

PENDIDIKAN KARAKTER DAN BUDAYA MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)

Nur Aeni Hidayah

Dosen Program Studi Sistem Informasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

nur.aeni@uinjkt.ac.id

Abstrak:

Pendidikan berbasis karakter dan budaya sangat penting diberikan dalam proses pendidikan. Pemanfaatan TIK secara baik dan benar dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pendidikan karakter yang menjadi cita-cita luhur pendidikan nasional. Dalam membangun karakter, proses pendidikan dan pembelajaran hendaknya diarahkan (diorientasikan) tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga menjadi produsen sebuah pengetahuan. Untuk menjadi produsen pengetahuan, budaya membaca dan menulis harus dilatih melalui penggunaan TIK. Penggunaan TIK harus mampu mendorong peserta didik menjadi orang-orang hebat, yang bisa menulis secara ilmiah dan sistematis. Hal ini harus dilakukan secara integrasi melalui pendidikan TIK berbasis karakter dan budaya. TIK harus digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik agar mampu menghasilkan kreativitas dan produktifitas.

Kata Kunci: TIK, Pendidikan Karakter

Abstract:

Education based on character dan culture is important in the educational process (Andrew J. Milson, Marvin W. Berkowits 2003). Ratna Megawangi (2010) in her research said that intellectual intelligent (verbal and logical-mathematical) only gave 20% contribution to the people's successfulness in the society, and the other 80% was determined by the people's emotional intelligent (character). Even though the use of ICT factually has certain negative effects, ICT becomes a very importance factor in improving the quality of human resource. The use of ICT with all its potential can support effectively the character education implementation which is our concern now. In building the character the learner should be oriented to not only a knowledge consumer but also a knowledge producer. To become a knowledge producer, the writing and reading culture can be cultivated through the right use of ICT. ICT must be able to push and make someone a great people who can write systematically. This effort should be integrally done through ICT education based on character and culture. ICT should be use to grow and develop learners' character that enable them to become creative and productive.

Key Word: ICT, Character Education

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan berbasis karakter telah menjadi niat dan komitmen pemerintah. Sejak hari Senin, tanggal 2 Mei 2011, Pemerintah melalui pidato Menteri Pendidikan Nasional yang disampaikan pada peringatan Hardiknas (Hari Pendidikan Nasional) mencanangkan pendidikan berbasis karakter sebagai gerakan nasional seraya

mengajak seluruh elemen dan komponen bangsa segera mengimplementasikan konsep pendidikan tersebut pada setiap jenjang dan jalur pendidikan (Kemdiknas, 2011). Kebijakan ini ditempuh dengan tujuan untuk membentuk peserta didik atau generasi penerus bangsa Indonesia agar memiliki kepribadian luhur dan mulia, memiliki karakter unggul dan kuat sebagaimana yang telah diamanahkan oleh UU

No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Bangsa Indonesia saat ini seolah-olah berada di persimpangan jalan, tidak tahu arah harus kemana berjalan. Sementara gelombang deras globalisasi terus menghantam sendi-sendi dan nilai-nilai budaya bangsa. Sehingga perubahan perilaku dan budaya yang terkadang kurang baik banyak terjadi di masyarakat. (Asshiddiqie, 2010). Oleh sebab itu menciptakan generasi yang unggul dan berkarakter merupakan pilihan investasi yang sangat tepat untuk menentukan masa depan bangsa Indonesia. Hanya dengan SDM yang berkualitas, unggul dan berkarakter bangsa Indonesia akan mampu dalam menghadapi kompetisi dan persaingan global, melanjutkan pembangunan, mengatasi krisis moral, politik, ekonomi, krisis global, krisis multidimensi yang selalu mengancam dan menghantui bangsa Indonesia.

Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa dan karya manusia yang dapat dinikmati dan dihargai. Dia tumbuh dan berkembang ditengah-tengah masyarakat baik dalam bentuk produk (*hardware*) maupun kearifan lokal (*software*). Sedangkan karakter adalah sifat, perangai, tingkah laku dan kepribadian yang menjadi watak manusia dalam berinteraksi kepada sesamanya. Oleh sebab itu pendidikan budaya dan karakter harus diberikan kepada para generasi sejak dini khususnya generasi muda yang telah melek Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Generasi muda yang bukan hanya cerdas otaknya, tetapi juga cerdas hati, emosi dan spiritualnya. (Sudarso, 2009).

Pendidikan berperan besar dalam membentuk karakter anak-anak bangsa. Pendidikan ibarat kawah candradimuka, yaitu suatu tempat atau wahana untuk membuat, mencetak, mendesain, memproduksi anak-anak bangsa, agar lahir manusia-manusia yang unggul dan berkarakter. Melalui pendidikan sifat yang baik, kepribadian yang luhur, karakter yang kuat dapat disemai, ditaman seperti tumbuhan. Bila tumbuhan saja dapat ditumbuhkan dan dipelihara menjadi besar dan bermanfaat, demikian juga manusia itu sendiri. Dengan begitu tujuan pendidikan nasional yang menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, bermoral, cerdas, pandai, kreatif dan berkepribadian (berkarakter) akan menjadi

kenyataan yang sebuah generasi yang diidam-idamkan, dirindukan untuk membawa bangsa Indonesia menjadi sebuah negara besar yang dihormati, dihargai, bermartabat, bahagia, sejahtera dalam ridha Ilahi, dalam istilah agama Islam dikenal menjadi sebuah negara *Baladaatun Tomyibatun Warabbun Ghofur*. (QS. As-Saba':15)

Secara konseptual, tingkat peradaban suatu bangsa sangat ditentukan oleh keluhuran budaya yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Dengan kata lain, perbedaan mendasar antara bangsa yang beradab dan bangsa yang terbelakang (primitif) adalah terletak pada budaya yang berkembang pada bangsa tersebut. Hal ini karena, budaya luhur bangsa akan berpengaruh dominan terhadap pembentukan karakter bangsa, sehingga perilaku masyarakat akan diwarnai oleh budaya luhur yang dimiliki oleh bangsa tersebut, karena karakter (watak/akhlak/moral) akan tercermin dari perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Sejak jaman dulu, Indonesia merupakan salah satu bangsa yang dikenal sebagai bangsa yang berpegang teguh pada adat-istiadat ketimuran yang sarat dengan nilai-nilai sopan santun, keramah-tamahan, kejujuran, dan menjunjung tinggi semangat kebersamaan atau "kegotong-royongan" serta sikap saling harga menghargai harkat dan martabat orang lain. Nilai-nilai tersebut merupakan warisan budaya dan karakter luhur bangsa serta sebagai pembentuk peradaban bangsa Indonesia yang perlu terus dilestarikan dan dipelihara keberadaannya dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat sehari-hari, ditengah derasnya perkembangan arus globalisasi. Dengan cara demikian, bangsa Indonesia tidak akan menjadi bangsa yang kehilangan jati diri atau karakternya ditengah-tengah kuatnya arus percaturan global.

Pada realitasnya menunjukkan bahwa, perkembangan bangsa Indonesia dalam beberapa tahun terakhir ini mengarah kepada perubahan yang bersifat regresif (mundur), terutama dalam bidang etika dan moral (akhlak). Dekadensi moral yang luar biasa telah menyebabkan keterpurukan bangsa Indonesia yang dulu dikenal sebagai bangsa yang santun dan taat beragama dengan singkat menjadi bangsa yang beringas, korup, dan banyak melanggar norma-norma keagamaan. Menurunnya prestasi anak bangsa dan citra yang

buruk menjadi hal yang ironis dan bukti terjadinya kemunduran bangsa kita. Perubahan bangsa baik yang mengarah kepada kemajuan (progresif) maupun yang mengarah kepada kemunduran (regresif) merupakan masalah yang terkait langsung maupun tidak langsung dengan penyelenggaraan pendidikan, baik formal, non formal maupun informal. Oleh karena itu, penguatan muatan pendidikan karakter dalam proses pendidikan kita perlu terus menjadi perhatian utama dalam rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter.

Kemajuan pesat TIK membawa dampak perubahan yang luar biasa di masyarakat. Dampak positif dan negatif selalu beriringan ibarat pisau bermata dua, tergantung siapa yang menggunakannya. Kemajuan TIK sudah semestinya dipandang dan digunakan untuk membangun generasi muda yang unggul dan berkualitas, pada tingkat pendidikan kemajuan TIK hendaknya digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membentuk karakter positif siswa, dan meningkatkan kreatifitas dan produktifitas siswa untuk menghasilkan karya yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Bukan sebaliknya, kemajuan TIK dibiarkan berlalu bahkan disalahgunakan para pelajar untuk mengakses hal-hal negatif dan amoral seperti penyebaran produk pornografi, main game sampai lupa waktu, perjudian, plagiasi, sabotase, teror, *hacking* dan *cracking* (merusak program), *carding* (perdagangan semu), *spamming* (menyebarkan berita sampah), *Malware* (menyebarkan virus), *phishing*, *pedofilia*, dll. (Zahab, 2009)

Pemanfaatan TIK merupakan faktor yang sangat penting untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, kemajuan TIK dengan segala potensinya yang ada, jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik oleh sekolah akan dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan dan efektifitas pelaksanaan pendidikan karakter yang sedang menjadi perhatian utama kita saat ini. Jika perkembangan TIK tersebut dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, maka akan dapat berpengaruh positif terhadap pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada. Namun sebaliknya, jika perkembangan tersebut

tidak dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, justru akan dapat berpengaruh negatif terhadap pembangunan SDM yang ada.

2. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang dikaji adalah bagaimana bentuk integrasi pembelajaran TIK di sekolah dengan pendidikan karakter yang mampu meningkatkan karakter positif siswa agar menjadi manusia yang gemar membaca, berwawasan luas, kreatif, produktif, inovatif, menghasilkan karya yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat luas?

3. Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan memberikan wawasan dan paradigma kepada pembaca bahwa kemajuan dan perkembangan TIK dengan segala potensi yang dibawanya dapat digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter positif siswa menjadi manusia yang gemar membaca, berwawasan luas, kreatif, produktif, inovatif, dan demokratis sebagaimana cita-cita atau tujuan pendidikan nasional.

Untuk mendukung keberhasilan pendidikan karakter, dampak positif dan negatif yang dibawa oleh kemajuan TIK sudah semestinya disikapi dengan arif dan bijak. Dampak negatif yang berakibat rusaknya moral, hendaknya diminimalisir dan dibackup sedemikian rupa agar siswa tidak dengan mudah mengaksesnya. Sedangkan dampak positif dikelola untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan karakter siswa yang baik.

Setiap lembaga pendidikan hendaknya sadar dan berupaya meningkatkan penggunaan dan pengelolaan TIK. Sebab pendidikan modern yang bermutu dan berkualitas tidak bisa dipisahkan dengan dunia TIK, Keberadaan TIK bagi sebuah lembaga dan institusi modern menjadi kebutuhan pokok dan vital. Dengan TIK seluruh sumber daya pendidikan dapat dikelola dengan mudah dan cepat, dengan TIK komunikasi dan laju informasi semakin mudah didapat, dengan TIK kualitas pembelajaran semakin bermutu dan menyenangkan.

KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Tentang Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Menurut William & Sawyer (Kadir & Terra, 2003), teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara, dan video. Definisi ini memperlihatkan bahwa dalam teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Teknologi komputer yaitu teknologi yang berhubungan dengan komputer termasuk peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer. Teknologi komunikasi yaitu teknologi yang berhubungan perangkat komunikasi jarak jauh, seperti telephon, feximil, dan televisi.

Definisi teknologi informasi yang lain dikemukakan Fauziah (2008). Menurutnya teknologi informasi dapat dimaknai sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat ditelusuri kembali dengan mudah dan akurat. Isi ilmu tersebut dapat berupa prosedur dan teknik-teknik untuk menyimpan dan mengelola informasi secara efisien dan efektif. Lebih lanjut menurut Fauziah (2008), informasi dipandang sebagai data yang telah diolah dan dapat disimpan baik dalam bentuk tulisan, suara, maupun dalam bentuk gambar, dimana gambar tersebut dapat berupa gambar mati atau gambar hidup. Sedang informasi yang dikelola atau disampaikan melalui teknologi informasi tersebut dapat berupa ilmu dan pengetahuan itu sendiri. Bila informasi tersebut volumenya kecil tentu tidak memerlukan teknik-teknik atau prosedur yang rumit untuk menyimpannya. Namun bila informasi tersebut dalam volume yang cukup besar, maka diperlukan teknik atau prosedur tertentu untuk menyimpannya, agar mudah menemukan kembali informasi yang tersimpan. Teknik atau prosedur untuk mengelola informasi itulah yang disebut dengan teknologi informasi.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi secara sederhana dapat dipandang sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat secara mudah dicari atau ditemukan kembali. Dalam pelaksanaannya untuk dapat mengelola informasi tersebut

dengan baik, cepat, dan efektif, maka diperlukan teknologi komputer sebagai pengolah informasi dan teknologi komunikasi sebagai penyampai informasi jarak jauh.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Internet sebagai anak kandung dari teknologi informasi menyimpan informasi tentang segala hal yang tidak terbatas, yang dapat digali untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Dengan internet belajar tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Dengan internet pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), sehingga sanggup mengurangi tingginya biaya pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mulai dari yang sangat sederhana sampai yang tercanggih dapat berdampak semakin besar terhadap kehidupan manusia, di antaranya:

- a) Literasi teknologi telah memfasilitasi penambahan dan pendalaman pengetahuan, yang pada gilirannya memfasilitasi penciptaan pengetahuan, yang selanjutnya lagi dapat mendorong terciptanya teknologi informasi dan komunikasi yang baru;
- b) Teknologi memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan ragam kehidupan manusia bersama kenikmatan yang ditimbulkannya, tetapi pada waktu yang sama budaya yang serba mudah dan instan cenderung mengikis nilai-nilai luhur kehidupan.

Kemajuan TIK patut diapresiasi, namun ada juga beberapa hal yang perlu diwaspadai. Informasi yang tersaji di dunia maya (internet) bermacam-macam, mulai dari yang sangat bermanfaat karena relevan dengan kebutuhan pengunduh, sampai yang sangat merugikan karena kurang cocok dengan tingkat perkembangan anak. Termasuk dalam jenis informasi yang disebut terakhir itu adalah informasi yang mengandung perilaku kekerasan, kesewenang-wenangan, perilaku lain yang tidak terpuji serta pornografi. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK dalam proses pendidikan perlu diiringi dengan pendidikan budaya dan karakter untuk mencegah dampak negatif yang bisa ditimbulkan.

2. Tinjauan Tentang Pendidikan

Karakter Dan Budaya

A. Pengertian Karakter dan Budaya

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003), karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Chaplin (1989) karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, dan biasanya berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.

Secara harfiah karakter bermakna "kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama dan reputasi" (Hornby dan Parnwell, 1972). Menurut Kamisa (1997), berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian. Karakter akan memungkinkan individu untuk mencapai pertumbuhan yang berkesinambungan, karena karakter memberikan konsistensi, integritas, dan energi. Orang yang memiliki karakter yang kuat, akan memiliki momentum untuk mencapai tujuan. Begitu sebaliknya, mereka yang karakternya mudah goyah, akan lebih lambat untuk bergerak dan tidak bisa menarik orang lain untuk bekerja sama dengannya.

Menurut Kertajaya (2010), karakter adalah "ciri khas" yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau Individu tersebut, serta merupakan "mesin" yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu.

Menurut Soedarsono (2007) karakter merupakan "sesuatu" dalam diri manusia yang tidak bersifat turunan (diwariskan), melainkan harus dicari, ditemukan, dan ditempa karena sebenarnya sudah melekat pada tiap manusia sejak seseorang dilahirkan dan menjadi bagian kolektif dari suatu masyarakat. Dengan demikian menurut pemahaman makna karakter tersebut merupakan sifat-sifat kejiwaan yang dapat dibentuk, ditemukan dan ditempa untuk dapat meyakini nilai-nilai yang baik dan melekat dalam diri setiap individu dan berguna dalam kehidupan ini.

Budaya adalah sebuah produk hasil cipta,

rasa, karsa manusia yang dapat dinikmati dan dihargai. Budaya tumbuh dan berkembang sejalan dengan kearifan lokal masyarakat setempat. Karakter adalah perangai atau tingkah laku yang menjadi watak manusia dalam berinteraksi kepada sesamanya. Oleh karena itu pendidikan budaya dan karakter harus diberikan kepada para setiap generasi muda yang akan terus melanjutkan keberlangsungan cita-cita kemerdekaan dan perjuangan bangsa Indonesia.

Prilaku negatif yang amat sering terjadi di masyarakat, pemerintah menyadari ada sesuatu yang salah dalam sistem pendidikan kita. Untuk itu dapat kita lihat bagaimana pelaksanaan pendidikan formal yang sedang dilaksanakan saat ini. Pendidikan terhadap manusia memerlukan pendidikan yang holistik, artinya mendidik manusia tidak hanya mendidik kecerdasan akalunya, tetapi juga kecerdasan budinya dan kesehatan raganya. Karena tidak dapat dipungkiri manusia memiliki pikiran, perasaan, dan badan fisik. Dalam ranah pikir Ki Hadjar Dewantara mengidentifikasi adanya cipta, rasa, dan karsa, selain itu dalam taksonomi pendidikan pikiran manusia dibedakan menjadi tiga ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mangunwijaya, 2007). Selain itu perkembangan dalam ilmu psikologi telah diidentifikasi pula tentang kecerdasan manusia yang majemuk atau multi kecerdasan yang terdiri dari sembilan kecerdasan yaitu, kecerdasan bahasa, matematik, musik, spasial, kinestetik, intrapersonal, interpersonal, naturalis, dan spiritual.

