kemitraan yang positif antara perguruan tinggi dengan lembaga penyelenggara Pemilu guna mensukseskan Pemilu 2019.

Tahapan kegiatan meliputi: tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan beberapa hal, yaitu: (1) sosialisasi dengan pemilih pemula dan atau pemilih muda di STKIP PGRI Pacitan, yaitu para Pengurus BEM, DPM, dan Himaprodi; (2) koordinasi dengan penyelenggara Pemilu, yaitu KPU serta Bawaslu Kabupaten Pacitan; (3) koordinasi dengan tim dan LPPM serta STKIP PGRI Pacitan sebagai tempat kegiatan. Ini dilaksanakan pada tanggal 11-14 Desember 2018.

Pelaksanaan pendidikan politik adalah pada hari Sabtu, 15 Desember 2018 bertempat di Aula STKIP PGRI Pacitan. Sebagai narasumber adalah Ketua KPU Kabupaten Pacitan (Bapak Damhudi) dan Ketua Bawaslu Kabupaten Pacitan (Bapak Berty). Peserta kegiatan adalah seluruh Pengurus BEM, serta perwakilan dari 7 Himaprodi di STKIP PGRI Pacitan, ± 60 peserta. Metode penyampaian materi adalah: pretest, paparan atau ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi/ atau dialog, serta kuis. Materi kegiatan meliputi penyelenggaraan pemilu 2019 serta pengawasan pemilu 2019.

Data primer diperoleh dari pretes, observasi, dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan. Data sekunder adalah dokumen peraturan dan sumber-sumber penunjang lainnya yang mendukung. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif merujuk pada fakta-fakta dan keadaan ilmiah saat berlangsungnya kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pendidikan Politik telah dilaksanakan dengan baik dan lancar dengan indikator tingkat kehadiran peserta dan narasumber. Sesuai dengan tujuan kegiatan, hasil dan pembahasan diuraikan sesuai dengan tujuan dan hasil analisis data.

Pemahaman peserta tentang Pemilu 2019

Pemahaman mahasiswa kategori masih rendah terhadap materi penyelenggaraan dan pengawasan Pemilu 2019. Ini terbukti dari hasil pretest dan respon peserta saat sesi dialog serta kuis yang disampaikan oleh pemateri. Hasil pretest yang didukung dengan sesi tanya jawab, peserta belum memahami tentang pemilu 2019, termasuk ada peserta yang belum memahami kategori WNI yang berhak menjadi pemilih pada Pemilu 2019. Peserta kegiatan juga belum baik dalam memahami 10 media sosial yang dapat digunakan sebagai media kampanye atau sosialisasi.

Hasil ini menjadi kondisi objektif bahwa pemilih pemula dari unsur mahasiswa tidak selalu dapat berpikir kritis, kontradiksi dengan premis Lestari, dkk (2018), bahwa pemilih pemula yang kritis adalah pemilih yang memiliki pendidikan tinggi dan juga aktif dalam organisasi. Terdapat beberapa asumsi terkait temuan ini. Secara logis, mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan tentang pemilu dan Pemilu 2019 jika mahasiswa ingat dengan materi di sekolah tentang pemilu, mahasiswa sudah pernah menjadi pemilih, atau sudah terlibat sebagai Panitia Pemilihan, atau sudah terlibat sebagai peserta sosialisasi tentang pemilu dari penyelenggara pemilu, atau mahasiswa sudah memiliki sikap responsif dengan mencari tahu informasi tentang Pemilu 2019 secara mandiri. Sebaliknya, mahasiswa akan tidak paham jika mahasiswa apatis, acuh tentang proses demokrasi yang dilaksanakan di daerahnya. Hal ini bisa disebabkan karena mahasiswa tidak berminat dengan proses demokrasi, termasuk dunia politik, atau mahasiswa belum menyadari arti penting pemilu bagi kelangsungan bangsa.

Dengan temuan ini, menjadi evaluasi bersama bahwa perguruan tinggi mempunyai peran besar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran para mahasiswa sebagai pemilih muda untuk berpartisipasi secara cerdas dalam Pemilu 2019. Ini menuntut peran organisasi kemahasiswaan, dosen, dan alumni untuk menunjukkan aktivitas riil dalam bentuk pendidikan politik dan sejenisnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dan masyarakat tentang Pemilu 2019.

Paparan tentang Penyelenggaraan Pemilu 2019

Sesuai dengan Keputusan Mahkamah Konstitusi pada tanggal 23 Januari 2014 mengakibatkan perubahan pola penyelenggaraan pemilu menjadi Pemilu Serentak yang dilaksanakan mulai tahun 2019. Ini berimplikasi terhadap penyelenggara Pemilu 2019. Seperti diketahui, penyelenggaraan pemilu sebelumnya adalah untuk memilih anggota legislatif DPR, DPRD I, DPRD II, dan DPD yang terpisah dengan Pemilu untuk memilih Capres-Cawapres. Pola ini berdampak pada besarnya beban KPU Pusat dan KPU di daerah menjadi pelaksana teknis. Melalui Pemilu Serentak, menyebabkan beban KPU menjadi relatif lebih tertata dan merata. KPU Pusat mengurus surat suara pada level nasional sedangkan KPU pada tingkat provinsi menjadi penanggung jawab pengadaan surat suara di wilayahnya. Metode ini akan mengurangi masalah surat suara tertukar.

Asas Pemilu 2019, yaitu langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Sedangkan penyelenggaraannya berdasarkan kepada asas, Mandiri, Jujur, Adil, Kepastian hukum, Tertib penyelenggaraan, Kepentingan umum, Keterbukaan, Proporsional, Akuntabilitas, Efisiensi, Efektivitas. Syarat pemilih pada Pemilu 2019 adalah: (1) Warga Negara Indonesia, (2) berusia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih atau sudah/pernah kawin; (3) terdaftar sebagai pemilih; (4) tidak sedang terganggu jiwa/ingatannya; (5) tidak sedang dicabut hak pilihnya berdasarkan keputusan pengadilan yang telah mempunyai hukum tetap; (6) bukan anggota TNI/Polri.

Penyelenggara Pemilu adalah lembaga yang menyelenggarakan Pemilu yang terdiri atas Komisi Pemilihan Umum (KPU), Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu), dan Dewan Kehormatan Penyelenggara Pemilu (DKPP). Biaya penyelenggaraan Pemilu 2019 dianggarkan sebesar 24,8 triliun rupiah. Terdapat 5 (lima) kertas suara, yaitu: (1) abu-abu, kertas suara untuk memilih Presiden dan Wakil Presiden, (2) kuning, kertas suara untuk memilih anggota DPR RI, (3) merah, kertas suara untuk memilih anggota DPD RI, (4) biru, kertas suara untuk memilih anggota DPRD Provinsi, (5) hijau, kertas suara untuk memilih DPRD Kota / Kabupaten (<https://www.bbc.com/>).

KPU sebagai penyelenggara Pemilu 2019 melakukan berbagai upaya untuk mensukseskan Pemilu dengan mengadakan sosialisasi, dalam beberapa bentuk kegiatan, yaitu: (1) pendidikan pemilih untuk 4 segmen, meliputi: pemilih perempuan, pemilih pemula, pemilih disabilitas, dan kelompok marginal; (2) temua pemilih; (3) *goes to school and campus*; (4) temu dengan ormas. Tujuan pendidikan pemilih adalah untuk menggerakkan dan meningkatkan partisipasi pemilih.

Karakteristik Pemilu 2019

Pemilu 2019 dianggap pemilu yang rumit karena beberapa hal yang membedakan dengan pemilu sebelumnya. Sesuai dengan tujuannya, Pemilu 2019 merupakan Pemilu Serentak guna efektifitas dan efisiensi penyelenggaraan pemilu. Ini mengakomodasi dari berbagai keadaan sebelumnya. Tahapan kampanye sudah dimulai pada tanggal 23 September 2018. Pada tanggal 24 Maret s.d. 13 April 2018 adalah jadwal kampanye iklan. Saat kampanye, peserta Pemilu dapat menggunakan Alat Peraga Kampanye (APK) yang disediakan oleh KPU.

Peserta Pemilu adalah Partai Politik untuk Pemilu anggota DPR, anggota DPRD provinsi, anggota DPRD kabupaten/kota, perseorangan untuk Pemilu anggota DPD, dan Pasangan Calon yang diusulkan oleh Partai Politik atau Gabungan Partai Politik untuk Pemilihan Umum Presiden dan Wakil Presiden. Penyelenggaraan Pemilu 2019 meliputi 5 jenis surat suara (DPRD II, DPRD I, DPR, DPD, Capres-Cawapres) dan 3 jenis peserta (Capres-Cawapres, Parpol, DPD/ perseorangan). Terdapat 16 Peserta Parpol pada Pemilu 2019 dan 4 Parpol Khusus Provinsi Aceh. Enam belas

peserta dari partai politik meliputi: (1) Partai Kebangkitan Bangsa (PKB), (2) Partai Gerakan Indonesia Raya (Gerindra), (3) Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan (PDIP), (4) Partai Golongan Karya (Golkar), (5) Partai Nasional Demokrasi (Nasdem), (6) Partai Garuda, (7) Partai Berkarya, (8) Partai Keadilan Sejahtera (PKS), (9) Partai Persatuan Indonesia (Perindo), (10) Partai Persatuan Pembangunan (PPP), (11) Partai Solidaritas Indonesia (PSI), (12) Partai Amanat Nasional (PAN), (13) Partai Hati Nurani Rakyat (Hanura), (14) Partai Demokrat, (15) Partai Bulan Bintang (PBB), (16) Partai Keadilan dan Persatuan Indonesia (PKP Indonesia).

Berkaitan dengan karakteristik tersebut, narasumber, sebagai penyelenggara Pemilu 2019 mengharapkan kepada pemilih untuk cerdas memilih. Menurut Lestari, dkk (2018), terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemilih adalah: (1) kejelasan dan aktualisasi calon terhadap visi dan misi ketika terpilih, Latar belakang calon (tingkat pendidikan, agama), faktor sosial atau kedekatan calon dengan masyarakat, kinerja calon (bagi calon *incumbent*), dan kinerja pada pekerjaannya, *Track record* calon, faktor karakter (jujur, amanah, merakyat, dan tidak pernah terkena kasus korupsi dan hukum).

Ditekankan oleh narasumber, bahwa mahasiswa sebagai pemilih muda diharapkan benar-benar menghindari *money politics*. Hal ini karena Pemilu 2019 akan memberikan sanksi pidana bagi pemilih yang terbukti terlibat sebagai penerima *money politics*. Dapat dipahami jika pemilih pemula memiliki kebebasan untuk menentukan pilihannya namun Pemilu 2019 berkaitan dengan pemilih putra-putri terbaik bangsa yang akan menjadi pemimpin dan wakil rakyat, sehingga penting untuk menghindari pemilih transaksional.

Pengawasan Pemilu 2019

Sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2018, untuk melaksanakan ketentuan pasal 152 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum maka dibentuk Badan Pengawas Pemilu pada tingkat pusat, provinsi, dan kabupaten/kota. Badan Pengawas Pemilu, selanjutnya disebut Bawaslu adalah lembaga penyelenggara pemilu yang mengawasi penyelenggaraan pemilu di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Badan Pengawas Pemilu provinsi, yang selanjutnya disebut Bawaslu Provinsi adalah badan yang mengawasi penyelenggaraan pemilu di wilayah provinsi. Badan Pengawas Pemilu Kabupaten/Kota, yang selanjutnya disebut Bawaslu Kabupaten/ Kota adalah badan untuk mengawasi penyelenggaraan Pemilu di wilayah kabupaten/kota. Pada tingkat kecamatan terdapat Panitia Pengawas Pemilu Kecamatan, pada tingkat kelurahan/ desa terdapat Panitia Pengawas Pemilu Kelurahan/Desa, dan Panitia Pengawas Pemilu Luar Negeri yang selanjutnya disebut Panwaslu LN adalah pengawas yang dibentuk oleh Bawaslu untuk mengawasi Penyelenggaraan Pemilu di luar negeri.

Bawaslu bertugas untuk mengawasi penyelenggaraan Pemilu di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Pemilihan Umum. Fungsi kepengawasan Pemilu 2019 adalah pencegahan, pengawasan dan penindakan. Pencegahan dan penindakan dilakukan terhadap laporan pelanggaran dan sengketa. Pihak pelapor dapat berasal dari unsur: (1) WNI yang memiliki hak pilih, (2) Peserta Pemilu 2019, dan (3) Pemantau Pemilu 2019. Pemantau Pemilu harus memenuhi persyaratan, yaitu: (1) berbadan hukum yang terdaftar pada pemerintah atau pemerintah daerah; (2) bersifat independen; (3)

mempunyai sumber dana yang jelas; (4) terakreditasi dari Bawaslu, Bawaslu Provinsi, atau Bawaslu Kabupaten/Kota sesuai dengan cakupan wilayah pemantauannya.

KESIMPULAN

Pendidikan pemilih 2019 adalah usaha untuk menanamkan nilai-nilai yang berkaitan dengan pemilu 2019 dan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara kepada warganegara yang telah memenuhi syarat sebagai pemilih dalam pemilu 2019. Pendidikan Politik bagi Pemilih Pemula akan memperkuat proses demokrasi dan Pemilu 2019 yang berkualitas karena ada upaya untuk peningkatan pengetahuan, pemahaman, kesadaran, dan partisipasi pada pelaksanaan Pemilu 2019.

Berdasarkan kegiatan Pendidikan Politik Dialogis dengan sasaran mahasiswa sebagai pemilih pemula ditemukan adanya kurangnya pemahaman mereka tentang Pemilu 2019. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya karena kurangnya sosialisasi dari Penyelenggara Pemilu 2019. Dengan demikian kegiatan ini tepat sasaran. Harapannya mahasiswa sebagai pemilih muda memperoleh pengetahuan yang benar tentang penyelenggaraan Pemilu 2019 dan dapat menjadi pemilih cerdas, rasional, menghindari transaksional. Setelah mengikuti Pendidikan Politik mendorong kesadaran untuk berpartisipasi menjadi relawan dan mengikis sikap apatis atau pragmatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alemika, Etannibi. 2006. *Quality Of Election With Democracy and Political Trust in Africa*. <http://www.Afrobarometer.org/Conference/Alemika.pdf/>
- Efriza. 2012. *Political Explore* Sebuah Kajian Ilmu.Politik. Bandung: Alfabeta
- Lestari, Eta Yuni dan Arumsari, Nugraheni. 2018. Partisipasi Politik Pemilih Pemula Pada Pemilihan Walikota Semarang di Kota Semarang. *Integralistik*, no.1/Th. XXIX/2018, 63-72
- Liando, Daud M. 2014. Pemilu dan Partisipasi Politik Masyarakat (Studi Pada Pemilihan Anggota Legislatif Dan Pemilihan Presiden dan Calon Wakil Presiden Di Kabupaten Minahasa Tahun 2014). *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, Volume 3, Nomor 2, 14-28.
- Republik Indonesia. 2017. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum
- Republik Indonesia. 2018. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2018 tentang Pembentukan Badan Pengawas Pemilu pada tingkat pusat, provinsi, dan kabupaten/ kota
- Republik Indonesia. 2018. Peraturan Badan Pengawas Pemilihan Umum Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2018 Tentang Pengawasan Kampanye Pemilihan Umum
- Shubhan, H. 2006. Recall: Antara Hak Partai Politik dan Hak Berpolitik Anggota Parpol. *Jurnal Konstitusi*, 3(4), 3057. Diakses dari <http://lib.law.ugm.ac.id/ojs/index.php/jko/article/view/916>
- Solihah, Ratnia. 2018. Peluang dan tantangan pemilu serentak 2019 dalam perspektif politik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, Vol.3, No. 1, 73-88. DOI: 10.14710/jiip.v3i1.3234
- Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Pendidikan Pemilih*. Jakarta: KPU RI

Wardhani, Primandha Sukma Nur. 2012. Partisipasi Politik Pemilih Pemula dalam Pemilihan Umum. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10 (1) (2018): 57-62. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/>
<https://kbbi.web.id/>
<https://www.bbc.com/>

POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL MICHAT SEBAGAI MEDIA *FREE SEX* DAN PROSTITUSI ONLINE DI PACITAN

M. Fashihullisan¹⁾, Mukodi²⁾, Sugiyono³⁾

¹⁾Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
email: fashihullisan1983@gmail.com

²⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan
Email: mukodi@yahoo.com

³⁾ Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan
Email: sugiyonopacitan@gmail.com

Abstrak

Beragam media sosial berbasis daring berkembang seiring dengan peningkatan pemanfaatan smart phone dan kemudahan akses data internet. *Facebok, youtube, twitter* merupakan media sosial berbasis daring yang telah diikuti oleh hampir semua pemilik smart phone. Kelemahan dari media sosial yang lama adalah hanya mampu menghubungkan pengguna yang sudah saling terhubung perkawanan, dan tidak menyajikan secara real time keberadaan penggunanya. Media sosial *Michat* menawarkan fasilitas informasi keberadaan pemakainya secara real time sampai radius 60 km. Penelitian ini untuk menganalisis potensi pemanfaatan media sosial *Michat* sebagai media komunikasi bagi para pelaku *free sex* dan prostitusi on line. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan mengambil data visual dan data literal akun-akun michat yang berada di radius 60 km dari kota Pacitan. Wawancara dan kontak dengan responden dilakukan melalui media sosial *michat*.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Pemakai media sosial *MiChat* belum signifikan di wilayah kabupaten Pacitan, menunjukkan bahwa media sosial ini belum populer bagi masyarakat Pacitan. Terdapat indikasi yang kuat potensi pemanfaatan *MiChat* sebagai media perselingkuhan dan tentu saja dapat berlanjut sebagai media *free sex*. Belum menemukan indikasi nyata adanya pemanfaatan *MiChat* sebagai media prostitusi online di pacitan.

Keywords : *MiChat, free sex, prostitusi online*

PENDAHULUAN

Berita dari media online jabar.tribunnews.com (2018) yang berjudul “Sisca Iacun Dibunuh Pria Usai Kenalan di MiChat, Aplikasi Chatting Seperti WhatsApp, Fiturnya Menarik”, memberikan informasi kepada khalayak mengenai media sosial ini. Berita tersebut menyampaikan informasi bahwa seseorang yang bernama Sisca Iacun telah menjadi korban pembunuhan karena berkenalan dengan pelaku pembunuhan yang dikenal meluli MiChat. Sisca Iacun berkenalan dengan pelaku pembunuhannya yang berada tidak jauh dari tempat tinggalnya yang kemudian dilanjutkan dengan pertemuan dan terjadilah peristiwa pembunuhan tragis tersebut.

Artikel dari media metro.tempo.co (2018) yang berjudul "Pelaku Pembunuhan Sisca Iacun Sulastri Pasang Tarif di MiChat". menunjukkan kronologi pembunuhan Sisca Iacun dengan pelaku pembunuhan yang dikenal lewat MiChat. Pelaku pembunuhan ternyata merupakan laki-laki yang siap menjadi teman untuk berhubungan badan dengan tarif 2 juta rupiah sebagaimana tercantum dalam akun MiChat. Iacun Sulastri memakai jasa pembunuhnya dan terjadi cekcok sehingga berujung pada peristiwa pembunuhan.

Artikel dari media metro.tempo.co (2018) yang berjudul "Pembunuhan Sisca Iacun Sulastri, begini MiChat disalahgunakan" menyampaikan bagaimana proses pengenalan antara korban pembunuhan dan pelaku pembunuhan. Fitur mencari teman sekitar ternyata yang dimanfaatkan oleh Iacun untuk mencari teman kencan yang juga pelaku pembunuhan. Setelah dapat melakukan kontak dengan teman kencan tersebut yang menawarkan jasa seks, selanjutnya ditindaklanjuti dengan pertemuan di apartemen tempat Iacun tinggal.

Kasus pembunuhan Iacun merupakan salah satu dampak dari kemudahan pemanfaatan media sosial berbasis online MiChat untuk tujuan prostitusi *online*. Kemudahan tersebut karena tersajinya fitur pencarian orang di sekitar sehingga dapat dengan mudah ditemukan pasangan kencan di sekitar pemakai MiChat. Fitur tersebut bahkan mencantumkan jarak nyata antara pemakai MiChat dengan sesama pemakai media sosial di sekitar.

Artikel yang ditulis oleh Tax (2018), yang merupakan hasil observasi yang dilakukan dalam pemakaian MiChat menemukan fenomena pemanfaatan MiChat untuk tujuan *free sex* dan prostitusi *on line*. Observasi yang dilakukan menemukan banyaknya pemakai MiChat disekitar tempatnya yang secara nyata menawarkan jasa layanan prostitusi. Profil pemakai MiChat banyak yang secara jelas mencantumkan kode "BO" (*Boking Order*) sebagai tanda mereka menawarkan jasa prostitusinya.

Fitur pencarian orang di sekitar sangat memudahkan para pengguna MiChat untuk mencari pengguna MiChat yang menawarkan jasa seks di sekitarnya. Pemakai MiChat langsung dapat menghubungi secara langsung dan kemudian menindaklanjutinya dengan transaksi secara *online*. Hal ini tentu saja lebih mudah dibandingkan dengan pemakaian media sosial lain, karena sulitnya mencari pemakain media sosial di sekitar.

Pemanfaatan media sosial MiChat ini ternyata sudah ada di wilayah Pacitan. Pacitan sebagai salah satu wilayah di Jawa yang berkembang sebagai destinasi pariwisata dan juga wilayah yang berkembang tingkat ekonominya maka sangat berpotensi terjadi penyimpangan pemanfaatan MiChat. Oleh karena itulah penting untuk melakukan penelitian dengan judul "Potensi Pemanfaatan Media Sosial MiChat sebagai Media Free Sex dan Prostitusi Online di Pacitan".

KAJIAN LITERATUR

Menurut Tax (2018), baru saja hadir kembali sebuah aplikasi chating bernama MiChat yang mirip dua aplikasi messenger besar yaitu WeChat dan BeeTalk. Aplikasi MiChat dapat dengan mudah didownload dari playstore yang terbuka. Semua pemakai smartphone berbasis operasi android dengan gratis dapat mendownload dan menginstal pada smartphone yang dimilikinya. Fitur pencarian teman di sekitar dalam radius 0 sampai 60 km menjadikan MiChat banyak dimanfaatkan oleh penyedia jasa seks *online*. Tentu saja hal ini berbahaya bagi pengguna anak di bawah umur.

Soleh (2018) menyampaikan bahwa fitur yang dimiliki MiChat belum sebaik Whatsapp dan Line. Kelebihan MiChat adalah pada ketersediaan fitur untuk mencari teman yang dapat digunakan untuk terhubung dengan orang yang belum dikenal. Hal ini bagi banyak orang dianggap memberikan hiburan karena dapat mengobrol dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Banyak orang yang berharap menemukan jodoh atau teman kencan dari pemakai fitur pencarian teman. Tiga cara untuk mendapatkan teman chatting yang belum dikenal sebelumnya melalui Trending Chat, Pengguna Sekitar dan Pesan dalam Botol.

Menurut Netizen.media (2018), MiChat efektif dipergunakan untuk prostitusi online. MiChat masih efektif dipergunakan untuk media prostitusi online karena belum banyak terdeteksi oleh aparat kepolisian. Tawaran dari penyedia jasa prostitusi online secara terbuka mereka sampaikan pada bio akun MiChat miliknya. Penyedia prostitusi online yang memanfaatkan MiChat berkisar dari usia belasan sampai lebih dari 30 tahunan. Tarif mereka juga bervariasi mulai dari ratusan ribu sampai jutaan rupiah.

METODE

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi pemakai MiChat di sekitar kota Pacitan. Observasi dilakukan dengan melihat tampilan profil MiChat para pemakai media sosial ini dengan radius 0-60 km dari kota Pacitan. Observasi yang dilakukan meliputi observasi foto, video dan tulisan pada profil pemakai MiChat di sekitar kota Pacitan.

Tahapan setelah observasi adalah tahap wawancara mendalam dengan pemakai MiChat yang dinilai berpotensi memanfaatkan MiChat untuk media prostitusi online dan free sex. Pemakai MiChat yang dianggap potensial memanfaatkan media sosial ini untuk free sex dan prostitusi online dapat dilihat dari kode tulisan di profil pemakai MiChat dan foto yang cenderung menonjolkan keseksian tubuh dan baju yang cukup minimalis.

Wawancara tersebut dipergunakan untuk memastikan apakah pengguna MiChat berpotensi memanfaatkan untuk free sex dan prostitusi online. Wawancara akan menggali aktivitas pemakai MiChat di sekitar Pacitan sehingga diketahui motivasi mereka dalam pemanfaatan MiChat. Wawancara tersebut dilakukan secara online melalui fitur yang tersedia di MiChat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Popularitas MiChat di Pacitan

Popularitas MiChat di Pacitan masih cukup rendah karena saat dilakukan pencarian pertemanan ternyata pemakai MiChat dalam jangkauan kurang dari 10 km cukup sedikit jumlahnya. Pemakai yang kurang dari 10 km jumlahnya tak lebih dari 20 orang sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa MiChat belum banyak diinstal oleh pemilik smartphone yang jumlahnya telah mencapai ribuan. Jumlah pemakai yang hanya kurang dari 20 orang apabila dibandingkan dengan ribuan pemakai smartphone, tentu merupakan jumlah yang cukup kecil.

Rendahnya popularitas MiChat sangat wajar, karena aplikasi MiChat baru muncul pada pertengahan tahun 2018. Banyak pemakai smartphone yang belum mengetahui fungsi MiChat sehingga mereka tidak mendownload dan mengaplikasikan di smartphone miliknya.

Kemungkinan di waktu yang akan datang akan terus bertambah, seiring semakin dikenalnya aplikasi medsos MiChat bagi pemakai smartphone di Pacitan.

Mayoritas pemakai MiChat merupakan perempuan yaitu hampir dua pertiga dari seluruh pemakai MiChat di Pacitan. Pemakai MiChat di Pacitan yang laki-laki hanya sepertiga dari seluruh pemakai aplikasi MiChat yang terdeteksi dalam fitur pencarian teman sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna smartphone laki-laki belum banyak yang memakai aplikasi MiChat sebagai media sosial.

Popularitas MiChat di Pacitan lebih rendah dibandingkan dengan daerah lain yang terjangkau fitur pencarian pertemanan sekitar atau 60 km dari kota Pacitan. Wilayah di Kabupaten Wonogiri dan Kabupaten Ponorogo lebih banyak terdapat pengguna aplikasi MiChat dibandingkan di kabupaten Pacitan. Jumlah pemakai aplikasi MiChat dari daerah Wonogiri maupun dari daerah Ponorogi yang terdeteksi dari Pacitan lebih dari 30 orang.

Potensi Pemanfaatan MiChat untuk Free Sex di Pacitan

Beberapa pemakai MiChat, terutama pengguna perempuan menunjukkan indikasi potensial sebagai pelaku free sex yang memanfaatkan aplikasi MiChat. Secara visual dapat diketahui dari foto profile yang cukup seronok sehingga mengundang lawan jenis untuk menyapa. Bahkan beberapa dari mereka juga menuliskan keterangan di profilnya untuk mencari pertemanan dengan lawan jenis.

Foto seronok dengan baju minimalis dipasang pada beberapa profile pengguna MiChat di Pacitan tentu memiliki tujuan dan simbol pesan yang akan ditangkap oleh lawan jenis. Foto yang seronok tersebut tentu saja menarik minat lawan jenis untuk menyapa dan tertarik untuk melakukan pertemanan. Oleh karena itulah foto profile pada aplikasi MiChat dapat dikatakan mewakili motivasi penggunaan MiChat.

Pemilik profile dengan foto cukup seronok, sebagian besar akan langsung merespon saat disapa. Mereka segera merespon ajakan untuk melanjutkan pertemanan dan kemudian untuk berkomunikasi lebih lanjut. Saat ditanyakan status dalam pernikahan, ada yang mengaku masih single sehingga mencari pasangan, tetapi ada juga yang mengaku sudah menikah tetapi tidak mempermasalahkannya untuk melanjutkan percakapan.

Pemakai MeChat perempuan di Pacitan, baik yang masih single maupun yang sudah menikah tidak menolak atau masih memberikan kesempatan apabila diajak bertemu darat. Hal ini membuktikan bahwa mereka sudah siap untuk tidak hanya berhenti pada interaksi online, tetapi siap berinteraksi secara nyata. Hal inilah yang menunjukkan bahwa aplikasi MeChat dapat membuka peluang terjadinya free sex setelah berinteraksi secara nyata.

Wawancara mendalam yang dilakukan menemukan bahwa salah satu pemakai MeChat sudah menikah tetapi mengaku sedang dalam proses perceraian. Saat diajak untuk bertemu, menunjukkan indikasi untuk tidak menolak dan bahkan bertanya kapan dan untuk apa bertemu. Hal ini menunjukkan bahwa pemilik akun MiChat ini sangat siap untuk diajak ketemu langsung dan berpotensi untuk dilanjutkan pada hubungan free sex.

Wawancara mendalam yang dilakukan dengan pemilik akun MiChat yang lain, menunjukkan juga kesiapan untuk bertemu secara nyata meskipun masih terikat dalam pernikahan. Indikasi penolakan sama sekali tidak dilakukan bahkan secara tidak langsung menunjukkan kesiapan

untuk bertemu secara nyata. Pengakuan bahwa dirinya dapat saja ditemui tanpa sepengetahuan pasangannya.

Fakta-fakta tersebut menunjukkan bahwa pemakaian aplikasi MiChat oleh pengguna di Pacitan memiliki potensi yang besar dimanfaatkan sebagai media perselingkuhan. Seseorang yang sudah terikat pernikahan, secara terbuka siap berinteraksi secara online maupun secara nyata dengan lawan jenis. Tentu saja interaksi ini akan berlanjut pada interaksi free sex dalam pola perselingkuhan.

Potensi Pemanfaatan MiChat untuk Prostitusi Online di Pacitan

Pemakai MiChat di Pacitan belum menunjukkan potensi memanfaatkan media sosial ini untuk prostitusi online secara terbuka. Hal tersebut dapat diketahui dari tak satupun pemakai MiChat yang menuliskan untuk siap diboeking pada profile mereka. Begitu juga tak ada satupun pemakai MiChat di Pacitan yang menuliskan kata "VCS" (Video Call Sex) atau "BO" (Booking Order) sebagaimana akun media sosial yang dimanfaatkan oleh penyedia jasa prostitusi online.

Pola prostitusi online oleh pemilik akun MiChat di Pacitan cukup sulit untuk dikenali. Meskipun mereka berpeluang untuk memanfaatkan MiChat sebagai media prostitusi online, tetapi indikator nyata belum dapat diketahui secara jelas. Kemungkinan mereka masih memanfaatkan MiChat secara terselubung dalam prostitusi online. Kemungkinan mereka berinteraksi secara intensif baru ditindak lanjuti dengan menawarkan jasa prostitusi.

Fenomena tersebut sangat berbeda dengan pemilik akun MiChat di luar Pacitan yaitu di Wonogiri dan Ponorogo. Pemilik aplikasi MiChat di Ponorogi dan Wonogiri banyak yang sudah terang-terangan mencantumkan tawaran jasa layanan prostitusi onlinenya. Mereka secara terbuka menuliskan tawaran jasa layanan seks, pijat plus, maupun video call sex. Prostitusi online tidak hanya dilakukan oleh perempuan, tetapi telah juga dilakukan oleh shemale atau bencong.

Melihat kecenderungan pemanfaatan MiChat sebagai media prostitusi online di sekitar Pacitan yaitu di Wonogiri dan Ponorogo, maka di Pacitan sangat berpotensi juga memanfaatkan media sosial ini untuk prostitusi online. Pelaku prostitusi di Pacitan akan mengadopsi pemanfaatan MiChat sebagai media prostitusi online sebagaimana yang dilakukan pelaku prostitusi di Ponorogo maupun Wonogiri.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemakai media sosial *MiChat* belum signifikan di wilayah kabupaten Pacitan, menunjukkan bahwa media sosial ini belum populer bagi masyarakat Pacitan.
2. Terdapat indikasi yang kuat potensi pemanfaatan *MiChat* sebagai media perselingkuhan dan tentu saja dapat berlanjut sebagai media *free sex*.
3. Belum menemukan indikasi nyata adanya pemanfaatan *MiChat* sebagai media prostitusi online di pacitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Metro.Tempo.co. 2018. *Pelaku Pembunuhan Sisca Iacun Sulastri Pasang Tarif di MiChat*. <https://metro.tempo.co/read/1157889/pelaku-pembunuhan-sisca-icun-sulastri-pasang-tarif-di-michat>. Diposting hari Sabtu, 22 Desember 2018, 12.30 WIB.
- Metro.Tempo.co. 2018. *Pembunuhan Sisca Iacun Sulastri, begini MiChat Disalahgunakan*. <https://metro.tempo.co/read/1158644/pembunuhan-sisca-icun-sulastri-begini-michat-disalahgunakan>. Diposting hari Selasa, 25 Desember 2018, 10.40 WIB.
- Netizen.Media. 2018. *MiChat Sarang Baru Prostitusi Online di Kota Pontianak*. <https://netizen.media/2018/12/12/michat-sarang-baru-prostitusi-online-di-kota-pontianak/>. Diposting tanggal 12 Desember 2018, 16.00 WIB.
- Soleh, Ridwan. 2018. *3 Cara Mencari Teman Chatting di Michat*. <http://ridwansoleh.com/internet-experience/3-cara-mencari-teman-chatting-di-michat/>. Diposting tanggal 6 Desember 2018.
- Tax, Bang. 2018. *Sisi Gelap dari Aplikasi MiChat*. <https://www.bangtax.net/2018/12/sisi-gelap-dari-aplikasi-michat.html>. Diposting 5 Desember 2018.
- Tribun Jabar. 2018. *Sisca Iacun Dibunuh Pria Usai Kenalan di MiChat, Aplikasi Chatting Seperti WhatsApp, Fiturnya Menarik*. <http://jabar.tribunnews.com/2018/12/21/sisca-icun-dibunuh-pria-usai-kenalan-di-michat-aplikasi-chatting-seperti-whatsapp-fiturnya-menarik>. Dipublikasikan pada Jumat, 21 Desember 2018, 15:18 WIB.

SIMBOLISASI “CELANA” DALAM PUISI-PUISI JOKO PINURBO

Zuniar Kamaluddin Maburi

PBSI, STKIP PGRI Pacitan
zuniar mabruri@gmail.com

Abstract

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana makna simbolisasi “celana” pada puisi-puisi karya Joko Pinurbo?. (2) Bagaimana pesan yang terkandung dalam simbolisasi “celana” pada puisi-puisi karya Joko Pinurbo?. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan makna simbolisasi “celana” pada puisi-puisi karya Joko Pinurbo. (2) Mendeskripsikan pesan yang terkandung dalam simbolisasi “celana” pada puisi-puisi karya Joko Pinurbo. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan sumber data tiga puisi yang berjudul “Celana, 1”, “Celana, 2”, dan “Celana, 3” yang terdapat dalam kumpulan puisi karya Joko Pinurbo yang berjudul “Celana” yang diterbitkan oleh IndonesiaTera pada tahun 1999. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah riset pustaka. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik: (1) Reduksi data. (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Dari hasil analisis diperoleh simpulan bahwa puisi “Celana, 1”, “Celana, 2”, “Celana, 3” memiliki pemaknaan yang saling berkorelasi. Simbol “celana” digunakan penyair dalam menceritakan perjalanan seseorang dalam mencari celana (jati dirinya).

Kata Kunci : Simbolisasi benda, puisi, semiotik Riffaterre.

PENDAHULUAN

Puisi merupakan kejadian nyata yang berusaha disampaikan melalui diksi yang imajinatif dengan menawarkan keindahan rangkaian kata. Rangkaian kata tersebut menjadi multitafsir karena penyair telah memberikan makna tambahan pada setiap diksi yang digunakan. Oleh karena itulah perlu adanya suatu kajian untuk dapat memahami makna dari simbolisasi disetiap diksi yang digunakan oleh penyair agar dapat menangkap makna.

Bahasa sebagai medium karya sastra merupakan sistem semiotik. Pradopo (2012:12) mengatakan bahwa pada dasarnya bahasa dalam karya sastra sudah menjadi sebuah tanda yang memiliki makna tersendiri, yang telah ditentukan secara konvensi. Bahasa merupakan sistem ketandaan yang telah dimaknai menurut konvensi masyarakat.

Penyair sering menggunakan simbol benda untuk mewakili apa yang mereka ingin sampaikan pada pembaca. Ada proses-proses tertentu yang dilalui untuk mengetahui makna simbol benda yang digunakan penyair. Puisi-puisi Joko Pinurbo sangat dominan menggunakan simbolisasi benda yang sering kita jumpai dan yang sering kita gunakan. Hal inilah yang mendasari puisi-puisi Joko Pinurbo menarik untuk dikaji.

KAJIAN LITERATUR

1. Semiotika Riffatere

Semiotika merupakan disiplin yang meneliti semua bentuk komunikasi dengan menggunakan tanda yang didasarkan pada sistem-sistem tanda (Siegers dalam Sangidu, 2004: 18). Atas dasar pengertian tersebut, maka karya sastra jenis apapun dapat dipandang sebagai gejala semiotik dan sebagai tanda (Sangidu, 2004: 18).

Karya sastra merupakan sistem semiotik tingkat kedua yang menggunakan bahasa sebagai sistem semiotik tingkat pertama (Pradopo, 2012: 146). Menurut Riffatere, puisi menyatakan sesuatu dengan tidak langsung, maka untuk mendapatkan makna karya sastra diperlukan konvensi-konvensi dalam memproduksi kata. Konvensi tersebut antara lain: (1) Penggantian arti, terjadi bila tanda bergeser ke makna lain dan bila satu kata "mengacu" pada kata lain, sebagaimana terjadinya metafora dan metonimi (2) Penyimpangan arti, disebabkan oleh ambiguitas, kontadiksi, dan nonsense dan (3) Penciptaan arti, konvensi kepuhitan yang berupa bentuk visual yang secara linguistik tidak mempunyai arti, tetapi menimbulkan makna dalam karya sastra.

2. Pembacaan Heuristik dan Hermeneutik

Arti bahasa dapat dijelaskan apabila susunan kalimat dibalik seperti susunan bahasa secara normativ, diberi tambahan kata sambung dan kata-kata dikembalikan ke dalam bentuk morfologinya yang normativ. Kalimat karya sastra diberi sisipan arti kata atau sinonimnya dan diletakkan dalam tanda kurung supaya artinya menjadi jelas (Pradopo, 2012: 136). Lebih lanjut Riffatere (1978: 5) menjelaskan bahwa pembacaan heuristik dipengaruhi oleh kompetensi linguistik pembaca yang mencakup kemampuan pembaca dalam memberikan persepsi secara linguistik.

Pembacaan hermeneutik adalah pembacaan ulang dari awal sampai akhir dengan penafsiran. Sebagai pembaca menyimak teks, pembaca mengingat apa yang baru saja dibacanya, kemudian memodifikasi pemahamannya berdasarkan apa yang telah ia serap (Riffatere, 1978: 5). Pembacaan ulang ini membuat pembaca mengingat kejadian di dalam teks sastra yang dibacanya. Pembacaan heuristik bisa digolongkan dalam tataran sintaksis, sedangkan hermeneutik digolongkan ke dalam tataran semantik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Strauss dan Corbin (2003: 12) mengatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk mengungkap, memahami sesuatu dibalik fenomena, dan mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui, bahkan belum diketahui, dapat memberikan rincian yang kompleks tentang fenomenayang sulit diungkapkan. Satoto (1995: 15) menambahkan metode kualitatif dapat digolongkan ke dalam metode deskriptif, yang bersifat menuturkan, memaparkan, memberi analisis, dan menafsirkan.

Pendekatan yang digunakan adalah semiotika Riffatere, karena dianggap sesuai dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti. Pendekatan tersebut mampu mengungkap pemaknaan dalam puisi secara komprehensif. Hal ini dikarenakan dalam semiotika Riffatere menggunakan empat alur analisis, yaitu pembacaan heuristik, pembacaan hermeneutik, matriks, dan

penelusuran hipogram. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah riset pustaka yang dilakukan dengan membaca, mencatat, serta mengolah sumber data. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif. Miles & Hubberman (1995: 16-20) menjelaskan bahwa analisis interaktif tersebut meliputi pengumpulan data dan klasifikasi data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Puisi Celana, 1 dengan pembacaan heuristik dan hermeneutik didapatkan makna sebagai berikut. *la ingin membeli celana baru, buat pergi ke pesta, supaya tampak lebih tampan, dan meyakinkan.* Bait 1 ini Joko Pinurbo melempar gagasan dengan menggunakan simbol "celana". Diksi celana bukan tanpa sebab digunakan oleh penyair, sebuah pandangan terhadap fenomena dunia yang mengharuskan seseorang memakai pakaian terbaiknya saat pergi ke pesta. Penyair mulai membenturkan dua hal, esensi tubuh dan esensi pakaian. *la telah mencoba seratus model celana, di berbagai toko busana, namun tak menemukan satu pun, yang cocok untuknya.* Hal yang dibenturkan berlanjut dipaparkan di bait ke-2, di mana akhirnya manusia memilih pakaian akan tetapi tidak ada yang cocok.

Bahkan di depan pramuniaga, yang merubung dan membujuk-bujuknya, ia malah mencopot celananya sendiri, dan mencampakkannya. Bait ke-3 penyair mulai memaparkan "makna sesungguhnya" dalam puisi ini. Bait ke-3 ini bukan bermakna cabul ataupun vulgar, penyair menjelaskan esensi kehidupan bukanlah gemerlap dunia yang selama ini kita persepsikan dengan harta, tahta, dan wanita. *"Kalian tidak tahu ya, aku sedang mencari celana, yang paling pas dan pantas, buat nampang di kuburan?"* Bait ke-4 penyair mulai memberikan pernyataan tentang pertanyaan yang ada di bait 1 tadi, mana yang lebih penting antara pakaian dan tubuh. *Lalu ia ngacir, tanpa celana, dan berkelana, mencari kubur ibunya, hanya untuk menanyakan, "Ibu, kausimpan di mana celana lucu, yang kupakai waktu bayi dulu?"* Pertanyaan (benturan) terjawab di bait ke-5 akhirnya tubuh lebih penting, di mana kualitas manusia dinilai dari seberapa dia bermanfaat bagi orang lain.

Puisi Celana, 2 dengan pembacaan heuristik dan hermeneutik didapatkan makna sebagai berikut. *Ketika sekolah, kami sering disuruh, menggambar celana yang bagus dan sopan, tapi tak pernah diajar melukis seluk-beluk, yang di dalam celana sehingga kami pun tumbuh, menjadi anak-anak manis, yang penakut dan pengecut, bahkan terhadap nasib sendiri.* Bait 1 penyair memaparkan realita sosial saat ini bahwa pendidikan seks itu tabu, sesuatu yang tidak boleh dibicarakan. *Karena itu kami suka usil dan sembunyi-sembunyi, membuat coretan dan gambar porno, di tembok kamar mandi sehingga kami pun, terbiasa menjadi orang-orang, yang suka cabul terhadap diri sendiri.* Bait ke-2 memaparkan akhirnya mereka tumbuh menjadi anak yang cabul dan mereka ekspresikan dengan coretan dan gambar di tempat umum. Sebuah kritik ketika pakaian lebih penting dari tubuh, kuantitas lebih penting dari kualitas.

Setelah loyo dan jompo, kami baru bisa berfantasi, tentang hal-hwal yang di dalam celana; ada raja kecil, yang galak dan suka memberontak; ada filsuf tua yang terkantuk-kantuk, merenungi rahasia alam semesta; ada gunung berapi yang menyimpan sejuta magma; ada juga gua garba yang dizarahi, para pendosa dan pendoa. Bait ke-3 menjelaskan bahwa semuanya bersebab, ketika pendidikan seks tidak diberikan sejak dini maka berimbas pada saat tua mereka baru

paham tentang "seluk beluk yang ada di dalam celana". Konon, setelah berlayar mengelilingi bumi, Colombus pun akhirnya menemukan, sebuah benua baru di dalam celana, dan Stephen Hawking khusyuk bertapa di sana. Bait ke-4 memaparkan kesimpulan bahwa seksualitas itu penting tapi tabu untuk dibicarakan.

Puisi Celana, 3 dengan pembacaan heuristik dan hermeneutik didapatkan makna sebagai berikut. *la telah mendapatkan celana idaman. Yang lama didambakan, meskipun untuk itu. la harus berkeliling kota. Dan masuk ke setiap toko busana.* Bait 1 memaparkan bahwa setelah melalui proses pencarian dan menemukan beberapa persimpangan akhirnya penyair menemukan esensi dari tubuh. *la memantas-mantas celananya di depan cermin, sambil dengan bangga ditepuk-tepuknya, pantat tepos yang sok perkasa., "Ini asli buatan Amerika," katanya , kepada si tolol yang berlagak di dalam kaca.* Bait ke-2 memaparkan esensi "sampul yang lebih penting dari isi", ketika merek menjadi ukuran kasta seseorang.

la pergi juga malam itu, menemui kekasih, yang menunggunya di pojok kuburan. la pamerkan celananya: "Ini asli buatan Amerika." Bait ke-3 memaparkan pada kenyataannya merek menjadi ukuran kualitas seseorang, ukuran kemampuan seseorang, ukuran kekayaan seseorang. *Tapi perempuan itu lebih tertarik, pada yang bertengger di dalam celana., la sewot juga: "Buka dan buang celanamu!"* Bait ke-4 ini merupakan cara berhumor penyair yang "nakal". Ketika seseorang paham bahwa isi lebih penting dari sampul, maka sampul yang seindah dan semahal apapun tidak akan berarti. *Pelan-pelan dibukanya celana yang baru, yang gagah dan canggih modelnya, dan mendapatkan burung yang selama ini dikurungnya sudah kabur entah kemana.* Karena esensi lebih penting maka di bait ke-5 penyair menutupnya dengan burung yang kabur entah ke mana...?. Burung yang dimaksud adalah kelamin laki-laki yang merupakan simbol dari kenikmatan dunia yang bersifat fana.

Puisi Celana, 1, Celana, 2, Celana, 3 memiliki pemaknaan yang saling berkorelasi. Celana, 1 menceritakan tentang perjalanan seseorang mencari celana (jati dirinya), untuk dipakai waktu di kehidupan dunia hingga nanti ia meninggal (kuburan), dan pada akhirnya ia menyadari bahwa celana yang ia pakai semasa bayi adalah celana yang paling cocok ia kenakan. Meskipun temanya berbeda namun keduanya memakai kata celana sebagai alat untuk menyampaikan maksud pengarang. Celana bukan hanya semata-mata dimaksudkan untuk menyebut sebuah benda yang dijadikan sebagai alat pembungkus tubuh manusia, tapi penggunaan kata celana ini dimaksudkan untuk mengantar pada sebuah pengertian yang lebih dalam. Layaknya nonsense dalam puisi, yang bermakna dan menimbulkan asosiasi-asosiasi tertentu.

KESIMPULAN

Penyair lekat dengan diksi esensi "tubuh". Ketika manusia merayakan kesenangan duniawi dengan segala caranya maka Joko Pinurbo muncul dengan sirine kefanaan. Hal inilah yang membuat puisi-puisinya menjadi syarat makna, pembaca seolah-olah selalu mendengar "kutbah" sebagai wujud sirine siraman rohani. Sehingga sebagai pembaca kita merasa tertampar dan kembali ke jalan yang seharusnya lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Miles, Matthew B. & Michael Hubberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif* (Terjemahan Tjejep Rohidi). Jakarta: UI Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2012. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Riffatere, Michael. 1978. *Semiotic of Poetry*. Blomington and London: Indiana University Press.
- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, dan Metode Kiat*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Satoto, Soediro. 1995. *Stilistika*. Surakarta. STSI Press.
- Strauss dan Corbin. 2003. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

SOSIALISASI ANCAMAN UU ITE DALAM *CYBER TERRORISM*

M. Fashihullisan¹⁾, Martini²⁾

¹ Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
email: fashihullisan1983@gmail.com

² Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Pacitan
email: oing_65@gmail.com

Abstract

Berkembangnya pemanfaatan *smart phone* dan dunia maya menjadikan teroris memanfaatkannya untuk melakukan *cyber terrorisme*. Fenomena ini sungguh mengawatirkan bagi para pemakai facebook karena banyak pemakai facebook yang tidak menyadari bahwa hal tersebut adalah *cyber terrorism*. Tindak *cyber terrorism* merupakan hal yang diancam pidana oleh UU ITE. Oleh karena itulah diperlukan sosialisasi tentang cara cerdas belajar agama di dunia maya agar tak terjebak dalam *cyber terrorism* sehingga tidak terjerat oleh UU ITE.

Santri yang mayoritas berusia remaja dan juga pengguna aktif facebook penting untuk diberikan sosialisasi mengenai bahaya *cyber terrorism* di facebook. Program sosialisasi dilakukan pada tanggal 14 Desember 2018 pada santri pesantren Ar-Rahman Tlogosuryo. Kegiatan Sosialisasi dilakukan selama dua jam yaitu dari pukul 18.00-20.00 WIB. Kegiatan ini dilakukan dengan pemataran materi dan diskusi mendalam.

Santri pesantren Ar-Rahman belum menyadari bahwa di facebook telah terjadi *cyber terrorism*. Santri pesantren Ar-Rahman belum sepenuhnya menyadari resiko ancaman UU ITE pada *cyber terrorism*. Santri pesantren Ar-Rahman belum sepenuhnya mengetahui cara untuk menanggulangi *cyber terrorism* di dunia maya.

Keywords : *cyber terrorism, UU ITE.*

PENDAHULUAN

Teknologi *smart phone* dari hari ke hari semakin murah dan semakin terjangkau. Teknologi yang semakin murah juga ditunjang oleh biaya koneksi yang semakin murah sehingga semakin meningkat pemanfaatannya dari waktu ke waktu. Kecepatan interkoneksi yang semakin cepat dari pemanfaatan teknologi nir kabel 4G juga mendorong pemanfaatan aplikasi berbasis *smart phone*.

Smart phone berkembang tidak hanya sekedar alat komunikasi nirkabel, tetapi telah menjadi *personal asistence*. Ketergantungan manusia pada *smart phone* menjadi semakin tinggi, baik dalam bidang komunikasi, basis data, media informasi, bahkan dalam perdagangan atau *online shop*.

Hampir seluruh remaja dan orang muda sudah sangat bergantung hidupnya dengan *smart phone*. Setiap hari mereka akan menenteng *smart phone*, dan di waktu senggang sesekali mengharuskan mereka membuka aplikasi, dari mulai WA, facebook, youtube dan juga game.

Tidak sedikit orang yang tidak hanya membutuhkan *smart phone*, tetapi telah kecanduan untuk terus memakai *smart phone*.

Kemudahan pemakaian, harga yang murah dan biaya koneksi yang murah menjadikan *smart phone* telah mampu mengalahkan peran media-media utama. Televisi, koran, majalah dan radio menjadi tersisih karena media-media tersebut tidak mungkin dapat dibawa kemana-mana secara *mobile* dan *real time*. Inilah yang menjadikan kehidupan seseorang lebih banyak dipengaruhi oleh materi, informasi dan berita berbasis *smart phone* dibandingkan dengan media konvensional seperti televisi, koran, majalah dan radio.

Pergeseran pola pemanfaatan media inilah yang akhirnya dimanfaatkan oleh kelompok-kelompok teroris untuk melakukan *cyber terrorism*. *Cyber terrorism* banyak dilakukan untuk tujuan menggalkan simpati dan dukungan masyarakat luas pada aksi terorisme. Selain itu mereka juga berharap dapat melakukan perekrutan pelaku anggota dan pelaku terorisme dari aksi propaganda dalam *cyber terrorism*.

Pemakai *smart phone* banyak yang tidak menyadari adanya *cyber terrorism* yang dilakukan oleh teroris. Mereka tidak sadar bahwa materi-materi yang tersebar di dunia maya adalah hal yang alami dan biasa-biasa saja. Oleh karena itulah kadang-kala pemakai *smart phone* tidak sadar bahwa mereka sudah menjadi bagian dari *cyber terrorism*.

Cyber terrorism merupakan suatu tindakan yang ilegal, dan diancam pidana oleh UU ITE. Orang yang tidak sadar ikut-ikutan dalam *cyber terrorism* dapat terancam pidana oleh UU ITE. Oleh karena itulah menjadi hal penting untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan judul "Sosialisasi Ancaman UU ITE dalam *Cyber Terrorism*".

Tujuan dalam kegiatan sosialisasi dalam pengabdian masyarakat ini 1) untuk menganalisis kondisi pengetahuan santri pesantren Ar-Rahman mengenai fenomena *cyber terrorism*, 2) Untuk menganalisis pengetahuan santri Ar-Rahman tentang ancaman pidana dalam UU ITE pada *cyber terrorism*, dan 3) untuk menganalisis langkah-langkah antisipasi yang dilakukan santri pesantren Ar-Rahman dalam menghindari resiko *cyber terrorism* di dunia maya.

Urgensi kegiatan sosialisasi bagi peserta di waktu mendatang adalah untuk 1) Berkontribusi dalam peningkatan kesadaran santri tentang bahaya *cyber terrorism*, terutama bahaya dari ancaman pidana dari UU ITE dan Berkontribusi dalam antisipasi resiko penyebaran *cyber terrorism* yang cukup berbahaya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

KAJIAN LITERATUR

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Adam (2014) menunjukkan tentang bagaimana merumuskan delik terhadap tindak pidana *cyber terrorism* dalam transaksi elektronik sesuai dengan hukum positif yang berlaku di Indonesia serta bagaimana penerapan hukum positif Indonesia terhadap tindak pidana *cyber terrorism* dalam transaksi elektronik. Delik pada Undang-Undang No. 15 Tahun 2003 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE untuk menjerat pelaku tindak pidana *cyber terrorism* yang mana *cyber terrorism* dapat dijerat menggunakan Undang-Undang Nomor 23 tahun 2003 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE.

Temuan Budi (2012) menunjukkan bahwa UU Terorisme mengakui keberadaan alat bukti elektronik, Pasal 27 UU Terorisme mengatur bahwa alat bukti pemeriksaan tindak pidana terorisme dan alat bukti elektronik sebagai alat bukti keenam. Alat bukti elektronik menurut undang-undang ini terdiri dari 2 jenis, yaitu: 1) alat bukti elektronik yang menggunakan alat optik atau serupa dengan itu. UU Terorisme dengan tegas mengatakan bahwa alat bukti elektronik tersebut dikategorikan sebagai alat bukti lain, yang tidak termasuk alat bukti yang diatur dalam KUHP. 2) alat bukti elektronik berupa data, rekaman, atau informasi. Walaupun tidak diatur secara tegas sebagai alat bukti lain, alat bukti ini tetap dikategorikan sebagai alat bukti lain karena pada esensinya sama dengan poin 1 di atas.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara melakukan tatap muka dengan peserta secara langsung. Kegiatan dilakukan dengan dua metode yaitu metode ceramah dan metode diskusi. Metode ceramah dilaksanakan untuk memberikan gambaran umum mengenai fenomena *cyber terrorism* serta resiko dan dampak yang menyertainya. Metode diskusi dilaksanakan untuk memberikan ruang interaktif dengan peserta sosialisasi mengenai bagaimana menyikapi *cyber terrorism* agar terhindar dari jerat perilaku ilegal *cyber terrorism*.

Kegiatan dilaksanakan di pesantren Ar-Rahman Tlogosuryo kota Malang. Kegiatan diawali dengan pemaparan oleh pemateri dan kemudian dilanjutkan dengan berbagi cerita atau *sharing* dari para peserta mengenai pengalaman dan informasi-informasi yang mereka terima secara nyata fenomena *cyber terrorism* dunia maya. Diskusi diarahkan oleh moderator agar pembahasan dalam sistematis dan tidak melebar di luar tema yang didiskusikan.

Pelaksanaan kegiatan ini dirasakan cukup terbatas, karena hanya berlangsung selama dua jam. Keterbatasan waktu tersebut juga berpengaruh pada keterbatasan materi yang disampaikan kepada peserta dan juga pengalaman yang diceritakan oleh para peserta. Oleh karena itulah kegiatan sosialisasi belum menyentuh pada metode antisipasi yang baku untuk mengurangi resiko negatif dari *cyber terrorism* di dunia maya.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan tersebut maka diharapkan dilakukan kegiatan sosialisasi lanjutan. Kegiatan lanjutan tersebut meliputi penyampaian langkah-langkah antisipasi dalam menghadapi *cyber terrorism* di dunia maya. Diharapkan dengan diketahuinya langkah-langkah antisipasi maka seluruh peserta sosialisasi dapat terhindarkan dari *cyber terrorism*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kota Malang merupakan kota terbesar ke-dua di Jawa Timur setelah Surabaya. Kota Malang menjadi kota pusat pendidikan terbesar di Jawa dan juga Indonesia setelah Yogyakarta. Kota Malang juga menjadi salah satu kota tujuan pariwisata penting di Jawa Timur.

Predikat kota pendidikan terbesar kedua di Indonesia didapatkan kota Malang karena terdapat puluhan perguruan tinggi besar dan kecil di kota Malang. Perguruan tinggi negeri besar adalah Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang, Politeknik Negeri Malang, Politeknik Kesehatan Negeri Malang. Universitas swasta besar di kota Malang adalah Unisma, UMM, UNMER, Widyagama, ITN, dan juga puluhan universitas swasta besar dan kecil yang lain.

Universitas-universitas tersebut menjadi tujuan studi mahasiswa dari berbagai daerah di Jawa maupun luar Jawa. Puluhan ribu mahasiswa yang berdatangan dari seluruh penjuru nusantara menjadikan kota Malang menjadi daerah yang cepat pertumbuhan ekonominya. Malang juga menjadi kota multi kultural dengan berbagai macam variasi etnis, agama dan aliran.

Selain sebagai kota pendidikan, peran sebagai kota pariwisata menjadikan kota Malang menjadi daerah persinggahan pelancong dari berbagai daerah di tanah air dan bahkan luar negeri. Hal ini berdampak pada kehidupan orang Malang yang terbiasa dengan pendatang. Penduduk malang memiliki budaya permisif sehingga tidak mudah menolak dengan orang baru dan budaya baru.

Peserta sosialisasi mayoritas belum menyadari adanya fenomena *cyber terrorism*. Mereka juga tidak terlalu sadar bahwa *cyber terrorism* telah hadir di dunia medsos Indonesia. Oleh karena itulah mereka belum memperhatikan dengan sungguh-sungguh, apa dan bagaimana *cyber terrorism* berkerja di dunia maya.

Mayoritas peserta juga tidak menyadari bahwa *cyber terrorism* sangat berbahaya karena merupakan tindakan ilegal. Ancaman pidana dari UU ITE merupakan salah satu bahaya yang mengancam pelaku *cyber terrorism*. Oleh karena itulah diperlukan langkah antisipatif untuk menghindari *cyber terrorism* agar terhindar dari jerat pidana UU ITE.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan dalam kegiatan sosialisasi adalah 1) santri pesantren Ar-Rahman belum mengetahui bahwa *cyber terrorism* telah ada di dunia maya. Hal tersebut berdampak pada kurang adanya perhatian pada *cyber terrorism* di dunia maya, 2) Santri pesantren Ar-Rahman belum sepenuhnya menyadari *cyber terrorism* merupakan perilaku yang ilegal dan terancam pidana oleh UU ITE, 3) Santri pesantren Ar-Rahman belum sepenuhnya tahu cara mengantisipasi penyebaran *cyber terrorism* di dunia maya.

Diperlukan peningkatan kesadaran pada santri Ar-Rahman akan adanya *cyber terrorism* yang mengancam kehidupan berbangsa dan bernegara lewat dunia maya. Santri Ar-Rahman juga harus diberikan pengetahuan yang cukup tentang bahaya-bahaya ancaman pidana dari *cyber terrorism* yang ada di dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Agis J. 2014. *Tindak Pidana Cyber Terrorism dalam Transaksi Elektronik*. Jurnal Lex Administratum, Vol. II/No.3/Jul-Okt/2014.
- Suhariyanto, Budi 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, Jakarta ; RajaGrafindo Persada.

SOSIALISASI DESA TANGGUH BENCANA (DI DESA MANGUNHARJO)

Agoes Hendriyanto

Dosen PBSI STKIP PGRI Pacitan

Email. Rafid.musyffa@mail.com

Abstrak

Bencana alam rutin seperti banjir dan tanah longsor sering dialami oleh masyarakat desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari. Bencana sudah menjadi rutinitas yang harus ditanggung oleh masyarakat khususnya pada saat musim penghujan. Masyarakat Desa Mangunharjo harus mempunyai pengetahuan yang berkaitan dengan mitigasi bencana untuk mengurangi resiko kebencanaan. Bencana banjir berdampak terhadap hasil pertanian dan merusak infrastruktur jalan dan jembatan. Bulan Nopember 2017 Desa Mangunharjo terkena musibah bencana tanah longsor. Pengabdian kali ini mencoba untuk memberikan sosialisasi yang berkaitan dengan Desa Tangguh Bencana. Sosialisasi dalam rangka membangun desa tangguh bencana melibatkan narasumber dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Pacitan, Desa Sirnobojo Desa tangguh bencana tahun 2017, Dinas Koperasi, dan Lembaga Swadaya Masyarakat yang bergerak dalam bidang pelestarian alam. Tujuannya dengan pembentukan relawan dengan melaksanakan pelatihan untuk mempersiapkan diri warga masyarakat agar mandiri dalam upaya pencegahan dan mitigasi bencana

Kata kunci: *Desa, Tangguh, bencana*

PENDAHULUAN

Merujuk pada Misi Program Pengabdian Kepada masyarakat DITLITABMAS Dikti yaitu menciptakan peradaban dan nilai-nilai kehidupan baru bagi masyarakat luas dan juga masyarakat kampus. Dengan demikian, prinsip transfer ilmu pengetahuan dan teknologi dari masyarakat kampus ke masyarakat sekitar dapat terpenuhi. Dengan demikian akan mengalir suatu ide, pikiran, inovasi yang kreatif dari masyarakat kampus yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah di lingkungan masyarakat. Dengan demikian pengabdian masyarakat oleh sivitas akademika STKIP PGRI Pacitan merupakan wujud respon terhadap dinamika kehidupan masyarakat yang senantiasa berkorelasi erat dengan berkembangnya persoalan, kebutuhan dan tantangan yang dihadapi.

Berdasarkan Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Pedoman Umum Desa/Kelurahan Tangguh Bencana yang dimaksud dengan Desa/Kelurahan Tangguh Bencana adalah desa/kelurahan yang memiliki kemampuan mandiri untuk beradaptasi dan menghadapi ancaman bencana, serta memulihkan diri dengan segera dari dampak bencana yang merugikan, jika terkena bencana. Dengan demikian sebuah Desa Tangguh Bencana adalah sebuah desa atau kelurahan yang memiliki kemampuan untuk mengenali ancaman di wilayahnya dan mampu mengorganisir sumber daya masyarakat untuk mengurangi kerentanan dan sekaligus meningkatkan kapasitas demi mengurangi risiko bencana.

Selain bencana banjir ada lagi bencana yang dapat melanda desa Mangunharjo yaitu adanya tanah longsor. Tanah longsor akan terjadi jika tanah yang berada di kemiringan lebih dari 30 derajat mengalami kejenuhan air yang berakibat terhad semakin besarnya masa tanah dan akan berdampak pada tergelincirnya tanah dari batuan utama. Untuk itu maka perlu adanya kesadaran masyarakat Mangunharjo dari bahaya tanah longsor.

Berdasarkan <http://www.intipos.com> diakses tanggal 25 Nopember 2018 Bencana alam masih menghantui warga Pacitan khususnya yang bermukim di wilayah perbukitan. Mayoritas desa Mangunharjo 70 Persen adalah pegunungan dan perbukitan serta memiliki kultur tanah yang mudah longsor jika terjadi hujan dengan intensitas tinggi.

Dusun Tegal RT 03 RW 04 Desa Mangunharjo Kecamatan Pacitan, sebanyak 303 warga dari 105 kepala keluarga tanggal 10 Desember 2017 mengalami musibah tanah longsor, harus dievakuasi karena terdapat ancaman tanah longsor dengan adanya retakan tanah yang selebar dua meter di kawasan tersebut. Akibatnya, hampir seluruh warga yang berada di area rawan terdampak harus dievakuasi untuk menghindari bencana tanah longsor yang bisa menyebabkan korban jiwa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan program pengabdian Kepada masyarakat yang merupakan implementasi dari bentuk Tri Darma Perguruan Tinggi yang harus dilakukan oleh dosen dalam rangka menyumbangkan pemikiran bagi perkembangan dan kemajuan bagi desa dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan kepada masyarakat. Dengan memberikan penyuluhan dan pendidikan bagi sukarelawan bencana di Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan. Pembentukan desa tangguh bencana diharapkan jika ada bencana akan mandiri dan tidak menunggu bantuan dari pemerintah desa maupun kabupaten mereka dapat untuk menanggulangi bencana secara mandiri dengan cepat dan tepat.

Prosedur kerja yaitu, melaksanakan sosialisasi terhadap warga masyarakat Desa Mangunharjo dengan perwakilan tiap RT. Kedua membentuk sukarelawan tiap RT dengan jumlah sukarelawan tiap RT sepuluh orang dengan, melaksanakan pelatihan tentang bencana alam di balai desa Mangunharjo dengan kerjasama dengan BNPB Kabupaten Pacitan. Partisipasi Mitra sebagai peserta sosialisasi Desa Tangguh Bencana yang diselenggarakan bekerjasama dengan BNPB Kabupaten Pacitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Desa Mangunharjo

Desa Mangunharjo merupakan salah satu dari 17 Desa di Kecamatan Arjosari yang terletak 10 KM ke arah Timur dari Ibukota Kecamatan Arjosari. Desa Mangunharjo mempunyai luas wilayah 401,071 Ha. Demografi Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan Desa Mangunharjo terdiri dari 4 (empat) Dusun yaitu Krajan, Karanganyar, Tegal dan Sepatan. Jumlah penduduk berjumlah 1973 dengan rincian; laki-laki 997, perempuan 976, dengan jumlah kepala keluarga 604 kk.