Berdasar teori-teori tersebut dapat diketahui aspek pendidikan yang mana membentuk karakter, dan aspek yang mana mendapat porsi perhatian dalam proses pembinaannya baik di pendidikan non-formal dan pendidikan formal. Dalam pendidikan formal, hal itu dapat dilihat dari program kurikulum dan proses pendidikannya. Aspek pembentuk karakter dalam rumusan Ki Hadjar adalah aspek 'rasa', adakah hal ini mendapat perhatian yang semestinya dalam pendidikan formal? Kemudian dalam rumusan taksonomi pendidikan yang dipelopori oleh Benyamin Bloom ranah sikap

adalah sangat jelas sebagai pembentuk karakter, adakah ranah ini mendapat perhatian pembinaannya di dalam sistem pendidikan? Selanjutnya dalam teori multi kecerdasan yang dirumuskan oleh Gardner (2009) sebagian besar kecerdasan tersebut adalah pembentuk karakter. Misalnya kecerdasan bahasa adakah dalam sistem pendidikan kita yang mengajarkan siswa untuk bertutur yang halus dan sopan? Lalu kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, apalagi kecerdasan spiritual semua mengandung pembentukan karakter.

Pengertian di atas dapat dinyatakan bahwa karakter dan budaya adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain. Seseorang dapat dikatakan berkarakter, jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat, serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam hidupnya.

B. Pentingnya Pendidikan Karakter dan Nilai-nilai Dasar Karakter yang Perlu Dikembangkan

Mengapa pendidikan karakter penting untuk diberikan dalam proses pendidikan? Hal itu karena berdasarkan hasil penelitian Heckman, James dan Carneiro, (Megawangi, 2010) menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual seseorang (verbal dan logis-matematis) hanya memberikan kontribusi 20% saja dari keberhasilan seseorang di masyarakat, sedangkan 80% lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi seseorang tersebut. Kecerdasan emosi merujuk pada karakter atau dalam bahasa agamanya akhlak mulia. Penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian Boggs, (Megawangi, 2010) yang menunjukkan bahwa dari 13 faktor penunjang keberhasilan seseorang di dunia kerja, 10 di antaranya (hampir 80%) adalah kualitas karakter seseorang, dan sisanya (tiga) berkaitan dengan faktor kecerdasan intelektual. Adapun faktor-faktor tersebut adalah: (1) jujur dan dapat

diandalkan; (2) bisa dipercaya dan tepat waktu; (3) bisa menyesuaikan diri dengan orang lain; (4) bisa bekerjasama dengan atasan; (5) bisa menerima dan menjalankan kewajiban; (6) mempunyai motivasi kuat untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri; (7) berpikir bahwa dirinya berharga; (8) bisa berkomunikasi dan mendengarkan secara efektif; (9) bisa bekerja mandiri dengan supervisi minimum; (10) dapat menyelesaikan masalah pribadi dan profesinya; (11) mempunyai kemampuan dasar (kecerdasan); (12) bisa membaca dengan pemahaman memadai; dan (13) mengerti dasar-dasar matematika (berhitung).

Banyak nilai-nilai karakter yang mungkin perlu diberikan dalam proses pelaksanaan pendidikan terutama di sekolah guna membentuk generasi bangsa kita yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter. Adapun nilai-nilai dasar karakter yang perlu dikembangkan tersebut, diantaranya yaitu: keimanan (spirituality), bertakwa (religius), tanggung jawab (responsible), disiplin (discipline), jujur (honest), sopan (polite), peduli (care), kerja keras (hard work), sikap yang baik (good attitude), toleransi (tolerate), kreatif (creative), mandiri (independent), rasa ingin tahu (curiosity), semangat kebangsaan (nationality spirit), menghargai (respect), bersahabat (friendly), dan cinta damai (peace full).

Mendidik atau membentuk karakter dalam pendidikan pada hakekatnya menanamkan nilai-nilai kebaikan ke dalam diri seseorang atau siswa yang harus dilaksanakan dalam kehidupannya sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam hidupnya dan menjadikannya sebagai pribadi yang baik. Pribadi yang baik adalah awal adanya ketentraman di dalam suatu keluarga dan masyarakat. Membelajarkan karakter tidak sama dengan membelajarkan matematik yang menanamkan logika. Karakter lebih berifat rasa dan perilaku yang memerlukan waktu penghayatan, internaslisasi dan pebiasaan. Oleh sebab itu pola pendidikan karakter dapat dianalogikan dengan bercocok tanam yaitu ada penanaman, pemeliharaan, dan panen. Dalam pendidikan karakter ada pananaman

karakter, pembiasaan dan hasilnya dapat diamati adanya perubahan tingkahlaku utamanya yang berkaitan dengan etika, kehalusan budi pekerti. Untuk itu pola pendidikan karakter telah dirumuskan oleh Kemendiknas melalui Pusat Pengembangan Kurikulum (2011) dalam hal itu ada delapan belas karakter yang baik bangsa Indonesia yang telah diidentifikasi dan perlu ditanamkan secara *intergrated* dalam setiap proses pembelajaran, Nilai karakter bangsa tersebut adalah sebagai tabel berikut.

Tabel 1.
Nilai-nilai Karakter Bangsa Indonesia

Nilai-Nilai Karakter Bangsa Indonesia	
1. Religius	10. Semangat kebangsaan
2. Jujur	11. Cinta tanah air
3. Toleransi	12. Menghargai prestasi
4. Disiplin	13. Bersahabat/komunikatif
5. Kerja keras	14. Cinta damai
6. Kreatif	15. Gemar membaca
7. Mandiri	16. Peduli lingkungan
8. Demokratis	17. Peduli sosial
9. Rasa ingin tahu	18. Tanggung jawab

Sumber: *Kemendiknas*
Kementerian pendidikan Nasional Puskur Kemendiknas (2011)

Bagaimana cara menanamkan nilai-nilai karakter bangsa tersebut? Inilah kesempatan dan tantangan bagi setiap guru untuk mengkaji, mengembangkan, dan bereksperimen tentang metode penerapannya dalam melaksanakan pembelajaran, karena Kementrian Pendidikan Nasional tidak akan menambahkan pelajaran khusus tentang pendidikan karakter (Harianti, 2011). Jadi setiap guru mata pelajaran diharapkan mampu menjabarkan dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter tersebut dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Pemanfaatan TIK Dalam Pendidikan Karakter di Sekolah

Pendidikan karakter sangat penting dalam rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter, sehingga perlu benar-benar dijaga agar

pemanfaatan TIK tidak mengganggu pembentukan karakter peserta didik, melainkan justru mendukungnya. Tidak ada gunanya mendidik anak menjadi sangat pintar, tetapi karakternya buruk dan/atau lemah. Kepandaian tanpa diimbangi karakter akan membuat kerusakan/kejahatan atau menimbulkan kerugian, baik bagi diri sendiri, masyarakat, maupun bangsa. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pendidikan perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai dalam rangka mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya seperti diuraikan di atas.

Menurut Madya (2011), untuk menjaga agar pemanfaatan TIK tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan berkecerdasan intelektual dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan terkait, hendaknya diterapkan prinsip-prinsip berikut:

- Pemanfaatan TIK dalam pendidikan sebaiknya mempertimbangkan karaktersitik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan TIK.
- Pemanfaatan TIK sebaiknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi.
- Pemanfaatan TIK sebaiknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
- Pemanfaatan TIK sebaiknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa TIK karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang.
- Pemanfaatan TIK sebaiknya mendorong

pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK.

Agar penerapan pendidikan karakter melalui TIK dapat berjalan secara efektif dalam mencapai tujuannya, para guru hendaknya mampu memberikan materinya dengan cara-cara yang interaktif, dan mampu membuat para peserta didiknya menjadi kreatif. Proses pembelajarannya pun harus menjadi menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks tersebut, peran guru dalam proses interaksi pembelajaran hendaknya tidak terlalu dominan, tetapi lebih sering berperan sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi lebih berpusat pada peserta didik atau lebih menempatkan peserta didik sebagai subyek didik daripada sebagai obyek didik.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melalui TIK, peserta didik tidak hanya digiring sebatas untuk mencari dan memperoleh informasi saja, tetapi juga diarahkan agar memiliki kemampuan untuk menciptakan informasi di internet. Peserta didik harus diarahkan untuk mampu menjadi produsen pengetahuan, dan bukan hanya sebatas menjadi konsumen pengetahuan atau penikmat teknologi saja, sehingga dapat membawa perubahan yang lebih positif bagi peserta didik. Agar bisa menjadi produsen pengetahuan, maka budaya baca dan tulis menulis harus benar-benar dilatihkan melalui pemanfaatan TIK secara benar. Para guru pun minimal harus belajar membuat blogg (ngeblog) agar mampu memberikan keteladanan kepada para peserta didiknya. Dengan ngeblog, para guru dan siswa akan menjadi terbiasa menulis. Sebagaimana pepatah yang mengatakan bahwa “satu kali contoh keteladanan lebih baik daripada 1000 kali perkataan.” Para guru harus mampu memberikan contoh yang baik dalam memanfaatkan TIK khususnya internet secara sehat dan produktif, misal internet tidak hanya digunakan untuk mencari hiburan (entertainment) saja, namun internet juga digunakan untuk mengupgrade informasi dan ilmu pengetahuan. Dengan begitu mereka akan melihat keteladanan dari gurunya dalam pemanfaatan TIK di sekolah. Para peserta didik pun pada akhirnya akan mengikuti pula dalam menjalankan internet sehat dengan hati

yang sehat pula. Hati yang sehat didapat dari pembinaan pendidikan budaya dan karakter yang terus dikembangkan oleh para guru.

Dalam memanfaatkan TIK, perlu juga ditanamkan rasa malu dalam diri peserta didik dan aturan yang tegas agar anak-anak: tidak bersentuhan dengan pornografi, tidak melakukan plagiasi, duplikasi, copy paste karya orang lain, dan tidak dibiarkan untuk terus menerus mengonsumsi games atau permainan online lainnya di internet yang mengasyikkan. Jika dibiarkan anak didik hanya mengonsumsi game online secara terus menerus, maka akan menghasilkan sebuah generasi para gamer, dan bukan programer, yaitu sebuah generasi yang mampu menciptakan berbagai games atau permainan yang mengasyikkan.

Progamer sangat diperlukan dalam membuat konten-konten edukatif. Dengan begitu pendidikan ini akan maju dan sejajar dengan negara lainnya. Dalam proses pembelajaran TIK, hendaknya peserta didik tidak hanya diarahkan untuk kelas operator saja tetapi menjadi programer aktif yang membuat mereka kreatif dalam membuat program-program inovatif yang dapat dibanggakan. Lihatlah Fahma, sosok penemu software termuda di dunia. Dia terlahir dari anak Indonesia yang bertempat tinggal di kota Bandung Itulah salah satu contoh dimana pendidikan budaya, dan karakter terintegrasi dengan TIK dalam proses pembelajarannya. (Kompasiana, 2011).

TIK harus benar-benar dimanfaatkan dengan tujuan para peserta didik mampu mendengarkan dengan baik, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan begitu mereka akan mampu menyampaikan pesannya kepada khalayak ramai dan membuat diri mereka menjadi orang hebat luar biasa karena memiliki kemampuan berbahasa secara baik.

Semua hal di atas itu harus terintegrasikan dalam pendidikan karakter yang berbasis TIK. TIK harus dimanfaatkan sebagai sarana untuk menerapkan nilai-nilai dasar pendidikan karakter, dan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya agar para generasi bangsa ini mampu mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu contoh yang paling mudah dalam pendidikan karakter diantaranya adalah penanaman nilai kejujuran. Para guru harus mampu menanamkan kejujuran dalam diri setiap

peserta didik. Tak berkata bohong (dusta) dan mampu berkata benar dalam segala sikap dan tingkah lakunya. Nilai-nilai kejujuran tersebut dapat ditanamkan dan dikontrol melalui media *facebook* yang sedang *booming* saat ini, baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Sikap dan perkataan jujur peserta didik akan dengan mudah tertangkap jelas dari *facebook* para guru, bila para peserta didiknya telah berteman dengannya. Oleh karena itu media *facebook* dapat dijadikan untuk sarana membangun komunikasi yang lebih dekat antara guru dengan para siswanya. Melalui *facebook* guru dapat mengajak dialog atau diskusi dengan para siswa, sehingga dapat terjalin komunikasi yang positif antara guru dan siswa. Terjadinya komunikasi yang positif antara guru siswa akan dapat membantu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran dan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran, disamping dapat untuk mengarahkan sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

Nilai karakter lain yang perlu ditanamkan melalui TIK adalah budaya baca. Budaya baca yang mulai hilang dari dunia anak-anak kita harus sudah digiatkan kembali dengan konten-konten edukasi yang dibuat sendiri oleh para guru melalui blog atau website sekolah. Di sinilah para guru harus mampu menulis, dan membuat para peserta didiknya menjadi gemar membaca. Konten-konten atau materi pelajaran itu bisa dimasukkan dalam server aplikasi MOODLE atau Blog yang berbasis *Content Management System* (CMS). Di tempat itu, para guru dapat kreatif membuat sendiri media pembelajarannya. Para guru pun dapat membuat tes atau ujian secara online. (Purbo, 2008).

Alangkah indahnya jika para peserta didik kita mampu berinternet secara sehat, menyebarkan berita dengan benar, berbagi dan sharing pengetahuan, dan mampu menceritakan pengalamannya yang mengesankan dalam blog-blog yang mereka miliki. Dengan begitu kemampuan menulis, menuangkan ide dan gagasan mereka pun akan terasah dengan baik, karena sering menulis di blog.

Agar pendidikan karakter dapat berjalan secara komprehensif dalam proses pendidikan, maka penerapan pendidikan karakter di sekolah perlu memegang prinsip-prinsip sebagai berikut:

a) Berkelanjutan, artinya pendidikan itu

merupakan proses internalisasi atau pengembangan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa yang harus dilakukan secara terus-menerus dan kontinyu. Mendidik adalah sebuah proses panjang dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.

- b) Menyeluruh, artinya pendidikan berbasis karakter dan budaya harus dilakukan melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, penciptaan kultur dan budaya sekolah yang familier dengan dunia TIK dan teknologi digital.
- c) Mengakar, artinya nilai-nilai yang diajarkan dan dikembangkan berasal dari nilai-nilai luhur yang dimiliki bangsa Indonesia sendiri bukan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa lain.
- d). Proses pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan secara aktif, dinamis, kreatif dan menyenangkan.
- e) Bernilai Ibadah, artinya mendidik dengan hati, penuh keikhlasan, cinta kasih, penuh dedikasi dan pengabdian yang tulus kepada Tuhan Allah SWT dan sesama makhluk ciptaan-Nya.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pendidik yang handal, profesional dan berdaya saing tinggi, serta memiliki karakter yang kuat dan cerdas merupakan modal dasar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas yang mampu mencetak sumberdaya manusia yang berkarakter, cerdas dan bermoral tinggi. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah harus dimulai dari keteladanan gurunya terlebih dahulu. Jika gurunya telah memiliki karakter yang kuat dan cerdas, tentunya proses pendidikan karakter di sekolah akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif. TIK harus digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik agar mampu menghasilkan kreativitas dan produktifitas. TIK hanya alat bantu. TIK tidak ada bedanya dengan mesin tik, cangkul, kompor, dan lain-lain. Maka dari itu agar lebih bermanfaat positif bagi peserta didik, dalam pemanfaatannya dibutuhkan pendidikan budaya dan karakter sehingga tidak kehilangan kearifan budaya lokal.

2. Saran

Pembentukan karakter peserta didik memang tak semudah membalikkan telapak tangan. Oleh karenanya, diperlukan visi dan misi yang kuat dari sekolah dalam membangun karakter siswa. Karakter positif seperti rasa ingin tahu, haus pada ilmu pengetahuan, budaya membaca dan menulis hendaknya selalu dibina dan dikembangkan secara intensif dan terus menerus pada setiap peserta didik. Kehadiran TIK di

sekolah, di rumah maupun di masyarakat dapat dimanfaatkan dan dijadikan sarana untuk mewujudkan peserta didik dan generasi idaman di masa mendatang yang berkarakter, berkepribadian dan berkualitas.

PUSTAKA ACUAN

Asshiddiqie, Jimly (2009), *Membangun Karakter Bangsa*, Makalah, Jakarta: Mahkamah Konstitusi.

Chaplin (JP), (1989), *Kamus Psikologi*

diterjemahkan oleh Katono, Jakarta, Raja Grafindo Persada.

Departemen Agama (2008), *Al-Qur'an Terjemah dan Tafsirnya*, Semarang: Karya Thoha Putra.

Dali, Gulo (1982) *Kamus Istilah Psikologi*, Bandung: Tonis Press.

Fauziah (2008), *Jago TIK Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP*, Jakarta: Media Pusindo.

Gardner, Howard, Jie Qi Chen, Seana Moran (Editor), *MultipleIntelegences Around The World*,
Sanfrancisco, USA: HB Printing.

Harianti, Diah (2011), *Tidak Perlu Penambahan Jam Untuk Cegah Radikalisme*, Republika, 11-Agustus-2011, lihat <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan>

Kadir, Abdul & Terra CH (2003), *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta, Salemba Infotek.