Jumlah penduduk di atas 65 tahun berjumlah 374, 61-65 berjumlah 73, usia 56-60 berjumlah 89, usia 51-55 berjumlah 111, usia 45 – 50 160, usia 41-45 berjumlah 168, usia 36-40 berjumlah

132 jiwa, usia 31-35 berjumlah 100 jiwa, usia 26-30 berjumlah 141 jiwa, usia 21-25 berjumlah 154, usia 16-20 berjumlah 159 jiwa, usia 11-15 tahun berjumlah 152, usia 6-10 tahun berjumlah 160 jiwa, sedangkan usia 1-5 tahun berjumlah 116 jiwa.

Tingkat Pendidikan Masyarakat: tidak sekolah 3 orang, tidak tamat SD berjumlah 18 orang, Tamat SD berjumlah 1007 orang, tamat SLTP /sederajat 335 orang, tamat SLTA/ sederajat 180 orang, tamat D1/D2/D3 berjumlah 45 orang, tamat D4/S1 berjumlah 32 orang, tamat S2 berjumlah 1 orang sedangkan masih sekolah berjumlah 341 orang.

Kesenian yang masih ada di masyarakat Desa Mangunharjo adalah sebagai berikut: 1) kelompok sholawatan nabi berjumlah 1 kelompok masih aktif, 2) seni Jaranan Senterewe berjumlah 1 yang masih aktif, 3) seni Jaranan Pegon 2 yang masih aktif, seangkan seni musik 1 yang masih aktif. Keadaan Ekonomi Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan Karena Desa Mangunharjo merupakan Desa Pertanian, maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani berjumlah 771, pedagang 30 orang, PNS 37 orang, tukang/jasa 41 orang dan lainnya berjumlah 637 orang.

Jumlah kepemilikan ternak unggas berjumlah 2040 ekor, kambing atau domba berjumlah 730 ekor, sapi 105 ekor, kerbau 3 ekor, dan hewan lainnya berjumlah 310 ekor <http://www.sindopos.com/2016/01/profil-desa-kelurahan-desa-mangunharjo.html>

Desa Tangguh Bencana

Desa Tangguh Bencana merupakan program dari Pemerintah yang ditangani oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nasional yang dikelola oleh tiap daerah Tingkat II untuk memberikan sosialisasi dan pembentukan desa yang tanggap dalam menghadapi bencana. Kabupaten Pacitan terdiri telah terbentuk 3 Desa tangguh bencana yaitu; Desa Sirnobojo, Desa Kembang, dan Desa Sidomulyo. Desa tersebut telah terbentuk tahun 2014 dan mendapatkan bantuan berupa infrastruktur yang berkaitan dengan kebencanaan dan peningkatan kualitas relawan penanggulangan bencana.

Kabupaten Pacitan menunjuk Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari pada tahun 2018 untuk menjadi Desa Tangguh Bencana. Desa Mangunharjo Kecamatan Arjosari dengan batas di Sebelah utara Desa Petung Sinarang Kecamatan Bandar, Sebelah Timur Desa Kebondalem kecamatan Tegalombo, sebelah barat Desa Kedungbendo, dan sebelah selatan Desa Kalikuning Kecamatan Tulakan.

Daerah yang berbukit-bukit dengan kemiringan lebih dari 30 derajat mempunyai potensi resiko bencana tanah longsor. Selain itu faktor curah hujan yang tinggi akan berakibat terhadap meluapnya Sungai Grindulu ke rumah warga masyarakat. Namun untuk banjir resikonya lebih kecil jika dibandingkan dengan tanah longsor. Walaupun begitu masyarakat Desa Mangunharjo tidak boleh untuk terlena terhadap banjir disebabkan daerah ini dialiri oleh dua sungai yaitu anak Sungai Grindulu dan Sungai Grindulu dengan potensi untuk meluap.

Banjir merupakan air yang melebihi kapasitas tampung di dalam tanah, saluran air, sungai, danau, serta laut yang akan meluap yang mengalir cukup deras menggenangi daratan atau daerah yang lebih rendah dari sekitarnya. Untuk itu maka perlu sekali untuk menjadikan desa Mangunharjo menuju desa siaga bencana sehingga bencana yang merugikan akan dikurangi

dampaknya bahkan bisa menjadikan bencana banjir sebagai media untuk menumbuhkan rasa persaudaraan, kesetiakawanan, dan kekeluargaan di Desa Mangunharjo.



Gambar 1. Pelatihan Relawan Desa Tangguh Bencana

Pelatihan yang bertempat di Balai Desa Mangunharjo dihadiri oleh 100 relawan dari empat Dusun dan perwakilan dari seluruh RT. Masyarakat Desa Mangunharjo yang dalam hal ini diwakili oleh masing-masing relawan menyambut baik kegiatan pelatihan Relawan Desa Tangguh Bencana.

Desa Tangguh Bencana merupakan desa/kelurahan yang memiliki kemampuan mandiri untuk beradaptasi dan menghadapi ancaman bencana, serta memulihkan diri dengan segera dari dampak bencana yang merugikan, jika terkena bencana. Tidak mungkin kita mnghindari bencana disebabkan kita hidup di Bumi yang senantiasa dihantui oleh kebencanaan baik banjir, tanah longsor, gempa bumi, gunung meletus, tsunami.

Manusia hanya bisa mengurangi sedikit mungkin dampak kerugian yang dialami jika terkena bencana tersebut. Pelatihan ini memberikan pengetahuan kepada masyarakat akan pencegahan dan memulihkan diri pasca bencana. Kita tidak boleh terlena dengan keadaan lingkungan sekitar kita yang setiap hari terjadi kerusakan ekosistem hutan. Akibatnya air hujan tidak bisa masuk ke dalam tanah dan tersimpan sebagai cadangan air tanah yang dihasilkan dari akar-akar tanaman yang kuat dan kokoh seperti pohon trembesi dan akasia.



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi Desa tangguh Bencana

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengabdian sosialisasi Desa Tangguh Bencana di Desa Mangunharjo sebagai berikut: 1) membentuk kemandirian masyarakat Desa Mangunharjo untuk mewujudkan Desa Siaga bencana dengan memanfaatkan seluruh potensi yang ada di Desa. Desa Mangunharjo berbeda dengan desa lainnya untuk akses operator seluler seperti XL, Axis, Telkomsel sangat sulit ditangkap oleh perangkat telokomunikasi seperti handphone dan android. Sehingga informasi media sosial yang berkaitan dengan kebencanaan sangat sulit diakses oleh masyarakat Desa Mangunharjo.

Berbeda dengan desa lainnya yang mudah mengakses berita media online sehingga cepat sekali berkembang. Namun demikian yang sisi positifnya masyarakat Desa Mangunharjo masih steril kemasukan informasi yang tidak baik dari media sosial. Peran relawan dan perangkat desa serta tokoh masyarakat sangat membantu bagi keberlangsungan pemerintah desa. Terutama dalam bentuk sosialisasi desa tangguh bencana membantu relawan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari para narasumber yang berkaitan dengan kebencanaan.

Masyarakat Desa Mangunharjo dengan keadaan sinyal operator seluler yang aksesnya sulit menyebabkan fungsi relawan sangat penting dalam rangka memberitahukan kepada warga masyarakat baik mencegah maupun pasca bencana. Radio panggil menjadi prioritas utama pengadaan alat komunikasi kebencanaan. Radio panggil harus selalu siap sedia dengan selalu penuh daya listriknya. Selain fasilitas radio panggil yang perlu dilaksanakan oleh masyarakat dengan membuat Peraturan Desa yang berkaitan dengan penggunaan lahan yang boleh ditanami sengon maupun tanaman lainnya. Lahan yang mempunyai kemiringan lebih dari 30 derajat sebaiknya tidak diperbolehkan untuk ditanami tanaman sengon. Kesadaran masyarakat terhadap arti pentingnya menjaga lingkungan menjadi tugas utama dari sukarelawan Desa Tangguh bencana Desa Mangunharjo.

Selain hal tersebut di atas yang perlu dilaksanakan oleh warga masyarakat Desa Mangunharjo membentuk kemandirian masyarakat untuk mewujudkan Desa Tangguh Bencana. Selain itu juga perlu dilaksanakan pemetaan wilayah rawan bencana di Desa Mangunharjo dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Desa.

Bentuk Perdes tentang Desa tangguh Bencana harus segera dibuat dengan melaksanakan musyawarah desa dengan mengundang tokoh masyarakat, relawan, perangkat desa, RT, RW, Kepala Dusun dalam menyusun peraturan desa. Peraturan Desa tangguh Bencana Desa Mangunharjo harus sesuai dengan kondisi geografis Desa Mangunharjo.

Desa tangguh bencana sebagai sarana untuk berjaga-jaga jika bencana terjadi akan menghancurkan hasil-hasil pembangunan yang diperoleh dengan susah payah seperti jalan desa, sarana olahraga, tanggul, pertanian serta dana yang digunakan untuk tanggap darurat dan pemulihan pasca bencana juga telah mengurangi anggaran yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk membangun yang telah direncanakan di RPJM Desa serta program-program pemberantasan kemiskinan. Masyarakat miskin dan kaum marjinal yang tinggal di kawasan rawan akan menjadi pihak yang paling dirugikan, karena jumlah korban terbesar biasanya berasal dari kelompok ini dan pemiskinan yang ditimbulkan oleh bencana sebagian besar akan menimpa mereka

SIMPULAN

Desa tangguh bencana tahun 2019 akan bertambah lebih dari 3 selain Desa Sirnobojo, Desa kembang, dan Desa Siomulyo. Sosialisasi yang berkerjasama antara Pemerintah Desa Mangunharjo, Badan Nasional Penanggulangan Bencana Kabupaten Pacitan, relawan, LSM Lingkungan, Dinas Koperasi dalam mewujudkan Desa Mangunharjo sebagai Desa Tangguh Bencana tahun 2019. Sosialisasi ini menjadi dasar bagi Desa Mangunharjo untuk menyelenggarakan Musyawarah Desa dengan menjabarkan menjadi program-program di Desa yang dijabarkan dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa tahun 2019.

Masyarakat Desa Mangunharjo harus mempunyai pengetahuan yang berkaitan dengan mitigasi bencana untuk mengurangi resiko kebencanaan. Bencana banjir berdampak terhadap hasil pertanian dan merusak infrastruktur jalan dan jembatan. Bulan Nopember 2017 Desa Mangunharjo terkena musibah bencana tanah longsor. Pengabdian kali ini mencoba untuk memberikan sosialisasi yang berkaitan dengan Desa Tangguh Bencana. Sosialisasi dalam rangka membangun desa tangguh bencana tahun 2019 melibatkan narasumber dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Pacitan, Desa Sirnobojo Desa tangguh bencana tahun 2017, Dinas Koperasi, dan Lembaga Swadaya Masyarakat yang bergerak dalam bidang pelestarian alam. Tujuannya dengan pembentukan relawan dengan melaksanakan pelatihan untuk mempersiapkan diri warga masyarakat agar mandiri dalam upaya pencegahan dan mitigasi bencana

DAFTAR PUSTAKA

- BNPB. 2012. Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 1 Tahun 2012. Jakarta
- Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 66 Tahun 2007 Tentang Perencanaan Pembangunan Desa
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana.
- Undang No. 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional.
- Profil Desa kelurahan Desa Mangunharjo. 2016. <http://www.sindopos.com>. Diakses tanggal 25 Nopember 2018

STUDI KASUS DAMPAK GOID (GAME ANDROID) PADA KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Ferry Aristya

Prodi PGSD STKIP PGRI Pacitan

ferryaristya@gmail.com

Abstrak

Game android menjadi kebutuhan yang mendasar di masyarakat dan tidak dapat terpisahkan bahkan anak-anak di usia sekolah Sekolah Dasar. Anak yang melakukan aktivitas bermain game android akan mengurangi kegiatan belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena berpotensi mengucilkan anak dari lingkungan sosial terutama sebagian besar anak SD sekarang sudah memiliki handphone android. Penelitian dilaksanakan dengan observasi pada siswa kelas IVB. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, keabsahan data melalui metode triangulasi sumber, dan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian disimpulkan bermain game android mempunyai tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan game android dapat dilihat dari frekuensi anak bermain game. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain game katagori kadang sebesar 30%, katagori sering 50%, dan katagori selalu sebesar 20%. Permainan game dapat mempengaruhi kepribadian dan dapat dilihat dari jenis dan intensitas permainannya. Anak yang bermain game dengan jenis game android yang memiliki unsur kekerasan seperti Mobile Legends, Garena Free Fire, PUBG MOBILE, dan Clas of Clan berdampak buruk seperti, anak mengalami masalah mental, dan dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif.

Kata Kunci : *GOID, Kepribadian Sosial*

PENDAHULUAN

Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awHFya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Henry (2010:8) mencoba menjelaskan bahwa game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh

negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa game berdampak terhadap psikologi anak terutama hubungan anak usia Sekolah Dasar dengan lingkungan sosialnya. Hal ini sependapat dengan pendapat Chatib (2012:191) menjelaskan bahwa pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti misalnya anak-anak memainkan game di laptop, smartphone, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun game memiliki dampak positif bagi penggunaannya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan game. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul "Studi Kasus Dampak GOID (Game Android) pada Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar.

KAJIAN LITERATUR

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu: Dampak positif: 1) Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya; 2) Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan; 3) Melatih perkembangan motorik; 4) Melatih perkembangan neurologi; 5) Melatih perkembangan kognitif; 6) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal; 7) Sebuah simulasi multimedia interaktif. Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang menantang puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

Dampak Negatif menurut Hilmuniati (2011:45) yaitu: a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan; b) Penurunan aktifitas gelombang beta; c) Menjadikan seseorang superior; d) Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi. Sependapat dengan Sokolova (2011:123) menjelaskan dampak yang lain yaitu: a) Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi; b) Membuat anak menjadi terisolir; d) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis; e) Anak akan mengalami masalah mental; dan e) Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu. Berdasarkan pendapat di atas dampak game terdiri dari dua yaitu positif dan negatif. Sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan game untuk sarana edukasi.

Menurut Feist (2010:45) menjelaskan bahwa Istilah "kepribadian" (personality) sesungguhnya memiliki banyak arti. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan dalam penyusunan teori, penelitian, dan pengukurannya. Menurut J. Feist dan G. J Feist mendefinisikan kepribadian

merupakan pola sifat dan karakteristik tertentu, yang relatif permanen dan memberikan, baik konsistensi maupun individualitas pada perilaku seseorang.. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sosial merupakan suatu hal yang berkenaan dengan masyarakat, Sedangkan menurut Engin Fahri, sosial adalah sebuah inti dari bagaimana para individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola hubungan para individu tersebut. Definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari. Didukung dari hasil penelitian dilakukan oleh Istiqomah pada tahun 2016 tentang "Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain. Sebagian besar subjek yang bermain game dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pujiyanto pada tahun 2017 tentang " Studi Kasus Gadget, permainan tradisional, dan hasil belajar siswa kelas V di SD Gugus Irawan". Hasil penelitian tersebut mengungkapkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) gadget berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa kelas V karena jumlah siswa tidak tuntas lebih banyak yaitu 21 siswa, tetapi juga dengan hasil belajar siswa karena jumlah tuntas lebih sedikit yaitu 7 siswa. (2) Antusias siswa atas permainan tradisional berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Irawan, jumlah siswa yang semangat belajar naik setelah bermain permainan tradisional, meskipun hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai yang diharapkan, dan (3) Penggunaan gadget, antusias permainan tradisional berdampak positif dan negatif pada hasil belajar siswa kelas V, karena jumlah siswa yang menggunakan gadget serta bermain permainan tradisional mempengaruhi semangat belajar yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, permainan tradisional berdampak baik terhadap hasil belajar dibandingkan gadget yaitu 31 % dengan 74 % serta 23 dengan 67 %.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2015:65) menyatakan penelitian kualitatif berpendirian bahwa tidak hanya satu kebenaran yang mutlak. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa Moleong dalam Sugiyono (2015: 70). Pendekatan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau penelitian kasus (Case Study). Penelitian ini tentang studi subjek, yaitu penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti Mulyana (2010: 201). Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini berjumlah sepuluh anak yaitu kelas IV B siswa SDN Donorojo 1 Pacitan. Seluruh subjek yang dipilih adalah anak-anak yang aktif bermain game baik on-line maupun off-line. Waktu yang anak-anak gunakan untuk bermain game tidak menentu, kebanyakan dari anak-anak mulai bermain game ketika pulang sekolah hingga sore hari. Waktu yang digunakan dalam mewawancari seluruh subjek adalah pukul 11:00-12:00 WIB. Tempat yang dipilih untuk penelitian yaitu di ruang kelas pada saat istirahat dan perpustakaan, karena perpustakaan termasuk tempat yang cukup efisien.

Peneliti mengkatagorikan tingkat kecanduan bagi anak yang bermain game melalui frekuensi atau intensitas anak bermain game, yaitu kadang, sering, dan selalu. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain game katagori kadang sebesar 30%, katagori sering 50%, dan katagori selalu sebesar 20%.

Analisis Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak adalah sebagai berikut:

a. Analisis dampak game pada sikap pembangkangan anak

Sepuluh subjek yang bermain game memiliki kecenderungan untuk membangkang kepada orang tua. Pada saat anak-anak bermain game dan orang tua melarang ataupun menasehatinya, anak-anak lebih memilih untuk tidak menurut pada orang tuanya. Sebagian dari mereka ada yang mendengarkan nasehat dari orangtua, seperti yang dilakukan FPH dan HF. HF dan FPH mengatakan bahwa ketika orang tuanya menasehati pada saat bermain game, mereka selalu mendengarkan nasehatnya. Walaupun setelah itu nasehatnya kurang diserap, karena pada saat mendengarkan, mereka masih mengingat permainan yang ada dalam game. Sependapat Azzet (2013:91) Tingkah laku membangkang terjadi sebagai reaksi erhadap penerapan disiplin, tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak dan cara mengatasinya dengan menasehati.

b. Analisis dampak game pada sikap agresi anak

Sepuluh subjek yang bermain game secara tidak langsung menirukan karakter tokoh game yang dimainkannya, seperti memukul, menendang, serta marah-marah, apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain game. Sependapat teori Anantasari (2006: 85) agresi yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang ditujukan untuk melukai orang lain. Contoh: memukul teman.

c. Analisis dampak game pada sikap berselisih atau bertengkar anak

Anak bertengkar pada teman, adik atau kakak sering sekali terjadi ketika anak merasa tidak nyaman dengan perlakuan teman, adik atau kakaknya, seperti yang dialami oleh sembilan subjek yaitu, FIP, DTH, AAW, FPH, HF, RAS, FPN, QA, SAA, dan DFA. Mereka akan berselisih dengan teman apabila temannya mengganggu pada saat subjek bermain game. Subjek juga akan bertengkar atau berselisih dengan kakak/adik ketika kakak/adik merebut game yang dimainkan. Peran orang tua harus mengajarkan jika bertengkar segera memaafkan. Biasakan anak untuk segera bermaaf-maafan. Bermaaf-maafan dapat dilakukan ketika emosi masing-masing anak mereda, setelah bermaaf-maafan tak perlu membahas siapa yang salah. Menumbuhkan motivasi meminta maaf terlebih dahulu adalah hal terpenting yang harus diajarkan oleh anak menurut Mushoffa(2009:45).

d. Analisis dampak game pada sikap menggoda anak

Perilaku menggoda atau mengejek teman dilakukan oleh ketujuh subjek dalam penelitian ini, seperti: HF, SAA, RAS, DTH, FPN, QA, dan DFA. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, subjek sering menggoda teman-temannya di sekolah. Achroni(2012:147) Fisik merupakan bahan ejekan yang biasa dilakukan oleh anak, misal HF ya anak gendut, atau cara berjalan yang berbeda, penampilan yang berbeda, serta kondisi keluarga atau saudara. Penyebab anak suka menggoda teman, salah satunya adalah pengaruh bermain game yang berlebihan pada anak, serta jenis game yang dimainkan.

e. Analisis dampak game pada sikap persaingan anak

Kedelapan subjek seperti DTH, HF, FPH, RAS, FPN, QA, SAA, dan DFA memiliki jiwa kompetitif dalam bermain game. Subjek berlomba dalam bermain game untuk mencapai skor tertinggi. Beberapa diantara subjek menganggap bahwa dengan bermain game tidak dapat melatihnya dalam prestasi. Menurut HF bersaing dalam bermain game tidak ada hubungannya dengan bersaing dalam prestasi di sekolah, sedangkan kedua subjek seperti FIP dan AAW lebih suka bermain game sendirian di rumah dibandingkan bersama dengan teman-temannya. FIP dan AAW mengatakan bahwa bersaing dalam prestasi di kelas tidak mereka lakukan.

f. Analisis dampak game pada sikap kerjasama anak

Subjek FIP dan AAW dalam penelitian ini mengatakan bahwa ketika subjek menerima tugas kelompok dari guru dan dikerjakan di rumah bersama dengan teman-teman terkadang mereka menyambi dengan bermain game. Bermain game dapat mengganggu konsentrasi pemain untuk melakukan tugas kelompok, karena pikirannya akan tertuju pada game yang sedang dimainkan. Anak yang bermain game juga dapat mengganggu atau mempengaruhi teman yang sedang fokus mengerjakan tugas, temannya akan merasa iri dan ingin bermain. Sependapat Yusuf (2013:32) Pada usia enam tahun keatas, sikap kerjasama pada anak sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya. Dampak bermain game android ini mempengaruhi kerjasama dalam kelompok.

g. Analisis dampak game pada sikap tingkah laku berkuasa anak

Subjek seperti DTH, AAW, RAS, FPN, QA, SAA, dan DFA secara tidak langsung meniru karakter tokoh pada game yaitu sikap berkuasa, seperti menyuruh teman dengan memaksa dan meminta uang jajan dengan paksa atau memalak. Sependapat Achroni(2012:160) Wujud dari tingkah laku berkuasa, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.

h. Analisis dampak game pada sikap mementingkan diri sendiri atau egois anak

Sepuluh subjek memiliki kecenderungan untuk mementingkan diri sendiri atau egois pada saat mereka bermain game. Sikap mementingkan diri sendiri merupakan salah satu dari dampak game yang mempengaruhi anak. Game dapat memupuk rasa egois yang tinggi. Subjek yang memiliki tingkat kecanduan bermain game cenderung cuek atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, bahkan subjek ingin selalu dipenuhi segala keinginannya, salah satunya untuk bermain game, apabila ditolak maka subjek akan protes dengan menangis atau marah-marah.

i. Analisis dampak game pada sikap simpati anak

RAS, FPN, QA, dan SAA saat bermain game akan fokus dengan apa yang ada di dalam permainan. Anak-anak terobsesi untuk memenangkan game yang dimainkan, akibatnya adalah kurang peka terhadap lingkungan sekitar. RAS mengatakan bahwa ketika bermain game dan melihat teman yang sedang membutuhkan bantuan, RAS tidak peduli dengan teman yang sedang kesusahan, RAS tetap fokus bermain game. Berbeda dengan SAA, ketika SAA melihat teman yang sedang kesusahan, SAA akan memilih teman untuk dibantunya, apabila teman yang kesusahan tersebut merupakan anak yang baik kepada SAA, maka SAA akan membantu, begitu sebaliknya, SAA tidak akan membantu kepada teman yang nakal, SAA akan tetap fokus pada game yang dimainkannya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dari dampak GOID (game android) pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas IVB SDN Donrojo 1), dapat disimpulkan bahwa bermain game memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan game dapat dilihat dari intensitas anak bermain game android dan jenis game android yang sedang populer. Seberapa seringnya memainkan game dalam sehari mempengaruhi kepribadian sosial anak baik saat bersama keluarga maupun sesama temannya. Walaupun didalam bermain game anak sering berkumpul membuat grup game tetapi interaksi itu berlangsung di dalam dunia game saja. Frekuensi bermain game android yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak game pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain game kategori kadang sebesar 30%, kategori sering 50%, dan kategori selalu sebesar 20%. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi karena bermain game juga dapat dilihat dari jenis game yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain game dengan jenis game yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak. Dampak bermain game terhadap kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

SARAN

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam aktifitas bermain anak antara lain:

1. Orang tua harus mengawasi anak pada saat bermain game terutama penggunaan Gadget siswa Sekolah Dasar Anak tidak diperbolehkan memiliki Gadget dan dibawa ke sekolah, dan membatasi anak untuk bermain game agar anak tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh kurang baik bagi anak.
2. Sebagai seorang pendidik, guru disarankan untuk menghimbau siswa, agar siswa pandai memilih jenis permainan yang lebih berkualitas dan memilih game yang dapat mendukung perilaku terpuji bagi siswa dan menunjang dalam pelajaran di Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*. Buku Kita: Jogjakarta.

- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Kanisius Borba: Yogyakarta.
- Azzet, A. Muhaimin. 2013. *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*. Kata Hati: Jogjakarta.
- Chatib, Munif. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Kaifa: Bandung.
- Feist, Jess & Gregory J. Feist, 2010. " terj." *Theories of Personality: Teori Kepribadian*. Salemba Humanika. : Jakarta.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Istiqomah, Kholifah. 2016. "Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak". *Jurnal UIN Semarang*. 4(2): 162-156.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mushoffa, Aziz. 2009. *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal*. Diva Press: Jogjakarta.
- Pujiyanto, N.S. 2017. "Studi Kasus Gadget, permainan tradisional, dan hasil belajar siswa kelas V di SD Gugus Irawan". *Jurnal PGSD UNNES*. 3(12): 45-58.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Alfabeta: Bandung.
- Sokolova, Irina V. 2011, "terj." *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*. Kata Hati: Jogjakarta.
- Yusuf, H. Syamsu LN. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Rosda Karya. Bandung.

SUTIMAN KREATOR TARI KETHEK OGLENG PACITAN

Agoes Hendriyanto¹, Arif Mustofa², Bakti Sutopo³

STKIP PGRI Pacitan

Jl. Cut Nya' Dien 4A Ploso Pacitan, Jawa Timur, Indonesia

Email. Rafid.musyffa@gmail.com

Abstrak

Penelitian deskriptif kualitatif dengan judul Sutiman Kreator Tari Kethek Ogleng. Sutiman lahir tanggal 4 Mei 1945 di Dusun Banaran Desa Tokawi kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan Propinsi Jawa Timur. Sutiman kreator atau pencipta Kethek Ogleng tahun 1962 setelah mendapatkan ide saat melihat kera bermain-main di hutan saat Sutiman istirahat saat mencari kayu bakar. Hasil penelitian didapatkan sifat keteladanan Sutiman sebagai berikut; 1) motivasi tinggi, 2) perencanaan, 3) kerjasama, 4) disiplin, 5) tanggung jawab, 6) sabar dan ikhlas, 7) kerja keras pantang menyerah, 8) rajin, 9) religius, 10) wirausaha, 11) tekad kuat, 12) optimisme, 13) rendah hati, serta 14) menerima kritik dan saran. Sifat yang terdapat dalam diri Sutiman wajib ditiru oleh generasi milenial dalam mewujudkan suatu keinginan dan cita-cita.

Kata Kunci: kreator, kethek ogleng, sutiman

PENDAHULUAN

Sutiman kreator tari Kethek Ogleng lahir pada tanggal 04 Mei 1945 di Dusun Banaran Desa Tokawi Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan Provinsi Jawa Timur. Sutiman yang lahir awal kemerdekaan hanya lulus pendidikan Sekolah Rakyat (SR) atau yang sekarang setingkat SD. Walaupun hanya lulusan Sekolah rakyat (SR) Sutiman saat berusia 18 tahun mulai tertarik pada Seni Tari. Pikiran kreator saat itu dengan seni tari dapat membuat seseorang merasa terhibur. Sehingga tidak usah ke kota untuk mencari hiburan cukup di Desa Tokawi saja. Tokawi tahun 1962 dipimpin oleh Bapak Daman Harjo Prawiro minta kepada Sutiman untuk mementaskan Kethek Ogleng dalam rangka kunjungan Bupati Tedjo Soemarto di Tokawi (Sukisno, 2018: 7).

Sutiman mulai tertarik untuk menciptakan tari Kethek Ogleng atau dalam bahasa Jawa disebut munyuk atau kera dengan kelincahannya mampu membuat Sutiman muncul ide membuat tari yang menyerupai gerakan akrobatik kera. Sutiman saat itu berusia 18 tahun setelah melihat kera yang lucu di ladang saat mencari kayu. Keberadaan kera saat di hutan dengan kelincahan dan gerakan akrobatik Sutiman merasa terhibur. Sutiman akhirnya pulang ke rumah dan saat itu pikirannya terbayang oleh gerakan akrobatik kera yang sangat menghibur. Timbul pikiran imajinatifnya untuk menciptakan tarian yang mirip dengan gerakan kera. Oleh sebab itu Sutiman disebut sebagai kreator Kethek ogleng Pacitan. Kreator berdasarkan arti kata pencipta atau pencetus gagasan diakses dari <https://www.kbbi.web.id/kreator> tanggal 16/12/2018

Kera yang mempunyai perilaku mirip manusia dengan kelincahannya mampu untuk membuat orang lain tertawa dan terhibur. Namun sayang kera saat itu hanya kebetulan saja

sehingga Sutiman sulit untuk menemukan kembali kera tersebut baik di ladang maupun hutan di Daerah Tokawi. Inspirasi kera tersebut menjadi dasar pemikiran Sutiman untuk menciptakan tari Kethek Ogleng.

Perjuangan Sutiman tidak berhenti hanya pada kreatifitas berpikir. Sutiman dengan tekad kuat tidak ada yang mendorong maupun yang mensponsori bertekad pergi ke Kebon Binatang Sriwedari Surakarta pada tahun 1962. Berbekal tekad dan niat Sutiman berusia 18 tahun berjalan kaki sampai Baturetno untuk menanti Kereta Api Uap. Akhirnya Sutiman naik kereta api tersebut dari Baturetno sampai di Kebun Binatang Sriwedari untuk mengamati gerak-gerik kera. Di kebun binatang Sriwedari Sutiman sehari-hari mengamati perilaku kera. Kemudian Sutiman waktunya hanya dihabiskan untuk merenung di dekat kandang kera sambil terus menghayati perilaku kera baik disaat makan, bercanda, bercengkerama, berjalan, bergelantungan dan tingkah lainnya yang menurutnya sangat lucu dan menghibur.

Pengalaman Sutiman alam mengamati gerakan kera di kandang Kebon Binatang Sriwedari Surakarta yang diwujudkan dalam bentuk gerakan yang lucu, lincah, dan indah seperti perwujudan dari kera di alam bebas. Kreatifitas Sutiman sangat teruji untuk menciptakan tari Kethek Ogleng Pacitan

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2007:4). Penelitian deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data wawancara baik kepada narasumber primer dan sekunder. Subjek penelitian ini terdiri atas para informan yang terdiri dari pencipta, pemilik sanggar, penari, pelatih tari Kethek Ogleng. Teknik pengumpulan data dengan; teknik wawancara, observasi partisipatif, dokumentasi dan peristiwa. Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa dokumen atau data tertulis yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara dengan beberapa narasumber yang diambil dari tempat penelitian. Setiap selesai melakukan wawancara, maka hasil wawancara dianalisis, seperti yang dijelaskan oleh Spradley (2007: 129). Analisis data yang digunakan adalah analisis isi atau *content analysis* langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut: 1) menelaah seluruh data yang diperoleh (reduksi data), 2) merangkum hal-hal pokok sesuai dengan topik penelitian, dan 3) hasil dari reduksi data dikelompokkan kedalam satuan-satuan kemudian dikategorisasikan dan akhirnya ditafsirkan aspek simboliknya. Teknik validasi data menggunakan triangulasi dengan teknik pengumpulan data dan sumber data. Triangulasi teknik pengumpulan data dengan validasi data berdasarkan hasil observasi penelitian, wawancara dan melalui pustaka/dokumentasi. Selain itu juga dilakukan validasi data dari berbagai narasumber yang tercantum dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Tinggi

Motivasi yaitu kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada seseorang dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkan pada tujuan-tujuan tertentu, ada tiga komponen pokok dalam motivasi yaitu menggerakkan, dimana motivasi menimbulkan kekuatan pada

seseorang untuk bertindak sesuatu, yang kedua adalah mengarahkan, motivasi mengarahkan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu tujuannya, dan motivasi juga menopang, artinya motivasi menjaga dan menopang tingkah laku, dimana keadaan lingkungan sekitar individu juga harus menguatkan dorongan dan kekuatan yang ada dalam individu. Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Santrock, 2010)

Motivasi tinggi kreator Seni Kethek Ogleng Bapak Sutiman terlihat saat awal terciptanya tahun 1962. Bapak Sutiman sebelumnya tidak pernah tertarik untuk menggeluti seni tari disebabkan kondisi Desa Tokawi yang sangat terpencil. Untuk mencapai Desa Tokawi hanya jalan setapak yang hanya bisa dilalui dengan hanya jalan kaki. Selain itu juga Sutiman tidak ada darah seni yang mengalir dari dalam tubuhnya. Apalagi Sutiman hanya lulusan Sekolah Rakyat namun dengan tekad kuat akhirnya secara tiba-tiba timbul keinginan akan menjadi seorang penari gaya kera. Sutiman tidak memilih untuk menggeluti kesenian pada saat itu namun mempunyai keinginan untuk membuat tari yang mirip dengan gerakan kera. Sutiman mempunyai tekad dan keinginan yang kuat yang tertanam dalam dirinya mendorong Sutiman untuk menciptakan tarian Kethek Ogleng.

Tekad dan motivasi yang tinggi membuat Sutiman yang tidak mempunyai latar belakang seni baik ilmu maupun pengalaman. Desa Tokawi saat itu masih banyak hutan dengan jalanan setapak terisolasi dari Pemerintah Kabupaten Pacitan sangat minim hiburan yang berupa kesenian atau sejenisnya. Sutiman dari keluarga miskin tidak menyurutkan tekadnya untuk menciptakan tari kethek Ogleng yang terinspirasi dari gerakan lucu kera saat bermain-main di tengah hutan. Selain itu juga tekad dan motivasi Sutiman dalam menciptakan tari Kethek Ogleng membalikan persepsi masyarakat Tokawi saat itu yang meragukan kemampuannya.

Perencanaan

Meskipun perlu banyak pertimbangan sebelum melangkah disamping tidak mempunyai pengaruh di Desa yang saat itu dipimpin oleh seorang Demang yang berkedudukan di Tokawi. Sutiman juga tidak terpengaruh oleh adanya ejekan masyarakat yang akan berujung pada penolakan gagasan dan ide Sutiman yang berupa karya tari Kethek Ogleng. Sutiman sebelum mewujudkan cita-citanya untuk menciptakan tari Kethek Ogleng direncanakan dengan matang. Perencanaan itu berkaitan dengan perjalanan ke kebun Binatang Sriwedari Solo, kemudian pengamatan terhadap objek gerakan kera di kebun binatang. Setelah itu baru mewujudkannya dalam bentuk tarian.

Kerjasama

Selain itu juga tantangan setelah tarian diciptakannya yaitu berkaitan dengan iringan gending Jawa atau kerawitan. Kerawitan saat itu sudah berkembang di desa Tokawi yang sangat dibutuhkan sebagai iringan tari Kethek Ogleng. tari Kethek Ogleng butuh iringan kerawitan yang kompak dan telah muncul di Desa Tokawi. Sebagai pemuda Desa yang lugu terpikirkan oleh Sutiman untuk meyakinkan pemimpin Kerawitan desa Tokawi untuk membantu pengembangan seni tari Kethek Ogleng.

Tari Kethek Ogleng sebagai sebuah seni komunal tidak dapat dilakukan seorang diri dan butuh kerjasama dengan seniman kerawitan serta dukungan berupa motivasi serta hal lain

sebagai dorongan semangat, karena mustahil idenya dapat diterima masyarakat tanpa adanya dukungan dari orang-orang tertentu yang memiliki pengaruh di masyarakat untuk mengangkat dan mensosialisasikan ide seni barunya supaya mendapat perhatian dan dukungan dari masyarakat sekitar.



Gambar 1. Sutiman Sang Kreator

Disiplin dan Tanggung Jawab

Sutiman mempunyai karakter disiplin hal ini terlihat saat acara Gebyar Kethek Ogleng tanggal 14 Oktober 2018 di Monumen Jenderal Sudirman hadir tepat waktu sebelum tamu undangan datang. Tanggung jawab sebagai pencipta tari kethek Ogleng terlihat saat sebelum acara berlangsung Sutiman hadir jam 07.30 WIB.



Gambar 2. Sutiman Saat Gebyar Kethek Ogleng 14 Oktober 2018

Hal ini sudah tercermin saat Sutiman berumur 18 tahun Sutiman berlatih gerakan yang menyerupai kera. Siang malam Sutiman disiplin dalam latihan akhirnya mampu untuk mengatasi segala rintangan untuk menghasilkan gerakan tari Kethek Ogleng. Sutiman mengupayakan segala cara untuk mengawali kegiatannya berlatih, meski terasa berat namun semuanya dapat terlewati tanpa masalah berarti dan itu terjadi karena terdorong keinginan yang kuat sehingga mampu mengatasi segala rintangan walaupun semuanya masih dalam perencanaan yang belum tersampaikan tetapi setidaknya sudah menyimpan gambaran arah yang akan ditempuh.

Sabar dan Ikhlas

Masyarakat yang mendengar jadi penasaran untuk menyaksikan langsung di tempat latihan, bukan hanya anak kecil dan orang dewasa yang menonton tetapi kakek dan nenekpun menyempatkan diri ikut berduyun-duyun menyaksikan. Dari sekian banyak orang yang menonton latihan, ternyata ada yang merasa tidak suka setelah melihat yang diiringi suara gamelan itu

Sutiman dengan jogetan seperti monyet. Karena yang di lakukan Sutimandianggap tidak wajar tidak sedikit yang mencibiri dan nyelomet, "Sutiman gemblung raumum, sudi men delok koyo kurang garapan", (Sutiman gila mau-maunya nonton orang gila, kaya kurang kerjaan saja). Kata-kata tersebut disampaikan oleh orang tua itu sinis lalu beranjak meninggalkan tempat tampak dengan begitu benci. Akan tetapi ungkapan sikap itu tidak memepengaruhi penonton yang lain. Bahkan masih banyak yang berdatangan dan langsung terpukau melihat peragakan Sutiman yang unik dan lucu, disetiap gerak, langkah dan gaya meniru perilaku kera memang sangat mengesankan bahkan sempat mengocak perut penonton yang menjadikan suasana tempat latihan menjadi riuh. Pemandangan yang cukup membuat Sutiman merasa mendapat suport semangat dan bangga karena baru awal latihan saja sudah terlihat mampu membuat orang terhibur, apalagi jika sudah benar-benar sempurna dan lengkap dengan atraksi yang direncanakan tampilannya.

Kerja Keras Pantang Menyerah

Sutiman melakukan latihan dua kali seminggu di rumah Bapak Kromorejo al Jaiman pemilik gamelan dan yang juga ketua paguyuban seni krawitan di Cangkring Dusun Banaran Desa Tokawi, (Sekarang rumah Pak Karmin) pada waktu itu suasana lingkungan Masyarakat belum seramai sekarang, sarana dan fasilitas yang ada masih sangat sederhana, termasuk alat penerangan di malam hari.

Pada awalnya kegiatan latihan dilakukan banyak cibiran dan hanya bergema dipendengaran. Namun ungkapan sikap menolak itupun diterima dengan senyum dan tanpa memeperlihatkan rasa kecewa sedikitpun, dan tidak pula menganggab penolakan itu sebagai pematah semangat melainkan dianggapnya ini semua adalah bagian dari proses yang harus dilalui.

Rajin dan Religiusitas

Sutiman rajin dalam menyimak dan membaca yang berkaitan dengan buku sastra dan sejenisnya untuk menyempurnakan tari Kethek Ogleng. Semangat yang menggebu dan kebulatan tekad serta percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam rangkan untuk mewujudkan keinginannya. Kethek ogleng pada awal dikenalkan kepada masyarakat banyak ejekan. Sutiman semakin rajin dan taat beribadah kepada Tuhan Yang maha esa. Usaha yang disertai dengan doa akan berhasil untuk mewujudkan mimpinya. Sutiman rajin mengembangkan pola pikir dengan menghimpun pengetahuan dan pengalaman khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya. Ucapan atau tuturan mencerminkan kepribadian seseorang sebagaimana pepatah mengatakan "*ajining diri gumantung ing lati*" (Sukisno, 2018: 7).

Sutiman rajin menyimak pembicaraan orang yang mempunyai wawasan dan luas sehingga dapat menyerap ilmu dan pengetahuan dari pembicara atau mitra tutur. Selain itu juga rajin membaca buku bahasa sastra khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berbicara. Fungsinya untuk mengkomunikasikan tari Kethek Ogleng kepada mitra kerjasama tari Kethek Ogleng. Sutiman dapat menjelaskan dan meyakinkan kepada mitranya berkaitan dengan tujuan positifnya menciptakan Kethek ogleng. Tujuannya agar seni Kethek Ogleng tidak hanya dianggap sebagai mainan anak kecil yang sama sekali tidak punya tujuan.

Wirausaha

Sutiman tumbuh dan berkembang jiwa kewirausahaan untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru yang selama ini dianggap hal yang tidak dapat menghasilkan materi. Tujuan utama

Sutiman untuk menciptakan Kethek Ogleng sebagai sarana hiburan rakyat untuk mendapatkan balas jasa dari tampilan pertunjukannya. Sehubungan dengan harapan yang besar menciptakan sarana untuk meningkatkan taraf hidup diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Tekad Kuat

Perjuangan kreator Kethek ogleng pada awal terciptanya datang silih berganti. Namun keteguhan niat dalam diri Sutiman tidak mempengaruhi dirinya mengurungkan langkah yang telah direncanakan. Keteguhan niat yang telah tertanam dalam diri kreator Kethek Ogleng, seberat apapun resikonya harus diperjuangkan. Sutiman dengan tekad yang kuat berhasil melawan rasa takut jika perjuangannya berkaitan dengan Kethek Ogleng tidak berhasil.

Tekan kuat walaupun dianggap orang gila dan ditolak oleh grup karawitan di Tokawi tahun 1962 dianggap tari Kethek Ogleng tidak bermutu.

Tekad kuat Sutiman untuk membuat pagayuban karawitan untuk mau mengiringi Kethek ogleng karena itu satu-satunya pengiring ktari yang ada di Dusun Banarat Desa Tokawi tahun 1962. Penolakan itu diterimanya sebagai cambuk untuk lebih semangat berjuang untuk menyempurnakan gerakan Kethek Ogleng dari berbagai kekurangannya.

Optimisme

Setelah berhasil meyakinkan paguyuban karawitan di Desa Tokawi Sutiman menginginkan latihan pada siang hari. Para penabuh karawitan sebagai besar berprosesi sebagai petani dan peternak, maka latihan dialihkan pada malam hari. Optimisme Sutiman terhadap animo masyarakat terbukti saat latihan pada malam hari agar tidak terganggu oleh ramainya penonton yang kebanyakan anak-anak kecil. Latihan pada malam hari diharapkan dapat lebih efektif walaupun hanya menggunakan alat penerangan lampu bethet (lampu gantung sumbu).

Optimisme Sutiman terhadap Kethek Ogleng ternyata terbukti dengan banyaknya penonton yang hadir saat latihan pada malam hari. Semakin bertambahnya penonton di saat latihan, seolah-olah menjadi pertanda bahwa Seni Kethek Ogleng benar-benar akan sukses, sehingga penonton tidak perlu dicegah dan mengharapakan kedatangannya pada saat latihan sebagai penambah semangat.

Rendah Hati

Kerendahan hati merupakan cerminan dari sikap dewasa, orang yang memiliki sikap rendah hati tidak lah merasa sombong dan angkuh dengan kelebihan yang dimilikinya, justru ia cukup cerdas untuk menutupi kelebihannya dan mengakui kekurangannya <http://jambi.tribunnews.com> diakses tanggal 16/12/2018.

Selama kurun waktu dua bulan setelah latihan, respon demi respon mulai berdatangan dari berbagai kalangan yang semuanya memberikan dukungan semangat. Sutiman mendapatkan sanjungan dari masyarakat terhadap tari kethek Ogleng yang mampu menarik minat masyarakat untuk melihat pertunjukan baik saat latihan maupun acara pertunjukan lainnya. Perubahan sikap masyarakat yang sebelumnya menghina berubah menyanjung membuat Sutiman heran dan rendah hati.

Sutiman tidak ada rasa dendam kepada masyarakat yang sebelumnya menghina sebagai *bujang desa miskin*, tiba-tiba mulai dihargai masyarakat baik dari kalangan anak-anak, remaja

maupun orang tua. Sutiman sama sekali tidak pernah merasa tersanjung untuk kemudian tinggi hati, justru keadaan seperti itu diterimanya sebagai ujian, untuk lebih mawas diri dan semakin sungguh-sungguh berjuang mewujudkan Kethek ogleng semakin menghibur dan menjadi pertunjukan rakyat.

Menerima Kritik dan Saran

Sutiman menerima kritik dan saran saat meminta penilaian dari pak Kepala Dusun terhadap dirinya. Sebelumnya Sutiman menemui perangkat Dusun namun sekarang perangkat Dusun selalu menyempatkan diri menemuinya di tempat latihan membawa serta perangkat RW dan RT hanya sekedar akan memberikan beberapa saran dan tanggapan terkait tari kethek Ogleng. Indikator keberhasilan perangkat Dusun terhadap keberhasilan kethek ogleng dari penonton yang hadir melihat pertunjukan Kethek Ogleng baik saat latihan maupun pertunjukan. Sutiman menerima saran dari Kepala Dusun Banaran pada waktu itu Bapak Gunoikromo menyampaikan pesan agar kethek Oglen digarap dengan sungguh-sungguh supaya berhasil dengan baik sehingga bisa menjadi sebuah hasil karya yang benar-benar bermanfaat bagi bangsa dan Negara.

Saran dari tokoh masyarakat harus diterima baik oleh Sutiman sebagai penari serta paguyuban Seni Kerawitan pimpinan Bapak Kromorejo dalam mengembangkan Kethek ogleng menjadi tanggung jawab bersama.

SIMPULAN

Sutiman menciptakan Kethek Ogleng tahun 1962 setelah mendapatkan ide saat melihat kera bermain-main di hutan saat Sutiman istirahat saat mencari kayu Bakar. Hasil penelitian Sutiman Kreator Tari Kethek Ogleng didapatkan sifat keteladanan Sutiman sebagai berikut; 1) motivasi tinggi, 2) perencanaan, 3) kerjasama, 4) disiplin, 5) tanggung jawab, 6) sabar dan ikhlas, 7) kerja keras pantang menyerah, 8) rajin, 9) religius, 10) wirausaha, 11) tekad kuat, 12) optimisme, 13) rendah hati, serta 14) menerima kritik dan saran. Sifat yang terdapat dalam diri Sutiman wajib ditiru oleh generasi milenial dalam mewujudkan suatu keinginan dan cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Spradley, James. P. (2007). *Ethnography Method*. Yogyakarta. Penerbit Tiara Wacana.
- Santrock.(2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sukisno. (2018). *Seni Kethek Ogleng Pacitan Warisan Leluhur dan Segenap Dimensinya*. Yogyakarta: Azyan Mitra Media.
- Tribun Jambi. (2018). 9 Ciri Sikap Rendah Hati Kamu Termasuk Kategori Itu. <http://jambi.tribunnews.com>. Diakses tanggal 16/12/2018
- <https://www.kbbi.web.id/kreator> . diakses tanggal 16/12/2018

THE IMPLEMENTATION OF GUIDED QUESTIONS AS AN ENGLISH TEACHING WRITING ALTERNATIVE TECHNIQUE

Indah Puspitasari

Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

email: iin_pspt@yahoo.com

Abstract

The purposes of this research are to describe the implementation of Guided Questions as an English teaching writing alternative technique, to describe the students' writing achievements, and to know how their responses in the process of teaching writing by using this technique. In learning descriptive text, the students may have difficulties. They may be confused what to write although they know the topic which has been given by the lecturer. Therefore, this technique is probable to overcome the problems that occur in the field. This study employed qualitative approach and used descriptive design. Moreover, the instruments were field note, observation checklist, students' task, and interview. This research conducted three times observation in Basic Writing class of English Department STKIP PGRI Pacitan. The results of the research showed that mostly the students' writing were in the level of good to average. In addition, the interview showed that most of the students gave positive response. They agreed that this technique helped them in organizing their ideas. In summary, it can be concluded that Guided Questions technique was able to use as an alternative for teaching English writing.

Keywords: *guided questions, alternative technique, writing*

INTRODUCTION

Writing is one of essential skills for students and general a foreign language learner to be acquired and practiced. It is caused that writing is the main media and activity to communicate in written communication. Writing also has formal and detail criteria so that we call it as an essential skills. It seems to be a complex and integrated skills. Writing as an essential skill also needs essential attention. Furthermore, writing is regarded as a productive skill it aims at assisting students in expressing their idea written. Ur (1996: 163) says that writing is the expression of ideas and conveying of a message to the reader. According to Hyland (2002: 5), writing is an attempt to communicate with readers and to better understand the ways that language patterns are used to accomplish coherent and purposeful prose. Based on the previous theories, it can be concluded that writing is a process of writing a purposeful and meaningful connected text, not just single sentences, done by a researcher in order for him to communicate with the readers.

In other words, writing as one of language skill is often considered very difficult. It is due to the fact that writing needs to produce and organize ideas using appropriate vocabulary, language use, paragraph organization, and mechanism. It also needs to turn the ideas into a readable text and for foreign language learners, they should also transfer ideas from their native language into target language (foreign language). It raises any problems for them to create a good text.

Moreover, the situation in the class does not always support them in which the techniques of the researcher in teaching writing is boring and monotonous, do not give enough attention to help students explore their writing skills. So that they attend the writing class only for procedural formality. Thus, it is considered important to elaborate various techniques to build nice classroom atmosphere as well as to improve students' writing skills.

Guided Questions is a method for teaching English in which the researcher gives some questions to the students applied to a topic in teaching writing. It is a kind of techniques in which students write after given any questions about the topic (Silberman, 2006). It belongs to a simple technique because students are still guided by the teacher with questions. It purposes to give students any description about the topic, especially for abstract one. It also gives any background knowledge and vocabularies relating to the topic. Then, it is hoped to be able to help students explore the topic in their writing activity. In similar, Muhayyinah (2012) defined guided question technique is the basic questions which helps to understand and get the ideas of writing.

A descriptive text is a text which is used to describe a particular person, place or thing or something in writer's mind (Emilia, 2011:82). Zaida (2013: 61) states the structure of a descriptive text is as follows: 1) Identification. This part gives an introduction or general information about the person, the thing, or the place we are going to describe. It contains only one paragraph, 2) Description. This part gives detailed information, such as the physical appearance, the job, the habit and so forth. Thus, it may consist of more than one paragraph.

The observation in the field showed that in learning writing descriptive text, the students at the beginning level was still may have difficulties or problems. Students were still confused to organize their ideas when they began to write although they know the topic which has been given by the researcher. They are confused to write their idea about the topic. Besides, they lack in grammar and their choice of vocabulary was sometimes not appropriate in writing paragraph.

From the explanation above, it can be assumed that to overcome those problems Guided Questions can be used as an alternative technique for English teaching writing. In this research, the researcher conducted the research in Basic Writing class, first semester students of English Department STKIP PGRI Pacitan in the academic year of 2018/2019. Based on the background of the study, the researcher formulated three research questions as follows: How the implementation of Guided Questions as an English teaching writing alternative technique, how the students' writing achievement after using this technique, and how the students' responses in the process of teaching writing by using Guided Questions.

LITERATURE REVIEW

Writing

Brown (1993) states that Writing is important in human live and as a communicative act that transmit information and link people together. Accordingly, students are expected to convey the ideas, feelings, and knowledge in written language. Harmer (2006) states that writing is language skill that involves language production and therefore as productive skill. It means that writing will show many things about the researcher, such as the way of thinking, knowledge, problem solution and others.

Based on several definitions about writing above, it can be conclude that writing is not simple because writing requires some aspects not only grammar, rhetorical devices, vocabulary, but also other elements. The writing is one of language skills besides listening, speaking, and reading. It is used to communicate or express our idea, thinking, and feeling indirectly to another person as a reader.

Guided Questions Technique

Guided question is a technique in teaching learning writing by using some question to help writing. It is a kind of techniques in which students write after given any questions about the topic (Silberman, 2006). It belongs to a simple technique because students are still guided by the teacher with questions. It purposes to give students any description about the topic, especially for abstract one. It also gives any background knowledge and vocabularies relating to the topic. Then, it is hoped to be able to help students explore the topic in their writing activity.

Guided questions can help the students to explore their idea in learning writing skill. According to Traver (1998: 1), a guiding questions is the fundamental query that directs the search for understanding. It means that guiding questions technique is believed as a technique that can guide the students' ideas in writing process and also can help in finding out the ideas in writing. Guided question is a technique for teaching English in which the researcher gives some questions to the students applied to a topic in teaching writing. Asking question can be way of playing with a material before deciding what you want to make of it. Langan in Hariyanto (2018) says that you can generate ideas and details by asking questions about your subject. Some of the questions that can be used in helping writing process are like *What, why, when, where, who, and how (WH Questions)*.

Teaching Writing Using Guided Questions as An Alternative Technique

Guided questions technique is used to help the students in gathering idea by giving some guided questions. In teaching English descriptive text by using guided questions, the researchers have to provide the guided questions in order to help the students in gathering idea easier in learning it. In learning writing by using guided questions, the students are going to write by answering the first question and so on. By answering the guided questions provided by the researcher, it can help the students in writing coherently.

According to Silberman (2006), there are any steps to do the guided questions technique. The first, teacher determines the topic. Then he prepares a number of questions to open the mind and knowledge of the students. The questions are considered to have several possible answers. Next, teacher gives students a few moments to consider their responses. It can be done either individually or in pairs or groups. Afterward, the teacher may combine the responses of the entire class and record their ideas. To apply Guided Questions in teaching descriptive text, the researcher proposes some steps as follows: 1) The researcher explains about descriptive text; 2) After explaining about descriptive text, the researcher explain about Guided Questions; 3) Then, the researcher explains and gives the example of making descriptive text by using Guided Questions; 4) The researcher asks the students to make descriptive text; 5) The researcher guides the students in gathering ideas to make descriptive text by using Guided Questions; 6) The

researcher asks the students to present the descriptive text they made; 7) The researcher and the students check the result together; 8) The researcher gives feedback to the students.

METHOD

This study employed qualitative approach. Moreover, the researcher used descriptive design because this research deals with the social aspect and behavior. As Hancock et al.(2009:6), stated that qualitative method focuses on description, interpretation and might lead to development of new concepts or theory, or an evaluation of an organizational process. The participants were 16 students. This research used four instruments to collect the data. Those were field note, observation checklist, students' written tasks, and interview. The subject of the research is Basic Writing class, early students of English Department STKIP PGRI Pacitan in the academic year 2018/2019, with the number of participants 16 students. After the data were collected, this study would analyze the implementation of Guided Questions as an English teaching writing alternative technique, the students' writing achievement, and the students' responses toward the implementation of this technique.

The data from field notes, students' writing task, and interview was analysed based on the theory of Ary et al (2010: 481). There were three stages in analysing qualitative data are as follow.

1. The first is Organizing and Familiarizing. In this case, the researcher read field notes and observation checklists many times that the researcher took from the first, the second, and the third observation. The researcher also read the students' writing task many times and transcript the result of interview by listening audiotape. Then, the researcher organized the data by classifying the data. The data from the field notes and observation checklist were used to answer the first research question, the students' tasks were used to answer the second research question, and the result of interviews was used to answer the last one.
2. The second is Coding and Reducing. In this stage, the researcher selected whether it is needed or not. This study was focused on the implementation of guided question technique, the students' composition, and the students' responses toward the implementation of this technique. Therefore, the data which was not related to these focused would be excluded from the analysis. Then, the researcher identified every unit (word, paragraph, sentence, etc.) by using appropriate code. For example, the researcher gave code GQT for Guided Question Technique, TWR for Teaching Writing Descriptive Text, RT for Descriptive Text, etc. The codes was used in order to help the researcher analysed the data easier.
3. The third is Interpreting and Presenting. In this stage, the researcher interpreted the data which were gotten from those three times observation. The researcher analysed the field notes and observation checklists, analysed the students' composition and, and the transcription of interview. Finally, the researcher presented the result of the analysis. So, the reader or the viewer knows the result of this study.

RESULT AND DISCUSSION

From the observation and interview that has been conducted, the main points of this research is to describe the implementation of Guided Questions as an English teaching writing alternative

technique, to describe students' writing achievement after using Guided Questions, and to know the students' responses in the process of teaching writing by using Guided Questions.

☞ **The Implementation of Guided Questions as An English Teaching Writing Alternative Technique**

In this study, the data were taken from the observation which were conducted for three times, on December 10th, 11th and on 12th 2018. Moreover, there were three sections in teaching learning process; pre-activity, whilst-activity, and post-activity. In the first meeting the researcher explained the material related to descriptive text. Then, in the second meeting the researcher implemented guided question technique. In the last meeting she asked the students to collect their final text, and presented their work whereas the researcher interviewed some students to know the students' responses.

The first meeting was conducted on December 10th, 2018 where the researcher only focused to discuss about descriptive text. The lecture began at 09.10 a.m until 10.50 a.m. In this section, the researcher did the observing, questioning and collecting data stage. First, she gave two different descriptive texts to the students. A descriptive text is a text which is used to describe a particular person, place or thing or something in writers' mind (Emilia (2011:82). The main purpose of descriptive text is to describe and give detail information about an object to readers. The object could be human and non-human being. One of the main requirements of descriptive text grammar is to use present tense because it informs about the truth of an object.

She gave time for five minutes to read, then identified the text. After finished to read and identify the text, the researcher discussed the text with the students and gave few explanations related to the social function, generic structures, language features, and more detail information about descriptive text. Then, the researcher gave the students opportunity to ask questions related to descriptive text. Next, she asked the students to make work in group. They were asked to search different descriptive text from any sources and they should read and identified the text.

The next observation were held on Tuesday, December 11th, 2018 with the same time at 09.10 a.m and finished at 10.50 a.m. The researcher continued the collecting data stage and moved to associating stage. She asked the students to open their group assignment last meeting. They discussed the result of the students' group work. After having interactive discussion, the researcher gave the example of the use guided question technique. She wrote guided question on the whiteboard and explained the rules and gave some instructions. After they understand, she gave them a topic "Family". Then, she gave them guided question. After that, she asked them to answer those questions and develop their answers into a good descriptive text. Based on Wilhelm (2007) stated that guided question connects the students to socially significant materials and learning. This technique was used in order to help the students getting easier in writing text.

In this last meeting, exactly in communicating stage the researcher explained the rule for the students' presentation. She sat down in the first row and requested the students to submit their revision. Then she called the students' name one by one randomly for presenting their work. Before presented their work the researcher asked the students to submit their descriptive text. While the students presented their work the researcher noted and marked their presentation. On that day not all of the students presented their work because the time was limited only seven students did the presentation. Yet, it would be continued in the next meeting. For the

students who did not present yet, they were asked to copy their work first then submitted it to the researcher.

Moreover, before the students went home the researcher requested additional time to interview eight students. Based on Ary (2010) mentioned that there are three types of interview: unstructured interview, structured interview, and semi- or partially structured interview. In this study, the researcher used structured interview. Structured interview has specific purpose to get certain information in which each respondent is asked the same questions, but with some latitude in the sequence. In this case, there are five questions which had to be answered by the students. The researcher called eight students randomly. Then, she interviewed them one by one.

In conclusion, guided question technique is one of appropriate technique that be applied to teach writing descriptive text. In this study, guided question technique was implemented in the second meeting specifically in associating stage. This technique is used to guide the students in writing a text. So, it can help them generating their ideas in writing descriptive text. It also helps the students developing their writing easier by answering the questions. Where the students need short time allocation to make descriptive text. Futhermore, it can be conluded that Guided Questions technique was able to use as an alternative for teaching English writing.

Students' Writing Achievement after Using Guided Question Technique

After the implementation of guided question technique, the students were given a writing task. It was given in the second meeting because in this meeting the researcher implemented this technique in teaching writing descriptive text. This writing task aimed to measure student's ability in writing descriptive text. The students' writing result were analyzed by using the theory from Jacob (1981) which has five writing components, such as content, organization, vocabulary, language use, and mechanics. Every component is divided into four levels which have its criteria; Excellent to very good, Good to average, Fair to poor, and Very poor.

After the researcher analyzed the students' writing result, the researcher found that mostly the students' writing result were in excellent to very good and good to average level, only several students who in fair to poor level. The descriptive text text should consist of three structures as proposed by Zaida (2013: 61) they are: 1).Identification. This part gives an introduction or general information about the person, the thing, or the place we are going to describe. It contains only one paragraph, 2).Description. This part gives detailed information, such as the physical appearance, the job, the habit and so forth. Thus, it may consist of more than one paragraph. Additionally, after the researcher analyzed all the students' writing result, it showed that all the students were understand and aware about the generic structures of descriptive text eventhough some students did errors on the other aspects of writing such as its content, vocabulary, language use and mechanics. However it succeeded the main goal of the use of guided question technique that is helping the students to generate their ideas in writing. It is related to the result of the interview that mostly the students were getting difficult to starting their ideas in writing. And the result shows that the aspects of writing in terms of organization and content were in the level of good to average and the other aspects were in the various levels.

For the first component is content, based on the result of the study the student's writing were good. Some of them got excellent level. Mostly, the students' writing were understandable, unified, and coherence. The students can produce a good text in well written using brief explanation. It

means that guided question technique was successfully helps the students in writing descriptive text.

Then, in term of organization mostly the students have excellent level. Based on Zaida (2013: 61) there are two parts of generic structure on descriptive text. Those are Identification and Description. Here, the stated the organization of their text very clear. Each sentence and paragraph was very well-arranged. So, the reader will understand the text easily.

The three other components are vocabulary or word choice, the language use, and mechanic. In this study mostly the students' writing in good to average level. They have appropriate and effective word choice. Then, in term of language use the students were in the level of good to average because has few errors in using tenses, and articles. And, the last component is the mechanic which mostly also belongs to excellent because it has few errors of capitalization.

In summary, the researcher took five students writing composition in order to make the research more in depth analyzing. Mostly, the students have good result through the implementation guided question technique especially interm of content and organization.

Students' Responses toward the Implementation of Guided Question Technique in Teaching Writing

In this part, the researcher discusses about the students' responses toward the implementation of guided question technique in teaching writing descriptive text. The description is based on the interview result that was conducted by the researcher on the third meeting on December 12th, 2018. The interview was conducted to eight randomly students after the second observation. The researcher called the name one by one and asked them about their responses toward the implementation of guided question technique in teaching writing descriptive text. In order to make the students easier in doing interview, the researcher used Indonesian language. There were five questions in the interview. The first question was about the importance of writing, the second was about the opinion about descriptive text, the third question was about the difficulties in writing descriptive text, the fourth question was students' opinion about guided question technique, and the last question was about the advantage of using guided question technique.

From the result above, mostly the students gave positive responses toward guided question technique. For the first question, all the interviewees said that writing is very important for them because it is used not only as the international language but also as a tool to know how far their ability in learning English Language. Additionally, one of the student mentioned that writing allowed them to know the spelling each word. He also said that learning English is the same as learning Indonesian language that writing allows him to know his ability in learning English Language. Enre (in Faisal, 2010: 18) states the importance of writing, such as it helps us find new ideas. Through writing, we stimulate our thought to find out connection and analogy of things with the result that the new ideas then come into our mind. Second, writing helps organize our thought by understanding a blur concept just because we write about it. Writing a concept into written form helps us to enlighten our understanding. Furthermore, writing also helps us get new information and make it stay longer in our thought because we remember it when we write. Last but not least, writing helps solve problem by enlightening it in the form of visualization so we can analyze it easier.

Then, for the second question most of the students answered correctly. They said descriptive text is a text which describe and give detail information about an object. As stated by Emilia (2011:82) a descriptive text is a text which is used to describe a particular person, place or thing or something in researchers' mind.

After that, for the third question about the difficulties in writing descriptive text the students' answer were vary such as; difficult to generating their ideas in writing descriptive text and do not understand about the use of simple present tense especially, about the vocabularies related to the use of verb for singular subject. The students also said that they were confused to write in order way.

Morover, in the fourth question they said that by using guided question technique they can make a descriptive text easier. As stated by Muhayyinah (2012) defined guided question technique is the basic questions which help to understand and get the ideas of writing. It because of these questions is used to stimulate some thoughts which occur by the students.

Furthermore, for the last question mostly students get its advantages that they can generate their ideas to write and know the way to make a descriptive text orderly. They also got easier in structuring sentences. According to Raimes (1983) mentioned that guided question allows the students to get more freedom in structuring sentences so that they can produce coherent text.

In short, the result of the students' interview shows that the students gave positive responses toward the implementation of Guided Question Technique in teaching writing descriptive text. All the interviewees agree that Guided Question Technique is one of appropriate technique which can be used to teach writing descriptive text. It can help them generating their ideas in writing descriptive text. It also helps the students developing their story easier by answering the questions.

CONCLUSION AND SUGGESTION

Based on the result of the data from the observation, students' written tasks, and interviews, it can be concluded that Guided Question Technique is one of alternative techniques that be applied to teach writing descriptive text. This technique is used to guide the students in writing a text, especially for generating their ideas by answering the questions. So, the students need short time allocation to make descriptive text. Mostly, the students' tasks got good result. It can be seen from students' writing achievement. Moreover, the result of the students' interview shows that the students gave positive response toward the implementation of guided question technique in teaching writing. All the interviewees agree that guided question technique is one of appropriate alternative technique which can be used to teach writing descriptive text. It can help them for generating their ideas in writing descriptive text easier by answering the questions.