Kamisa, (1997), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika

Kementerian Pendidikan Nasional, Pusat Pengembangan kurikulum, (2011), *Desain Induk Pendidikan Karakter*.

Kertajaya, Hermawan (2010). *Grow with Character: The Model Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Kompasiana, (2011), *Pendidikan Budaya dan Karakter Melalui TIK*, lihat <http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/27/pendidikan-budaya-dan-karakter-melalui-tik/>

Madya, Suwarsih (2011), *Optimalisasi Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Mutu Hakiki Pendidikan*, Makalah, Jakarta: Seminar Nasional ICT di Universitas Mercu Buana.

Mangunwijaya, (2007), *Kurikulum yang mencerdaskan Visi 2030 dan Pendidikan Alternatif*, Jakarta: Kompas.

Megawangi, Ratna (2010), *Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter di PAUD*, Makalah disajikan dalam seminar tentang PAUD. Bogor.

Menteri Pendidikan Nasional, Sambutan Menteri Pendidikan Nasional Pada Upacara Hari Pendidikan Nasional, Senin, 2-Mei- 2011.

Milson J, Andrew & Marvin W. Berkowits (2003), *Journal of Reasearch in Character Education*, Oakland CA, IAP-Information Age Publishing.

Parnwell, Hornby dan (1972). *Learner's Dictionary*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.

Purbo, Onno (2008), *Internet untuk Dunia Pendidikan*, Makalah, Bandung: ITB

Poerwadarminta, W.J.S. (2003), Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.

Sudarmanto, J.B (2007), *Jejak-Jejak Pahlawan Bangsa, Perikat Kesatuan Bangsa Indonesia*, - Ki Hajar Dewantara, (1889-1959). Jakarta: Grasindo.

Sudarsono, Sumarno, (2007), *Membangun Kembali Jati Diri Bangsa, Peran Penting Karakter dan Hasrat Untuk Berubah*, Jakarta, Elek Media Komputindo.

Sudarso, Juwono (2009), *Membangun generasi Berkualitas dengan TIK*, lihat <http://c-generation.org/artikel?start=5>

Zahab, Balian, Kejahatan di Internet (Cyber Crime) Dan Apa Itu Hacking, Cracking, Carding, Phising, Spamming Dan Defacing Etc.? lihat <http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php?judul=Hati-hati%20Kejahatan%20Internet>. dan (<http://www.resep.web.id/komputer-internet/inilah-jenis-kejahatan-internet.htm>

nnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TATA HIDANGAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PERHOTELAN POLITEKNIK NEGERI BALI (PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MODUL TATA HIDANGAN) ¹⁾

I Made Darma Oka, I Nyoman Winia
Dosen Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali
E-mail: darmaokaimade@yahoo.com

Abstrak:

Aplikasi multimedia dalam pembelajaran materi Tata Hidangan akan menjadi lebih menarik, karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami mahasiswa karena dilengkapi dengan visualisasi baik statik maupun dinamik. Berdasarkan hasil analisis tentang persepsi mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam ujicoba perseorangan diperoleh skor rata-rata 83.56%, kelompok kecil rata-rata 85.28%, dan uji coba lapangan rata-rata 84.81%. Nilai tersebut memenuhi kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan, sehingga modul Tata Hidangan yang dikembangkan ini mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan praktek di restoran.

Kata kunci: *Persepsi, mahasiswa, kompetensi, modul, tata hidangan.*

Abstract:

Through multimedia application the food and beverage service instructional becomes more interesting since the material presented is more easily understood by students and it is equipped with both static and dynamic visualization. The result of the analysis on the student's perception on the food and beverage service module of Hotel Study Program at Bali State Polytechnic showed that the perception of student in the individual tryout was at the average score of 83.56%, the small group was at the average score of 85.28%, and the field tryout was at the average score of 84.81%. The value met the requirements and does not need to be revised. There is a significant difference on the achievement of students based on the result of pre test and post test. Therefore the module of food and beverage service that has been developed is able to increase the competency of student in conducting the activities in restaurant.

Key words: *Perception, student, competency, module, food and beverages service.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Politeknik Negeri Bali merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan pendidikan vokasi. Untuk meningkatkan kompetensi dalam rangka memuaskan konsumen, mahasiswa Program Studi Perhotelan harus memiliki kemampuan kompetensi sesuai tuntutan dunia perhotelan yang semakin berkembang.

Agar mampu menyiapkan calon pramusaji profesional, prestasi yang dicapai mahasiswa dalam perkuliahan Tata Hidangan seyogyanya pada tingkat sangat memuaskan. Dengan demikian lulusan mahasiswa Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali memiliki kompetensi tinggi di bidangnya. Dengan demikian mereka akan mampu bersaing secara kompetitif di pasar kerja.

1) Penelitian dibiayai melalui Hibah Bersaing DP2M DIKTI tahun anggaran 2011

Terkait dengan hal tersebut standar kompetensi yang menjadi acuan dalam pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan adalah Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dalam bidang TIK yang dikeluarkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia No: Kep.239/Men/X/2004. Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, Sektor Pariwisata Sub Sektor Hotel dan Restoran.

Mata kuliah Tata Hidangan merupakan mata kuliah *core* yang sangat menentukan kompetensi dari mahasiswa bersangkutan. Untuk itu perlu penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif terhadap mahasiswa guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Disamping itu keberadaan modul Tata Hidangan sangat penting guna mampu memperlancar pencapaian dari kompetensi yang telah ditetapkan. Karakteristik perkuliahan Tata Hidangan semestinya lebih banyak menekankan *attitude* dan *skill*, daripada pengetahuan penalaran, dengan perbandingan teori 40% dan praktek 60%.

Pemakaian modul pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Keberadaan modul pembelajaran juga membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan. Pemanfaatan teknologi multimedia dalam strategi pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik.

Multimedia adalah media yang mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Aplikasi multimedia dalam pembuatan modul Tata Hidangan akan menjadi lebih menarik, karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami mahasiswa karena dilengkapi dengan visualisasi baik statik maupun dinamik. Berdasarkan paparan di atas, salah satu alternatif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan tugas-tugasnya adalah dengan mengembangkan modul Tata Hidangan berbasis multimedia sebagai media pembelajaran.

2. Rumusan masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah: (a) bagaimanakah persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali?, dan (b) apakah terjadi perbedaan secara significant pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: (a) untuk mendeskripsikan persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali, dan (b) untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan terhadap mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

1. Manfaat Multimedia

Amthor (1992) menyatakan bahwa: *In the 20th century, the technology of computers has given birth to something we call the Information Revolution-an explosion of both knowledge and personal access to knowledge*. Artinya dalam abad 20, teknologi komputer telah melahirkan sesuatu yang disebut revolusi informasi yang mampu mempermudah akses seseorang untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Dewasa ini ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran dosen di dalam kelas. Mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Mahasiswa bisa belajar apa saja sesuai minat dan gaya belajar yang diinginkan. Blijleven (2004) menyebutkan bahwa *"Multimedia cases intend to bridge the gap between theory and practice in teacher education. Interactive video as part of multimedia cases makes it possible for prospective teachers to learn from practice. Moreover, all kinds of information related to the interactive video are incorporated in the case and are available at the users' fingertips. Such a rich learning environment was, according to the results of an evaluation questionnaire, positively perceived by the participants in this study. The*

observation of the researchers during the session in which the participants worked with the multimedia case confirmed this finding".

Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran, bermaksud untuk mengurangi kesenjangan antara teori dan praktek. Video interaktif sebagai bagian dari multimedia diharapkan mampu membantu dosen dalam mentranfer materi belajar praktek secara terstruktur. Lebih dari itu, semua jenis informasi yang berhubungan dengan video interaktif dapat dipadukan sesuai situasi kondisi pemakai. Lingkungan belajar yang kondusif, dapat mendukung peserta didik dalam memahami pelajaran secara positif. Sesuai hasil observasi peneliti, bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dengan menggunakan bantuan multimedia dalam proses belajar mengajar.

Aplikasi teknologi dalam bidang pendidikan khususnya kurikulum dapat dilihat dalam dua bentuk, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Penerapan teknologi dalam perangkat keras lebih menekankan kepada penggunaan alat-alat teknologi untuk menunjang efesiensi dan efektivitas pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar, seperti penggunaan media. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar, akan tetapi saat ini telah banyak dikembangkan program pengajaran yang memadukan bahan ajar dengan media yang digunakan dalam bentuk kaset audio.

Media memiliki kemampuan merangsang terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien. Kemampuan tersebut adalah (1) menghadirkan obyek lingkungan sekitar ke dalam lingkungan belajar, (2) membuat konsep abstrak menjadi konkrit, (3) mampu menyamakan persepsi, (4) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, dan (5) memvisualisasikan aplikasi pemecahan masalah suatu peralatan dan prosedur kerja serta cara penggunaan alat. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2005), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Media merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan apapun media yang digunakan sasarannya akhirnya adalah untuk memudahkan belajar (Degeng, 2000). Media

akan bermakna bila dalam pembuatannya diselaraskan dengan perubahan tingkah laku pebelajar sebagai pengguna media dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media dalam pemanfaatannya diharapkan dapat membantu pebelajar untuk belajar secara aktif karena adanya interaksi fisis dan kognitif. Dengan pembelajaran yang aktif dari pebelajar akan mempertahankan perhatian, meningkatkan prestasi, dan membentuk pengetahuan baru. Media dapat berperan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Pemilihan media dalam proses belajar mengajar sangat perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu (1) sesuai tujuan yang ingin dicapai, (2) berdasarkan konsep yang sudah jelas, (3) karakteristik siswa, (4) gaya belajar siswa serta guru dan (5) harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran (Sanjaya, 2008).

Media pembelajaran yang memasukkan pengalaman-pengalaman konkrit, membantu pebelajar mengintegrasikan pengalaman sebelumnya dan merupakan fasilitas belajar untuk konsep-konsep abstrak. Bruner (yang dikutip Arsyad, 2005), menyebutkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) yang baru. Pengalaman hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), sampai kepada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu.

Multimedia dapat mengkombinasikan suara, animasi dan gambar video secara bersamaan. Istilah multimedia mengacu pada penggunaan berbagai format media di dalam memberikan presentasi atau belajar mandiri. Beberapa contoh multimedia dalam pendidikan adalah dalam format *videotapes*, CD-ROMs, DVD, Web, dan *virtual reality*.

Tujuan dari penggunaan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah untuk menggiring pebelajar ke dalam pengalaman multisensori untuk promosi belajar (Smaldino, 2005). Secara keseluruhan, multimedia terdiri dari tiga level (Mayer, 2001) yaitu:

- a. Level teknis, yaitu multimedia berkaitan dengan alat-alat teknis; alat-alat ini dapat diartikan sebagai wahana yang meliputi tanda-tanda (*signs*).
- b. Level semiotik, yaitu representasi hasil multimedia seperti teks, gambar, grafik, tabel, dan lain-lain.
- c. Level sensorik, yaitu yang berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*).

2. Standar Kompetensi

Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran Tata Hidangan adalah keterampilan dan keahlian bertahan hidup dalam perubahan, pertentangan, ketidak-menentuan, ketidakpastian dan kerumitan dalam kehidupan seperti yang terjadi dalam era globalisasi ini. Kompetensi dasar ini merupakan standar yang ditetapkan secara nasional yang berisi tentang kerangka apa yang harus diketahui, dilakukan dan dimahirkan oleh siswa pada setiap tingkatan. Kecakapan hidup (*life skill*) seperti yang diharapkan, bukan hanya keterampilan standar yang hanya mengacu pada keterampilan untuk bekerja, akan tetapi lebih menekankan kepada menggali potensi mahasiswa yang dapat dikembangkan untuk hidup lebih *survive* yang meliputi: kecakapan mengenal diri (*self awarness*), kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademis (*academic skill*), dan kecakapan vokasional (*vocational skill*). Standar ini juga ditandai dengan pembentukan sistem nilai untuk mewujudkan manusia Indonesia yang berkepribadian dan beretos kerja, berpartisipasi aktif, demokratis dan berwawasan kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Standar kompetensi diartikan sebagai suatu ukuran atau patokan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk mengerjakan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan. Standar kompetensi tidak

berarti hanya kemampuan menyelesaikan suatu tugas, tetapi dilandasi pula bagaimana serta mengapa tugas itu dikerjakan. Dengan kata lain, standar kompetensi meliputi faktor-faktor yang mendukung seperti pengetahuan dan kemampuan untuk mengerjakan suatu tugas dalam kondisi normal di tempat kerja serta kemampuan mentransfer dan menerapkan kemampuan dan pengetahuan pada situasi dan lingkungan yang berbeda. Standar kompetensi merupakan rumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas/pekerjaan yang dilandasi oleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja, sesuai dengan kriteria unjuk kerja yang dipersyaratkan.

Kodefikasi standar kompetensi mengikuti aturan yang telah ditetapkan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No: KEP.239/MEN/X/2004 tentang tata Penetapan Standar Kompetensi Nasional Indonesia Sektor Pariwisata Sub Sektor Hotel dan Restoran.

Dengan dikuasainya standar kompetensi tersebut oleh mahasiswa maka yang bersangkutan akan memahami:

- a. Bagaimana mengerjakan suatu tugas/pekerjaan,
- b. Bagaimana mengorganisasikannya agar pekerjaan tersebut dapat dilaksanakan,
- c. Apa yang harus dilakukan bilamana terjadi sesuatu yang berbeda dengan rencana semula,
- d. Bagaimana menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah dan atau melaksanakan tugas/pekerjaan dengan kondisi yang berbeda.

Standar kompetensi dapat dimanfaatkan oleh dosen atau instruktur yang terkait dalam pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan yaitu:

- a. Sebagai acuan dalam penyusunan kurikulum dan pengembangan pengajaran, sekaligus mendorong konsistensi dalam menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan, serta menetapkan kualifikasinya.
- b. Sebagai alat manajemen dalam membantu evaluasi atau penilaian terhadap mahasiswa peserta didik.
- c. Sebagai acuan dalam penyusunan kriteria pengujian dan instrumen/alat ukur pengujian.

3. Aplikasi Multimedia dalam Pembelajaran Tata Hidangan

Aplikasi multimedia dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat mahasiswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan karena multimedia berisi kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Kombinasi ini merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran. Penggunaan teknologi multimedia untuk proses belajar mengajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar, prestasi dan sikap mahasiswa.

Tata Hidangan merupakan mata kuliah *core* (inti) pada Program Studi Perhotelan, Politeknik Negeri Bali. Inti dari mata kuliah Tata Hidangan ini adalah membahas tentang teknik memberikan *service* (pelayanan) makanan dan minuman secara profesional kepada pelanggan. Pelayanan dimaksud meliputi pelayanan terhadap pelanggan mulai dari pelanggan memasuki areal restoran (*welcoming the guest*) sampai mereka meninggalkan restoran (*thanking the guest*).

Terkait dengan hal tersebut, metode pembelajarannya harus benar-benar dikelola secara sistematis, holistik dan terpadu sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkompotensi tinggi. Mengingat begitu pentingnya peran mata kuliah Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa, maka profesionalisme dibidangnya merupakan faktor mutlak yang harus diperhatikan. Profesional tersebut harus didukung dengan *self awarness*, *vocational skill*, *social skill*, maupun media pembelajaran yang efektif.

Aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan mampu memberikan kontribusi yang sangat penting, diantaranya: (1) penyampaian materi pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih menarik dan lebih interaktif karena mahasiswa dapat melihat video/contoh langsung, (3) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dimampatkan, (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) sikap positif mahasiswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat

ditingkatkan, (6) peran dosen/instruktur berubah kearah yang positif, artinya dosen tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajardan (7) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

Media pembelajaran yang memiliki kemampuan lebih baik dan lebih menarik diaplikasikan adalah media audiovisual, karena jenis media ini selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya (Sanjaya, 2008).

Dalam hasil survey dari tes kemampuan awal mahasiswa Program Studi Perhotelan (Darma Oka,dkk., 2010), yang telah dianalisis menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami materi Tata Hidangan rata-rata sebesar 71,18 (B). Angka ini masih tergolong rendah, mengingat mata kuliah Tata Hidangan merupakan mata kuliah inti dalam menentukan tingkat/kemampuan kompetensi yang dimiliki mahasiswa agar mereka mampu bersaing secara kompetitif di pasar kerja. Sedangkan nilai yang diharapkan mampu dicapai atau diraih oleh masing-masing individu mahasiswa kedepan adalah e" 80 (A). Hal ini mengindikasikan bahwa perlu penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan atraktif terhadap mahasiswa guna memperoleh hasil belajar yang optimal dengan mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, dilihat dari tingkat kepuasan mahasiswa terhadap model pengajaran materi Tata Hidangan yang diterapkan, menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa rata-rata sebesar 71,91%. Adapun rincian dari tingkat kepuasan tersebut sebagai berikut: (1) kemenarikan tampilan materi sebesar 67,45%, (2) kelengkapan materi 75,94%, (3) kejelasan isi materi 76,42%, (4) cukup operasional 76,89%, (5) ketepatan pemilihan media pembelajaran sebesar 66,04%, (6) ketepatan metode pembelajaran sebesar 67,45 %, (7) strategi pembelajaran 66,51%, (8) mengarahkan belajar mahasiswa 75,94%, (9) mudah dipahami 71,70%, (10) memotivasi belajar mahasiswa 72,17%, dan (11) teknik evaluasi yang diterapkan dosen sebesar 74,53%

Mengacu pada hasil tingkat kepuasan mahasiswa tersebut diatas, komponen penting yang perlu

mendapat perhatian serius dalam pengembangan modul Tata Hidangan kedepan adalah ketepatan dalam memilih media pembelajaran, kemenarikan tampilan materi dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran serta strategi pembelajaran sehingga mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi Tata Hidangan yang diberikan dalam usaha meningkatkan kompetensinya.