In general, the lecturer should give more attention to the students and also to the situation of the teaching and learning process which includes the student's need and interest in learning. In specific, in order to improve students' writing ability, the lecturer should give more drills in vocabulary and also language use, especially in grammar because there are some students who still make mistakes in the grammar. In addition, the lecturer should be aware with the basic competence on the syllabus in order to give the suitable topic for the material. Moreover, in this research the researcher only focused in the implementation of Guided Questions as an English

teaching writing alternative technique and the students' writing achievement as the result of the implementation of guided question technique. Thus, the future researcher should conduct a research which is related to this technique but different from the topics and views.

REFERENCES

- Ary, H.P. 1995. *Prinsip – Prinsip Pengajaran Bahasa Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Brown, Ann. 1993. *Helping Children to Write*. Liverpool: Paul Chapman Publishing Ltd.
- Emilia, E. 2011. *Pendekatan genre-based dalam pengajaran bahasa Inggris: Petunjuk untuk guru*. Bandung: Rizky Press.
- Faisal. 2010. *The Effectiveness of Internet-based Materials to Teach Writing Viewed from the Students' Creativity*. Surakarta: Sebelas Maret University (Unpublished Thesis).
- Hancock, B., Ockleford, E. & Windridge, K. (2009). *An Introduction to Qualitative Method*. The NIHR Research Design Service for Yorkshire & the Humber.
- Hariyanto. 2018. *The Influence of Using Guided Questions Technique Towards Students' Procedure Text Writing Ability*. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* e- ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X Volume 8, Issue 4 Ver. II (Jul. – Aug. 2018), PP 77-82. Retrieved from <http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-8%20Issue-4/Version-2/L0804027782.pdf>
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching (3rd ed)*. New York: Longman Publishing.
- Hughes, A. 1996. *Testing for Language Researchers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hyland, Ken. 2002. *Second Language Writing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jacobs, Holly.D.S.A. Zingraf, Rwormuth, D.V.F. Hartfiel, & J.B. Hughes. 1981. *Testing ESL Composition: A Practical: A Practical Approach*. Tokyo: Newbury House Publisher Inc.
- Muhayyinah, M. (2012). *The Effectiveness Of Guiding Question Technique In Teaching Writing Text among Students Year X of SMK NU Lamongan* (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Oshima, Alice & Ann Hogue. 1999. *Writing Academic English (3rd Ed)*. New York: Addison Wesley Longman.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in Teaching Writing*. Oxford University Press, 200 Madison Ave., New York, NY 10016 (ISBN-0-19-434131-3, \$5.95).
- Silberman, Melvin. 2006. *101 Ways to Make Training Active Second Edition*. New York: Pfeiffer.
- Sundem, G. 2006. *Improving student writing skills*. Huntington Beach: Shell
- Traver, R. (1998). What is a good guiding questions? *Educational Leadership Association for Supervision and Curriculum Development*, 1-5. Retrieved November 02, 2018.
- Ur, P. 2006. *Grammar practice activities*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilhelm, D J. 2007. *A Study Guide for Engaging Reader Writers With Inquiry*. Scholastic Profesional. *Antology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zaida, N. 2013. *Siapa ujian akhir bahasa Inggris*. Jakarta: Penerbit Erlangga

WORKSHOP PENULISAN PUISI BAGI ANAK DAN REMAJA DESA POKO KEC. PRINGKUKU KAB. PACITAN

Bakti Sutopo¹, Riza Dwi Tyas Widoyoko²

^{1,2} PBSI STKIP PGRI Pacitan

E-mail: bakti080980@yahoo.co.id

Abstrak

Menulis sebagai salah satu kecakapan berbahasa selain mendengar, menyimak, dan berbicara. Perkembangan menulis pada diri seseorang dikatakan baik apabila kualitas tulisannya sejalan dengan perkembangan intelektual dan pengalamannya. Menulis ada beberapa jenis salah satunya adalah menulis kreatif semisal menulis puisi. Puisi merupakan bentuk karya sastra yang lebih mengutamakan kepadatan kata dan penuh makna. Puisi juga sebagai wahana ekspresi jiwa. PkM yang berjudul "*Workshop* Penulisan Puisi bagi Anak dan Remaja Desa Poko Kec. Pringkuku Kab. Pacitan bertujuan meningkatkan keterampilan, memberi wahana ekspresi diri, serta menanamkan karakter yang baik pada peserta yang terdiri atas anak dan remaja di Desa Poko Kec. Pringkuku. Selain itu tujuan kegiatan ini juga untuk memperkuat pengalaman peserta yang didapatkannya untuk divisualisasikan dalam karya seni. Metode yang digunakan untuk dalam PkM ini adalah ceramah, praktik, interaktif, dan konsultatif. Terungkap pada forum workhsop bahwa dalam membuat puisi para peserta dihadapkan pada permasalahan utama berupa "ketajutan untuk memulai". Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam menyusun kata-kata sehingga membentuk lirik yang puitis. Setelah melalui pendampingan secara baik, pada akhir kegiatan para peserta mampu membuat puisi dengan beragam tema. Tema yang muncul dari para peserta antara lain *keluarga, sekolah, lingkungan, guru, dan diri sendiri*. Selanjutnya, karya peserta diketik untuk diseleksi yang selanjutnya dikirim ke beberapa majalah/tabloid anak agar berkesempatan dimuat dalam berbagai media cetak tersebut.

Kata kunci: *PkM, puisi, anak-remaja, terampil, produktif, kreatif*

PENDAHULUAN

Pada era kini literasi dianggap penting. Konteks literasi juga beraneka ragam sesuai dengan tujuan literasi itu sendiri. Secara umum literasi dapat dipahami sebagai kemampuan subjek dalam mengolah informasi baik secara lisan maupun tertulis. Literasi juga mempunyai berbagai media. Salah satunya menggunakan bentuk karya sastra berupa puisi. Menulis puisi dapat sebagai media untuk mengenalkan literasi di tengah-tengah remaja.

Remaja adalah masa peralihan dari kanak menuju dewasa. Mereka memerlukan wahana untuk mengekspresikan diri. Pada umumnya anak dan remaja senang terhadap hal-hal yang menyenangkan dan menghibur seperti olah raga, game, musik, sastra/bacaan, dan lain-lain. Oleh karena itu, masa kanak dan remaja sangat strategis untuk mengenalkan salah satu cara menulis kreatif, yakni menulis puisi. Anak yang dimaksud dalam konteks ini adalah usia anak sekolah

yang setidak-tidaknya sudah berada di bangku sekolah dasar. Adapun remaja dapat dipahami sebagai masa usia beranjak dewasa. Remaja berasal dari kata Latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

Pada saat ini, tak asing apalagi aneh rasanya bila seorang remaja menulis puisi. Puisi sudah akrab dalam kehidupan remaja. Hanya saja dalam menulis puisi, remaja perlu dibekali teknik dasar yang baik sehingga pada masa mendatang bisa berkembang dan puisi yang dihasilkan lebih berkualitas lagi dapat dipublikasi melalui berbagai media. Di sisi lain, remaja mempunyai penyaluran ekspresi yang positif.

Puisi merupakan karya emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan pancaindra, susunan kata, kata-kata kiasan, kepadatan, dan perasaan yang bercampur-baur dengan memperhatikan pembaca (Maman dan Wiyatmi, 2013: 19). Pradopo menegaskan bahwa puisi sebagai aktivitas yang bersifat pencurahan jiwa yang padat, bersifat sugestif dan asosiatif. Berdasar pada dua pengertian tersebut sudah jelas bahwa puisi dapat menjadi media yang menyenangkan dan mampu mengasah daya intelektual, perasaan, dan kepekaan bagi remaja. Oleh karena itu, PkM pada kesempatan ini mengambil tema **WORKSHOP PENULISAN PUISI BAGI ANAK DAN REMAJA DESA POKO KEC. PRINGKUKU KAB. PACITAN.**

Beberapa alasan menjadi faktor pendorong Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di desa Poko, yakni anak dan remaja di desa tersebut relatif banyak (di atas seratus orang). Di desa tersebut lembaga pendidikan tertinggi adalah SD dan generasi muda Poko jika selesai menempuh SD dapat sekolah di desa tetangga dan bila pada tingkat SLTA dapat ke kecamatan Pringkuku atau ke kecamatan Pacitan. Dengan demikian generasi muda desa Poko sangat cocok apabila diberi wahana belajar semisal *workshop*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dengan peserta remaja dan pelajar dilaksanakan di SD N Poko Kecamatan Pringkuku Kab. Pacitan. Dalam kegiatan dibahas tentang puisi, ragam puisi, metode pembuatan puisi, pelaksanaan *editing*, dan cara pengiriman karya ke beberapa media massa.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut.

1. Tim PkM membahas hakikat puisi yang meliputi pengertian, ragam puisi, dan cara menulis puisi yang baik.
2. Tim PkM memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta dalam mempraktikkan atau menyusun puisi sesuai tema yang dipilih.

Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan yang dilakukan dalam mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan.

- a. Mengurus surat izin dan surat tugas untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
 - b. Menghubungi kepala SD Poko Kecamatan Pringkuku Kab. Pacitan dan MIM Poko serta Karang Taruna untuk menetapkan jumlah peserta dan jadwal pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat.
2. Pelaksanaan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada Minggu tanggal 16 Desember 2018 di SD Poko Kecamatan Pringkuku Kab. Pacitan.

Khalayak Sasaran

Sasaran PkM ini adalah anak dan remaja desa Poko utamanya yang sebagai siswa karena PkM ini juga sebagai andil untuk mengembangkan bakat anak dan remaja di desa tersebut yang mungkin sudah dipoles di jenjang pendidikan formal.

Lokasi desa Poko terletak di sebelah barat daya ibu kota kabupaten Pacitan. Secara administratif desa tersebut di kecamatan Pringkuku. Desa Poko berjarak 20 km dari ibu kota Pacitan dan 8,5 km dengan ibu kota kecamatan Pringkuku. Adapun batas wilayahnya, sebelah timur berbatasan dengan desa Dadapan, sebelah barat berbatasan dengan desa Candi, sebelah utara berbatasan dengan desa Janti, dan selatan dibatasi oleh Samudera Hindia. Mayoritas masyarakat Poko berprofesi sebagai petani. Sebagian besar waktu mereka habiskan menggarap lahan serta ada sebagian yang berdagang. Desa ini juga sangat strategis karena berada di jalur destinasi wisata kenamaan di Pacitan, yakni Pantai Watu Karung dan pantai-pantai di sekitarnya.

Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa metode. Metode itu meliputi ceramah, praktik, interaktif, konsultatif. Dengan empat metode tersebut diharapkan permasalahan yang ada pada sasaran kegiatan PkM mendapatkan solusi.

HASIL DAN PELAKSANAAN

Puisi sebagai salah satu bentuk karya sastra yang mengutamakan kekuatan makna yang diemban oleh diksi-diksi yang terpilih. Selain itu sebagai salah satu bagian seni, puisi juga mempunyai unsur seni yang dapat digunakan sebagai media menghibur. Akan tetapi menyusun sebuah puisi tidak semudah yang dikira. Membuat puisi harus berbekal berbagai pengetahuan dan keterampilan. Kedua hal itu dapat dipelajari serta diasah oleh yang berkehendak menulis puisi.

Erat kaitannya dengan penulisan puisi tentu pemahaman keterampilan menulis. Menulis juga sebagai salah satu keterampilan bahasa yang harus dimiliki oleh remaja sekaligus siswa. Terkait menulis, Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999: 159) menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis.

Tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan

Suriamiharja, 1996: 10). Adapun Suparno dan Mohamad Yunus (2008: 3.7), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut. a. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar. b. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan. c. Menjadikan pembaca beropini. d. Menjadikan pembaca mengerti. e. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan. f. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasar pada paparan di atas keterampilan menulis mempunyai dampak yang positif bagi generasi muda. Apalagi apabila keterampilan menulis tersebut disalurkan pada penghasilan produk seni semisal puisi. Hal itu akan lebih bermanfaat bagi tumbuh kembang dan kreativitas bagi anak/remaja tersebut. Menulis puisi memberikan peluang-peluang bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk menjadi kreatif dengan mengekspresikan pikiran maupun perasaan dan menulis puisi berdasarkan pengalamannya. Seorang Penulis memiliki banyak gagasan yang akan ditulisnya. Kendatipun secara teknis ada kriteria-kriteria yang dapat diikutinya, tetapi wujud yang akan dihasilkan itu sangat bergantung pada kepiawaian penulis dalam mengungkapkan gagasan.

Dermikian juga pada pelaksanaan PkM yang bertajuk "*WORKSHOP PENULISAN PUISI BAGI ANAK DAN REMAJA DESA POKO KEC. PRINGKUKU KAB. PACITAN*" bertujuan meningkatkan keterampilan menulis bagi remaja yang juga sebagai siswa. Dengan mereka berkarya, diharapkan sisi intelektual dan estetis pada diri mereka semakin terasah sehingga menjadi individu yang peka terhadap perubahan sekaligus mampu mengatasi berbagai permasalahan dengan elegan dan bijaksana.

Pada saat pelaksanaan kegiatan PkM tersebut, para peserta memperlihatkan antusiasnya. Hal itu terlihat, mereka mengikuti kegiatan hingga akhir kegiatan. Selain itu, mereka juga berani mengungkapkan berbagai masalah sehingga merasa sulit jika menulis puisi. Permasalahan yang dihadapi peserta pada penulisan puisi antara lain pemilihan tema, diksi, dan ketercukupan tulisan hingga dapat disebut sebagai puisi. Permasalahan tersebut wajar muncul di kalangan penulis pemula, apalagi seumur remaja atau siswa. Pada dasarnya permasalahan tersebut sebagai hal yang dasar yang perlu diatasi agar menulis puisi bisa terlaksana.

Masalah tema puisi. Tema sebagai salah satu unsur yang membangun puisi. Tema dikenal juga sebagai *subject matter* yang berfungsi sebagai dasar sekaligus bahan yang dikembangkan menjadi suatu karya puisi. Oleh karena itu, penentuan tema harus dilakukan lebih mula bagi seorang penulis puisi. Jika landasan awalnya tentang ketuhanan, maka keseluruhan struktur puisi itu tidak lepas dari ungkapan-ungkapan atas eksistensi Tuhan. Demikian halnya jika yang dominan adalah dorongan cinta dan kasih sayang, maka yang ungkapan-ungkapan dengan diksi yang bersangkutan dengan konteks tersebut. Bagi penulis pemula (remaja-anak) perlu dikenalkan bahwa tema sangat luas cakupannya. Tema dapat terdiri atas tema ketuhanan, sosial, alam, kemanusiaan, dan kebangsaan. Tema-tema tersebut dapat diturunkan atau dibagi menjadi berbagai sub tema yang dapat dikontekskan dengan tingkat pemikiran serta pengalaman anak/remaja.

Masalah diksi. Dalam konteks membicarakan puisi, diksi termasuk struktur fisik puisi. Diksi dapat dipahami sebagai pemilihan kata. Kata-kata yang dipilih hendaknya bersifat puitis,

yang mempunyai efek keindahan, bunyinya harus indah dan memiliki keharmonisan dengan kata-kata lainnya (Waluyo, 1987:106). Oleh karena itu, pemilihan kata perlu dipertimbangkan kesesuaiannya dengan tema serta *tone* yang diciptakan oleh puisi yang tersusun. Pada penulis pemula utamanya remaja atau anak dapat menggunakan kosa kata yang sudah dikenal sesuai dengan pengalamannya. Hanya saja, untuk memberi kesan puitis dan indah, paling sederhana penulis bisa “menukarkan” penggunaan diksi tersebut. Hal itu sebagaimana dikemukakan oleh para kaum Formalis Rusia yang menyebut salah satu unsur keindahan salah satunya adalah adanya aspek *defamiliarisasi*. Misal penulis akan mengungkapkan suasana pagi diawali dengan terbitnya matahari mungkin dapat dibuat larik *Matahari menyapa ramah. Hari terbuka cahya*. Atau dapat disusun larik-larik yang mengesankan kata tidak digunakan secara biasa.

Keluhan peserta berikutnya tentang ketercukupan suatu karya dianggap sebagai puisi. Berbicara tentang ketercukupan suatu tulisan dikatakan sebagai puisi harus dikaitkan lagi tentang hakikat puisi. Hal itu juga sangat subjektif. Beberapa penyair hanya membuat satu larik atau satu kata dan itu sudah dapat disebut sebagai puisi. Akan tetapi, sebagai penulis pemula (remaja/anak) masih perlu berpatokan pada deskripsi istilah puisi yang bersifat konvensional. Puisi dikatakan sebagai bentuk karya sastra yang keindahannya disebabkan oleh diksi, majas, rima dan irama yang terkandung dalam karya sastra itu. Oleh karena itu jika hanya satu baris atau satu kata tentu akan sulit mengakomodasi prinsip tersebut.

Pada dasarnya jika didampingi secara baik, para peserta mampu membuat puisi sesuai dengan pengalaman mereka. Setelah PkM dilaksanakan, tim PkM dapat mengungkap bahwa tema-tema yang sebagai bahan puisi peserta beragam. Tema yang muncul dari para peserta antara lain *keluarga, sekolah, lingkungan, guru, dan diri sendiri*. Dikisnya pun sebagian besar sudah mampu mewakili suasana yang akan diciptakan melalui puisi tersebut. Selanjutnya, puisi-puisi tersebut diketik dan bagi puisi yang mempunyai nilai puitis dan estetis dikirim ke berbagai majalah anak dengan harapan dapat diterbitkan oleh media tersebut.

SIMPULAN SARAN

Simpulan

Berdasar pada paparan dan pelaksanaan kegiatan PkM dengan judul *Workshop* Penulisan Puisi bagi Anak dan Remaja Desa Poko Kec. Pringkuku kab. Pacitan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain puisi masih sebagai karya sastra yang digemari dan dikenal oleh remaja maupun anak, permasalahan yang dihadapi peserta dalam proses penulisan puisi dapat dicari jalan keluarnya karena bersifat umum dan elementer, puisi yang diciptakan oleh peserta identik dengan pengalaman dan lingkungan di sekitarnya, dan beberapa puisi karya peserta layak dikirimkan ke beberapa media yang memuat karya anak/remaja.

Saran

Karena perkembangan teknologi, generasi muda terkadang lupa dan terlalu terbuai dengan teknologi tersebut utamanya medsos, game, youtube, dan lain-lain yang kadang kala berpengaruh negatif pada diri mereka. Oleh karena itu masyarakat terutama kalangan pendidik dan orang tua harus mampu melakukan kontrol sekaligus memberi wahana bagi anak/remaja untuk menyalurkan bakat serta minat yang dapat meningkatkan sisi moral dan mental mereka, salah satunya melatih mereka menulis kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. 1992. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga Khatimah, T. 2002.
- Kartini Kartono. 1988. *Psikologi Remaja*. Bandung : PT.Rosda Karya
- LPPM STKIP PGRI Pacitan. 2018. *Panduan Hibah Internal: Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (tidak diterbitkan). Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Rofi'uddin, Ahmad dan Darmiyati Zuhdi,. 2002. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Suparno, Yunus Muhamad. 2002. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suriamiharja, Agus dkk. 1996. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Suryaman, Maman dan Wiyatmi. 2013. *Puisi Indonesia*. Yogyakarta: UNY.

MODEL PENDIDIKAN PESANTREN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Mukodi

PBSI STKIP PGRI Pacitan
email: mukodi@yahoo.com

Abstract

Riset ini menemukan bahwa model pendidikan pondok pesantren di era industri revolusi 4.0 dapat *diejohwantahkan* melalui empat model pembelajaran. Yakni: (1) model pondok pesantren *plus* persekolahan; (2) model pondok pesantren *plus* dunia usaha; (3) model pondok pesantren *plus* pertanian; (4) model pondok pesantren *plus* maritim. Keempat model pesantren ini merupakan tawaran solutif di tengah ketidaksiapan pondok pesantren dalam menghadapi persaingan di bursa dunia kerja belakangan ini. Era revolusi industri 4.0 pun harus menjadi pemantik pondok-pondok pesantren agar selalu adaptif dengan kemajuan zaman, tanpa harus meninggalkan domain pendidikan agama yang menjadi ciri khas pesantren selama ini.

Keywords: *pesantren, sistem pendidikan, dan revolusi industri 4.0.*

PENDAHULUAN

Pelbagai persoalan di pondok pesantren belakangan ini mengharuskannya untuk berbenah. Pembenahan itu pun dapat mulai dari hulu hingga hilir. Di hulu, pembenahan diprioritaskan untuk memperbaiki kelembagaan, yakni konsep, filosofis, sistem, dan tata kelola pesantren. Misalnya pembuatan statuta pendirian pesantren, pengelolaan tanah aset wakaf pesantren, perizinan kelembagaan pesantren, dan lain sebagainya. Di hilir, pembenahan dapat dilakukan di sektor teknis, seperti; perbaikan kurikulum, materi pembelajaran, manajemen pengelolaan, perbaikan gotakan/kamar pesantren, kamar MCK santri, tata tertib dan norma-norma kehidupan pesantren.

Sederet langkah pembenahan tersebut, nantinya diharapkan dapat mengubah stigma negatif pesantren yang dikesankan kumuh dan tidak layak huni. Sutan Takdir Alisjahbana pun pernah melontarkan kritik keras bahwa sistem pendidikan pesantren harus ditinggalkan atau setidaknya, ditransformasikan sehingga mampu mengantarkan kaum muslim ke gerbang rasionalitas, dan kemajuan. Jika, pesantren dipertahankan, berarti mempertahankan keterbelakangan dan kejumudan kaum muslim.[1] Pandangan ini tentu tidak semua benar, buktinya hingga kini pesantren masih bertahan dengan caranya sendiri.

Terlepas dari hal itu, kedepan diperlukan pondok pesantren fokus pada keahlian khusus. Ibarat sebagai lembaga profit, pesantren di masa depan perlu menjajakan menu-menu yang benar-benar khas. Racikan kurikulum yang pas sang kiai diperlukan. Misalnya, di pesantren A menekankan pengajaran ilmu alat, *nahwu* dan *shorof* secara mendalam, pesantren B konsentrasi pada bidang ilmu bahasa Arab, pesantren C di bidang fiqih, pesantren D dibidang *tasawuf* dan seterusnya.

Realitas seperti ini pada hakikatnya sudah dilaksanakan di pesantren, tapi pengelolaannya sangat parsial dan sporadis. Masing-masing pesantren dengan jalan dan pemahamannya menentukan konsentrasi keilmuannya. Hasilnya, antara pesantren satu dengan pesantren lain terjadi kesamaan bidang ilmu yang diajarkan, sehingga tidak ada kekhususan secara maksimal. Pola, karakter, dan gaya pesantren yang menampilkan keadaan yang serba seadanya ini disebut oleh para peneliti pesantren sebagai keunikan dan ciri khas pesantren itu sendiri.

Sebagai lembaga non formal, pengelola pesantren memang memiliki kemutlakan seluas-luasnya dalam mengelola pesantrennya, termasuk dalam menentukan konsep, arah dan tujuannya. Kiai sebagai pemilik tunggal pun dapat membuat pelbagai kebijakan apa pun. Hal inilah akhirnya melahirkan ciri khas pesantren itu. Poin yang lain, bahwa pondok Pesantren sebagai sub sistem pendidikan nasional hingga kini tetap diyakini sebagai salah satu pendidikan yang terbaik di bumi nusantara. Keberadaan pondok pesantren tetap mendapat tempat tersendiri di hati umat Islam, walau belakangan ini lembaga pendidikan modern lainnya kian berjubel.[2]

Secara historis, pergeseran era revolusi industri yang pertama terjadi pada akhir abad ke-18. Kondisi ini ditandai dengan ditemukannya alat tenun mekanis pertama pada 1784. Kemudian revolusi industri 2.0 berlanjut pada awal abad ke-20. Kala itu, ada pengenalan produksi massal berdasarkan pembagian kerja. Lini produksi pertama melibatkan rumah potong hewan di Cincinnati pada 1870. Pada awal tahun 1970 ditengarai sebagai perdana kemunculan revolusi industri 3.0. Dimulai dengan penggunaan elektronik dan teknologi informasi guna otomatisasi produksi. Kini, revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya *system cyber-physical*. Saat ini industri mulai menyentuh dunia *virtual*, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana. Istilah ini dikenal dengan nama *internet of things*. [3]

Dengan demikian, sebagai bagian dari subkultur pendidikan di Indonesia pondok pesantren harus mampu beradaptasi, sekaligus mempertahankan nilai-nilai adiluhung karakternya. Hanya saja, pertanyaannya apakah pondok pesantren di era revolusi industri 4.0 ini tetap bisa bertahan? Jangan-jangan sebaliknya, ia perlahan layu dan gugur, laiknya daun pepohonan yang tua? Bagaimanakah model pendidikan pondok pesantren di era revolusi industri 4.0 ini? Apa pula peranan pondok pesantren di era revolusi 4.0? Dalam konteks ini, artikel ini akan difokuskan pada model pendidikan pondok pesantren di era revolusi industri 4.0.

KAJIAN LITERATUR

Modal Dasar Pondok Pesantren

Modal dasar pesantren pada hakikatnya terletak pada karakter dan kekhasan pesantren itu sendiri. Masing-masing pondok pesantren mempunyai kesamaan dan kemiripan modal dasar. Yakni, modal intelektual, modal sosial, modal kultural dan modal kapital sang kiai. Modal intelektual pesantren adalah modal yang melekat pada sosok kiai pesantren itu sendiri. Tingkat intelektualitas sang kiai nantinya menjadi penentu eksistensi pesantren yang didirikannya. Semakin tinggi keilmuan sang kiai, semakin banyak jumlah santrinya. Sebaliknya, semakin rendah keilmuan sang kiai, juga semakin sedikit jumlah santrinya.

Realitas ini tentunya tidak mutlak terjadi di semua pesantren. Hanya saja, sebagian besar gambaran ini cukup relevan. Selain itu, kekhususan (spesifikasi) keilmuan sang kiai, juga nantinya menentukan corak pengajaran dan kekhususan pesantren yang didirikan. Jika, sang kiai ahli fiqih,

hadis, al-Quran, ilmu alat (nahwu, shorof, mantiq dan balaghah) ada kecenderungan sang kiai mengarahkan pesantrennya dibidang yang dikuasainya. Sekadar contoh, pondok Tebuireng di era kepemimpinan Hadratus Syeh KH. Hasyim Asy'ari (1875-1947 M), proses pendidikan didasarkan pada ilmu hadis dan fiqih. Hal ini dikarenakan KH. Hasyim Asy'ari dikenal ahli hadis. Ia termasuk satu-satunya kiai Jawa yang mendapatkan ijazah pewaris terakhir dari pertalian penerima (isnad) hadis dari 23 generasi dari Syeh Mahfud At-Tarmasi (1868-20 Mei 1920 M). Selain itu, ia mendapatkan ilmu fiqih dari pelbagai kiai khos di Makkah dan beberapa kiai pesantren di Jawa.

Pondok Darul Ulum Banyuwang Pamekasan Madura (berdiri tahun 1787) yang didirikan oleh Kyai Itsbat bin Ishaq dikenal seorang yang *a'lim zuhud, tawadhu'* dan arif. Kitab-kitab yang diajarkan di pondoknya pun identik dengan nilai-nilai kezuhudan, seperti kitab *Ihya' Ulumuddin, Khikam, Tambighul Ghofliin* dan sebagainya. Lebih dari itu, Pondok pesantren Syaikhona Kholil (berdiri tahun 1861) Bangkalan terkenal dalam hal keilmuannya dibidang *Qira'at Sab'ah* (tujuh cara membaca al-Quran), ilmu alat dan ilmu hadis. Pembelajaran di pesantrennya pun diarahkan pada *Tahfizh al-Qur'an, Tahfizh Alfiah*, ilmu hadis dan kajian lainnya. Ketiga pesantren tersebut, seolah menunjukkan bahwa modal intelektual pesantren, yakni keilmuan dan kepakaran sang kiai menjadi dasar kekhasan pesantren yang dinahkodainya.

Pun demikian, modal sosial pesantren yang berada di luar pesantren. Modal ini berupa penerimaan masyarakat atas keberadaan pesantren dan sang kiai. Ada kalanya penerimaan masyarakat itu pada awalnya harus diperjuangkan, sebelum mereka sadar dan rela betapa pentingnya keberadaan pesantren di lingkungan mereka. Bahkan sebagian besar pesantren tradisional didirikan di daerah abangan--meminjam bahasa Clifford Geertz--, daerah yang masih gersang dari nilai-nilai keagamaan nir kepentingan politik praktis.

Alih kata, pondok pesantren tradisional justeru didirikan di tempat-tempat yang wingit atau anker jauh dari hingar bingar keramaian, bahkan terkenal sebagai daerah rawan perampokan. Sebut saja, Pondok Sidogiri Pasuruan Jawa Timur (berdiri pada tahun 1718 atau 1745) didirikan oleh Sayyid Sulaiman. Konon pembukaan hutan Sidogiri dilakukan selama 40 hari. Saat itu Sidogiri masih berupa hutan belantara yang tak terjamah manusia dan dihuni oleh banyak makhluk halus. Sidogiri dipilih untuk dibabat dan dijadikan pondok pesantren karena diyakini tanahnya baik dan berbarakah.

Turbulensi Tradisionalisme dalam Pesantren

Diera modern seperti sekarang ini, paradigma, tata nilai dan budaya kehidupan santri mengalami tingkat kompleksitas problema yang sangat masif. Kemajuan teknologi informatika dan jejaring sosial media, semisal *facebook, twitter, frendster group*, dan *yahoo mesagger* pelan tetapi pasti, mulai mengubah dinamika budaya kehidupan warga pesantren. Pola hubungan dan budaya pergaulan antara santri, ustadz, pengurus dan kiai pun mengalami pergeseran secara cepat. Sopan santun, tindak-tanduk, unggah-ungguh, sikap tawaduk santri kepada ustadz, pengurus dan kiai pun mulai terkikis.

Perubahan dinamika seperti ini pun, sekaligus memuaikan teori lama yang mengatakan bahwa pesantren mengukuhkan elit sosial baru melalui karisma kiai, syekh, atau ulama, maupun pengetahuan mereka.[4] Teori Clifford Geertz, tentang peranan kiai sebagai makelar budaya (cultural broker) tentunya tidak berlaku lagi. Justru teori Hiroko Horikoski,--terkait peranan kiai sebagai agen yang aktif kiai dalam melakukan seleksi atas nilai-nilai dari beragam arus informasi

yang masuk--bisa menjadi pilihan bijak sang kiai dalam membimbing ummat. Walaupun efektifitasnya tidak begitu mujarab lagi.

Praktik, metodik pengajaran dan budaya kehidupan pesantren yang mempertahankan ciri khas kesalafiah (*traditionalism minded*) menjadikan turbulensi pesantren. Turbulensi terjadi dikarenakan arus globalisasi begitu deras mengalir dan pesantren berusaha membendunginya dengan konsistensi istiqamah kesalafiah dalam menjalankan roda kepesantrenan. Mastuhu mengungkapkan, jika lembaga pendidikan Islam,--tak terkecuali pesantren--menutup diri atau bersikap eksklusif akan ketinggalan zaman, sedang membuka diri berisiko kehilangan jati diri atau kepribadian.[5]

Amin Abdullah pun mensinyalir pendidikan Islam masih bergerak dengan perspektif *inward looking* (berorientasi ke dalam), tidak banyak upaya pengembangan ke luar karena masih sibuk mengurus diri sendiri. Padahal, semestinya pendidikan Islam--termasuk pendidikan pesantren--idealnya harus menggunakan *outward looking*, yakni memahami apa yang terjadi dan berkembang di dunia global untuk kemudian mengantisipasinya dengan perbaikan-perbaikan ke dalam. [6] Bahkan Abd. Rachman Assegaf mengatakan pendidikan Islam saat ini tengah mengalami *intellectual deadlock*. [6]

Kenyataan tersebut menjadi lebih jelas lagi, jika kita berkaca pada praktik pendidikan pesantren belakangan ini. Praktik pendidikan pesantren yang terpusat pada pesantren itu sendiri. Alih kata, pesantren cenderung "mengisolasi dirinya" dari kontak masyarakat. Utamanya, terkait dengan konsep dan idealitas kepesantrenan. Mulai dari norma-norma, budaya kehidupan, materi pembelajaran, kurikulum, dan tujuan akhir yang ingin dicapai (mencari ridha Allah Swt selamat di dunia dan akhirat). Padahal, masyarakat modern pun mempunyai ekspektasi, tuntutan dan kebutuhan tersendiri atas masa depan anak mereka. Kecenderungan masyarakat modern yang pragmatis, materialistis, konsumtif, hedonis dan oportunistis kontra produktif dengan lembaga pesantren yang idealis, normatif, dan realistis. Di area inilah terjadi gap antara masyarakat versus pesantren, kiai/ustad/gus, ning, vis a vis abangan/ orang awam.

Perbedaan paradigmatis ini pelan tapi pasti menimbulkan kegoncangan (turbulensi) antar kedua entitas tersebut. Pesantren sebagai lembaga pendidikan di satu pihak, dan masyarakat sebagai input pesantren di lain pihak. Praktis, pesantren yang didedikasikan sebagai lembaga pendidikan dan sosial kemasyarakatan pun ditinggalkan masyarakatnya. Kiai sebagai lokomotif gerbong pencerahan akhirnya sulit memberi nasehat, sebab masyarakat malas minta atau diberi nasihat. Pesantren pun lama kelamaan menyusut jumlah santrinya. Jika tidak ada perbaikan (*treatment*) yang tepat, bisa jadi pesantren tersebut akhirnya tinggal nama, alias gulung tikar. Hal itu, dikarenakan pesantren dan masyarakat mengambil jalannya sendiri-sendiri, akhirnya tidak pernah bertemu pada satu titik yang sama.

Di samping itu, turbulensi lainnya terjadi di ranah internal pesantren. Turbulensi ini disebabkan oleh beberapa faktor. Di antaranya, terjadi sengketa kepemilikan pasca perintis pesantren (sang kiai) meninggal dunia, memudarnya karisma sang kiai, tarik menarik kepentingan politik praktis dalam pesantren, ketidaksepahaman arah pesantren antar pengelola, dan lemahnya kualitas kiai pewaris (*gus, ning* dan ahli waris). Dan yang tersebut terakhir ini merupakan tantangan terberat pesantren itu sendiri. Tak mengherankan lagi, jika banyak kiai mengawinkan putra putrinya (*gus, ning*) dengan putra-putri sesama kiai, atau paling tidak dikawinkan dengan santrinya yang paling

pandai. Muaranya, agar generasi pewaris pesantren (sang kiai muda) memiliki keilmuan yang tinggi dan dapat mewarisi pesantren dengan baik. Kebijakan perkawinan silang antar gus/ning pesantren satu dengan lainnya menguatkan hubungan pertalian yang sudah lama terbangun.

Lebih dari itu, kebijakan tersebut menjadikan pertalian kiai antar pesantren menjadi kokoh. Hal ini dapat dilihat dari garis genealogi pesantren-pesantren di Jawa, sebut saja aliansi perkawinan antara Hadratus Syekh Kiai Hasyim Asy'ari dan keluarga kiai lain di Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur lebih luas: anak perempuannya yang bernama, Nyai Khairiyah, kawin dengan Kiai Ma'sum, cucu Kiai Abdul Jabbar, pendiri sebuah pesantren Maskumambang di Gresik. Kiai Ma'sum adalah seorang murid Hadratus Syekh angkatan pertama yang terkenal sangat pandai dan kemudian menjadi seorang kiai besar, dan pendiri Pesantren Seblak.[7]

METODE

Genre penelitian ini merupakan kajian kepustakaan (*library research*). Artinya data penelitian berasal dari sumber-sumber kepustakaan, berupa buku-buku, makalah, jurnal, majalah dan sumber lain yang koheren dengan obyek bahasan. Penelitian ini bersifat deskriptif-analitik, yakni berusaha menggambarkan secara jelas dan sistematis obyek kajian, lalu menganalisis bahasan penelitian.

Data yang terkumpul atau tersusun dianalisis, kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Hal ini memungkinkan untuk mencari relevansi atau titik-temu kedua konsep tersebut. Sumber data dalam kajian ini terdiri dari primer dan sekunder. Data primer berupa buku-buku tentang peranan pondok pesantren di era mellenial, sedangkan data sekundernya adalah berbagai buku, jurnal penelitian, majalah dan sumber-sumber lain yang terkait pondok pesantren. Pisau analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupa *content analysis* atau analisis isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pendidikan Pondok Pesantren Di Era Revolusi Industri 4.0

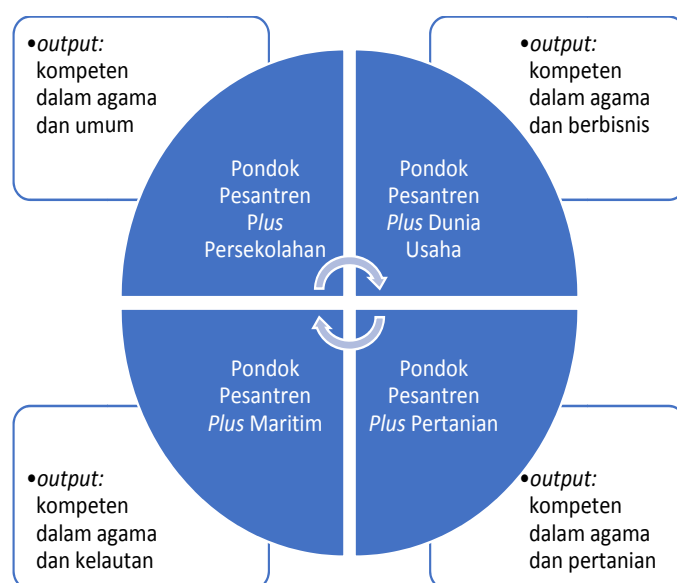
Laporan *Internet world stats*, (2018), menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat kelima sebagai pengguna internet tertinggi di dunia setelah China, India, Amerika Serikat dan Brasil. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII (2017) melaporkan tentang penetrasi & perilaku pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta orang-orang. Angka ini meningkat dibanding tahun sebelumnya, di tahun 2016 pengguna internet telah mencapai 132,7 juta orang. Artinya pengguna internet pada tahun 2017 sebesar 54,68 persen dari total penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta orang.[8] Alih kata, pondok pesantren pun harus beradaptasi dengan kondisi itu. Utamanya, penyiapan kecakapan hidup santri pasca dari pondok pesantren harus disiapkan sejak di pondok.

Hasil temuan riset disertasi penulis bahwa di era modern ini ada kecenderungan pondok pesantren dapat dikelompokkan menjadi empat model, yakni: (1) pondok salafiyah; (2) pondok khalafiyah; (3) pondok gabungan *salafiyah-khalafiyah*; (4) pondok *virtual* (pondok pesantren dunia maya). Hal ini tentunya mengeser klasifikasi pondok pesantren yang selama ini dibagi tiga model, yakni (1) pondok *salafiyah*; (2) pondok *khalafiyah*; (3) pondok gabungan *salafiyah-khalafiyah*. Lihat lebih lanjut pada tabel 1 berikut ini:[2]

Tabel 1. Klasifikasi Kategori Model Pesantren

No	Kategori Pesantren Tempo Dulu	No	Kategori Pesantren Kontemporer
1	Pondok <i>salafiyah</i>	1	Pondok <i>salafiyah</i>
2	Pondok <i>khalafiyah</i>	2	Pondok <i>khalafiyah</i>
3	Pondok gabungan <i>salafiyahk-halafiyah</i>	3	Pondok gabungan <i>salafiyahk-halafiyah</i>
		4	Pondok virtual

Persoalannya kemudian, bagaimana idealnya model pendidikan pondok pesantren di era revolusi industri itu? Jawabnya, tentunya beragam. Masing-masing kiai, pengelola dan cerdik pandai tentunya mempunyai pemikiran atas jawaban tersebut. Hanya saja, menurut pendapat penulis ada lima model pendidikan pesantren di era revolusi industri 4.0, yakni: (1) pondok pesantren *plus* persekolahan; (2) pondok pesantren *plus* dunia usaha; (3) pondok pesantren *plus* pertanian; (4) pondok pesantren *plus* maritim. Lihat gambar 1.



Gambar 1. Model Pendidikan Pondok Pesantren Di Era Revolusi Industri 4.1.

Adapun penjelasan dari keempat model pendidikan pondok pesantren di era revolusi industri 4.0 adalah sebagai berikut:

Pondok Pesantren Plus Persekolahan

Konsep pondok pesantren sama halnya dengan model gabungan pondok *khalafiyah* dan *salafiyah*. Prinsipnya di pondok pesantren tersebut, diintegrasikan dengan dunia persekolahannya. Mulai dengan pendidikan Taman Kanak-Kanak; Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA/MAK), bahkan Perguruan Tinggi. Kurikulum pondok pesantren dipadukan dengan dunia sekolah, sehingga santri mempunyai pengetahuan umum yang sepadan dengan siswa di luar pondok. Kelebihan tambahannya, para santri memiliki ilmu agama yang mumpuni dan aplikatif di masyarakat.

Lebih dari itu, pondok pesantren integratif persekolahan atau seringkali disebut Sekolah Berbasis Pesantren (SBP) merupakan model pendidikan yang mampu mengembangkan multiple intelligence (kecerdasan majemuk), spiritual-keagamaan, kecakapan hidup, dan penguatan karakter kebangsaan. SBP merupakan model sekolah yang mengintegrasikan keunggulan

sistem pendidikan yang diselenggarakan di sekolah dan keunggulan “sistem” pendidikan di pesantren. Pada tataran implementasinya, SBP merupakan model pendidikan unggulan yang mengintegrasikan pelaksanaan sistem persekolahan yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan sains dan keterampilan dengan pelaksanaan sistem pesantren yang menitikberatkan pada pengembangan sikap dan praktik keagamaan, peningkatan moralitas dan kemandirian dalam hidup.[9]

Pondok Pesantren Plus Dunia Usaha

Pondok pesantren ini menawarkan kecakapan *skill* bagi para santri untuk trampil dalam berwirausaha. Kurikulum pun dirancang sedemikian rupa, ilmu agama dan pelatihan kewirausahaan dipadukan. Para pelaku usaha dan praktisi didatangkan ke pondok pesantren sebagai guru tamu. Mereka diminta untuk memberikan pelatihan bisnis dan keterampilan teknis wirausaha. Ciri khas pondok pesantren ini terletak pada keterampilan berwirausaha dan bisnis. Pematangan berwirausaha dan bisnis tentunya didasarkan pada nilai-nilai agama. Jelasnya, setelah *nyantri* di pondok ini santri tersebut sudah memiliki keterampilan wirausaha dan bisnis secara matang. Jadi, ia sudah bisa menciptakan peluang usaha sendiri dan tidak perlu bingung-melamar pekerjaan.

Ide dan langkah Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) Jawa Timur pada bulan April 2018 yang memberikan pelatihan-pelatihan keterampilan kewirausahaan bagi pengelola pondok pesantren perlu diapresiasi.[10] Kerja HIPMI ini tentunya bisa pemantik semangat jiwa intreprenuer bagi para santri. Lebih-lebih, munculnya gerakan label syari’ah di mana-mana tentu turut mendorong tumbuhnya etos entrepreneurship islami. Apalagi, perkembangan ekonomi syari’ah, membuka horizon baru untuk merekonstruksi etos entrepreneurship tersebut.[11] Secara historis dan sosiologis, pondok pesantren pada hakikatnya sudah sangat lekat dengan jiwa intreprenuer. Hampir semua para kiai pendiri pondok pesantren mempunyai kekuatan finansial yang cukup. Biasanya mereka kaya secara keturunan (*nasab*), maupun kuat dalam berbisnis. Kecukupan modal kapital tersebut, mereka dijadikan bekal perjuangan dalam *berkhidmad* (*melayani*) dan membina umat.

Pondok Pesantren Plus Pertanian

Model pondok pesantren ini menyajikan keahlian teknis dan konseptual di bidang pertanian kepada para santri di samping pendidikan agama. Pendidikan di pondok pesantren ini didesain sedemikian rupa antara ilmu agama dan ilmu pertanian. Porporasi kurikulum pondok dirancang 50 persen ilmu agama dan 50 persen ilmu pertanian. Lulusan pondok ini bukan hanya mahir di bidang agama, akan tetapi nantinya mereka cakap pula di bidang pertanian. *Alhasil*, tatkala mereka kembali ke kampung halaman, mereka akan ahli di bidang agama, sekaligus pertanian. Perlu dipahami bahwa sebagai negara agraris, lahan dan area pertanian di Indonesia sangat luas. Sayangnya, para petani dan orang yang bergiat di bidang pertanian sangat terbatas.

Hal ini dapat dicermati pada generasi muda yang tidak berminat menjadi petani. Kondisi ini membuat jumlah petani menyusut hingga 5 juta orang dalam kurun 2003-2013. Dengan demikian, secara kuantitas sebanyak 60,8 persen petani di Indonesia berada dalam usia di atas 45 tahun. Artinya, usia mereka sudah tak produktif lagi. Apalagi 73,97 persennya berpendidikan hanya sampai SD. Daya saing mereka tentu lebih rendah dalam strategi bertani gaya modern.[12]

Tak heran, badan khusus PBB yang menyediakan pendanaan untuk pengembangan pertanian atau *International Fund for Agricultural Development (IFAD)* melaporkan jika rata-rata usia petani Indonesia 50 tahun. Indonesia pun terancam kekurangan sumber daya (SDM) dibidang pertanian. Lagi-lagi, generasi muda kurang berminat menjadi petani, bahkan sarjana pertanian sekalipun. [13]

Pondok Pesantren Plus Maritim

Pondok model ini memadukan antara ilmu agama dan ilmu maritim. Desain pembelajaran dibuat sedemikian rupa dengan pengetahuan kemaritiman. Selain para santri dididik ilmu agama, mereka dibekali kompetensi perikanan, kelautan, budidaya ikan, pengelolaan ikan, dan pesisir. Letak pondok pesantren maritim ini pun hendaknya didirikan di dekat laut. Tujuannya, agar masyarakat di sekitar pesisir dapat mendalami ilmu agama secara mudah dan nyaman. Mereka pun dapat memahami pengetahuan-pengetahuan kemaritiman secara taktis dan praktis.

Dewasa ini memang sudah ada pondok pesantren salafiyah yang letaknya di dekat laut. Hanya saja, model pendidikannya masih konvensional, layaknya pondok *salafiyah* pada umumnya. Penganjarannya masih berkuat pada *sorogan*, dan *bandongan* dengan kitab-kitab standar (dasar-dasar fiqh, akhlak dan muammalah). Dengan demikian, terwujudnya pondok pesantren yang memadukan antara pendidikan agama dengan pengetahuan kemaritiman sangat diperlukan. *Output put-nya*, para santri nantinya kompeten dibidang agama dan kemaritiman. Mereka diharapkan siap mengisi 'ruang-ruang hampa' yang sepi peminat.

Padahal, kebutuhan sumber daya manusia di bidang kemaritiman—kelautan, penangkapan ikan, pengelolaan, budidaya ikan laut, dan tambak—, sangat terbuka lebar. Ironisnya, laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2012, bahwa tenaga kerja yang berpraktisi di laut hanya berjumlah 2,3 juta orang. Artinya, hanya 1 persen dari total sumber daya manusia di Indonesia yang bergiat di sektor kelautan. Hal ini jauh dari kata ideal, semestinya minimal 10 persen dari jumlah SDM, agar Indonesia bagus dalam mengelola laut.[14]

Dengan demikian, keempat model pendidikan pesantren tersebut di atas, idealnya dapat menjadi bagian daripada solusi penyiapan sumber daya manusia dalam mengisi dunia kerja di Indonesia.

KESIMPULAN

Inovasi pendidikan pondok pesantren yang adaptif dan akomodatif terhadap tuntutan kehidupan real masyarakat sangat dibutuhkan. Model pendidikan pesantren yang memadukan pendidikan agama dengan persekolahan, dunia usaha, pertanian, dan kemaritiman menjadi keniscayaan. Paling tidak, masyarakat disuguhi pilihan-pilihan praktis dan solutif. Peserta didik (calon santri) yang menginginkan ahli agama *plus* umum, mereka akan mondok di pesantren *plus* sekolah. Begitu pula mereka yang ingin ahli agama *plus* pertanian, maka mereka akan mondok di pondok pesantren *plus* pertanian. Demikian halnya, jika ingin ahli agama *plus* ahli kewirausahaan mereka dapat pondok di pesantren kewirausahaan. Lebih dari itu, jika ingin ahli agama *plus* maritim, pondok pesantren maritim siap mengantarkan ke gerbang kesuksesan. Keempat pondok pesantren *plus* tersebut idealnya sudah mulai dipikirkan oleh para kiai dan calon pengelola pesantren, sehingga kehadiran pesantren bisa menjadi bagian dari solusi praktis bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Madjid, *Bilik-Bilik Pesantren*. Jakarta: Paradigma Offset, 1997.
- [2] Mukodi, *Menjaga Umat Pilar-Pilar Budaya Pondok Tremas Pacitan di Era Global*, 1st ed. Pacitan: Lentera Kreasindo, 2015.
- [3] Jujuk Ernawati dan Stiti Sarifah Alia, "4 Tahap Revolusi Industri Sampai ke Era 4.0," *Viva Newstainment*, Jakarta, May-2018.
- [4] Denys Lombard, *Nusa Jawa: Silang Budaya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [5] Mastuhu, *Menata Ulang Pemikiran Sistem Pendidikan Nasional dalam Abad 21*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2003.
- [6] A. R. Assegaf, *Membangun Format Pendidikan Islam Di Era Globalisasi*, dalam *Pendidikan Islam dan Tantangan Globalisasi: Buah Pikiran Seputar Filsafat, Politik, Ekonomi, Sosial dan Budaya*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2004.
- [7] Zamakhsyari Dhofer, *Tradisi Pesantren: Studi tentang Pandangan Hidup Kyai*. Jakarta: LP3ES, 2011.
- [8] Erfan Gazali, "Pesantren di Antara Generasi Alfa dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0," *OASIS J. Ilm. Kaji. Islam*, vol. Vol. 2, No, pp. 94–109, 2018.
- [9] Nurochim, "Sekolah Berbasis Pesantren Sebagai Salah Satu Model Pendidikan Islam dalam Konsepsi Perubahan Sosial," *Al-Tahrir J. Pemikir. Islam*, vol. Vol. 16, N, pp. 69–88, 2016.
- [10] Sri Handi Lestari, "10 Ponpes Siap Jadi Percontohan Program Pesantreprenuer, Ngaji Bisnis bersama HIPMI Jatim," *surabaya.tribunnews.com*, Jawa Timur, p. 2, Apr-2018.
- [11] H. Sakdiyah, "Revitalisasi Entreprenuership Di Pondok Pesantren," *Al-Ahkam*, vol. 1, pp. 276–290, 2010.
- [12] Akhmad Muawal Hasan, "Indonesia Krisis Regenerasi Petani Muda," *Tirto.Id*, Jakarta, Apr-2017.
- [13] T.N, "SDM Pertanian I Laporan IFAD Menunjukkan Rata-rata Usia Petani Indonesia 50 Tahun Indonesia Krisis Regenerasi Petani," *Koran Jakarta*, Jakarta, Apr-2018.
- [14] Andi Hartik, "KSAL: Indonesia Negara Maritim, Pekerja di Laut Cuma 2,3 Juta Orang Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul 'KSAL: Indonesia Negara Maritim, Pekerja di Laut Cuma 2,3 Juta Orang', <https://regional.kompas.com/read/2018/01/16/16505691/ksal-indone>," *Kompas*, Jakarta, Jan-2018.

EKOSIKOLOGI DALAM CATUR WAYANG BEBER PACITAN

Arif Mustofa, M.Pd.
PBSI STKIP PGRI Pacitan
mustofarif99@yahoo.com

Abstrak

Jantaran sebagai salah satu bentuk Catur dalam wayang Beber Pacitan berisi keadaan ideal untuk tempat tinggal. Keadaan alam yang ideal sangat diimpikan karena dianggap menjadi penentu kesejahteraan dan kebahagiaan hidup. Berdasar hal itulah maka, penelitian ini bertujuan untuk: bertujuan: (1) Menghasilkan deskripsi keberadaan alam sebagai sumber kebahagiaan dalam catur Wayang Beber Pacitan; (2) Menghasilkan deskripsi pengaruh interaksi sosial sebagai sumber kebahagiaan dalam Catur Wayang Beber Pacitan. Penelitian ini menggunakan dasar konsep Ekopsikologi. Ekopsikologi mengkaji cara pandang manusia terhadap alam dikaitkan dengan psikologi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data berupa Catur yang terdapat dalam pertunjukan Wayang beber Pacitan. Sedangkan data berupa kata, frase, atau kalimat yang diucapkan Dalang. Hasil analisis menunjukkan bahwa, Catur Wayang beber Pacitan berisi: Pertama, alam yang nyaman menjadi penentu kebahagiaan; kedua, hubungan baik dengan lingkungan akan melahirkan ketentraman.

Kata Kunci: *Catur, Ekopsikologi, Wayang Beber*

PENDAHULUAN

Pertunjukan Wayang Beber Pacitan secara umum memiliki struktur yang sama dengan wayang purwa. Namun, Wayang beber Pacitan tidak terdapat unsur sabetan. Sebab, wayang beber Pacitan berupa lukisan yang berisi kisah.

Salah satu kesamaannya yaitu adanya Catur dalam Wayang Beber. Catur yaitu, kata kata yang diucapkan dalang yang bisa muncul dalam bentuk dialog antar tokohwayang, pengisahan suasana setting, maupun pengisahan suasana dalam adegan. Soetarno dkk (2007:55) menyatakan bahwa *catur* dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu: *jantaran*, *pocapan* dan *ginem*.

Pertunjukan Wayang Beber Pacitan memiliki Catur dengan pola yang hampir sama dengan wayang purwa. Meskipun Catur jenis Jantaran dalam Wayang Beber lebih sedikit. Jantaran Wayang Beber Pacitan hanya muncul sekali. Berbeda dengan Wayang Purwa yang bisa muncul berkali kali. Sedangkan dari sisi penggunaan bahasa relatif sama. Bergaya bahasa Jawa Tengahan. Hal ini wajar, karena keberadaan Wayang Beber Pacitan yang berdekatan dengan Surakarta dan Yogyakarta.

Catur dalam pertunjukan Wayang beber Pacitan menarik dikaji dari sisi Ekopsikologi. Jantaran misalnya, senantiasa berisi angan-angan keadaan alam yang ideal dalam sebuah permukiman.

Sehingga, ada kemungkinan antara keadaan alam yang nyaman berbadang lurus dengan kebahagiaan hidup. Berdasar hal inilah, maka dipakai konsep Ekopsikologi dalam penelitian ini.

Ekopsikologi yaitu penggabungan dari konsep Ekologi dan Psikologi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V tahun 2016, Ekologi yaitu ilmu tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan (kondisi) alam sekitarnya (lingkungannya). Sedangkan Psikologi yaitu ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya pada perilaku; ilmu pengetahuan tentang gejala dan kegiatan jiwa.

Pakar dalam bidang ekopsikologi berpandangan bahwa ekopsikologi dapat mengukuhkan rasa pemilikan seseorang individu dan merapatkan hubungan di antara manusia dengan alam sekitar melalui dua konsep utama dalam ekopsikologi. Konsep Pertama ialah ilusi pemisahan manusia dengan alam sekitar akan menyebabkan penderitaan kepada kedua-dua belah pihak. Seterusnya, konsep kedua ialah memasukkan unsur spiritual alam sekitar kembali ke dalam jiwa seseorang. Justeru, pakar ekopsikologi berpandangan jika kita mempertimbangkan alam sekitar sebagai diri atau ahli keluarga, secara tidak langsung kita akan menjaga alam sekitar seperti kita menjaga diri sendiri (Canty, 2007; Mentor, 1999; Macy and Brown, 1998; Roszak et al., 1995; Roszak, 1992 dalam Kamidin, 2010).

Pandangan di atas menunjukkan bahwa, hubungan manusia dengan alam dan hubungan manusia dengan makhluk hidup memiliki pengaruh secara psikologis. Dengan demikian, juga berpengaruh terhadap perilaku. Misalnya, kecintaan seseorang terhadap taman, berpengaruh pada bagaimana perlakukannya terhadap bunga-bunga.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan deskripsi keberadaan alam sebagai sumber kebahagiaan dalam catur Wayang Beber Pacitan; (2) Menghasilkan deskripsi pengaruh interaksi sosial sebagai sumber kebahagiaan dalam Catur Wayang Beber Pacitan.

METODE

Metode penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara keseluruhan dan dengan cara deskripsi pada suatu konteks khusus dan dengan memanfaatkan berbagai jenis alamiah (Moleong, 2014: 6). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini baik data maupun hasil penelitian yang diperoleh adalah verbal yang berupa deskripsi tentang sesuatu.

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa Catur yang terdapat dalam pertunjukan Wayang Beber Pacitan. Sedangkan data penelitiannya yaitu kata-kata, kalimat, maupun wacana yang ada dalam Catur pertunjukan Wayang Beber Pacitan.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Gedompol kecamatan Donorojo. Hal ini karena hingga saat ini, Wayang Beber Pacitan masih menjadi milik keluarga Dalang Mardi yang berada di desa Gedompol.

Informan dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pembanding dari transkrip pertunjukan wayang Beber Pacitan. Informan utama dalam penelitian ini yaitu dalang Wayang Beber Pacitan. Sedangkan informan pendukung yaitu masyarakat desa Gedompol Kecamatan Donorojo Pacitan

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa langkah untuk mengumpulkan data, yaitu: (1) mengadakan pengamatan di lokasi penelitian; (2) perekaman (3) pencatatan; dan (4) Mengadakan wawancara.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis isi. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2004:53).

Dalam penelitian ini, analisis deskripsi dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- (1) Catur wayang beber yang dikumpulkan melalui perekaman, kemudian ditranskripsi atau dipindah ke dalam teks tulis.
- (2) Data yang diperoleh pada umumnya menggunakan bahasa Jawa, oleh karena itulah perlu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- (3) Mengelompokkan data yang telah diperoleh sesuai fungsinya.

PEMBAHASAN

Catur Wayang Beber Pacitan

Guritno (1988: 66-75) membagi unsur pertunjukan wayang purwa menjadi sebelas unsur yaitu : (1) sabetan, (2) janturan, (3) Cariyos, (4) ginem, (5) Suluk, (6) tembang atau sekar, (7) dodogan, (8) Kepyakan, (9) gending-gending, (10) gerong dan, (11) Sindenan. Dari kesebelas unsur pertunjukan di atas, terdapat tiga unsur yang diucapkan dalam dalam pertunjukan. Ketiga unsur tersebut sering disebut Catur.

Catur dalam pertunjukan wayang merupakan semua wujud wacana atau kata-kata yang diucapkan dalang dalam pertunjukan pewayangan. Catur dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu janturan, pocapan, dan ginem.

Soetarno dkk (2007:55) menyatakan bahwa *catur* dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu: *janturan*, *pocapan* dan *ginem*. *Janturan* adalah wacana dalang yang berupa deskripsi suasana adegan yang sedang berlangsung, dengan diiringi *gending sirep*. *Janturan* biasanya berisi pendiskripsian tentang suasana adegan, seting tempat dan waktu, kebesaran, kesaktian dan jasa tokoh, *dasanama* tokoh dan artinya. *Pocapan* yaitu ucapan dalang yang berupa narasi pada umumnya menceritakan peristiwa yang telah, sedang dan akan berlangsung tanpa diiringi karawitan pakeliran. Sedangkan *ginem* adalah wacana dalang yang memerankan dialog tokoh wayang dalam suatu adegan, yang disesuaikan dengan karakter dan suasana masing-masing tokoh. Ada dua macam jenis *ginem*, yaitu *ngudarasa* (monolog : tokoh berbicara dengan dirinya sendiri) dan dialog antara dua atau lebih tokoh wayang yang tampil dalam adegan.

Pertunjukan wayang beber Pacitan juga terdapat Janturan, pocapan, dan ginem. Namun, khusus Janturan, Wayang Beber Pacitan hanya terdapat satu kali Janturan, yaitu pada jejer kerajaan Kediri. Janturan kerajaan Kediri mengisahkan kebesaran kerajaan Kediri, kebesaran nama Prabu Brawijaya, siapa saja yang ada dipentas di paseban agung kerajaan Kediri saat itu. Untuk mengiringi janturan dalam wayang beber Pacitan ini digunakan alat musik rebab sebagai pengiring.

Terdapat dua jenis pocapan dalam wayang Beber Pacitan, yaitu sebelum dialog dan sebagai penutup dialog. Berdasar analisis, pocapan sebagai penutup dialog sejumlah 19 kali dan pocapan sebagai pengantar dialog ditemukan sejumlah 18 kali.

Ginem Wayang Beber Pacitan secara umum sama dengan wayang purwa gaya Surakartanan. Sebab, meski Pacitan berada di wilayah Jawa Timur, namun secara geografis lebih dekat ke wilayah Yogyakarta maupun Surakarta. Berikut ini contoh Ginem dalam

Dialog 26 Prabu Brawijaya bertanya kepada Jaka Kembang Kuning

"Teja-teja suleksana, tejane ora ana larangane wong takon sapa kekasihmu?"

Terjemahan

"Bersinarlah, dan tetap bersinar, tidak ada larangan orang bertanya, siapakah dirimu?"

Alam Sebagai Sumber kebahagiaan

Masyarakat Jawa memandang bahwa alam itu harus indah dan senantiasa dijaga keindahannya. Sebab, alam yang terjaga akan memberi kebahagiaan. Karena itu, di Jawa terdapat pandangan *Hamemayu Hayuning Bawono* atau mempercantik alam yang sudah cantik.

Untuk menggambarkan kemakmuran dan kesejahteraan kerajaan Kediri pada khususnya dan masyarakat luas secara umum, dalam menggambarkannya pada janturan jejer kerajaan Kediri. Dapat dilihat pada kutipan janturan berikut :

"Nyata negari kadiri mungkuraken pegunungan, ngiringaken pesabinan, ngajengaken benawi, ngayunaken pepancaran agung. Loh tulus kang sami tinandur jenawi murah kang sarwo dedagangan rino lan wengi tan ora ana pedote"

Terjemahan

"Terbukti negara kediri itu membelakangi pegunungan, mengawal persawahan, memajukan perikanan, menjadi pengayom rakyat. Tanah yang subur penuh dengan tanaman. Ramai orang yang berdagang siang malam tiada putusnya"

Membelakangi pegunungan mempunyai makna jauh dari pegunungan atau bisa juga mempunyai makna tidak banyak terdapat pegunungan. Sedang mengawal persawahan mempunyai makna daerah persawahan banyak terdapat di Kerajaan Kediri. Masyarakat Jawa beranggapan bahwa daerah pegunungan itu bukanlah daerah yang subur, yang tidak dapat ditanami padi, sebagai bahan pangan utama masyarakat Jawa.

Janturan di atas berisi ukuran kebahagiaan masyarakat Jawa dari sisi hubungan dengan alam. Alam yang ideal dianggap menjadi penentu kebahagiaan hidup.

Dengan demikian, ukuran kebahagiaan pada masyarakat Jawa jaman dahulu yang terdapat dalam janturan di atas yaitu jika memiliki persediaan makanan yang berlebih. Sawah sebagai sumber pangan tetap dijadikan patokan bahwa banyak sawah berarti banyak padi yang tentunya melambangkan daerah yang makmur.

Sehingga, menjaga hubungan baik dengan alam, berarti menjaga hidup. Menjaga alam menjadi tanggung jawab manusia sebagai makhluk yang berpikir. Dalam filsafat Jawa terdapat kalimat *Rahayuning Bawono Kapurbo Waskithaning Manungso* atau kelestarian alam tidak akan terwujud tanpa adanya kewaspadaan manusia.

Interaksi dengan Lingkungan untuk Kebahagiaan

Mencintai sesama makhluk hidup di sekitar merupakan bagian dari mencari ketenteraman. Dalam filsafat Jawa terdapat kalimat: *Ojo Mburu Seneng Nanging Mburuo Ayem* atau jangan mengejar senang melainkan raihlah ketenteraman. Kalimat ini menunjukkan adanya pandangan bahwa individualitas (mengejar kesenangan) harus ditinggalkan untuk mencari ketenteraman. Masyarakat Jawa memandang bahwa ketenteraman itu tidak dapat diraih hanya dengan individualitas namun ditentukan oleh lingkungan tinggal.

Salah satu bentuk kepedulian terhadap sekitar yaitu perelakuan terhadap binatang ternak. Binatang ternak yang disayangi akan membalas dengan patuh pada pemiliknya. Dapat disimak pada kutipan janturan berikut :

"Ingon-ingon kebo, sapi, pitik, iwen sapanunggalane rino manglar ing pangonan yen sore mulih nyang kandange dewe-dewe"

Terjemahan

"ternak kerbau, sapi, ayam, dan sebagainya jika pagi lepas di penggembalaan kalau sore kembali ke kandangnya sendiri-sendiri"

Kalimat "Jika pagi lepas di penggembalaan kalau sore kembali ke kandangnya sendiri-sendiri" menunjukkan bahwa hewan ternak yang tidak lagi membutuhkan penggembala menjadi impian.

Sedangkan hubungan menghormati dengan sesama manusia dapat dilihat pada *Suluk: Jenang gamping gegepok ing jemparing, marenana anggonmu ndelenjet tetangga*. suluk ini berisi larangan untuk bergunjing. Sebab, bergunjing hanya akan membicarakan keburukan orang lain dan menjadi penyebab ketidak harmonisan dalam bermasyarakat.