Disamping itu komponen penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam pengembangan modul Tata Hidangan kedepan adalah ketepatan dalam memilih media pembelajaran, kemenarikan tampilan materi dalam proses pembelajaran serta strategi pembelajaran sehingga mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi dalam usaha meningkatkan kompetensinya (Darma Oka,dkk.,2011)

METODE PENELITIAN

1. Tujuan dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) mendeskripsikan persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali, dan (b) untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan terhadap mahasiswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi diharapkan dapat membantu peneliti untuk menentukan fenomena yang diteliti berkenaan dengan persepsi mahasiswa terhadap modul pembelajaran Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka seperti jumlah mahasiswa, serta data lainnya yang terkait dengan penelitian. Data kualitatif diperoleh berdasarkan berbagai informasi dari responden tertuang dalam daftar pertanyaan.

3. Sampel Penelitian

Jumlah populasi mahasiswa Program Studi Perhotelan untuk semester IVD tahun akademik 2010/2011 sebanyak 26 orang. Untuk mendapatkan hasil yang lebih efektif maka seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian berlokasi di Kampus Politeknik Negeri Bali, tepatnya pada Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata. Waktu penelitian berlangsung mulai bulan Juni-Agustus 2011.

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara ganda yaitu analisis deskriptif kualitatif Analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan memaparkan/menguraikan secara jelas dan gamblang tentang penilaian mahasiswa terhadap draf modul Tata Hidangan yang dikembangkan dan analisis kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang menurut (Sugiyono, 2005) digunakan untuk mengukur persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

HASIL PENELITIAN

1. Persepsi Mahasiswa terhadap Modul Tata Hidangan

Pengemasan materi pelajaran melalui modul merupakan langkah efektif dalam meningkatkan prestasi dan kompetensi mahasiswa. Modul adalah satu kesatuan program yang lengkap, sehingga dapat dipelajari oleh mahasiswa secara individual. Sebagai bahan pelajaran yang bersifat mandiri, maka materi pelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga melalui modul mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu, tempat dan hal-hal lain diluar dirinya sendiri.

Dalam penyusunan materi modul Tata Hidangan dilakukan secara sistematis, artinya materi yang disajikan mengikuti tahap-tahap

tertentu sehingga diperoleh informasi yang utuh tentang teori-teori pelayanan yang terkait dengan prosedur atau *step by step service food and beverages* di restoran. Dalam pembahasan modul di samping menyajikan materi-materi terkait dengan Tata Hidangan juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran umum serta tujuan pembelajaran khusus untuk mencapai hasil pembelajaran, rangkuman dan soal latihan pada masing-masing bab. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari modul sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai atau terealisasi dengan cepat dan mudah.

Modul tersebut selanjutnya dipresentasikan kepada mahasiswa untuk memperoleh tanggapan/persepsi mahasiswa terhadap modul. Persepsi merupakan suatu proses dimana individu memilih mengorganisasikan, serta mengartikan stimulus yang diterima melalui alat inderanya menjadi suatu makna (Rangkuti, 2003). Meskipun demikian makna dari proses persepsi tersebut juga dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu dari individu yang bersangkutan.

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya tanggap/pandangan dari mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan yang

dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri

Bali, setelah direvisi dengan memperhatikan masukan dan saran dari validator. Konsep ini sesuai dengan pengertian yang dikemukakan Moeliono (1996) yang menyatakan bahwa persepsi sebagai tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya, mempunyai kesadaran tajam, daya pemahaman atau pengamatan.

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan, selanjutnya materi yang diujicoba dipresentasikan kepada mahasiswa perorangan sejumlah 6 orang mahasiswa semester IV Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Keenam mahasiswa yang dipilih adalah mahasiswa yang mempunyai prestasi tinggi (2 orang), sedang (2 orang) dan prestasi rendah (2 orang) untuk mata kuliah Tata Hidangan. Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang dicapai mahasiswa. Materi modul yang diujikan adalah "Mengaplikasikan Pelayanan Makanan dan Minuman di Restoran".

Hasil uji perseorangan dari modul Tata Hidangan, dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa secara perorangan rata-rata skor tertinggi yaitu 85.83% pada aspek indikator

Tabel 1.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Perseorangan

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	80.21	Layak
2	Indikator pembelajaran	85.83	Sangat layak
3	Isi modul	84.72	Sangat layak
4	Rangkuman	82.89	Sangat layak
5	Tes	83.33	Sangat layak
6	Umpan Balik	84.38	Sangat layak
	Rata-rata	83.56	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

pembelajaran, selanjutnya disusul aspek isi modul (84,72%), dan aspek umpan balik (84,38%). Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum modul Tata Hidangan tersebut sangat layak karena inti (isi) dari modul tersebut telah sesuai dengan standar kompetensi yang dipersyaratkan. Sedangkan aspek yang masih perlu untuk ditingkatkan dalam penyajiannya adalah tentang tampilan modul Tata Hidangan tersebut.

Untuk uji coba kelompok kecil, diambil sampel sebanyak 12 orang mahasiswa, yang terdiri atas 4 orang mahasiswa dengan prestasi

tinggi, 4 orang dengan prestasi sedang, dan 4 orang lagi mewakili mahasiswa dengan prestasi rendah. Dalam ujicoba ini, produk dipresentasikan dihadapan mahasiswa. Kuisioner diberikan kepada responden untuk mengetahui komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh pada uji kelompok kecil secara detail, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam uji kelompok kecil rata-rata

Tabel 2.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	81.77	Sangat layak
2	Indikator pembelajaran	86.67	Sangat layak
3	Uraian isi modul	87.85	Sangat layak
4	Rangkuman	84.90	Sangat layak
5	Tes	85.94	Sangat layak
6	Umpan Balik	85.42	Sangat layak
7	Daftar Pustaka	84.38	Sangat layak
	Rata-rata	85.28	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

skor tertinggi yaitu 87,85% terjadi pada aspek isi modul, aspek indikator pembelajaran menduduki rangking ke-2 yaitu sebesar 86,67%, aspek umpan balik sebesar 85,42, sedangkan aspek yang paling rendah rata-rata skornya adalah aspek tampilan modul. Persepsi mahasiswa kelompok kecil ini sejalan dengan persepsi dari mahasiswa perorangan, namun dalam uji kelompok kecil ini semua aspek penilaian mendapatkan kriteria sangat layak. Dalam ujicoba lapangan terdiri dari 26 mahasiswa semester IV Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Materi yang diujicobakan pada tahap ini adalah sama dengan kelompok kecil dan

perorangan yaitu “Mengaplikasikan Pelayanan Makanan dan Minuman di Restoran”. Pemberian kuisioner kepada mahasiswa dimaksudkan untuk memperoleh informasi aktual tentang persepsi mahasiswa terhadap materi mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran yang disajikan dalam modul. Komentar dan saran mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan dikumpulkan melalui kuisioner. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan secara detail, disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam uji lapangan rata-rata skor

Tabel 3.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Lapangan

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	83.17	Sangat layak
2	Indikator pembelajaran	86.54	Sangat layak
3	Uraian isi modul	86.70	Sangat layak
4	Rangkuman	84.62	Sangat layak
5	Tes	84.13	Sangat layak
6	Umpan Balik	84.38	Sangat layak
7	Daftar Pustaka	84.13	Sangat layak
	Rata-rata	84.81	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

tertinggi yaitu 86,70% terjadi pada aspek uraian isi modul, sementara aspek indikator pembelajaran menduduki rangking ke-2 yaitu sebesar 86,54%, aspek rangkuman modul sebesar 84,62%, sedangkan aspek yang paling rendah rata-rata skornya adalah aspek daftar pustaka dan aspek tes masing-masing 84,13%. Persepsi mahasiswa dalam uji lapangan ini sejalan dengan persepsi dari semua aspek penilaian mendapatkan kriteria sangat layak. Adapun komentar dan saran yang diberikan pada uji coba lapangan adalah senada saran serta komentar pada uji coba kelompok kecil. Pada dasarnya mahasiswa mendukung penuh pengembangan modul Tata Hidangan dalam pembelajaran kedepan.

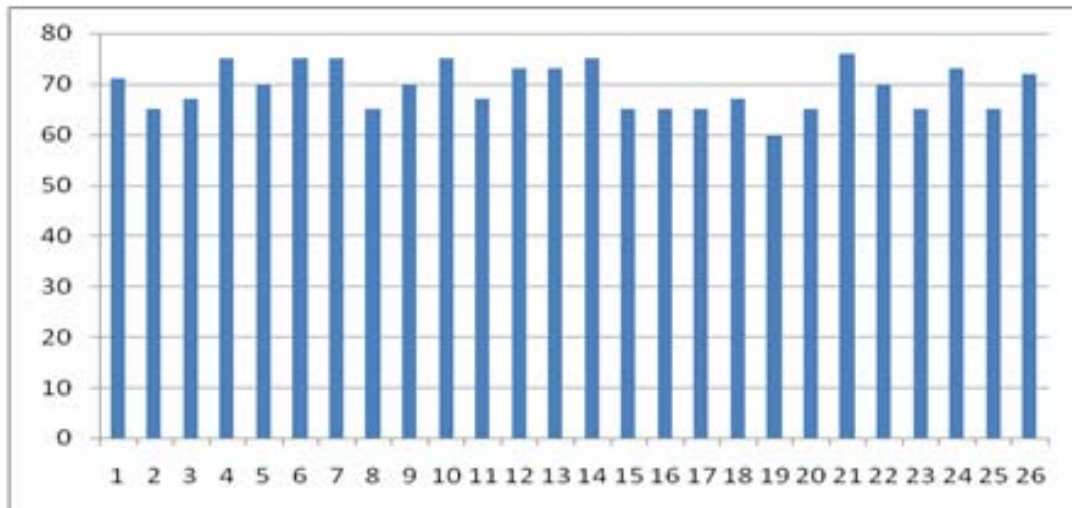
Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil uji produk. Persentase rata-rata hasil validasi media dan desain terhadap modul Tata Hidangan adalah 91.67% dan 87.50%. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa modul yang dikembangkan sangat layak untuk dipergunakan dan tidak perlu direvisi. Dalam ujicoba perorangan, diperoleh skor rata-rata 83.83% kelompok kecil 85.28%, dan uji lapangan 84.81%. Nilai-nilai tersebut memenuhi kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

2. Hasil Postes dan Pretes Mahasiswa

Dalam uji lapangan juga dilakukan tes pretes

dan postes. Sebelum pemberian modul Tata Hidangan khususnya tentang mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran, mahasiswa diberikan materi pretes. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa sebelum mendapat materi yang diujicobakan. Perolehan nilai-nilai dalam pretes pada uji lapangan, menunjukkan bahwa skor yang diperoleh mahasiswa saat pretes adalah antara 60-75. Nilai yang diperoleh mahasiswa tersebut tergolong rendah karena untuk mata kuliah *core* seperti Tata Hidangan ini, nilai Standar Ketuntasan Minimum (SKM) adalah lebih besar atau sama dengan 70 (B). Nilai pretes mahasiswa ditampilkan dalam Gambar 1.

Gambar 1 menunjukkan bahwa nilai pretes mahasiswa dalam uji lapangan, mereka

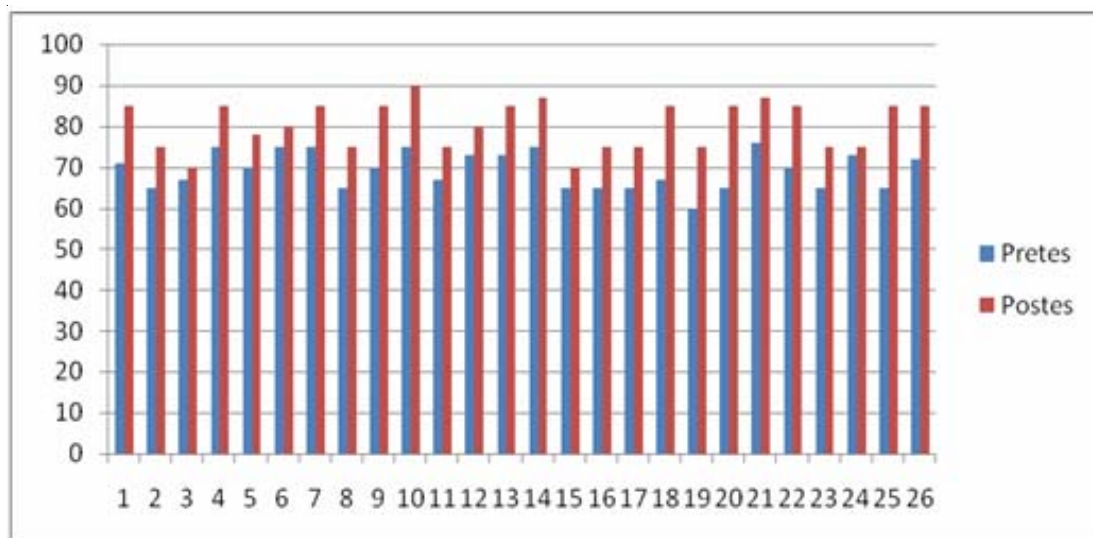


Gambar 1.
Grafik Hasil Pretes Mahasiswa Program Studi Perhotelan

memperoleh nilai dibawah Standar Ketuntasan Minimum (SKM) sebanyak 12 orang (46,15%) dan diatas standar sebanyak 14 orang (53,85%). Terjadinya perolehan nilai mahasiswa tersebut mungkin disebabkan karena pada semester III mereka (mahasiswa) telah mendapat materi Tata Hidangan, walaupun belum menggunakan modul Tata Hidangan.

Selanjutnya dalam uji lapangan setelah dilakukan pemberian modul Tata Hidangan

khususnya tentang mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran, mahasiswa diberikan materi postes. Dengan tujuan agar mampu mengukur kemampuan akhir mahasiswa setelah mendapat modul Tata Hidangan. Perolehan nilai-nilai dalam postes pada uji lapangan, menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan, dimana nilai pretes lebih kecil dari nilai postes. Skor yang diperoleh mahasiswa saat pretes adalah antara 60-75,



Gambar 2.
Grafik Hasil Pretes dan Postes Mahasiswa Program Studi Perhotelan

sedangkan saat dilaksanakan postes, skor yang diperoleh mahasiswa adalah antara 70-90. Dari 26 orang mahasiswa, semua mahasiswa memperoleh nilai postes lebih besar dari nilai pretes (Gambar 2). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan produk pengembangan Tata Hidangan.

Data hasil pretes dan postes, pada uji coba lapangan tersebut selanjutnya dianalisis dengan bantuan program aplikasi computer SPSS, melalui uji-t. Dua Sampel Berpasangan (Paired Sample t Tes). Data-data hasil pretes dan postes pada uji coba lapangan menggunakan uji t pada tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Saat dilakukan prestes pada uji lapangan diperoleh rerata 69.38 sedangkan postes memperoleh rerata 80.46. Nilai probabilitas yang dihasilkan adalah 0,001 ($<0,05$), hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum menggunakan modul Tata Hidangan berbasis multimedia (pretest) dan setelah menggunakan modul Tata Hidangan berbasis multimedia (posttest) pada uji lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan

yang dilaksanakan pada tahun kedua dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Dalam ujicoba perseorangan diperoleh skor rata-rata 83.56%, kelompok kecil rata-rata 85.28%, dan uji coba lapangan rata-rata 84.81%. Nilai tersebut memenuhi kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. (b) Terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan, sehingga modul Tata Hidangan yang dikembangkan ini mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan di restoran.

SARAN

Disarankan dalam usaha untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan tuntutan dunia industri yang semakin berkembang maka perlu dilakukan pengembangan modul berbasis multimedia sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan teori yang ada sesuai kenyataan di industri.

PUSTAKA ACUAN

Amthor, G.R., 1992, *Multimedia in Education*: An

- Intoduction, *T H E Journal*, 19 (10):32
- Arsyard. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Blijleven, P., Leanne J., Ellen V.D.B., 2004, Learning with Multimedia Cases: An Evaluation Study, *Journal of Technology and Teacher Education*, 12 (4): 491+
- Darma Oka, I M., I N. Winia, I.A.K. Sumawidari, 2010, *Pengembangan Modul Pembelajaran Tata Hidangan Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali*, Denpasar: Perpustakaan Politeknik Negeri Bali
- Darma Oka, I M., I N. Winia, I.A.K. Sumawidari, 2011, Eksistensi Multimedia dalam Pembelajaran Materi Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan, Politeknik Negeri Bali, *Jurnal Analisis Pariwisata Universitas Udayana*, ISSN 1410-3729, Vol 11, No.1, hal 49-55.
- Degeng, I.N.S., 2000. *Desain Pembelajaran; Menuju Pribadi Unggul Lewat Perbaikan Kualitas Pembelajaran di perguruan tinggi*. Malang: LP3 UM
- Mayer, R. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, Cambrigde, UK
- Moeliono, 1996, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta: Balai Pustaka.
- Rangkuti, F., 2003, *Measuring Customer Satisfaction: Gaining Customer Relationship Strategy*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sanjaya, W., 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta; Prenada Media Group.

Smaldino H.R, Shoron, E. & James, R.D., 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey : Person Merrill Prentice.

Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) No: Kep.239/Men/X/2004, *Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, Sektor Pariwisata Subsektor Hotel dan Restoran*, Jakarta: Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi

Sugiyono, 2005, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta

nnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

Pustekkom



PERANAN TEKNOLOGI INTERNET DALAM MEMBANGUN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Yuni Sugiarti

Yunishanafi@yahoo.co.id

Dosen Jurusan Sistem Informasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Abstrak:

Internet hakekatnya hanya sebuah media berupa sebuah alat bukan tujuan. Pesatnya perkembangan kemampuan anak-anak dalam memanfaatkan internet merupakan peluang dalam menanamkan pendidikan karakter melalui media ini. Untuk menanamkan pendidikan karakter melalui internet diperlukan kesadaran dan kemampuan pihak-pihak terkait khususnya keluarga, sekolah, dan pemerintah. Peran keluarga perlu membentuk keluarga yang dapat menciptakan generasi penerus yang berkualitas dan berkarakter kuat, termasuk keluarga yang sadar dalam penggunaan internet yang sehat. Orangtua perlu memahami strategi penggunaan internet yang sehat, dimulai dari: meletakkan komputer ditempat umum, memilih jenis komputer PC, memiliki wawasan alamat situs edukatif, membimbing dan memonitor anak dalam menggunakan internet. Pemerintah memiliki kewajiban mendorong internet menjadi media pendidikan karakter bangsa. Sekolah selain menyediakan infrastruktur internet, juga perlu mengintegrasikan pembelajaran dengan internet, mengetahui alamat situs edukatif, memanfaatkan web atau blog sebagai sarana komunikasi dan interaksi pembelajaran, mendorong berbagai kreativitas anak melalui internet, serta membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan internet secara sehat.

Kata Kunci: *internet, pendidikan karakter, situs edukatif, internet sehat*

Abstract:

Internet per se is only a medium in the form of a tool and not an end. The rapid development of the child's ability in utilizing the Internet is an opportunity in instilling character education through this medium. To instill character education through the internet, awareness and ability of the parties concerned, especially families, schools, and government are needed. It is necessary to form a family who can create the next qualified and strong character generation, including families who are aware of healthy Internet utilization. Parents need to understand the strategy of a healthy internet use beginning with putting a computer in public area, choosing the PC type computer, having an educative website address insight, guiding and monitoring the child in using the Internet. The government has an obligation to encourage Internet as media of national character building. Schools in addition to providing Internet infrastructure, also need to integrate learning with the Internet, know educational website address, use a web or blog as a means of communication and interaction of learning, encourage creativity of children through the internet, as well as guide and direct learners in utilizing the Internet in a healthy manner.

Keywords: *internet, character education, educational websites, internet health*

A. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 serta bertanggung jawab. Merujuk pada hal tersebut, maka tujuan pendidikan kita pada hakekatnya tidak hanya menekankan pada pengembangan aspek intelektual peserta didik saja, melainkan juga pada aspek emosional dan spiritual atau karakter peserta didik. Pendidikan sangat diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan pendidikan bangsa ini akan cerdas dalam berpikir, dan bijak dalam bertindak. Agar cerdas dalam berpikir, dan bertindak diperlukan pendidikan karakter. Dengan begitu moral dan agama mereka yang tercermin dalam perilaku kehidupan sehari-hari akan terjaga.

Perkembangan teknologi internet yang begitu pesat telah begitu memasyarakat, tidak hanya berlaku di kalangan dewasa namun juga di kalangan anak dan remaja termasuk anak didik sekolah dasar. Namun sayang, perkembangan teknologi internet sampai saat ini selain manfaat positif juga memiliki dampak negatif khususnya bagi anak-anak. Sebagai bukti munculnya data dan fakta di kalangan pelajar, saat ini telah terjadi pergeseran orientasi penggunaan internet yang sangat memprihatinkan. Sebagian besar pelajar menggunakan internet hanya untuk bermain game online dan membuka situs jejaring sosial, terlebih situs jejaring sosial yang terkenal saat ini di dalamnya sudah menyertakan fasilitas chatting dan games. Sudah barang tentu fasilitas ini menjadi halaman favorit yang dikunjungi para pelajar tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Hal ini jika tidak disiasati dengan cerdas maka melahirkan wabah penyakit yang begitu akut terhadap perkembangan peserta didik.

Kelemahan internet lainnya yang paling merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral dengan mudah diakses oleh anak di jaringan internet. Jaringan pertemanan pun atau bentuk hiburan lainnya kadang dipergunakan untuk memesan sekaligus menjual obat terlarang. Teknologi internet telah membawa dampak yang begitu serius. Moral atau budi pekerti khususnya anak rusak juga terus merosot. Contohnya anak tidak hormat kepada orang tua, menurunnya kreatifitas, bersikap pasif, kesehatan jasmani terganggu, penggunaan waktu yang berlebihan hanya untuk sekedar chatting, facebook dan game online. Bahkan di sebuah kota di Jawa Barat pernah ditemukan banyaknya anak yang ketagihan dengan game online internet. Anak-anak menjadi lupa waktu bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah (SPP) untuk membayar sewa internet. (Komar, 2010). Kasus lain yang terjadi adalah tidak sedikit anak-anak yang menghilang dari keluarganya karena diajak oleh seseorang yang dikenal lewat jejaring sosial semacam facebook atau yang lainnya.

Berdasarkan hasil survei yang diadakan oleh spire research dan consulting bekerjasama dengan majalah marketing (UPI, 2010) mengenai trend dan kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis kategori media, ditemukan bahwa remaja sudah ketergantungan mengakses internet sebagai kebutuhan sehari-hari. Pada perkembangannya, jika tidak segera diatasi maka permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi internet mungkin akan merugikan bagi kehidupan masyarakat khususnya perkembangan anak.

Banyaknya dampak negatif dalam penggunaan teknologi Internet bukan berarti kita menjadi antipati terhadap teknologi yang satu ini, melarang dan mengharamkan anak-anak menggunakan teknologi khususnya Internet bukanlah jalan keluar yang tepat. Oleh karena itu perlu dilakukan kajian secara mendalam bagaimana peran internet dalam membangun pendidikan karakter bagi anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan tulisan ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam peranan internet dalam membangun pendidikan karakter khususnya pada anak.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Teknologi Internet

Internet singkatan dari *interconnection and networking*. Internet adalah jaringan informasi global terbesar yang memungkinkan orang untuk saling berhubungan secara mudah dan cepat melalui teknologi terutama PC. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada bulan Agustus 1962.

Teknologi yang berkembang melalui internet tentu bisa dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan khususnya pendidikan karakter. Diantaranya melalui fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Mengubah peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

Berdasarkan hal tersebut keuntungan kita menggunakan internet sebagai media pendidikan adalah frekuensi tatap muka bukan lagi menjadi suatu kebutuhan yang mutlak, karena dengan adanya penyediaan bahan-bahan yang dapat langsung diakses melalui internet, para peserta didik dapat langsung mendapatkan bahan-bahan yang selalu *up to date*, para peserta didik dapat memperkaya bahan-bahan yang ada dengan melakukan pencarian di internet.

Selain bisa memberikan manfaat positif, internet juga bisa memberikan dampak negatif bagi pemakainya. Contoh permasalahan penyalahgunaan internet (Hwa 2009),

diantaranya adalah:

a. Pornografi anak

Awalnya pornografi anak terdiri atas konversi konten *hardcopy* ke bentuk *softcopy*. Tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, kini menjadi mungkin untuk mendapatkan *porn-on-demand* dimana pornografi anak diproduksi sesuai permintaan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan kerja sama internasional untuk memecahkannya. Inspeksi mendadak secara simultan oleh beberapa negara dan pertukaran informasi dalam *Operation Cathedral* pada tahun 1999 dan *Operation Ore* pada tahun 2002 telah dilakukan oleh Interpol. Kerja sama internasional dapat dilakukan karena pornografi anak adalah salah satu area dimana terdapat kesepakatan universal yang menyatakan bahwa tindakan tersebut adalah kriminal.

b. Penipuan konsumen

Internet telah membuktikan bahwa hukum *offline* kadang perlu diubah untuk menyesuaikan dengan ekonomi baru. Hukum lelang adalah salahsatu contohnya. Di banyak negara *Commonwealth*, lelang membutuhkan kehadiran fisik dari seseorang yang memegang lisensi pelelang. Sekilas hukum tersebut terkesan ketinggalan zaman. Hal ini berarti, misalnya, para pelelang di *e-Bay* harus diperiksa apakah mereka memiliki lisensi. Rasional di balik hukum tersebut, bagaimanapun, menjadi jelas dengan cepat ketika hukum diliberalisasikan untuk memperbolehkan *e-auction*: penipuan lelang dalam jenis penipuan *online* yang paling sering terjadi. Penipuan konsumen adalah salah satu area dimana terdapat kesepakatan universal bahwa hal tersebut harus dihentikan. Memecahkan penipuan seperti itu hanya dapat meningkatkan utilisasi internet. Sejak 1996, telah ada razia internet tahunan untuk penipuan konsumen. Jumlah negara yang terlibat dalam razia ini semakin meningkat.

c. Cyberbullying, cyberstalking, pencurian identitas, ketagihan internet

Kerugian dalam bagian ini adalah akibat dari penggunaan *online*. Artinya, mereka

akan muncul ketika seseorang menghabiskan lebih banyak waktu untuk *online*. *Cyberbullying* ialah pelecehan oleh seseorang dengan menggunakan Internet dan media komunikasi elektronik lainnya. Biasanya, hal ini meliputi pengiriman pesan-pesan yang memperlakukan atau menghina. Jika pelecehan dilakukan oleh seorang dewasa, maka disebut *cyber-harassment*. *Cyberstalking* ialah penggunaan internet dan media komunikasi elektronik lainnya untuk menguntit korban. Biasanya dilakukan setelah penguntitan *offline* tetapi bisa juga sebelum penguntitan *offline*. Beberapa korban telah terbunuh oleh para *cyberstalker*. Pencurian identitas adalah penggunaan data personal untuk mendapatkan keuntungan atau untuk menghindari kewajiban. Contoh yang umum adalah penggunaan data personal korban untuk memperoleh kartu kredit. Kerugian yang timbul dari penyalahgunaan tersebut bisa menjadi serius, seperti pada kasus *cyberstalker* yang membunuh korban wanitanya. Solusinya adalah adanya hukum untuk melawan mereka. Dalam kasus ketagihan internet, yaitu penggunaan internet berlebihan sehingga mengganggu sekolah atau tugas kantor. Untuk mengatasi hal ini, pemerintah perlu memiliki layanan bimbingan yang baik bagi masyarakatnya.

d. Memerangi penggunaan negatif internet membutuhkan keinginan politik.

Pertama, tindakan tersebut harus dinyatakan ilegal di sebuah negara. Di beberapa negara, hukum perlindungan konsumen sangat lemah sehingga penegakan hukum menjadi tidak efektif atau tidak mungkin. Kedua, harus ada keinginan politik untuk bekerja sama secara internasional.

Peran orangtua dan masyarakat dalam menangkal dampak internet terhadap anak yang paling penting adalah memberikan arahan dan juga sebuah 'warning' kepada anak-anak, dampingi mereka dan sampaikan hal-hal yang positif yang dapat diambil dari internet. Tentunya masih banyak cara untuk mengarahkan serta membimbing anak supaya menjadi pengguna internet yang sehat yang mempertimbangkan penanaman bobot pendidikan akhlak dan karakter.

2. Pendidikan Karakter

Karakter didefinisikan secara berbeda-beda oleh berbagai pihak. Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya merubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang (Deny, 2011). (Coon, 1983) mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subyektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. (Suyanto, 2008) Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Menurut Megawangi (2003), kualitas karakter meliputi sembilan pilar, yaitu (1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; (2) Tanggung jawab, Disiplin dan Mandiri; (3) Jujur/amanah dan Arif; (4) Hormat dan Santun; (5) Dermawan, Suka menolong, dan Gotong-royong; (6) Percaya diri, Kreatif dan Pekerja keras; (7) Kepemimpinan dan adil; (8) Baik dan rendah hati; (9) Toleran, cinta damai dan kesatuan. Ini berarti dapat ditafsirkan bahwa orang yang memiliki karakter baik adalah orang yang memiliki kesembilan pilar karakter tersebut.

Karakter, seperti juga kualitas diri yang lainnya, tidak berkembang dengan sendirinya. Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor bawaan (*nature*) dan faktor lingkungan (*nurture*). Menurut para *developmental psychologist*, setiap manusia memiliki potensi bawaan yang akan termanifestasi setelah dia dilahirkan, termasuk potensi yang terkait dengan karakter atau nilai-nilai kebajikan. Dalam hal ini, Confusius, seorang filsuf terkenal Cina menyatakan bahwa manusia pada dasarnya memiliki potensi mencintai kebajikan, namun bila potensi ini tidak diikuti dengan pendidikan dan sosialisasi setelah manusia dilahirkan, maka manusia dapat berubah menjadi binatang, bahkan lebih buruk lagi (Megawangi, 2003).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai *“the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development”*. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter (Kemendiknas, 2010).

Sosialisasi dan pendidikan anak yang berkaitan dengan nilai-nilai kebajikan baik di keluarga, sekolah, maupun lingkungan yang lebih luas sangat penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Tujuan mengembangkan karakter adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik. Begitu tumbuh dalam karakter yang baik, anak-anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukannya dengan benar, dan cenderung memiliki tujuan hidup. Membangun karakter yang efektif, ditemukan dalam lingkungan sekolah yang memungkinkan semua anak menunjukkan potensi mereka untuk mencapai tujuan yang sangat penting.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia,

lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

3. Internet Membangun Karakter Anak

Membangun pendidikan karakter khususnya terhadap anak-anak tidak bisa dilakukan seperti mentransfer ilmu pengetahuan. Membangun pendidikan karakter perlu pembiasaan dan menciptakan lingkungan yang kondusif baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan juga lingkungan media massa (Anwas, 2010). Kondisi tersebut menunjukkan banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku dan karakter seseorang, termasuk media massa. Oleh karena itu menanamkan pendidikan karakter di era informasi sekarang ini keterlibatan media massa khususnya internet sebagai media yang interaktif sangat penting dilakukan.

Pendidikan karakter sangat penting dalam rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter, sehingga perlu benar-benar dijaga agar pemanfaatan internet tidak mengganggu pembentukan karakter anak. Pemanfaatan internet dalam pendidikan perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai dalam rangka mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya seperti diuraikan di atas (Madya, 2011), untuk menjaga agar pemanfaatan internet tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter, berkecerdasan intelektual dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan terkait, hendaknya diterapkan prinsip-prinsip berikut:

- a) Pemanfaatan internet dalam pendidikan sebaiknya mempertimbangkan karakter peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan berteknologi internet.
- b) Pemanfaatan internet sebaiknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi.
- c) Pemanfaatan internet sebaiknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi

langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

- d) Pemanfaatan internet sebaiknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa internet karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak didik secara seimbang.
- e) Pemanfaatan internet sebaiknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis internet.

Membangun pendidikan karakter melalui internet agar berjalan dengan efektif diperlukan dukungan dan partisipasi berbagai pihak terkait, terutama peran keluarga, sekolah, pemerintah dan masyarakat.

a) Peran Keluarga

Keluarga merupakan wahana pertama dan utama bagi pendidikan karakter anak. Apabila keluarga gagal melakukan pendidikan karakter pada anak-anaknya, maka akan sulit bagi institusi-institusi lain di luar keluarga (termasuk sekolah) untuk memperbaikinya. Kegagalan keluarga dalam membentuk karakter anak akan berakibat pada tumbuhnya masyarakat yang tidak berkarakter. Oleh karena itu, setiap keluarga harus memiliki kesadaran bahwa karakter bangsa sangat tergantung pada pendidikan karakter anak di rumah. Begitu pula dengan kehadiran internet, memperkenalkan internet pada anak memang bukan perkara mudah, terlebih tak sedikit orang tua yang masih gagap teknologi (gaptek). Banyak pula anak-anak yang belajar dan mengenal internet secara otodidak dari pergaulan dengan teman-teman mereka. Pemecahannya dapat dilakukan dengan penanaman akhlak yang baik. Penanaman akhlak mulia melalui shalat, ngaji, dan kegiatan keagamaan lainnya jauh

lebih baik dari pada berusaha memproteksi komputer atau internet.

Sebagai orangtua atau masyarakat, perlu memahami strategi agar internet aman diakses oleh anak-anak di rumah. Strategi tersebut adalah pertama meletakkan komputer ditempat umum, memilih jenis komputer yang aman untuk digunakan anak contohnya PC lebih baik daripada laptop dan gadget (*tablet, smartphone*). Sempatkan waktu untuk *online* bersama anak dan memilih situs-situs yang kondusif untuk anak. Tanamkan pada anak untuk menghindari berbagi informasi pribadi seperti foto, email, alamat, telepon dan lain-lain kepada pengguna internet lainnya. Orangtua juga perlu memonitor alamat situs-situs yang diakses oleh anak-anak. Pastikan bahwa hanya situs yang baik yang diakses anak. Jika ada alamat situs yang mencurigakan, segera dicek dan diberikan penjelasan kepada anak yang bersangkutan.