SIMPULAN

Ekopsikologi yang terdapat dalam Catur Wayang Beber Pacitan berisi angan angan dan keadaan ideal yang diharapkan masyarakat Jawa pada umumnya. Bentuk angan-angan itu yaitu keadaan alam yang indah dan menjanjikan pertanian yang baik dan interaksi manusia dengan lingkungan yang baik akan melahirkan kesejahteraan.

Kebahagiaan tidak lahir dari proses individual. Tapi kesejahteraan akan lahir melalui interaksi dengan lingkungan. Lingkungan atau alam sekitar menjadi penentu kesejahteraan. Karena itu, dalam Catur Wayang beber Pacitan mensiratkan untuk senantiasa menjaga hubungan baik dengan alam dan lingkungan sekitar. Misalnya dilarang bergunjing (membicarakan keburukan orang lain) atau merusak tanaman.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Belajar On Line. *Catur Wayang Kulit* dalam http://tondano.angklung.web.id/id1/2434-2327/Catur-Wayang-Kulit_146237_tondano-angklung.html. Diunduh pada tanggal 30 November 2018 pukul 08.00

Guridno, Pandam. 1988. *Unsur-Unsur Pertunjukan Wayang Purwa*. Jakarta: UI Press

- Kamidi, Tiwi Dkk. 2010. *Penerapan Unsur Ekopsikologi Dalam Pendidikan Alam Sekitar untuk Meningkatkan Sikap Positif Terhadap alam sekitar*. Malaysia. Jurnal Penyelidikan IPG KBL, Jilid 9, 2010
- J.Moleong, Lexy.2014. *Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sutarno. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

MODEL-MODEL DESAIN FAKTORIAL 2 FAKTOR UNTUK PENELITIAN

Nely Indra Meifiani

Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan
email: indrameifiani@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan berbagai model desain penelitian untuk desain faktorial dua faktor pada penelitian kuantitatif. Harapannya bisa digunakan sebagai dasar teori oleh para peneliti untuk menentukan desain penelitian yang sesuai dengan yang diinginkannya. Karena selama ini yang ditemukan oleh peneliti sebagian besar penelitian hanya menggunakan satu model saja yaitu Desain Faktorial 2 faktor dengan model diagram blok di mana terdapat interaksi pada faktor utama AB dan R yang berbeda. Di mana diketahui untuk kondisi faktor utama AB dipilih secara tetap. Dengan menggunakan metode study Literature telah dikembangkan 4 model diagram blok lengkap dengan semua kombinasi antara lain: AB acak, AB tetap, A acak B tetap, dan A tetap B acak. Setiap Diagram blok menghasilkan 4 model tabel Anava. Sehingga pada penelitian ini dapat ditentukan sebanyak 16 model tabel Anava. Dengan adanya Penelitian ini, diharapkan peneliti bisa mengembangkan jenis desain penelitiannya sesuai dengan kebutuhan di mana tidak tergantung pada satu model saja.

Keywords: Desain Faktorial, dua faktor, kuantitatif

PENDAHULUAN

Berbagai model penelitian diberbagai bidang ilmu khususnya pendidikan membutuhkan desain penelitian yang membantu peneliti dalam mempermudah rancangan penelitian atau yang lebih dikenal dengan rancangan percobaan. Menurut teorinya Mattjik & Sumertajaya, 2013:118 menyatakan bahwa dalam berbagai bidang penerapan perancangan percobaan diketahui bahwa respon dari individu merupakan akibat dari berbagai faktor secara simultan. Dan untuk mendapatkan hasil yang baik maka dibutuhkan lebih dari 1 faktor percobaan secara bersamaan. Karena kita tahu sebuah respon itu merupakan akibat dari berbagai faktor yang terjadi dilapangan dan turut mempengaruhi dalam sebuah pengukuran secara langsung atau tidak langsung.

Rancangan percobaan dalam penerapannya salah satunya adalah percobaan factorial. Memiliki banyak keuntungan, salah satunya menurut Hanafiah (2011, 112) keuntungan percobaan faktorial jika dibandingkan dengan percobaan faktor tunggal adalah 1) percobaan faktorial seolah-olah merangkum beberapa percobaan faktor tunggal, maka percobaan satu faktor lebih efisien dan efektif dalam hal waktu, bahan, alat, tenaga kerja, dan modal yang tersedia. 2) misalkan faktornya ada dua yaitu A dan B maka faktor A diterapkan terhadap setiap tingkat faktor B dan sebaliknya, sehingga setiap faktor A atau B akan berulang pada semua tingkat faktor lainnya (B atau A). 3) jika pada percobaan faktor tunggal tidak akan diketahui bagaimana pengaruh faktor-

faktor utama yang dikombinasikan, maka dalam percobaan faktorial akan diketahui pengaruh bersama (interaksi) terhadap data hasil percobaan.

Berdasarkan kelebihan percobaan faktorial, selain untuk melihat pengaruh faktor-faktor utama secara mandiri dapat juga untuk mengetahui pengaruh interaksi dari faktor faktor utama itu sendiri. Berbagi hasil yang dimiliki oleh percobaan factorial hal ini sangat menguntungkan bagi peneliti. Karena hasil pengamatan dan pengujian ini akan digunakan oleh peneliti untuk membuat suatu keputusan hasil penelitian. Hasil studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti ternyata dalam penerapan desain factorial dalam dunia penelitian pendidikan selama ini ternyata sebagian besar temuan dari peneliti adalah penerapan desain faktoal dua faktor baru sebatas aplikasi 1 model saja, yaitu model tetap. Di mana yang berlaku pada pemilihan kedua faktor tersebut keduanya bersifat tetap. Peneliti belum menemukan kombinasi lainnya yang bersifat Acak ataupun kombinasi antara acak dan atau tetap.

Maka dari itu pada kesempatan ini, peneliti ingin menyajikan semua kemungkinan yang mungkin terjadi dari desain penelitian dua faktor. Harapannya bermanfaat untuk para peneliti dalam menentukan desain penelitian yang lebih cocok. Dan tentunya bermanfaat bagi para peneliti di berbagai bidang ilmu.

KAJIAN LITERATUR

1. Rancangan Percobaan

Menurut Mattjik & Sumertajaya (2013) Perancangan percobaan adalah suatu uji atau sederetan uji, baik itu menggunakan statistika deskripsi maupun statistika inferensia. Tujuannya untuk mengubah peubah input menjadi peubah output yang merupakan respon dari percobaan tersebut. Tujuannya adalah 1) Memilih peubah terkendali (X) yang paling berpengaruh terhadap respon (Y), 2) Memilih gugus peubah X yang paling mendekati nilai harapan Y, 3) memilih gugus peubah X yang menyebabkan keragaman respon paling kecil. 4) memilih gugus peubah X yang mengakibatkan pengaruh peubah tak terkendali paling kecil. Sedangkan menurut pais, Peretta, Yamanaka, & Rinto (2014) *Experimental design has three principles: randomization, replication, and blocking. The order of the runs in the experimental design is randomly determined. Randomization helps in avoiding violations of independence caused by extraneous factors, and the assumption of independence should always be tested. Replication is an independent repeat of each combination of factors. It allows the experimenter to obtain an estimate of the experimental error. Blocking is used to account for the variability caused by controllable nuisance factors, to reduce and eliminate the effect of this factor on the estimation of the effects of interest. Blocking does not eliminate the variability; it only isolates its effects. A nuisance factor is a factor that may influence the experimental response but in which we are not interested.*

1. Desain Faktorial

A factorial design is one in which all possible combinations of the levels of two or more treatments occur together in the design. Factorial design are constructed from the basic building block designs. They are the most widely used designs in the behavioral sciences, as an examination of recent behavioral science journals will verify. (Kirk, 1995). Sedangkan menurut Mattjik & Sumertajaya, 2013 menyatakan bahwa percobaan factorial dicirikan oleh perlakuan yang merupakan komposisi dari semua kemungkinan kombinasi dari taraf-taraf dua faktor atau lebih. Sebagai contoh sederhana,

percobaan dua faktor dengan masing-masing faktor terdiri atas dua taraf, misal faktor A adalah V1 dan V2 dan faktor B adalah N1 dan N2. Dengan demikian perlakuan yang dicobakan adalah sebagai berikut: perlakuan 1 (V1 dengan N1) perlakuan 2 (V1 dengan N2), perlakuan 3 (V2 dengan N1), dan perlakuan 4 (V2 dan N2). Masih menurut Mattjik & Sumertajaya, 2013 keuntungan factorial adalah mampu mendeteksi respon dari taraf masing-masing faktor (pengaruh utama) serta interaksi antara dua faktor (pengaruh sederhana). Hal itu senada dengan yang disampaikan oleh Pais, Peretta, Yamanaka, & Pinto (2014) *said A factorial design is a strategy in which factors are simultaneously varied, instead of one at a time. It is recommended to use a factorial design when there are many factors to be investigated, and we want to find out which factors and which interactions between factors are the most influential on the response of the experiment.*

Penelitian yang Relevan

1. Nely Indra Meifiani dan Hari Purnomo Susanto, tahun 2016 yang berjudul Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Kasus Rancangan Percobaan. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan SV, db, ERJK, F hitung, dan Proses Perhitungan
2. Robert Shaw, Michael F. W. Festing, Ian Peers, and Larry Furlong tahun 2015 yang berjudul *Use of Factorial Designs to Optimize Animal Experiments and Reduce Animal Use*. Penelitian ini menghasilkan Sebuah Pendekatan desain faktorial eksperimental yang lebih efektif dan efisien dari pendekatan yang lebih terdahulu dari berbagai faktor satu per satu. Dua contoh percobaan faktorial nyata mengungkapkan bagaimana kita menggunakan pendekatan ini dapat mengurangi penggunaan hewan dan penghematan sumber daya finansial dan ilmiah tanpa kehilangan keabsahan ilmiah.
3. Alyaa Roshdy Zahran, tahun 2013 yang berjudul *Two-Level Factorial Design with Circular Response: Model and Analysis*. Penelitian ini menghasilkan faktorial penuh yang disajikan untuk suatu respon melingkar menggunakan model Linear Proyeksi Multivariate Spear. Efek interaksi dan efek utama didefinisikan, diperkirakan dan diuji. Analogi untuk kasus respon linier, dua plot baru, yaitu plot efek utama melingkar-plot efek interaksi melingkar diusulkan untuk memvisualisasikan interaksi utama dan interaksi pada respon melingkar.

METODE

Jenis Dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi litelatur. Studi literature adalah jenis penelitian yang menjawab permasalahan dengan melihat dan mempelajari literature-literatur yang sesuai dengan kajian permasalahan. literature yang digunakan adalah buku, jurnal nasional maupun jurnal internasional. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Nesari (tth) *literary Research is the backbone of various research brances literary research includes to find out all possible information's about a particular text or literature in published or unpublished matter in various forms such as shilalekha, tadpatri, manuscript, book etc. to preserve them according to their formswith modern techniques. To analyse them with the help of various study branches, revision & editing the information to draw a concrete conclusion in accordance with present & future study.*

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan di STKIP PGRI Pacitan pada tahun akademik 2017/2018.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan peneliti mengembangkan teori yang dimilikinya dengan dukungan kajian literature yang sesuai dengan teori yang dikembangkan dan diperkuat dengan tim ahli dibidang statistika sehingga ditemukan teori yang valid untuk dikembangkan sebagaimana seharusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain penelitian 2 faktor itu terdiri dari 2 variabel bebas yang diteliti. Misalkan itu adalah A dan B. Dari 2 faktor tersebut dapat ditentukan 4 model diagram blok yang berbeda, yaitu AB acak, AB Tetap, A acak B tetap, dan A tetap B acak. Di mana masing-masing diagram blok memiliki 4 model tabel Anava. Sehingga pada desain penelitian 2 faktor terdapat 16 pilihan model untuk desain penelitian

1. MODEL DIGRAM BLOK 1 (FAKTOR UTAMA INTERAKSI DAN R BERBEDA)

	A1	A2
B1	R1-R10	R21-R30
B2	R11-R20	R31-R40

a. Anava 1 AB Acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha; db(A); db(AB)}$
B	b-1=1		
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha; db(AB); db(R/AB)}$
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

b. Anava 2 AB Tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha; db(A); db(R/AB)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha; db(B); db(R/AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha; db(AB); db(R/AB)}$
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

c. Anava 3 A Acak B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(A);db(R/AB)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha;db(B);db(AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(AB);db(R/AB)}$
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

d. Anava 4 A Tetap B Acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha;db(A);db(AB)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(B);db(R/AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(AB);db(R/AB)}$
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

2. MODEL DIGRAM BLOK 2 (FAKTOR UTAMA INTERAKSI DAN R SAMA)

	A1	A2
B1	R1-R10	R21-R30
B2	R1-R10	R21-R30

a. Anava 5 AB Acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1		
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha;db(B);db(AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha;db(AB);db(RB/A)}$
R/A	(r-1)a=9.2=18		
RB/A	(r-1)(b-1)a=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

b. Anava 6 AB tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/A)}$	$F_{\alpha; db(A); db(B)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha; db(B); db(RB/A)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha; db(AB); db(RB/A)}$
R/A	(r-1)a=9.2=18		
RB/A	(r-1)(b-1)a=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

c. Anava 7 A acak B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/A)}$	$F_{\alpha; db(A); db(R/A)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha; db(B); db(AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha; db(AB); db(RB/A)}$
R/A	(r-1)a=9.2=18		
RB/A	(r-1)(b-1)a=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

d. Anava 8 A tetap B acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1		
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha; db(B); db(RB/A)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha; db(AB); db(RB/A)}$
R/A	(r-1)a=9.2=18		
RB/A	(r-1)(b-1)a=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

3. MODEL DIGRAM BLOK 3 (TERDAPAT KETERSARANGAN FAKTOR UTAMA DAN R BERBEDA)

A1		A2	
B1	B2	B3	B4
R1-R10	R21-R30	R11-R20	R31-R40

a. Anava 9 A B acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(B/A)}$	$F_{\alpha;db(A);db(B/A)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

b. Anava 10 A B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(A);db(R/AB)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

c. Anava 11 A acak B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/AB)}$	$F_{\alpha;db(A);db(R/AB)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

d. Anava 12 A tetap B acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(B/A)}$	$F_{\alpha;db(A);db(B/A)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/AB	(r-1)ab=9.2.2=36		
T	abr-1=39		

4. MODEL DIGRAM BLOK 4 (TERDAPAT KETERSARANGAN FAKTOR UTAMA DAN R SAMA)

A1		A2	
B1	B2	B3	B4
R1-R10	R11-R20	R1-R10	R11-R20

a. Anava 13 A B acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(R/A)}$	$F_{\alpha;db(A);db(R/A)}$
B	b-1=1	$F_B = \frac{KT(B)}{KT(AB)}$	$F_{\alpha;db(B);db(AB)}$
AB	(a-1)(b-1)=1	$F_{AB} = \frac{KT(AB)}{KT(RB/A)}$	$F_{\alpha;db(AB);db(RB/A)}$
R/A	(r-1)a=9.2=18		
RB/A	(r-1)(b-1)a=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

b. Anava 14 A B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(RA/B)}$	$F_{\alpha;db(A);db(RA/B)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/B	(r-1)b=9.2=18		
RA/B	(r-1)(a-1)b=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

c. Anava 15 A acak B tetap

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(RA/B)}$	$F_{\alpha;db(A);db(RA/B)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/B	(r-1)b=9.2=18		
RA/B	(r-1)(a-1)b=9.1.2=18		
T	abr-1=39		

d. Anava 16 A tetap B acak

d. Anava 16 A tetap B acak

SV	Db	F hitung	F tabel
A	a-1=1	$F_A = \frac{KT(A)}{KT(B/A)}$	$F_{\alpha;db(A);db(B/A)}$
B/A	(b-1)a=1.2=2		
R/B	(r-1)b=9.2=18		
RA/B	(r-1)(a-1)b=9.1.2=18		

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Model-model desain penelitian 2 faktor terdapat 4 model diagram blok komplit dengan kombinasi Acak dan tetap. Yaitu model diagram blok 1 dengan AB Acak, model diagram blok 2 dengan AB tetap, model diagram blok 3 dengan A Acak dan B tetap, dan model diagram blok 4

dengan A Tetap dan B Acak. Di mana pada masing-masing model terdapat 4 tabel Anava yang bisa digunakan untuk penelitian. Sehingga total Tabel Anava untuk desain Penelitian 2 faktor ada 16 Model tabel Anava.

Saran

Dikembangkan lagi untuk model-model desain penelitian 3 faktor dengan berbagai kombinasi faktor utama Acak dan Tetap

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah, Kemas Ali. (2016). *Rancangan Percobaan Teori dan Aplikasi*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Kirk, Roger E. (1995). *Eksperimental Design, Procedures for the Behavioral Sciences*. United State of America. Brooks/Cole Publishing Company.
- Mattjik, A. A. & Sumertajaya, I Made. (2013). *Perancangan Percobaan dengan Aplikasi SAS dan MINITAB*. IPB Press: Bogor.
- Nely I. M., & Hari P. S. (2018). Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Kasus Rancangan Percobaan. *Jurnal Derivat*. 3(2): 68-75.
- Pais, M. S., Peretta, I. S., Yamanaka, K., & Pinto, E., R. (2014). Factorial Design Analysis Applied to The Performance of Parallel Evolutionary Algorithms. *Journal of The Brazilian Computer Society*. 20(6): 1-17.
- Shaw, Robert, dkk. (2015). Use of Factorial Designs to Optimize Animal Experiments and Reduce Animal Use. *Ilar journal* vol 43 no 4 hal. 223- 233.
- Zahran, Alyaa R., 2013. Two-Level Factorial Design with Circular Response: Model and Analysis. *Journal of Data Science* 11: 415-432.

PROGRESIVISME DALAM NOVEL ANAK *MATA DI TANAH MELUS*

Riza Dwi Tyas Widoyoko

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP PGRI Pacitan

Email: riza_widoyoko@yahoo.com

Abstrak:

Novel anak memiliki manfaat dalam memberikan kesenangan dan pendidikan. Dulce et Utile. Penelitian ini bertujuan memberikan deskripsi tentang dimensi nilai-nilai progresivisme yang terdapat dalam novel *Mata Di Tanah Melus* sebagai bahan pembelajaran sastra. Penelitian menggunakan pendekatan sastra pragmatik. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan content analysis, membaca, mengumpulkan, mengklasifikasi, mencatat dan menganalisis data. Nilai-nilai dianalisis dengan perspektif pendidikan progresivisme. Pendidikan progresif dalam novel *Mata di Tanah Melus* mengutamakan kemajuan dan pertumbuhan dengan memberikan ruang belajar bagi anak dengan membangun pengalaman sehingga menjadi pendidikan yang humanis, menghasilkan daya kreatif, sikap sensitif, empati, dan peduli terhadap fenomena. Pendidikan dan sastra merupakan dua aspek yang saling menunjang. Novel *Mata Di Tanah Melus* memberikan struktur yang diperlukan dalam membangun pengalaman terhadap implementasi nilai-nilai progresivisme tersebut.

Kata kunci: *Novel, Nilai, Progresivisme*

PENDAHULUAN

Genre sastra anak merupakan sesuatu yang unik. Sebagai wahana literasi bagi anak genre karya sastra yang diperuntukan bagi anak tentu harus memenuhi aspek-aspek yang sesuai dengan kebutuhan anak. Termasuk di dalamnya adalah aspek pembangun kecerdasan kognitif, emosional, sosial, dan spiritual. Namun selama ini sastra anak belum kaya dengan unsur cerita yang melibatkan aspek-aspek tersebut. Fokus sastra anak seharusnya tidak hanya dititikberatkan pada fungsi menghibur saja. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Suryaningtyas dan nina (2014) bahwa karya sastra untuk anak sebaiknya yang mudah dipahami, menggunakan bahasa sederhana, dan memiliki pesan moral.

Sastra anak seharusnya dapat memberikan suatu pengalaman kemanusiaan, memberikan pesan moral dan diharapkan dapat berperan dalam pembentukan kepribadian anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka, serta memberi pengetahuan keterampilan praktis bagi anak. Meski demikian sastra anak pun perlu mengandung fungsi hiburan karena anak seharusnya merasa bahagia atau senang membaca, senang dan gebira mendengarkan cerita ketika dibacakan atau dideklamasikan, mendapat kenikmatan atau kepuasan batin sehingga menuntun kecerdasan emosinya. Ketersediaan novel anak dengan nilai-nilai unggul masih cukup sulit ditemui. Selama ini banyak penulis dan sastrawan banyak menggarap novel dewasa dan mengesampingkan keberadaan genre sastra anak sebagai wahana literasi yang mendidik. Kondisi

ini tentu akan menjadi ironi sekaligus kendala terhadap kampanye Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam upaya meningkatkan budaya dan minat literasi baca bagi anak. Masalah ini juga menjadi masalah bagi para guru pembelajar sastra dalam mencari dan menggunakan novel anak sebagai media belajar. Novel anak menjadi salah satu sarana menanamkan budi pekerti yang sangat efektif jika aspek-aspek nilai budi pekerti itu banyak ditemui di dalamnya.

Kedudukan pendidikan dan sastra adalah saling mendukung. Dalam pendidikan tentu sastra genre anak memiliki peran. Novel *Mata Di Tanah Melus* berpotensi untuk berperan menjadi media literasi baca bagi anak. Novel *Mata Di Tanah Melus* selain dibangun dengan penokohan yang kuat serta struktur cerita yang menarik dan menghibur dalam perspektif anak juga mengandung nilai-nilai pendidikan progresif. Pendidikan progresif memiliki prinsip yang sesuai dengan kemajuan dan kebutuhan pola pendidikan anak saat ini. Di tengah pergeseran dan kemajuan budaya dan teknologi, novel ini menampilkan nilai progresivisme yang memberikan refleksi dalam menghadapi tantangan tersebut tanpa menghilangkan nilai-nilai luhur dalam hidup.

Kajian tentang nilai Progresivisme dalam novel *Mata Di Tanah Melus* dipilih karena novel ini memiliki perspektif prinsip yang sama dengan tujuan pendidikan mutakhir. Novel ini menampilkan gagasan-gagasan kemajuan dalam usaha mendidik anak. Anak harus memperoleh apa yang sesuai dan baik bagi perkembangan mereka. Hal ini disampaikan melalui pemerolehan pengalaman berharga yang dialami tokoh dalam cerita. Wujud nilai-nilai ini sebagai bagian penting untuk membentuk sikap mental yang lebih berkarakter, sikap lebih menghargai, toleransi, empati atas fenomena yang terjadi.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Novel

Novel merupakan karya sastra berbentuk prosa naratif yang berisi tentang kehidupan tokoh-tokohnya dengan berbagai permasalahan. Novel menjadi salah satu bentuk karya sastra yang sangat populer. Novel sebagai sastra populer akibat pada aspek keindahan, kelengkapan struktur dan daya komunikasinya yang luas dengan masyarakat pembacanya. Sejalan dengan hal ini menurut Nurgiyantoro (2010:10) novel adalah karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Novel sebagai suatu karangan berbentuk prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sikap pelaku.

Novel sebagai prosa fiksi merupakan hasil khayalan atau sesuatu yang sebenarnya tidak ada (Waluyo, 2009: 20). Meskipun demikian novel sebagai karya mengandung unsur pendidikan, moral dan keteladanan yang dapat di ambil oleh pembacanya. Novel sebagai cerminan kehidupan banyak merefleksikan nilai-nilai kemanusiaan. Novel yang baik adalah novel yang memanusiakan manusia ketika membacanya.

2. Jenis Novel

Jenis novel dapat dibedakan berdasarkan isi cerita dan mutu novel. Dalam dunia sastra khususnya genre prosa fiksi atau novel dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan tinjauan isi, gambaran, dan maksud pengarang, yaitu: (a) Novel Bertendens, (b) Novel Psikologi, (c) Novel Sejarah, (d) Novel Anak. Khusus genre novel anak dalam penelitian ini Suharianto (2008:

67) menyatakan novel anak sebagai novel yang melukiskan kehidupan dunia anak-anak yang dapat dibacakan oleh orang tua untuk pembelajaran kepada anaknya, ada pula yang biasanya hanya dibaca oleh anak-anak saja. Sesuai dengan pendapat tersebut Nurgiantoro (2013: 6) juga mendeskripsikan sastra atau novel anak yaitu buku atau teks, lisan maupun tulis yang citraan dan atau metafora kehidupan yang dikisahkan itu berada dalam jangkauan anak, baik yang melibatkan aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf sensori, maupun pengalaman moral, dan diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang dapat juga dijangkau dan dipahami oleh pembaca anak-anak sesuai dengan tingkat perkembangan jiwanya.

Novel anak selayaknya novel dewasa juga mengandung nilai. Nilai-nilai tersebut sebagai konvensi dari aspek pendidikan yang terkandung dalam setiap karya sastra khususnya prosa fiksi/novel. (a) Nilai Sosial, nilai sosial ini akan membuat pembaca lebih tahu dan memahami kehidupan manusia lain. (b) Nilai Etik, nilai yang isinya dapat mengajarkan upaya memanusiakan para pembacanya, menyempurnakan dirinya sebagai manusia. (c) Nilai Hedonik, nilai yang mampu memberikan kesenangan kepada pembacanya sehingga pembaca ikut terbawa ke dalam cerita novel yang dibaca. (d) Nilai Spirit, nilai sastra yang mempunyai nilai spirit isinya dapat menantang sikap hidup dan kepercayaan pembacanya. Sehingga pembaca mendapatkan kepribadian yang tangguh percaya akan dirinya sendiri. (e) Nilai Kultura, nilai yang memberikan dan melestarikan budaya dan peradaban masyarakat, sehingga pembaca dapat mengetahui kebudayaan masyarakat lain daerah.

3. Pengertian Progresivisme

Progresivisme memiliki makna berkemajuan, yaitu mengalami perubahan dan kemajuan dari apa yang ada sebelumnya. Progresivisme merupakan aliran yang berakar dari filsafat pragmatisme di mana dalam konsep pendidikan siswa diberikan kebebasan untuk berkembang sesuai dengan pengalaman. Selaras dengan itu (Muhmidayeli, 2011) menyatakan progresivisme merupakan salah satu aliran yang menghendaki suatu kemajuan, yang mana kemajuan ini akan membawa sebuah perubahan. Progresivisme menginginkan kemajuan-kemajuan secara cepat aliran ini berpendapat bahwa kemajuan dalam belajar diperoleh dengan belajar secara aktif demi memperoleh pengetahuan. Progresivisme menolak pendidikan yang bersifat otoriter, menekankan atas disiplin yang keras, menolak cara-cara belajar yang bersifat pasif, menolak konsep dan cara-cara pendidikan yang hanya berperan untuk mentransfer kebudayaan masyarakat kepada generasi muda, dan berbagai hal lainnya yang dipandang tidak berarti.

Guttek (1974) memberikan pandangan bahwa progresivisme dalam era modern menekankan pada konsep '*progress*'; berarti bahwa manusia memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menyempurnakan lingkungannya dengan menerapkan kecerdasan yang dimilikinya dan metode ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul baik dalam kehidupan personal manusia itu sendiri maupun kehidupan sosial. Keberhasilan diperoleh manakala seseorang mampu melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran dan memperoleh pengalaman. Progresivisme sebagai gerakan untuk perubahan sosial dan budaya dengan penekanan pada perkembangan individual, dan mencakup cita-cita seperti: *cooperation* yaitu kerjasama dalam berbagai aspek kehidupan, *sharing* yaitu berbagai peran dan turut ambil bagian dalam berbagai kegiatan, dan *adjustment* yaitu fleksibel untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang terjadi.

4. Prinsip Pendidikan Progresivisme

Ada beberapa hal yang patut diperhatikan dalam belajar menurut pandangan progresivisme, di antaranya: (a) Memberi kesempatan anak didik untuk belajar perorangan. (b) Memberi kesempatan anak didik untuk belajar melalui pengalaman. (c) Memberi motivasi dan bukan perintah. (d) Mengikut sertakan anak didik di dalam setiap aspek kegiatan yang merupakan kebutuhan pokok anak. (e) Menyadarkan pada anak didik bahwa hidup itu dinamis (Jalaluddin dan Abdullah Idi: 2012).

Sedangkan menurut Ahmad Ma'ruf dalam Fadhilah (2017) ada beberapa prinsip pendidikan yang ditekankan dalam aliran progresivisme, di antaranya: (a) Proses pendidikan berawal dan berakhir pada anak. (b) Subjek didik adalah aktif, bukan pasif. (c) Peran guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing atau pengarah. (d) Sekolah harus kooperatif dan demokratis. (e) Aktifitas lebih fokus pada pemecahan masalah, bukan untuk pengajaran materi kajian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Yaitu jenis penelitian yang data berupa kata dan kalimat. Data dalam penelitian ini berasal dari novel *Mata Di Tanah Melus*. Data penelitian yaitu dimensi nilai pendidikan progresivisme dalam novel *Mata Di Tanah Melus*. Teknik pengumpulan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode *content analysis*, yaitu mengumpulkan data dan menganalisis secara objektif. Adapun langkah-langkahnya (1) Membaca dengan cermat dan berulang untuk menemukan dan memahami data penelitian yang diinginkan, (2) mencatat dan mengidentifikasi data sesuai dengan rumusan masalah, (3) mengklasifikasi data tersebut sesuai dengan kajian teori kemudian menganalisis data sesuai dengan teori yang digunakan. (4) menarik simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pembacaan dan analisis data yang diperoleh maka berikut hasil dan pembahasan penelitian ini:

MDTM 1 : *"Tapi kenapa Mama tak juga mengizinkanmu membaca cerita-cerita yang ditulisnya? Seperti apa dunia yang selalu disembunyikan Mama dariku? Apapun itu, aku percaya itu pastilah dunia yang sama sekali berbeda dari dunia yang aku tahu" (hal 14)*

Tokoh Mama selalu memberikan jarak antara Mata dengan segala sesuatu yang seharusnya belum ia ketahui. Termasuk tulisan-tulisan Mama. Mama ingin mata mengalami berbagai pengalaman yang sesuai dengan Mata, sesuai dengan usianya daya pikir dan nalarnya. Mama tidak mau anaknya tumbuh dengan beban orang dewasa, ia memiliki prinsip bahwa anak harus tumbuh dengan dunianya sendiri, berkembang, dan menemukan pengalaman sesuai pemahamannya sebagai seorang anak bukan dari perspektif orang dewasa. Sikap progresif yang seperti ini berbeda dengan gaya mendidik orang tua zaman sekarang. Orang tua saat ini justru memberikan banyak materi milik orang dewasa agar cepat diketahui/dikuasai anak. Orang tua bangga jika di usia relatif muda, anak-anak mereka dapat berpikir dan melakukan sesuatu layaknya orang dewasa. Mereka tidak kurang peduli bahwa anak tetap harus berkembang sesuai usia dan kematangan mentalnya.

MDTM 2: *"Di antara teman-temanku dan ibu mereka, Mama seperti orang asing yang aneh dan selalu berbeda, bahkan sering terlihat tak normal. Ia membenci segala hal yang disukai semua orang, ia menginginkan setiap hal yang tak diinginkan semua orang, ia menginginkan setiap hal yang tak diinginkan orang, ia marah pada guruku, ia menyindir ibu teman-temanku, ia memprotes banyak sekali hal yang tak pernah diprotes semua orang".(hal 15)*

Cara berpikir progresif tokoh Mama menjadi nilai yang menarik. Progresifisme yang ditunjukkan tokoh Mama menunjukkan karakter kritis dan analitis dalam cara mendidik anak. Nilai progresif menunjukkan keinginan untuk maju dan menentang hal-hal yang justru memberikan kemunduran/kerugian. Tokoh Mama memberikan peringatan bahwa segala sesuatu yang diperoleh anak dari sekolah atau lingkungannya belum tentu sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka. Orang tua sering beranggapan bahwa segala sesuatu yang umum, yang dianggap menarik, dan disukai orang banyak adalah baik untuk anak. Anak harus dididik sesuai usia dan kebutuhan mereka. Tokoh Mama dengan perspektif progresif menentang cara dan gaya mendidik yang justru mengingkari nilai-nilai pendidikan.

Karakter nilai seperti dalam kutipan menunjukkan bahwa orang tua di masa sekarang perlu memiliki cara pandang yang tegas dan kritis terhadap cara mendidik anak. Sebab banyak hal sesungguhnya mengandung nilai yang kurang mendidik secara tidak sadar telah mengkontaminasi cara pandang dan gaya mendidik orang tua maupun guru. Justru sesuatu yang baik dan mendidik sering disampaikan dengan cara dan gaya yang justru mendestruksi nilai-nilai pendidikan itu sendiri. Maka tokoh Mama berani bersikap progresif, dengan menentang hal-hal yang justru mengingkari nilai-nilai pendidikan yang seharusnya dapat diperoleh anak dengan cara dan gaya yang sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka.