Kegagalan keluarga dalam melakukan pendidikan karakter pada anak-anaknya, akan mempersulit institusi-institusi lain di luar keluarga (termasuk sekolah) dalam upaya memperbaikinya. Kegagalan ini akan berakibat pada tumbuhnya anak dan individu di masyarakat yang tidak berkarakter. Oleh karena itu, setiap keluarga harus memiliki kesadaran bahwa karakter bangsa sangat tergantung pada pendidikan karakter anak-anak mereka dalam keluarga, khususnya melalui pemanfaatan internet secara aman.

b) Pemerintah

Peran pemerintah dalam membuat dan menerapkan regulasi dan kebijakan khususnya dalam bidang telematika sangat penting sebagai realisasi penanaman pendidikan karakter. Pemerintah juga dapat bekerjasama dengan seluruh civitas akademika untuk mengedepankan pendidikan karakter di tingkat perguruan tinggi jika tidak ingin moral bangsa ini lenyap dalam 20 tahun ke depan. Moral bangsa ini hanya bisa bagus apabila pola pendidikan tidak hanya mengedepankan kecerdasan intelektual, tetapi harus dipadukan dengan kecerdasan hati. Harus memandang serius, ini bukan hanya merusak moral, tapi juga poliinternet dan ekonomi.

c) Guru dan Pihak Sekolah

Pembiasaan menggunakan internet secara benar perlu juga dilakukan oleh para guru di sekolah. Upaya ini dapat dilakukan dengan cara, antara lain guru perlu mengintegrasikan pembelajaran dan tugas-tugas pembelajaran dengan internet. Siswa dituntut menggunakan situs-situs internet yang edukatif sangat kondusif untuk pelajar. Oleh karena itu para guru dituntut melek dengan internet termasuk mengetahui alamat-alamat situs atau web yang edukatif dan mampu merangsang siswa untuk belajar. Beberapa alamat situs berikut dapat menjadi bahan bagi para guru dan orangtua untuk mengarahkan anaknya bisa belajar melalui internet:

<http://encarta.msn.com>,
<http://refdesk.com>,
<http://www.howstuffworks.com>,
<http://www.tact.fse.ulaval.ca/ang/html/projectg.html>,
<http://download.cnet.com/windows>,
<http://novelguide.com>,
<http://match.com>,
<http://wolframmathworld.com>,
<http://www.freetranslation.com>,
<http://www.shakespeareonline.com>,
<http://sciencemadesimple.com>.

Upaya lain yang dapat dilakukan guru adalah program guru nge-Blog '*One Teacher One Blog*'. Membekali guru dengan keterampilan menulis dan mengirimkan tulisan mereka ke dalam Blog (Situs Online). Mengarahkan anak didik untuk mengirimkan hasil karyanya ke berbagai media cetak dalam 'Blog', atau memajang karyanya di media online seperti kompasiana. Program yang akan diluncurkan adalah "One Student One Blog" (Satu anak didik satu Blog).

Keinternetan anak didik sudah pandai menggunakan dan memanfaatkan blog, sekolah akan mengadakan sebuah kompetisi bagi anak didik yang aktif dalam berkarya misalnya: menulis puisi, cerpen, jurnal, serta meng-*upload* foto yang telah dipajang di situs jejaring sosial, blog serta media online lainnya oleh anak didik. Hal ini penting dilakukan sebagai *reward* atas

karya anak didik, dengan harapan anak didik akan semakin gigih untuk berkeaktifitas serta menggunakan internet sehat. Kemudian guru harus membimbing mereka untuk mengerjakan latihan soal secara *online* yang ada di situs internet.

Dengan begitu peserta didik akan melihat keteladanan dari gurunya dalam pemanfaatan internet di sekolah. Para peserta didik pun pada akhirnya akan mengikuti dalam menjalankan internet sehat dengan hati yang sehat pula. Hati yang sehat didapat dari pembinaan pendidikan budaya dan karakter yang terus dikembangkan oleh para guru. Dalam memanfaatkan internet, perlu juga ditanamkan rasa malu dalam diri peserta didik dan aturan yang tegas agar anak-anak: tidak bersentuhan dengan pornografi, tidak melakukan plagiasi, dan tidak dibiarkan untuk terus menerus mengonsumsi *games* atau permainan *online* lainnya di internet yang mengasyikkan. Jika dibiarkan anak didik hanya mengonsumsi game online secara terus menerus, maka akan menghasilkan sebuah generasi *gamer*, dan bukan *programer*, yaitu sebuah generasi yang mampu menciptakan berbagai games atau permainan yang mengasyikkan. Programer sangat kita perlukan dalam membuat konten-konten edukatif. Dengan begitu pendidikan ini akan maju dan sejajar dengan negara lainnya. Dalam proses pembelajaran internet, hendaknya peserta didik tidak hanya diarahkan untuk kelas operator saja tetapi menjadi programer aktif yang membuat mereka kreatif dalam membuat program-program inovatif yang dapat dibanggakan.

Salah satu contoh yang paling mudah dalam pendidikan karakter diantaranya adalah penanaman nilai kejujuran. Para guru harus mampu menanamkan kejujuran dalam diri setiap peserta didik. Tidak berkata bohong (*dusta*) dan mampu berkata benar dalam segala sikap dan tingkah lakunya. Nilai-nilai kejujuran tersebut dapat ditanamkan dan dikontrol melalui media *facebook* yang sedang *booming* saat ini, baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Sikap dan perkataan jujur peserta didik akan dengan mudah tertangkap jelas dari *facebook*

para guru, bila para peserta didiknya telah berteman dengannya. Oleh karena itu media *facebook* dapat dijadikan untuk sarana membangun komunikasi yang lebih dekat antara guru dengan para anak didiknya. Melalui *facebook* guru dapat mengajak dialog atau diskusi dengan para anak didik, sehingga dapat terjalin komunikasi yang positif antara guru dan anak didik. Terjadinya komunikasi yang positif antara guru anak didik akan dapat membantu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran dan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran, disamping dapat untuk mengarahkan sikap dan perilaku anak didik ke arah yang lebih baik.

Nilai karakter lain yang perlu ditanamkan melalui internet adalah budaya baca. Internet bisa dimanfaatkan kuncinya melalui membaca. Lain halnya dengan media televisi cukup menonton atau radio yang cukup mendengarkan. Budaya baca harus dihidupkan kembali dengan konten-konten edukasi yang dibuat sendiri oleh para guru melalui *blog* atau *website* sekolah. Di sinilah para guru harus mampu menulis, dan membuat para peserta didiknya menjadi gemar membaca. Konten-konten atau materi pelajaran itu bisa dimasukkan dalam server aplikasi MOODLE atau Blog yang berbasis *Content Management System* (CMS). Di tempat itu, para guru dapat kreatif membuat sendiri media pembelajarannya. Para guru pun dapat membuat tes atau ujian secara *online*. Idealnya para peserta didik mampu berinternet secara sehat, menyebarkan berita dengan benar, dan mampu menceritakan pengalamannya yang mengesankan dalam blog-blog mereka.

Dengan begitu peserta didik akan mampu menyampaikan pesannya kepada khalayak ramai dan membuat diri mereka menjadi orang hebat luar biasa karena memiliki kemampuan berbahasa secara baik. Semua hal di atas itu harus terintegrasikan dalam pendidikan karakter yang berbasis internet. Internet harus dimanfaatkan sebagai sarana untuk menerapkan nilai-nilai dasar pendidikan karakter, dan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya agar para generasi bangsa ini mampu mengembangkan kreativitasnya.

Kesimpulan

Internet hakekatnya hanya sebuah media berupa sebuah alat bukan tujuan. Di tanganlah para penggunanyalah internet dapat memberikan manfaat positif atau negatif.

Dengan berbagai karakteristiknya, internet dapat dimanfaatkan untuk membangun pendidikan karakter khususnya terhadap anak-anak. Pesatnya perkembangan kemampuan anak-anak dalam memanfaatkan internet merupakan peluang dalam menanamkan pendidikan karakter melalui media ini.

Untuk menjaga agar pemanfaatan internet tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter, diperlukan: memanfaatkan internet dalam pendidikan, memperkuat minat dan motivasi pengguna dalam meningkatkan dirinya menjadi lebih berintelektual dan spiritual, menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan lingkungan sosial-budaya, mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis internet.

Untuk menanamkan pendidikan karakter melalui internet diperlukan kesadaran dan kemampuan pihak-pihak terkait khususnya keluarga, sekolah, dan pemerintah. Peran keluarga dalam upaya pendidikan dan penanaman nilai kepada anak sangat besar. Oleh karena itu perlu membentuk keluarga yang dapat menciptakan generasi penerus yang berkualitas dan berkarakter kuat, termasuk keluarga yang sadar dalam penggunaan internet yang sehat. Pemerintah memiliki kewajiban mendorong internet menjadi media pendidikan karakter melalui regulasi dan kebijakan. Sekolah selain menyediakan infrastruktur juga dituntut menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa dapat memanfaatkan internet secara sehat dalam mendukung penanaman pendidikan karakter.

Saran

KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk dapat berdampak positif terutama dalam menanamkan pendidikan karakter dalam pemanfaatan internet perlu mengarahkan dan membimbing anak agar lebih bijaksana dalam menghadapi keinginan mereka untuk mengakses internet. Kondisi ini perlu dipahami semua pihak terkait terutama keluarga, sekolah, dan pemerintah.

Peran keluarga perlu membentuk keluarga yang dapat menciptakan generasi penerus yang berkualitas dan berkarakter kuat, termasuk keluarga yang sadar dalam penggunaan internet yang sehat. Orangtua perlu memahami strategi penggunaan internet yang sehat, dimulai dari: meletakkan komputer ditempat umum, memilih jenis komputer PC, memiliki wawasan alamat situs edukatif, membimbing dan memonitor anak dalam menggunakan internet.

Pemerintah memiliki kewajiban mendorong internet menjadi media pendidikan karakter bangsa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membuat dan menerapkan serta mengawasi regulasi dan kebijakan bidang telematika yang mendukung penanaman pendidikan karakter. Guru dan kepala sekolah perlu melek internet. Ini sebagai modal dalam membiasakan pemanfaatan internet sehat dalam membangun pendidikan karakter di sekolah. Oleh karena itu pihak sekolah selain menyediakan infrastruktur internet, juga perlu mengintegrasikan pembelajaran dengan internet, mengetahui

alamat situs edukatif, memanfaatkan web atau blog sebagai sarana komunikasi dan interaksi pembelajaran, mendorong berbagai kreativitas anak melalui internet, serta membimbing dan mengarahkan anak dalam memanfaatkan internet secara sehat.

Jika gurunya telah memiliki karakter yang kuat dan cerdas, tentunya proses pendidikan karakter di sekolah akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif.

Dalam mengimplementasikan penanaman nilai moral terhadap anak dengan memberikan pemahaman bahwa penggunaan internet dapat berakibat positif apabila digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat, memberikan problematika melalui contoh-contoh kasus akibat kesalahan menggunakan internet yang tidak selayaknya mengakibatkan resiko yang akan ditanggungnya. Kemudian anak perlu diberikan penjelasan bahwa pada dasarnya internet itu untuk memudahkan manusia dalam memecahkan masalah dan penggunaannya harus berlandaskan etika nilai moral.

Untuk membangun pendidikan karakter melalui internet juga dibutuhkan kesadaran penggunaan internet melalui perangkat perundangan yang berperan mengawal perkembangan internet misalnya Undang-Undang Informasi (UU) dan Transaksi Elektronik (ITE) yang pelaksanaannya belum maksimal.

PUSTAKA ACUAN

- Anwas, Oos M. 2010. Televisi Mendidik Karakter Bangsa; Harapan dan Tantangan Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 16, Edisi Khusus, Oktober 2010
- Coon, Dennis. 1983. Introduction to Psychology : Exploration and Application. West Publishing Co.
- Deny, 2011. Pendidikan Karakter. Artikel. Surabaya.
- Hermawan Kertajaya, 2010. *Grow with Character: The Model Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hwa, AP. 2009. Akademi Esensi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pimpinan Pemerintahan. Modul 5. Tata Kelola Internet. [ESCAP] ECONOMIC AND SOCIAL COMMISSION FOR ASIA AND THE PACIFIC.
- Komar. Oong, 2010. Pendidikan Berbasis Karakter. Harian Kompas, 25 November 2010. Jakarta.

- Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama* . Jakarta.
- Megawangi, Ratna. 2003. Pendidikan Karakter untuk Membangun Masyarakat Madani. IPPK Indonesia Heritage Foundation.
- Upi, 2010. Pengaruh Terpaan Media Internet. Artikel. Bandung.
- Megawangi, Ratna. 2010. *Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter di PAUD*. Makalah disajikan dalam seminar tentang PAUD. Bogor.
- Suyanto, 2008. Urgensi Pendidikan Karakter.
- Suwarsih Madya, Februari 2011. *Optimalisasi Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Mutu Hakiki Pendidikan*. Makalah, Seminar Nasional, Milad UAD XXX.

Pustekkom



UJICoba PENAYANGAN PROGRAM PENDIDIKAN BUDI PEKERTI MELALUI TELEVISI

Waldopo

Peneliti Bidang Teknologi Pendidikan Pada Pustekkom Kemdiknas-Jakarta
waldopo@gmail.com

Abstrak:

Penelitian yang berjudul Ujicoba Pendidikan Budi Pekerti Melalui Televisi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas pesan moral yang disampaikan oleh film serial pendidikan karakter Laskar Anak Bawang (LAB) khususnya pada episode “Pistol dan Bulan” dan “Sepeda Butut”. Film ini diproduksi oleh Pustekkom Depdiknas dan disiarkan oleh stasiun TVRI pada tanggal 5 dan 12 September 2000. Kedua jenis film tersebut berisikan pesan moral agar anak menjadi orang yang berakhlak mulia. Penentuan sampel dilaksanakan secara random (acak). Hasil randomisasi terpilih 10 lokasi yaitu Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Samarinda, Makassar, Mataram dan Kupang. Tiap kota yang terpilih; secara acak diambil 10 Sekolah Dasar (SD) yang mewakili SD di dalam kota dan yang di pinggiran kota; SD yang berstatus negeri dan SD yang berstatus swasta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum film dapat menyampaikan pesan moral secara efektif kepada siswa. Seluruh pesan moral yang ada di dalam episode *Pistol dan Bulan* dapat mempengaruhi siswa secara efektif. Sedangkan pesan moral yang terkandung dalam episode *Sepeda Butut* ada yang berpengaruh efektif tetapi ada juga yang tidak. Pesan moral yang berpengaruh efektif adalah: kesabaran, kerjasama kelompok, sportivitas dan solidaritas. Sedangkan yang tidak adalah pesan tentang perbedaan status sosial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disampaikan saran (1) agar Pustekkom menggandeng semua pihak yang berkepentingan dengan masalah pendidikan budi pekerti untuk terus mengembangkan film-film serial televisi yang bermuatan pendidikan budi pekerti, (2) Berhubung pendidikan budi pekerti merupakan bagian yang terpisahkan dari pendidikan karakter, maka perlu dikembangkan film sejenis yang berisikan pesan tentang wawasan kebangsaan (3) film-film pendidikan budi pekerti yang telah diproduksi disamping disiarkan melalui stasiun televisi hendaknya juga di upload ke dunia maya seperti youtube dan Jardiknas/e-dukasi.net, dan (4) penelitian serupa hendaknya dilaksanakan lagi dengan sasaran para siswa yang tinggal di daerah pedesaan dan daerah terpencil.

Kata Kunci: Pendidikan Budi Pekerti, Akhlak Mulia, Moral , Film serial Laskar Anak Bawang

Abstract:

The study entitled Trial of Moral Education Through Television aimed to determine the effectiveness of the moral message conveyed by the movie series of “Laskar Anak Bawang” (LAB), particularly in the episode of “Pistol dan Bulan” and “Sepeda Butut”. The movie series was produced by the Center of information and communication technology for education Ministry of National Education and broadcast by TVRI station on 5 and 12 September 2000. Both episodes contained moral messages for a child to be a noble person in the future. The samples gained by random sampling technique. The random sampling technique resulted 10 location which were Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Samarinda, Makassar, Mataram and Kupang. In each city, ten primary schools represented urban and suburban schools, public and private schools were choosen. The result of the study showed that generally a film could convey moral messages effectively to students. All moral messages in the *Pistol dan Bulan* episode could influence students effectively. Some of those in *Sepeda Butut* episode could influence students effectively while the others could not. The moral

messages that influenced effectively were: patience, teamwork, sportsmanship and solidarity. While the moral message that did not influence effectively was about the social status difference. Based on the results some suggestions are offered as follow: 1) Pustekkom should invite all parties that concern with the issue of character education to develop character building television series; 2) Pustekkom should develop a television series that conveys the concept of nationality; 3) All the character education films should also be uploaded to virtual world, e.g. via youtube and Jardiknas/e-dukasi.net; and 4) Such study should be held again with the target of students living in rural or remote area.

Keywords: *Character education, noble, moral, Laskar Anak Bawang TV series.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan Budi Pekerti atau Pendidikan Akhlak Mulia atau Pendidikan Moral merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan karakter. Ada tiga kelompok pendidikan karakter yang ingin diwujudkan oleh pemerintah melalui penancangan pendidikan karakter, yaitu “pendidikan karakter yang menumbuhkan kesadaran sebagai makhluk dan hamba Tuhan Yang Maha Esa, pendidikan karakter yang terkait dengan bidang keilmuan, dan pendidikan karakter yang menumbuhkan rasa cinta dan bangga menjadi orang Indonesia” (Harian Republika Jum’at, 20 Mei 2011:25).

Melalui pendidikan karakter pemerintah bukan hanya berkeinginan untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dalam bidang keilmuan, namun juga ingin menghasilkan manusia-manusia yang sadar sebagai makhluk dan hamba Tuhan Yang Esa. Kesadaran sebagai makhluk sekaligus hamba Tuhan Yang Maha Esa diharapkan akan tumbuh nilai keagamaan yang kuat yang pada gilirannya tumbuh sifat saling kasih sayang dan toleran-saling menghargai dan menjauhkan diri dari perilaku destruktif dan anarkis karena semuanya merupakan larangan Tuhan. Kesadaran sebagai makhluk dan hamba Tuhan akan menumbuhkan rasa jujur karena merasa selalu diawasi oleh Tuhan (ibid). Dengan kata lain melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik akan tumbuh menjadi makhluk yang berakhlak mulia. Secara lebih lengkap melalui pendidikan karakter akan dihasilkan SDM/manusia yang berilmu, cinta dan bangga sebagai bangsa Indonesia serta memiliki perilaku yang terpuji atau berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sebagaimana yang telah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa pendidikan 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.

Sebagaimana kita saksikan bersama bahwa kurikulum yang kurang memperhatikan soal akhlak peserta didik, ternyata tidak mampu menghasilkan manusia-manusia Indonesia yang komprehensif yakni manusia yang cerdas, beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Lihat ketika pertama kali Ujian Nasional (UN) diberlakukan hingga tahun 2009, tolok ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pendidikan hanya ditentukan oleh beberapa jenis mata pelajaran yang di UN-kan. Di sana tidak nampak adanya unsur perilaku terpuji (akhlak mulia) siswa; yang turut dijadikan pertimbangan dalam menentukan keberhasilan pendidikan mereka. Akibatnya yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan adalah manusia-manusia yang hanya cerdas secara intelektual namun kurang cerdas secara emosional dan sepiritual. Kasus-kasus seperti terjadinya perkelahian antar pelajar, perkelahian antar mahasiswa di kampus-kampus, perkelahian antar warga kampung, narkoba, pornografi, pornoaksi, mementingkan diri sendiri, korupsi dan lain-lain menunjukkan adanya kegagalan pendidikan yang selama ini kurang memperhatikan unsur emosional dan unsur spiritual (agama). Budi pekerti (akhlak mulia) erat kaitannya dengan kedua unsur tersebut.

Menyadari akan hal ini, pemerintah merasakan pentingnya pendidikan karakter bagi bangsa Indonesia. Sekali lagi ingin penulis

kemukakan bahwa melalui Pendidikan Karakter diharapkan akan dihasilkan manusia-manusia Indonesia yang bukan hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga manusia-manusia yang cinta dan bangga sebagai bangsa Indonesia, berhati baik, berfikiran baik dan berperilaku baik.

Tergerak untuk ikut memberikan sumbang saran pada pendidikan karakter yang kini sedang digalakkan oleh pemerintah, penulis merasa perlu untuk menyampaikan hasil penelitian tentang produk sebuah film serial televisi yang sarat dengan muatan pendidikan karakter terutama yang berhubungan aspek moral (akhlak mulia). Film serial televisi tersebut berjudul *Laskar Anak Bawang (LAB)* yang diproduksi oleh Pustekkom Departemen Pendidikan Nasional awal tahun 2000-an. LAB adalah film serial televisi yang diperuntukkan bagi anak-anak usia Sekolah Dasar yang berisikan pesan-pesan moral, yaitu mengajak para siswa dan pemirsa lainnya untuk mengikuti hal-hal yang baik dan menghindari hal-hal yang kurang baik, baik ditinjau secara adat, budaya maupun agama.

Bekerja sama dengan Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial (LP3ES), *Internatinal Foundation for Election Systems (IFES)* serta Dinas Pendidikan Propinsi; Pustekkom melakukan studi tentang pengaruh penayangan program pendidikan Budi Pekerti melalui penayangan serial film LAB yang ditayangkan oleh Televisi Republik Indonesia (TVRI).

Sebagai salah seorang staf di PUSTEKKOM yang ikut berperan serta terlibat aktif di dalam kegiatan penelitian tersebut, penulis merasa perlu mengangkat kembali hasil penelitian ini sebagai salah satu sumbang saran kepada pemerintah dan pihak-pihak lain yang berkepentingan untuk mensukseskan program pendidikan karakter, khususnya yang berhubungan dengan wawasan akhlak mulia.

2. Masalah Penelitian

Sebagai lembaga yang berada di bawah Departemen/Kementerian Pendidikan Nasional, salah satu tugas Pustekkom adalah mengembangkan berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran. Salah satu media pendidikan yang dikembangkan Pustekkom adalah serial film pendidikan yang ditayangkan

melalui televisi. Pustekkom telah mengembangkan berbagai jenis film serial televisi yang didisain untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan khususnya pesan-pesan moral kepada pemirsanya (peserta didik). Film-film serial televisi yang telah dikembangkan Pustekkom antara lain *Aku Cinta Indonesia (ACI)* dengan sasaran utamanya anak usia SD dan SMP, *Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa (PSPB)* dengan sasaran utamanya anak usia SMK dan SMA, *Rahasiamu Tak Habis Kubaca* dengan sasaran utamanya anak-anak usia remaja, *Bina Watak* dengan sasaran utamanya anak usia SD, *Sahabat Pantai* dengan sasaran anak-anak SD kelas tinggi dan SMP, *Laskar Anak Bawang (LAB)* dengan sasaran utamanya anak usia SD, dan lain-lain.

Dari berbagai jenis film serial televisi yang telah dikembangkan tersebut dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial *Aku Cinta Indonesia (ACI)* dapat diserap oleh pemirsanya secara efektif?
- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial *Sejarah Perjuangan Bangsa (PSPB)* dapat diserap secara efektif oleh pemirsanya?
- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial *Rahasiamu Tak Habis Kubaca* dapat diserap secara efektif oleh pemirsanya?
- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial, *Bina Watak* dapat diserap secara efektif oleh pemirsanya?
- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial *Sahabat Pantai* dapat diserap secara efektif oleh pemirsanya?, dan
- Apakah pesan moral yang terdapat dalam film serial *Laskar Anak Bawang (LAB)* dapat diserap secara efektif oleh pemirsanya?.

3. Pembatasan Masalah dan Alasan Penelitian

Dari sejumlah masalah pada film serial tersebut di atas, dalam penelitian ini dibatasi pada film serial *Laskar Anak Bawang (LAB)*. Ada 6 episode untuk film serial LAB yaitu a. *Pistol dan Bulan*, b. *Sepeda Butut*, c. *Baru dan Bekas*, d. *Tahu dan Tempe*, e. *Pak Kumal*, dan f. *Pusaka*. Dari 6 episode tersebut pada tulisan ini dibatasi pada episode *Pistol dan Bulan* dan *Sepeda Butut*. Film serial LAB dipilih karena film tersebut dibuat

dengan *setting* masyarakat pinggiran kota, dengan sasaran utama anak-anak usia SD dari lapisan masyarakat menengah ke bawah; meskipun tidak menutup kemungkinan ditonton oleh lapisan masyarakat yang lain. Kelompok lapisan masyarakat menengah ke bawah adalah kelompok yang dianggap mewakili sebagian besar masyarakat Indonesia. Episode *Pistol dan Bulan* serta episode *Sepeda Butut* dipilih karena kedua episode tersebut membawa pesan moral tentang wawasan akhlak mulia, yang mana akhlak mulia merupakan salah satu target penting yang ingin dicapai dari Pendidikan Karakter (Harian Umum Republika, Jun'at 20 Mei 2011, hlm 25 kol 1-5).

Untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas penyampaian pesan moral yang terkandung di dalamnya, maka perlu dilakukan penelitian.

4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas penyampaian pesan-pesan moral yang terkandung di dalam program film serial Laskar Anak Bawang, khususnya Episode *Pistol dan Bulan*, serta *Sepeda Butut*. Efektifitas penyampaian pesan moral yang diteliti adalah yang berhubungan dengan masalah kreativitas, kesadaran gender, menghargai perbedaan kemampuan, disiplin, kesabaran, kerjasama kelompok, sportivitas, perbedaan status sosial, dan solidaritas.

5. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat dan menjadi masukan penting bagi Pustekkom dan pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam pengembangan media televisi untuk pendidikan, terutama dalam merancang dan mengembangkan program-program film pendidikan budi pekerti yang akan disiarkan melalui televisi. baik untuk masa kini maupun pada masa-masa yang akan datang. Bagi kalangan pendidik maupun para pemangku kepentingan pendidikan lainnya, film-film serial televisi yang dikembangkan Pustekkom bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa dijadikan pilihan untuk menyampaikan pendidikan Budi Pekerti (akhlak mulia).

Bagi kalangan ilmuwan, khususnya di bidang Teknologi Pendidikan, hasil penelitian ini dapat

bermanfaat untuk mengembangkan wawasan keilmuannya terutama dalam pemanfaatan televisi untuk kepentingan pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan Budi Pekerti

Pendidikan budi pekerti atau akhlak mulia merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan karakter. Melalui pendidikan budi pekerti diharapkan menghasilkan peserta didik yang bukan hanya hebat secara intelektual yang memiliki penguasaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi namun ia juga diharapkan dapat menjadi manusia yang berakhlak mulia, santun dan mampu untuk saling berbagi kasih sayang dengan sesamanya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa "pendidikan 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". Dari amanah yang disampaikan melalui Undang-Undang tersebut tergambar betapa pentingnya pendidikan moral (budi pekerti). Di sana yang pertama-tama disebutkan adalah membuat peserta didik menjadi orang yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Baru kemudian sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Dari tujuan pendidikan tersebut jelas tergambar betapa pentingnya pendidikan moral (budi pekerti) bagi bangsa Indonesia, apalagi bila kita melihat kejadian-kejadian yang sering kita saksikan di masyarakat seperti tindak pidana korupsi, pelanggaran hak azasi manusia, perdagangan manusia, perkosaan, berbagai kasus narkoba, mudahnya orang terprovokasi sehingga mudah melakukan perbuatan-perbuatan anarkhis dan lain-lain; menunjukkan bahwa harapan untuk terwujudnya tujuan pendidikan (terutama yang berhubungan akhlak mulia atau moral) masih jauh. Berdasarkan kenyataan tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional tepatnya pada tanggal 2 Mei tahun 2011 mencanangkan perlunya pendidikan yang berbasis karakter (Pidato Mendiknas Pada Acara Peringatan Hari

Pendidikan Nasional tanggal 2 Mei 2011 di Jakarta). Pemerintah bertekad mulai tahun ajaran 2011/2012 seluruh siswa Indonesia dari PAUD sampai SMA/SMK akan diberikan pendidikan Karakter (Muhammad Rizki Maulana, DetikNews, Senin 02/05/2011, 10.47 WIB). Salah satu bidang yang menjadi garapan pendidikan karakter adalah masalah budi pekerti (akhlak mulia).

Pembangunan karakter bangsa merupakan salah satu bidang pembangunan nasional yang sangat penting, karena ia menjadi fondasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah kebutuhan asasi dalam proses berbangsa, karena hanya bangsa-bangsa yang memiliki karakter dan jati diri yang kuat yang akan mampu menjadikan dirinya sebagai bangsa yang bermartabat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain (Desain Induk Pendidikan Karakter Bangsa, 2010:1). Banyak kemajuan pembangunan yang telah dicapai oleh pemerintah selama ini misalnya dalam hal pembangunan sarana/prasarana dan penyediaan infrastruktur, semakin meningkatnya daya tampung pendidikan dari SD hingga Perguruan Tinggi, semakin mudahnya berkomunikasi dan lain-lain. Namun demikian masih banyak juga masalah-masalah ataupun tantangan yang perlu diatasi terutama yang berhubungan dengan karakter bangsa kita.

Masalah-masalah tersebut antara lain masih banyak warga negara yang belum menyadari pentingnya menjaga kelestarian lingkungan, pentingnya hidup damai dan serasi dengan lingkungan, ketidakadilan di bidang hukum, pergaulan bebas, pornografi, pornoaksi, kasus-kasus narkoba, banyak warga masyarakat yang kurang bisa mengendalikan emosi sehingga mudah terjadi amuk massa, perkelahian antar warga, perkelahian antar mahasiswa dan lain-lain. Kesemuanya itu memerlukan suatu usaha dari berbagai pihak agar tercapai suatu kehidupan harmoni, damai, aman dan sejahtera yang didasari kepada akhlakul karimah (akhlak mulia) serta ketakwaan kepada Allah Tuhan semesta alam. Salah satu usaha tersebut adalah melalui pendidikan yang berbasis karakter. Baedowi (Media Indonesia, 19 Juli 2011) menyatakan bahwa “melalui pendidikan karakter diharapkan anak didik akan menyadari pentingnya budi

pekerti dalam kehidupan, berdisiplin, berakhlak mulia, menjalankan perintah agama. Apa itu karakter?

Karakter berasal dari kata *khuluq*, *akhlaq* (bahasa Arab) yang artinya perilaku. Ada perilaku terpuji (*akhlaqul karimah*) dan ada juga perilaku yang tidak terpuji (*akhlaqul madzmumah*). Melalui pendidikan karakter tentu kita ingin membentuk bangsa Indonesia ini menjadi bangsa yang berakhlak terpuji atau berakhlak mulia atau bermoral *excellence*. Sebagai *moral excellence* yang dibangun di atas berbagai kebajikan; pada gilirannya hanya akan memiliki makna bila dilandasi oleh nilai-nilai yang berlaku dalam budaya bangsa (Panduan Pelatihan Pendidikan Karakter, 2011: 1). Karakter bangsa Indonesia adalah karakter yang dimiliki oleh bangsa Indonesia berdasarkan tindakan-tindakan yang dinilai sebagai suatu kebajikan berdasarkan nilai yang berlaku di masyarakat dan bangsa Indonesia. Oleh karena itu pendidikan karakter diarahkan pada upaya mengembangkan nilai-nilai yang mendasari suatu kebajikan sehingga menjadi suatu kepribadian diri warga negara.

Dengan demikian materi yang disajikan dalam pendidikan karakter tentu diharapkan bukan hanya sekedar menjadi pengetahuan siswa (yang lebih banyak berada di ranah kognitif), namun nilai-nilai yang mereka pelajari diharapkan mampu membentuk sikap dan perilaku siswa, sehingga siswa mempunyai keinginan untuk memiliki dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:639) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Sedangkan Dalam Desain Induk Pendidikan Karakter (2010:7) dinyatakan bahwa: karakter adalah nilai-nilai yang unik, baik yang terpatut dalam diri seseorang maupun yang terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olah raga seseorang atau sekelompok orang. Harian Republika (Jum'at, 20 Mei 2011:25) menyatakan bahwa karakter terdiri atas tiga unsur perilaku yang saling berkaitan yaitu tahu arti kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berperilaku baik. Ketiga substansi dan proses psikologis tersebut bermuara pada budi pekerti dan

kematangan akhlak seseorang. Dengan kata lain karakter dapat dimaknai sebagai kualitas pribadi yang baik. Secara lebih tegas Fasli Jalal dalam paparannya tentang Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter pada Rembuk Nasional Kementerian Pendidikan Nasional tanggal 15-18 Maret 2011 di Sawangan-Depok menjelaskan bahwa: *pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.*

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral dan pendidikan watak. Tujuan dari pendidikan karakter adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, memberikan keputusan untuk memilih yang baik dan mewujudkan pilihannya tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa tujuan utama dari pendidikan karakter adalah untuk membentuk peserta didik agar memiliki akhlak mulia. Selain berakhlak mulia, pendidikan karakter juga ingin membentuk peserta didik menjadi manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Hal ini disampaikan oleh juru bicara Kementerian Pendidikan Nasional (Ibnu Hammad) dalam acara *talk show* di Metro TV bersama Tanri Abeng pada hari Rabu 4 Mei 2011 jam 20.00 s/d 20.30. Lebih lanjut Fasli Jalal menyatakan bahwa bangsa yang berkarakter adalah bangsa yang tangguh; kompetitif; berakhlak mulia; bermoral; bertoleran; bergotong royong; berjiwa patriotik; berkembang dinamis; dan berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Semuanya itu didasari dan dijiwai oleh rasa keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Fasli Jalal, 2011).

Dari apa yang disampaikan Fasli Jalal tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan dari pada Pendidikan Karakter bukan hanya sekedar berorientasi untuk kesuksesan hidup di dunia secara material, tetapi juga ingin menjadikan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang

santun, berakhlak mulia, tangguh, dan berdaya saing (kompetitif). Semuanya itu didasari oleh rasa keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dasar keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa menunjukkan bahwa pendidikan karakter ingin membangun bangsa yang bukan hanya sukses di dunia dengan pertanggung jawabannya kepada sesama manusia, tetapi juga sukses di akhirat dengan mempertanggung jawabkan seluruh perilakunya di dunia kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Budi pekerti itu sendiri itu sendiri mencakup pengertian watak, sikap, sifat, moral yang tercermin dalam tingkah laku baik dan buruk yang diukur melalui norma-norma sopan santun yang berlaku, tata krama dan adat istiadat (Depatemen Agama, 2000:2-3). Sedangkan tujuan dari pada pendidikan budi pekerti itu sendiri (Depdiknas, 2000:5) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan budi pekerti adalah mengkaji dan menginternalisasi nilai, mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya **akhlak mulia** dalam diri peserta didik serta mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari dalam konteks sosio cultural yang berbineka sepanjang hayat.

Tentang strategi pelaksanaan pendidikan karakter (yang di dalamnya termasuk pendidikan budi pekerti), dalam buku Panduan Pelatihan Pendidikan Karakter (2011:1) Kemdiknas memberikan rumusan bahwa "materi pendidikan karakter bersifat *developmental*. Materi pendidikan yang bersifat *developmental* menghendaki proses pendidikan yang cukup panjang dan bersifat saling menguatkan (*reinforce*) antara kegiatan belajar satu dengan kegiatan belajar lainnya, antara proses belajar di sekolah dengan di luar sekolah. Untuk menanamkan karakter yang baik diperlukan adanya keteladanan; ia tidak cukup hanya sebagai pengetahuan yang bersifat kognitif, namun harus menjadi suatu keyakinan yang ia ingin terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diperlukan keterlibatan semua pihak baik keluarga, sekolah maupun masyarakat. Sekali lagi diperlukan adanya keteladanan dari semua pihak secara simultan. Pendidikan karakter hendaknya diberikan sejak usia dini (PAUD) hingga perguruan tinggi. Sebagai manusia yang beragama tentu kita para tua tidak

boleh lupa untuk selalu berdoa meminta pertolongan kepada Allah Tuhan yang maha kuasa agar kelak anak-anak kita menjadi anak-anak yang cerdas, santun dan berakhlak mulia. Untuk semuanya itu, tentu dukungan dan peran pemerintah sangat diperlukan, terutama dalam hal dukungan kebijakan, pendanaan dan penegakan hukum bagi para pelaku tindak pidana maupun pelanggaran etika yang bertentangan dengan semangat pembangunan karakter yang telah ditanamkan sejak usia dini. Tidak kalah pentingnya peran media massa, media massa yang memiliki jangkauan luas perlu ikut serta dalam mensukseskan Pendidikan Karakter.

Kembali kepada peran media massa dalam mensukseskan program pendidikan karakter, untuk mensukseskan program pendidikan budi pekerti yang merupakan bagian dari pendidikan karakter, diperlukan keterlibatan media massa. Banyak media massa yang bisa dimanfaatkan; salah satunya adalah media televisi yang terbukti sangat efektif dalam mempengaruhi perubahan tingkah laku bagi pemirsanya. Untuk lebih jelasnya akan penulis kupas pada uraian berikutnya.

2. Pengaruh Tayangan Program-Program Televisi Terhadap Perubahan Tingkah Laku

Sebagai media massa televisi memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai media informasi, media hiburan dan media pendidikan. Dalam tulisan ini penulis ingin menyoroti peran televisi sebagai media pendidikan. Sebagai media pendidikan sudah tidak diragukan lagi bahwa isi pesan atau konten yang disajikan oleh media televisi memiliki peran penting dalam membentuk ataupun mempengaruhi perilaku pemirsanya. Perin (1997:7) misalnya, ia menyatakan bahwa; *"Television has a greater impact on our day to day lives than any other medium. It play a major role in determining the way we live, the way we communicate and the way we learn. Our living patterns have assumed television as a prime source of news"*. Dari pernyataan tersebut dapat kita pahami bahwa televisi memberikan pengaruh yang lebih besar dalam kehidupan kita sehari jika dibandingkan dengan media komunikasi massa lainnya. Ia memerankan peran utama dalam kehidupan. Ia

sebagai sumber utama dalam berita (informasi). Hal senada juga disampaikan oleh Denis Mc Quail dalam Ray Brown (1976:347) Ia menyatakan bahwa *"Thus in various contexts, television is said to 'stimulate', 'involve', 'trigger off', 'generate', 'induce', 'suggest', 'structure', 'teach', 'persuade', 'gratify', 'arouse', 'reinforce', 'activate'. Recievers on the other hand, may variously 'identify', imitate', 'internalize', 'model their behavior on it, 'participate, adjust', and so on"*.

Dari pendapat Denis dapat disimpulkan bahwa dalam berbagai hal televisi dapat memberikan rangsangan, membawa serta, memicu, membangkitkan, mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas (ciri) sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri dan lain-lain. Hal yang hampir sama disampaikan oleh Widarto (1994:7), Ia menyatakan bahwa *siaran televisi memiliki daya penetrasi yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia sehingga ia mampu merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dalam rentang waktu yang relatif singkat. Dengan jangkauannya yang begitu luas, siaran televisi memiliki potensi yang luar biasa untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin bagi kepentingan pendidikan*.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jika televisi dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan khususnya pendidikan karakter, tentu akan memberikan hasil yang sangat efektif, karena televisi memiliki potensi yang sangat dominan dalam mempengaruhi perubahan tingkah laku pemirsanya.

Nilai positif apa saja yang diperoleh anak-anak setelah menonton tayangan program-program film yang disiarkan melalui televisi? Habib, Waldopo dan Indrayanti (2001: 12) melaporkan adanya nilai-nilai positif yang dirasakan oleh anak-anak usia SD di Indonesia yang berdomisili di kota-kota besar (ibukota Propinsi) dan di pinggiran kota. Judul serial film televisi yang paling mereka sukai dan ditonton pada saat itu adalah Doraemon, Crayon Sinchan, Dragon Ball, Kera Sakti, Keluarga Cemara dan

Panji Manusia Millineum. Dari serial film-film yang mereka toton di televisi tersebut, mereka merasakan dan berkeinginan untuk memiliki serta meniru tingkah laku (nilai-nilai moral) yang dimiliki oleh tokoh pemeran yang menjadi idolanya pada film serial tersebut. Nilai-nilai positif tersebut antara lain: tidak boleh berbohong dan menghargai sesama teman meskipun berbeda dalam hal kekayaan; agama dan berpendapat. Selain itu anak-anak juga memperoleh pesan tidak boleh menjadi anak penakut, tidak boleh nakal, sopan dan hormat kepada orang yang lebih tua, harus bisa mengerjakan keperluannya sendiri, harus sabar dan tidak cepat marah serta selalu berbakti kepada Tuhan.

Pustekkom (2000) mengujicobakan penayangan program pendidikan Budi Pekerti untuk anak-anak usia SD melalui penayangan serial Film Televisi yang berjudul "Tara Anak Tengger". Tara Anak adalah Film serial televisi produksi Pustekkom yang menceritakan kehidupan masyarakat Tengger di era tahun 1950-an. Pesan moral yang terkandung di dalamnya antara lain agar berbakti kepada Tuhan, menghormati orang yang lebih tua, menghargai sesama serta berani membela kebenaran.

Penayangan program dilakukan melalui Stasiun Televisi Republik Indonesia (TVRI) Pusat Jakarta secara berturut-turut setiap hari pada pukul 16 – 17.00 WIB selama satu minggu. Responden yang menjadi sampel penelitian adalah siswa usia sekolah dasar (SD) dan orang tua yang memiliki anak yang masih duduk di SD. Para responden diminta untuk selalu menyaksikan tayangan program di satu tempat yang dekat dengan tempat tinggal mereka dan dilengkapi dengan pesawat televisi ukuran minimal 29 inchi serta antena penerima siaran sesuai dengan yang dibutuhkan. Setiap selesai menyaksikan tayangan program melalui diskusi terfokus (*focus group discussion*) Secara umum pelajaran (pesan moral) yang diperoleh para responden setelah menyaksikan tayangan program adalah: wajib menghormati kedua orang tua, jujur (tidak boleh bohong), menghargai sesama teman, harus terbiasa mandiri, berani membela kebenaran, dan taat beribadah kepada Tuhan.

3. Film Serial Laskar Anak Bawang

(LAB)

Film serial Laskar Anak Bawang adalah program Film Serial Televisi yang diproduksi oleh Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional di awal tahun 2000 an. Sasaran film ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD). Di samping sebagai karya seni, konten yang dimiliki oleh film ini mencoba menyampaikan pesan-pesan moral dalam setiap episodenya, dengan maksud agar penonton dapat mencerna, menghayati dan memilikinya melalui cara yang tidak dogmatis dan tidak merasa digurui.

Ada 6 Episode program serial film LAB, yaitu:

- a. Pistol dan Bulan,
- b. Tahu Sama Tempe,
- c. Baru dan Bekas,
- d. Pusaka,
- e. Pak Kumal dan
- f. Sepeda Butut.

Dalam tulisan ini dibatasi pada episode "Pistol dan Bulan" dan "Sepeda Butut". Dalam episode Pistol dan Bulan siswa/pemirsa diperkenalkan pada sebuah kenyataan bahwa tiap-tiap orang memiliki kelemahan dan kelebihan. Oleh karena itu mereka diajak untuk menghargai dan menghormati sesama. Salah seorang temannya yang tidak pandai membuat mainan ternyata ia pandai membuat puisi. Selanjutnya mereka ketahui bahwa membuat puisi merupakan ketrampilan yang tidak dimiliki oleh teman-temannya yang notabene pandai membuat mainan. Pesan moral lainnya adalah menghargai sebuah tugas. Jenis tugas apapun bila dilaksanakan dengan baik maka akan menjadi penting artinya. Salah seorang temannya yang berjenis kelamin laki-laki menolak untuk ikut bermain perang-perangan; ia lebih tertarik untuk berperan sebagai petugas Palang Merah. Karena tidak mau perang, ia menjadi bahan ejekan teman-temannya. Petugas palang merah harusnya lebih cocok dimainkan oleh seorang perempuan. Setelah terjadi pertempuran barulah mereka menyadari betapa pentingnya petugas palang merah di dalam medan pertempuran. Selain itu, dalam episode ini juga disampaikan pesan moral tentang pentingnya menjaga kebersihan.

Sedangkan dalam episode Sepeda Butut anak

diajak untuk menyadari bahwa apapun yang diinginkan itu tidak harus dipenuhi oleh orang tua, artinya anak diajak untuk berlatih sabar dan bijak agar tidak membebani orang tua dengan berbagai permintaan dan renekan. Anak juga diajak untuk menyadari pentingnya belajar setiap hari. Kesabaran anak dituntut ketika mereka sedang belajar terutama dalam menghadapi berbagai keterbatasan dan kekurangan seperti kemiskinan. Mereka diajak untuk syukur nikmat. Dengan modal kesabaran dan rasa syukur; anak desa yang miskin bisa

memenangkan pertandingan balap sepeda yang lawannya berasal dari anak-anak gedongan, meskipun sepeda yang ia gunakan adalah sepeda butut; sementara lawan-lawannya menggunakan sepeda yang bagus-bagus. Melalui kenyataan ini anak diajak untuk bersikap sportif. Selain itu anak juga diajarkan bahwa pada hakekatnya semua manusia itu sama. Adapun pesan moral yang diukur efektifitasnya untuk kedua episode tersebut adalah sebagai berikut:

METODOLOGI

Tabel 1. Pesan Moral Pada Film

No.	Judul Episode	Pesan Moral
1.	Pistol dan Bulan	- Kreativitas - Keasadaran gender - Menghargai perbedaan kemampuan - Disiplin
2.	Sepeda Butut	- Kesabaran - Kerjasama kelompok - Sportivitas - Perbedaan Status Sosial - Solidaritas

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui survei yang ditujukan kepada responden yang ditetapkan sebagai sampel. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas penyampaian pesan moral yang terkandung di dalam program film serial Laskar Anak Bawang (LAB) yang disiarkan melalui televisi, khususnya pada Episode *Pistol dan Bulan* serta episode *Sepeda Butut*. Efektifitas penyampaian pesan moral yang ingin diteliti adalah yang berhubungan dengan kreativitas, kesadaran gender, menghargai perbedaan kemampuan, disiplin, kesabaran, kerjasama kelompok, sportivitas, perbedaan status social dan solidaritas.

2. Waktu dan Tempat

Penelitian dilaksanakan antara bulan Juli hingga bulan September tahun 2000 yang didahului dengan pertemuan-pertemuan antara PUTEKKOM dengan pihak IFES, LP3ES dan stasiun TVRI Pusat Jakarta, Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: pembuatan disain, pengumpulan data, analisis data, pembuatan laporan dan ekspose hasil penelitian. Sedangkan lokasi penelitian adalah sejumlah sekolah dasar yang terdapat di 10 kota di Indonesia, yaitu: Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Samarinda, Makassar, Mataram dan Kupang

3. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah para siswa sekolah dasar (SD) yang tinggal di kota-kota dan pinggiran kota seluruh Indonesia. Sedangkan sampel diambil secara Acak (*random*). Dari hasil pengacakan ditetapkan 10 lokasi yang akan di

survei yaitu: Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Samarinda, Makassar, Mataram dan Kupang. Pengambilan sampel dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat daftar nama-nama ibukota dari 33 Propinsi.
- b. Masing-masing Ibukota ditulis dalam sebuah kertas kecil dan digulung, sehingga seluruhnya terdapat 33 gulungan kertas yang berisi daftar nama masing-masing ibukota Propinsi.
- c. Gulungan-gulungan kertas tersebut dikocok lalu diambil 10 buah, sehingga keluarlah 10 nama Ibukota Propinsi.
- d. Dari masing-masing Ibukota Propinsi terpilih; kepada Dinas Pendidikan Propinsi/ Balai Tekkom setempat diminta untuk mengusulkan 40 SD yang terdiri dari SD di dalam kota dan SD di pinggiran kota baik yang berstatus SD negeri maupun SD swasta.
- e. Dari 40 SD yang diusulkan, secara random dipilih 10 SD dengan komposisi 3 SD negeri di dalam kota, 2 SD negeri di pinggiran kota, 3 SD swasta di dalam kota dan 2 SD swasta di pinggiran kota.
- f. Kepada setiap sekolah yang ditetapkan sebagai sampel, dipilih kelas V dan kelas VI. Selanjutnya seluruh siswa kelas V dan kelas VI ditetapkan sebagai sampel/responden.

4. Informasi yang Dikumpulkan

Informasi yang dikumpulkan dari responden adalah pemahaman dan peningkatan pengetahuan mereka terhadap pesan-pesan moral yang terkandung di dalam film yang mereka tonton serta keinginannya untuk berubah sebagai dampak dari pemahaman tersebut.

5. Instrumen Untuk Mengumpulkan Data dan Strategi Pengumpulan Datanya

Untuk kepentingan pengumpulan data/informasi yang diperlukan; dikembangkan instrumen pengumpulan data dalam bentuk kuesioner. Kuesioner disusun dengan cara menjabarkan aspek/pesan-pesan moral yang terkandung di dalam film yang akan ditayangkan. Aspek/pesan moral yang dituangkan di dalam instrumen meliputi: kreativitas, keasadaran gender, menghargai perbedaan kemampuan,

disiplin, kesabaran, kerjasama kelompok, sportivitas, perbedaan status sosial dan solidaritas.

Strategi pengumpulan datanya dilakukan dengan cara responden diberitahukan tentang jadwal penayangan program dan mereka diminta untuk berada di tempat menonton tayangan program kira-kira 15 menit sebelum jadwal penayangan. Mereka juga diberitahu tentang tugas yang harus mereka laksanakan yaitu menonton tayangan program dan memberikan penilaian atas program yang mereka tonton. Tempat yang digunakan untuk menonton bisa berupa ruang kelas, perpustakaan atau bisa juga rumah penduduk. Di tempat tersebut telah disediakan pesawat televisi dan antena yang bisa digunakan untuk menangkap siaran TVRI stasiun pusat Jakarta. Penayangan program oleh TVRI Jakarta direlay oleh stasiun-stasiun TVRI daerah.

Antara 5 hingga 10 hari sebelum menyaksikan tayangan program, responden diminta untuk mengisi instrument yang berupa kuesioner. Responden diminta untuk mengisi kembali kuesioner yang sama setelah menyaksikan tayangan program. Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa responden diminta untuk mengisi kuesioner ketika sebelum dan setelah menyaksikan tayangan program.

6. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan antara prosentase respon siswa sebelum dengan sesudah menyaksikan penayangan program. Apakah respon siswa mengalami perubahan setelah menyaksikan tayangan program. Perubahan respon bisa terjadi secara positif, bisa terjadi secara negatif, namun bisa juga tidak terjadi perubahan. Efektifitas diukur dengan cara melihat seberapa jauh pesan-pesan moral yang terkandung di dalam film dapat ditangkap oleh siswa yang ditunjukkan melalui perubahan respon sebagai akibat dari pemahaman terhadap nilai-nilai moral tersebut. Dengan demikian tayangan film dikatakan efektif jika mampu merubah respon siswa secara positif. Tetapi bisa juga terjadi bahwa pemahaman siswa tentang pesan moral tidak menyebabkan terjadinya perubahan respon. Jika ini terjadi maka pesan-pesan moral yang disampaikan memperkuat terhadap pemahaman moral yang

ada pada siswa.

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana telah dikemukakan pada bab sebelumnya; bahwa pengumpulan data yang berupa pengisian kuesioner dilaksanakan sebanyak dua kali, pengisian kuesioner sebelum penayangan program secara serentak dilaksanakan antara tanggal 1 hingga 5 September 2000 di 10 kota tempat domisili responden yaitu Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Samarinda, Makassar, Mataram dan