MDTM 3: *"Saat aku di kelas satu SD, Mama mencari guru agamaku hanya karena aku bercerita padanya tentang orang-orang yang tubuhnya disetrika di neraka. Mata Mama melotot saat kuceritakan hal itu. Lalu dia bertanya dari mana aku mendengar cerita macam itu. Saat aku bilang guru agama di sekolah yang menceritakannya, Mama malah berkata, "itu cerita bohong. Besok Mama akan bicara pada gurumu." (hal 16).*

Menurut perspektif tokoh mama, cara mendidik anak harus dilakukan sesuai dengan perkembangan perilaku dan psikologinya. Mendidik dengan memberikan ancaman dan rasa takut akan memberikan tekanan psikologi bagi anak. Anak merupakan subjek yang sangat tinggi daya imajinernya. Mendidik anak dengan bingkai hal-hal yang bersifat menakutkan dan mengancam justru mengganggu perkembangan anak. Memberikan pemahaman dan pendidikan pada anak dengan cara yang baik justru akan lebih memperkuat mental dan psikologi.

MDTM 4: *"Saat aku di kelas 3 SD dan PR dari sekolah semakin banyak hingga membuatku tak lagi bisa bermain atau membaca buku-buku cerita, Mama kembali datang ke sekolahku untuk marah-marah". (hal 17)*

Harapan tokoh Mama untuk memperoleh pendidikan yang baik dari sekolah Mata banyak mengalami hambatan. Dalam hal ini, tokoh Mama memiliki pemikiran berbeda dengan kebijakan sekolah dan guru yang banyak memberi Pekerjaan Rumah untuk siswa. Menurutnyanya di tingkat sekolah dasar, seharusnya anak tidak dibebani dengan tugas tambahan di luar jam belajar sekolah terlalu banyak. Di usia ini anak juga perlu memperoleh waktu untuk mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan lain yang tidak dipelajari di sekolah. Setelah jam sekolah anak

perlu bermain dengan teman-temannya, anak perlu membaca buku-buku cerita, mereka harus berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya dan belajar segala sesuatu yang baru. Jika anak masih dibebani dengan banyak pekerjaan rumah, mereka akan kehilangan masa emas untuk belajar dan mengembangkan hal lainnya. Hal seperti inilah yang dikhawatirkan Mama. Mata akan kehilangan waktu untuk hal-hal penting dalam tumbuh kembangnya.

MDTM 5: *"Sekolah di sini memang terasa jauh lebih menyenangkan bagiku. Tak ada PR, tak ada cerita-cerita menakutkan tentang penyiksaan di dalam kubur dan di dalam neraka, tak ada guru-guru galak yang selalu menghukum kalau aku tak bisa menghafal atau lupa membawa buku pelajaran. Mama pun tampak puas dan senang. Ia tak pernah lagi datang ke sekolah untuk marah pada guru dan kepala sekolah. Ia masih bertanya padaku apa saja yang aku lakukan dan pelajari di sekolah. Tak ada yang merisaukannya". (hal 17)*

Berdasarkan data tersebut, dapat kita ketahui bagaimana tokoh Mama memiliki pemikiran progresif. Selangkah lebih maju dibanding kebanyakan orang tua lainnya. Tokoh Mama ingin bahwa sekolah menjadi tempat favorit bagi anak. Tidak ada hal yang paling penting dalam belajar selain rasa menyenangkan dalam diri anak. Sekolah harus mampu mewujudkan hal itu. Sekolah harus menjadi tempat yang nyaman, yang menyenangkan dan dirindukan anak. Anak tidak merasa terbebani dalam belajar. Tidak merasa takut terhadap guru karena sikap yang keras, galak. Juga hukuman-hukuman yang justru tidak mendidik dan menekan mental anak. Hal ini yang seharusnya menjadi kriteria bagi para orang tua untuk memilih sekolah untuk anak mereka.

MDTM 6: *"Mama bersuara keras di sekolahku, di dalam sebuah pertemuan bersama guru dan orang tua teman-temanku. Semua itu hanya gara-gara rencana kelas kami untuk liburan ke Disney Land di Hongkong. Mama menjadi satu-satunya orang yang tidak setuju dengan rencana itu. Katanya tidak mendidik, katanya itu hanya buang-buang uang, katanya lagi semua tokoh Disney itu tak layak jadi panutan buat anak-anak". (hal 17)*

Tokoh Mama memberikan pembelajaran yang bernilai bagi orang tua. Selain bagaimana sistem sekolah mendidik anak secara akademis, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bagaimana sekolah memberikan pendidikan sikap, mental dan karakter. Dalam satu kesempatan tokoh Mama menentang kebijakan sekolah untuk menyelenggarakan liburan yang memerlukan biaya tinggi dan tidak mendidik bagi anak. Menurutnya esensi liburan bagi anak adalah liburan yang memberikan manfaat, pengalaman, dan pengetahuan baru bagi anak. Liburan bagi anak tidak harus berbiaya mahal. Karena hal itu hanya akan mendidik anak untuk bersikap hedonis. Yang terpenting adalah liburan yang menyenangkan, menyediakan pengalaman dan pengetahuan baru bagi anak.

MDTM 7: *"Malam sebelum keberangkatan kami, aku merengek pada Mama minta agar mengganti tujuan perjalanan ini. Ke Bali, ke Lombok, atau ke Pulau Komodo tentu akan jauh lebih menyenangkan. Tapi Mama tetap pada keinginannya. Dia malah berkata "Apa istimewanya ke tempat yang sudah didatangi banyak orang?" (hal 29)*

Cara pandang berbeda dalam mendidik anak ditegaskan tokoh Mama. Liburan bagi anak adalah liburan yang harus memberikan pengalaman dan pengetahuan baru. Liburan tidak harus mahal. Pergi ke tempat-tempat yang terkenal dan banyak dikunjungi orang. Dalam perspektif tokoh Mama, waktu liburan adalah kesempatan emas bagi anak untuk memperoleh hal-hal baru bagi anak. Hal-hal yang tidak diperoleh di sekolah. Hal-hal yang mampu menghibur sekaligus

membangun konstruksi sikap mental, karakter dan pengetahuan bagi anak. Liburan tidak harus mengunjungi tempat-tempat mahal, terkenal dan dikunjungi banyak orang.

MDTM 8: *"Pemandangan hewan-hewan berkeliaran itulah satu-satunya hal yang menarik perhatianku sepanjang perjalanan ini. Inilah untuk pertama kali aku melihat sapi, kambing, dan babi bisa berjalan-jalan dengan bebas. Tidak dikurung dalam kandang, tidak diikat dengan tali dan patok-patok. Mereka adalah sapi-sapi, kambing-kambing, dan babi-babi paling bahagia yang pernah kulihat." (hal 33)*

Dalam perspektif progresif mendidik anak, pengalaman baru seperti dalam kutipan data di atas yang seharusnya menjadi sajian dalam liburan anak. Segala sesuatu yang baru, yang belum pernah dilihat anak secara nyata sebelumnya. Hal-hal seperti inilah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Anak akan mengkonstruksi pengetahuan mereka dengan pengalaman baru. Tentang apa, bagaimana, dan mengapa hal-hal tentang segala sesuatu dapat terjadi. Ada saat di mana liburan bagi anak bersifat menyenangkan dan menghibur. Tetapi ada masa di mana liburan bagi anak juga harus memuat segala sesuatu yang mendidik.

MDTM 9: *"Perempuan itu masih menangis. 'Itu sapi saya satu-satunya. Nantinya mau saya jual buat biaya anak sekolah. Juga buat anak tertua saya menikah. Belum lagi buat acara kematian bapaknya. Siasanya nanti buat makan saya. Habis sudah semua sekarang'. Aku lihat mata Mama mulai berkaca-kaca. Reinan masih saja menunduk. 'Saya akan bayar ganti rugi untuk sapi, Ibu' kata Mama. 'Bisa saya diantar ambil uang ke ATM atau bank?' tanya mama sambil menoleh ke arah Pak RT dan Reinan. Mama benar-benar membayar uang denda itu. Dua puluh juta rupiah.(hal 38)*

Berdasarkan kutipan data di atas menegaskan bahwa waktu adalah hal yang sangat berharga bagi anak. Maka dalam perspektif progresivisme dalam mendidik anak, pengalaman baru bagi anak sangat penting. Pengalaman menyenangkan, menyedihkan, dan menantang akan semakin mengembangkan pola pikir anak tentang segala sesuatu. Anak memiliki cara berpikir yang sederhana dan berkembang ke arah yang lebih kompleks. Maka pengalaman-pengalaman yang diperolehnya akan disusun menjadi matriks tentang hal-hal baik yang dapat diambil sebagai pengalaman baik dan manfaat, dan hal-hal yang tidak perlu ditiru dan diambil sebagai pembelajaran.

SIMPULAN

Pendidikan progresif mengutamakan kemajuan dan pertumbuhan dengan memberikan ruang belajar bagi anak dengan membangun pengalaman sehingga menjadi pendidikan yang humanis, menghasilkan daya kreatif, sikap sensitif, empati, dan peduli terhadap fenomena. Dalam novel Mata di Tanah Melus, perspektif progresivisme dalam mendidik anak banyak sekali disampaikan oleh pengarang. Selama ini segala sesuatu yang bersifat umum, sesuai dengan konvensi yang diterima orang banyak menjadi acuan dan kriteria bahwa hal itu baik. Namun dalam perkembangannya, sebagai orang tua tentu harus bersikap kritis dan jeli dalam menyikapi dan menerima hal-hal tersebut.

Nilai-nilai dan cara pandang progresif perlu dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam mendidik anak. Kemajuan dan pertumbuhan mental, psikologi dan karakter merupakan hal terpenting dalam mendidik anak selain tujuan akademis lainnya. Anak sebagai subjek belajar perlu diberikan ruang untuk menyadari hal-hal ini sejalan dengan pengalaman yang diperolehnya

dalam belajar. Pengalaman akan membangun pengetahuan anak, membangun sikap dan perilaku untuk menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhillah, M. 2017. *Aliran Progresivisme dalam Pendidikan Di Indonesia*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 5 No. 1
- Gutek, Gerrad Lee. 1974. *Philosophical Alternatives in Education*. Loyala University of Chicago.
- Jalaludin dan Abdullah Idi. 2012. *Filsafat Pendidikan: Manusia Filsafat dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhmidayeli. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Suharianto, S. 1982. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Putra.
- Suryaningtyas, V Widya dan Nina Setyaningsih. 2014. *Kualitas Keberterimaan Sastra Anak Dalam Portal Online*. Semarang. Universitas Dian Nuswantoro
- Waluyo, Herman J. 2009. *Pengkajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyasari Press.

PEMANFAATAN SITUS PRASEJARAH DI DESA WARENG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN SEBAGAI KAWASAN WISATA EDUKASI

Sri Dwi Ratnasari¹⁾

¹⁾Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan
email: sridwiratnasari@yahoo.com

Abstract

Di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, terdapat goa hunian prasejarah yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Sebagai hunian prasejarah terdapat keindahan alam, jejak-jejak peninggalan seperti fosil manusia, fosil flora, dan fosil fauna. Goa Tabuhan dijadikan sebagai objek wisata alam dan Song Terus dijadikan sebagai objek penelitian oleh para peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan situs prasejarah di Desa Wareng sebagai kawasan wisata edukasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan kedua situs prasejarah di Desa Wareng yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus tidak hanya dimanfaatkan sebagai wisata alam dan penelitian tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai kawasan wisata edukasi. Pemanfaatan dapat dilakukan dengan pembuatan panduan wisata edukasi bagi masyarakat melalui peta kawasan situs prasejarah yang memuat penjelasan letak kedua situs dan juga buku saku yang memuat tentang informasi umum situs prasejarah serta jejak-jejak peninggalan prasejarah yang terdapat di Goa Tabuhan dan Song Terus.

Keywords: Goa Tabuhan, Song Terus, Wisata Edukasi

PENDAHULUAN

Pacitan merupakan wilayah yang masuk dalam rangkaian Gunung Sewu terbentang dari Yogyakarta, Wonogiri dan berakhir di Pacitan. Hal ini menjadikan Pacitan sebagai salah satu wilayah yang banyak terdapat goa dan song, seperti Goa Tabuhan dan Song Terus. Goa Tabuhan dan Song Terus terletak dalam satu wilayah yaitu di Desa Wareng Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan dan merupakan tempat hunian manusia prasejarah pada zamannya. Sebagai hunian prasejarah di Goa Tabuhan dan Song Terus terdapat banyak peninggalan-peninggalan prasejarah seperti: fosil manusia prasejarah, fosil binatang, fosil flora dan peralatan hidup manusia prasejarah. Hal tersebut dimanfaatkan oleh pemerintah untuk menjadikan situs-situs prasejarah tersebut sebagai cagar budaya dan sebagai tujuan wisata.

Goa Tabuhan terkenal memiliki keunikan yaitu stalaktit dan stalakmitnya jika dipukul akan membentuk tangga nada seperti gamelan, yang kemudian dimanfaatkan sebagai pertunjukan khas Goa Tabuhan yaitu iringan musik dari stalaktit dan stalakmit. Selain itu Goa ini merupakan goa hunian manusia prasejarah yang dapat diketahui dari peninggalan-peninggalan dan terdapat bebatuan serta peralatan kehidupan sehari-hari yang ditemukan berdasarkan penggalian yang dilakukan oleh para arkeolog. Sedangkan Song Terus merupakan semacam ceruk yaitu goa yang tidak begitu dalam, terletak di pinggir jalan di Desa Wereng Kecamatan Punung. Song Terus terdiri

dari batuan kapur yang membentuk rongga goa, stalagtit dan stalagmit terbuat dari endapan yang diperkirakan sudah ada berjuta-juta tahun yang lalu (Sri Dwi Ratnasari, 2015: 46).

Kedua situs tersebut yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan adalah Goa Tabuhan, sedangkan Song Terus jarang dikunjungi oleh masyarakat umum, pengunjung lebih banyak dari kalangan pelajar, mahasiswa maupun peneliti. Untuk itu diperlukannya publikasi yang dapat digunakan sebagai media promosi kepada masyarakat umum terkait keberadaan Song Terus yang mempunyai keunikan tersendiri yang dapat dijadikan sebagai kawasan wisata edukasi. Tujuannya adalah akan dijadikan tempat pendidikan dan sekaligus objek wisata. Pendidikan karakter yang menjadi capaian adalah penanaman nilai-nilai kesejarahan dan peduli terhadap pelestarian situs-situs prasejarah yang dijadikan sebagai tempat wisata. Pemanfaatan sebagai objek wisata edukasi di Desa Wareng menjadi upaya strategis untuk mengembangkan warisan dan budaya sekaligus meningkatkan kapasitas masyarakat secara ekonomis.

KAJIAN LITERATUR

Edukasi atau pendidikan menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2007 :70) adalah pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus. Pariwisata adalah suatu kegiatan yang secara tidak langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat, sehingga membawa berbagai dampak terhadap masyarakat setempat (I Gde Pitana 2005: 43).

Wisata Edukasi adalah konsep edukasi yang dipadukan dengan wisata, tujuannya adalah tempat-tempat yang mempunyai nilai-nilai kependidikan. Dalam penelitian ini tujuan objek "wisata edukasi" adalah situs prasejarah yang ada di Pacitan, yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus terletak di Desa Wareng, Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan.

Situs Prasejarah adalah Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1322) situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala. Sedangkan prasejarah adalah bagian ilmu sejarah tentang zaman ketika manusia hidup dalam kebudayaan yang belum mengenal tulisan (KBBI, 2008: 2008). Jadi dapat disimpulkan pengertian dari situs prasejarah adalah daerah temuan benda-benda purbakala pada zaman manusia belum mengenal tulisan dan hidup sepenuhnya bergantung pada alam. Di Pacitan terdapat banyak situs prasejarah yang merupakan hunian prasejarah, oleh karena itu Pacitan disebut dengan "Ibu Kota Prasejarah". Beberapa situs yang terkenal adalah Goa Gong, Goa Tabuhan, Song Terus, Song Keplek, Song Gupuh dan Sungai Baksoka. Situs-situs prasejarah tersebut menyebar di wilayah Pacitan bagian Barat yang merupakan wilayah rangkaian Gunung Sewu terbentang dari Yogyakarta, Wonogiri dan berakhir di Pacitan.

Penelitian ini mengambil situs yang berdekatan jaraknya yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus yang terletak di Desa Wareng Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Goa Tabuhan mempunyai ciri khas setalagtit dan setalagmitnya yang dapat ditabuh dan berbunyi layaknya bunyi gamelan. Sedangkan Song Terus adalah situs Paleolitikum yang merupakan goa hunian prasejarah. Berbeda dengan Goa Tabuhan yang terkenal di kalangan masyarakat umum, Song Terus belum begitu terkenal di kalangan masyarakat umum, walaupun letak Goa Tabuhan dan Song Terus dalam satu Desa kurang lebih berjarak 1 km ke arah Selatan dari Goa Tabuhan. Song Terus banyak dikunjungi oleh pelajar, mahasiswa dan peneliti dari Pacitan maupun luar Pacitan yang ingin melakukan

penelitian terhadap situs prasejarah. Lain halnya dengan pengunjung di Goa Tabuhan yang kebanyakan adalah masyarakat umum.

Kedua situs prasejarah tersebut memiliki perbedaan pada stalagmit dan stalaktit, jika Goa Tabuhan mengeluarkan bunyi seperti nada gamelan, kalau di Song Terus tidak berbunyi. Hal ini yang menjadikan Goa Tabuhan lebih terkenal dari Song Terus di kalangan wisatawan. Untuk itu diperlukannya pembuatan peta yang dijadikan sebagai “wisata edukasi” di kedua situs tersebut. Perubahan sosial yang di masyarakat, berupa sudut pandang bahwa wisata tidak hanya wisata alam tetapi wisata edukasi yang memanfaatkan objek situs prasejarah sangat diperlukan dewasa ini. Sehingga pelestarian situs prasejarah akan dapat diwujudkan guna keberlangsungan situs tersebut. Pemberdayaan masyarakat setempat, yaitu masyarakat Desa Wareng dalam pemanfaatan Goa Tabuhan dan Song Terus yang tidak hanya sebagai objek wisata alam, akan tetapi sebagai wisata edukasi akan bermanfaat bagi masyarakat setempat maupun luas, seperti di bidang ekonomi, pendidikan dan sosial.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, menurut Moleong penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi dan persoalan tentang manusia yang diteliti (2005: 6). Penelitian ini termasuk studi kasus merupakan pengujian intensif, menggunakan berbagai sumber terhadap suatu kasus yang dibatasi ruang dan waktu yang menggunakan pendekatan rekayasa sosial untuk menjelaskan tentang perubahan yang memanfaatkan situs prasejarah di Pacitan sebagai objek edukasi dan wisata. Penelitian ini dilaksanakan situs-situs prasejarah yang berada di Desa Wareng Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Penelitian ini untuk mengidentifikasi situs-situs prasejarah yang dijadikan sebagai objek edukasi dan wisata bagi masyarakat, serta pembuatan peta Desa Wisata Wareng. Waktu penelitian dilaksanakan di tahun 2018. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini masing-masing digunakan untuk memenuhi kategori kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Instrumen-instrumen yang digunakan adalah: (1) Dokumentasi, Peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis data-data yang disajikan dalam bentuk dokumen terkait dengan situs-situs prasejarah di Pacitan yaitu Goa Tabuhan Song Terus yang dijadikan sebagai objek penelitian eduwisata. (2) Observasi, dilakukan di Desa Wareng yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Dan juga Laboratorium Prasejarah di Punung dan Etalase Geoprak di Ploso Pacitan.

Uji keabsahan data atau kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu diluar itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya (Moleong, 2010: 330-331). Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu dan di luar dari itu keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data itu. Menurut Miles dan Huberman (2009: 16-19) bahwa agar data lebih bermakna maka menggunakan teknik analisis data diskriptif model analisis interaktif dilakukan melalui empat komponen yang saling berinteraksi. Komponen tersebut adalah sebagai berikut ini: (1) Pengumpulan Data (*Data Collection*), Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada

penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi. (2) Reduksi Data (*Data Reduction*), Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan. (3) Penyajian Data (*Data Display*) adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan dan (4) Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan. penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Antara *display* data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Goa Tabuhan dan Song Terus

Desa Wareng merupakan salah satu dari 13 desa yang berada di Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Secara administratif Desa Wareng berbatasan dengan Kecamatan Donorojo di sebelah Utara, Desa Piton di sebelah Selatan, Desa Mantren di sebelah Timur dan Desa Sekar di sebelah Barat (Data Profil Desa Wareng, 2017: 1). Desa Wareng termasuk ke dalam kawasan Pegunungan Sewu, sehingga banyak bukit karst yang mengelilingi sebagian wilayah desa tersebut. Di desa tersebut terdapat Goa Tabuhan yang terkenal sebagai tempat wisata alam dan juga terdapat Song Terus yang merupakan goa hunian prasejarah.

Goa Tabuhan terletak di Desa Wareng Kecamatan Punung, yang memiliki keunikan di stalagmit dan stalaktit menjadikan Goa Tabuhan sebagai objek wisata yang terkenal di Pacitan dan sering dikunjungi wisatawan dari berbagai daerah di Indonesia terkadang wisatawan dari luar negeri. Goa tersebut dinamakan Goa Tabuhan dikarenakan ketika stalagmit dan stalaktit yang ada di dalam goa ketika dipukul akan menimbulkan bunyi seperti nada gamelan. Sehingga dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar sebagai alat musik dan di setiap hari tertentu akan ada pertunjukkan yang diiringi lagu. Adanya pertunjukkan musik di waktu tertentu, menarik pengunjung yang datang ke Goa Tabuhan. Di mulut goa terdapat hiasan berbentuk lampu yang di dalamnya terdapat contoh bebatuan yang berasal dari penggalian di Goa Tabuhan. Batu-batu tersebut merupakan peninggalan pada masa prasejarah. Selain itu, di Goa Tabuhan juga terdapat ruang yang oleh masyarakat setempat disebut dengan "Pertapaan" yaitu tempat pertapaan Kyai Ali Basya Sentot Prawirodirjo. Di sekitar goa juga terdapat kios-kios penjual makanan dan souvenir khas Pacitan yaitu kerajinan yang berbahan dasar batu akik seperti kalung, gelang, bros, cincin dan manik-manik.

Song Terus merupakan Goa Mesolitik, terletak di Dusun Weru, Desa Wereng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan dan terletak di ketinggian 353 mdpl. Song Terus berjarak kurang lebih 3,5 km di sebelah barat daya Museum Buwono Keling (Surat Keterangan Cagar Budaya,

2010: 3). Song Terus ini terletak di lereng sebelah barat daya Gunung Song Terus, menghadap ke arah barat. Di sekitar Song Terus terdapat bukit atau gunung yang membentuk lembah, yaitu Gunung Kepek di sebelah barat, di sebelah timur laut terdapat Gunung Song Terus, di sebelah selatan terdapat Gunung Belo, dan di sebelah utara Gunung Jlarang, jarak Song Terus dari dasar lembah sekitar 150 m ke arah barat daya (Surat Keterangan Cagar Budaya, 2010: 3). Sumber air terdekat dengan Song Terus ini berupa Kali Banjar yang berjarak sekitar 100 m di sebelah utara dan mengalir ke sungai bawah tanah di bawah Song Terus, di sebelah timur terdapat Kali Sirikan yang berjarak sekitar 20 m dan di sebelah barat daya terdapat Kali Sedayu yang berjarak sekitar 1,4 km. Vegetasi tanaman di sekitar Song Terus saat ini didominasi pohon sukun, pohon crème, pohon srikaya, pohon trembesi, dan pohon mangga (Surat Keterangan Cagar Budaya, 2010: 3).

Song Terus merupakan sebuah goa dengan arah mulut horizontal berupa lorong dengan mulut goa di kedua ujungnya. Permukaan lantai Song Terus terbagi menjadi 3 tingkat dengan tingkat kemiringan di dalam goa berkurang dari barat menuju ke timur. Ruang di dalam goa cukup luas dan sejumlah stalagtit dan stalagmit ditemukan di ruangan dalam. Sebagian atap telah runtuh, mungkin disebabkan oleh gempa bumi karena ditemukan balok-balok batu dipermukaan tanah atau terkubur di dalam goa (Surat Keterangan Cagar Budaya, 2010:4). Lebar mulut depan Song Terus sekitar 29 m dengan tinggi atap sekitar 12 m, kedalaman Song Terus sekitar 80 m, sedangkan lebar mulut belakang sekitar 20 m dengan tinggi atap sekitar 8 m. Lebar bagian tengah ruang gua sekitar 13 m dengan tinggi atap gua sekitar 9 m. Sirkulasi udara di dalam goa cukup baik karena gua memiliki dua pintu masuk yang cukup lebar. Intensitas cahaya matahari mampu menjangkau jarak sekitar 45 m dari mukut depan dan sekitar 10 m dari mulut belakang Song Terus (Surat Keterangan Cagar Budaya, 2010: 4).

Pemanfaatan Situs Prasejarah Di Desa Wareng Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan Sebagai Kawasan Wisata Edukasi

Goa Tabuhan dan Song Terus merupakan goa yang dihuni oleh Manusia Prasejarah pada Masa Prasejarah. Menurut Hameau dalam Simanjutak (2011: 3) Situs yang mengkonservasikan bukti-bukti tidak langsung ditemukan lebih banyak dan tersebar di kepulauan. Dua situs dengan pertanggalan tertua adalah Song Terus di wilayah Gunung Sewu, bagian timur Jawa dari ca 53 kya dan Gua Tabuhan dari 45 kya. Sehingga dapat diketahui bahwa kedua Situs Prasejarah tersebut merupakan situs tertua yang ada di Indonesia. Sebagai goa hunian prasejarah maka banyak terdapat peninggalan budaya yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar tentang prasejarah khususnya di Pacitan.

Goa Tabuhan selain menawarkan pemandangan stalaktit dan stalagmitnya juga merupakan goa bersejarah karena merupakan goa yang dulunya dihuni manusia prasejarah, di Goa Tabuhan terdapat pula bengkel alat batu dari masa sepuluh ribu tahun silam, temuan fosil moluska dan fosil gigi yang menempel di dinding goa. Keunikan dari goa ini yaitu stalaktit dan stalagmitnya jika dipukul akan membentuk tangga nada seperti gamelan, yang kemudian dimanfaatkan sebagai pertunjukan khas Goa Tabuhan yaitu iringan musik dari stalaktit dan stalagmit yang diiringi lagu. Fasilitas penunjang yang ada di Goa Tabuhan antara lain parkir yang cukup luas, penjual makanan dan souvenir (Ilham Ahsanu Ridlo, 2015: 311). Sama seperti Goa Tabuhan, Song Terus merupakan hunian prasejarah yang masih dapat kita lihat dari sisa-sisa peninggalannya. Di sekeliling Song Terus terdapat hutan-hutan yang kaya akan flora dan fauna, kemudian pada

kedalaman 15 meter di temukan sungai bawah tanah, yang diperkirakan di gunakan sebagai sumber kehidupan manusia zaman prasejarah (Sri Dwi Ratnasari, 2015: 38). Di Song Terus ditemukan fosil Homo Erectus yang oleh warga setempat disebut "Mbah Sayem" yang memiliki ciri-ciri kapasitas otak kecil, alis mata tebal dan dahi menonjol dan dikategorikan dalam Ras Austromelanesid (Sri Dwi Ratnasari 2015, 47).

Terdapatnya dua situs tersebut di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, dapat dijadikan sebagai objek wisata. Sedangkan letaknya yang berdekatan dapat dijadikan sebagai Kawasan Wisata Edukasi, yang tujuannya untuk memberikan pemahaman kaitannya dengan Pendidikan Sejarah khususnya pada Masa Prasejarah di Pacitan, hal ini sesuai dengan ungkapan bahwa Pacitan merupakan Ibu Kota Prasejarah. Hasil temuan-temuan peninggalan budaya Manusia Prasejarah yang terdapat di situs yang ada di Pacitan terutama Goa Tabuhan dan Song Terus yang dapat dijadikan sumber belajar dan juga sebagai wisata alam yang dapat menarik minat masyarakat. Goa Tabuhan dan Song Terus merupakan sumber belajar yang berkaitan dengan contoh hunian prasejarah dan jejak peninggalan prasejarah (fosil dan artefak).

Upaya pemanfaatan Situs Prasejarah di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan sebagai kawasan wisata edukasi dapat berupa: *pertama*, pembuatan Peta Wisata Edukasi Desa Wareng dapat digunakan sebagai petunjuk ketika wisatawan akan berkunjung ke Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Peta Wisata Edukasi memuat tentang informasi letak dari Goa Tabuhan dan Song Terus. Sehingga pengunjung akan mengetahui keberadaan kedua situs, yaitu Goa Tabuhan untuk melihat keindahan stalagmit dan stalaktit sedangkan Song Terus untuk melihat lebih dalam contoh jejak peninggalan masa lalu. *Kedua*, penyusunan Buku Saku Wisata Edukasi yang memuat tentang informasi umum mengenai gambaran tentang situs-situs prasejarah yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus, dan jejak-jejak peninggalan yang terdapat di kedua situs tersebut, yaitu fosil manusia, fosil fauna dan fosil flora serta artefak dari batu yang digunakan oleh Manusia Prasejarah. Selain itu, di dalam buku saku wisata juga terdapat informasi jadwal kunjungan wisatawan di Goa Tabuhan dan Song Terus. Dengan adanya upaya tersebut diharapkan akan meningkatkan jumlah wisatawan yang mengunjungi kedua situs untuk tujuan wisata dan juga pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan memiliki potensi wisata alam yang unik karena terletak di kawasan karst yang merupakan rangkaian dari Pegunungan Sewu, yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Goa Tabuhan dan Song Terus merupakan potensi wisata alam yang dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata edukasi. Goa Tabuhan merupakan destinasi wisata alam yang banyak dikunjungi masyarakat karena keindahan stalagmit dan stalaktit yang dapat menimbulkan suara atau nada ketika ditabuh. Selain itu di Goa Tabuhan juga terdapat fosil dan hasil budaya manusia pada Zaman Prasejarah. Sedangkan Song Terus merupakan cerukan yang merupakan goa hunian prasejarah dan terdapat bekas penggalian fosil Manusia Prasejarah "Mbah Sayem" dan juga fosil fauna, fosil flora serta artefak yang merupakan peninggalan manusia pada Zaman Prasejarah. Song terus dimanfaatkan sebagai tempat penelitian dan wisata edukasi bagi peneliti, siswa dan mahasiswa. Keberadaan kedua situs tersebut di Desa Wareng dapat menjadikan

Desa Wareng sebagai Kawasan Wisata Edukasi yang dapat memberikan pemahaman tentang keindahan alam dan pengetahuan terkait tentang sejarah, khususnya prasejarah di Pacitan kepada pengunjung yang melakukan wisata di kedua situs tersebut.

Pemanfaatan Desa Wareng sebagai Kawasan Wisata Edukasi dapat dilakukan melalui: *pertama*, pembuatan Peta Kawasan Edukasi Desa Wareng yang memuat tentang informasi letak keberadaan Situs Prasejarah, yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Dengan adanya informasi letak kedua situs, maka pengunjung akan mudah mengetahui jarak kedua situs dan juga tempat untuk pembelian souvenir. *Kedua*, pembuatan Buku Saku Wisata Edukasi Desa Wareng yang membuat informasi tentang Situs Prasejarah, yaitu Goa Tabuhan dan Song Terus. Informasi terdiri dari gambaran umum situs, foto-foto keindahan alam, foto-foto hasil temuan penggalian berupa fosil dan peralatan sehari-hari Manusia Prasejarah.

Saran

Dukungan masyarakat dan pemerintah yang berwenang sangat diperlukan untuk pemanfaatan Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kecamatan Pacitan sebagai Kawasan Wisata. Kesadaran masyarakat dan wisatawan untuk menjaga kelestarian Situs Prasejarah akan menciptakan suasana yang nyaman dan bersih di Goa Tabuhan dan Song Terus, sehingga potensi alamnya dapat dinikmati oleh pengunjung. Peran pemerintah dalam memperbaiki infrastruktur termasuk sarana dan prasarana umum yang terdapat di sekitar lokasi juga memudahkan akses masyarakat untuk berkunjung ke Goa Tabuhan dan Song Terus. Selain itu masyarakat dan pemerintah dapat mempromosikan keberadaan Kawasan Wisata Edukasi Desa Wareng melalui cerita dari mulut ke mulut dan bahkan melalui media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2007. Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Trowulan. 2010. *Surat Keterangan Cagar Budaya*. Mojokerto: BPPP Trowulan.
- Miles, Matthew B. Dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohadi. Jakarta : Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pitana, I Gde, & Putu G, Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Ratnasari, Sri Dwi. 2015. Jejak Hasil Peninggalan Budaya Manusia Prasejarah di Song Terus Pacitan. *Jurnal Culture*. Vol. 02. NO. 01 tahun 2015. Semarang: Universitas AKI.
- Ridlo, Ilham Ahsanu. 2015. "Kajian Kondisi Obyek Wisata Goa Tabuhan Dan Goa Gong Di Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan". *Swara Bhumi* . Vol 1 Nomor 1 Tahun 2015. Surabaya: UNESA.
- Simanjutak, Truman. 2011. Kehidupan Manusia Modern Awal di Indonesia: Sebuah Sintesa Awal. *Jurnal Amerta* Vol 29 No. 2 tahun 2011. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.

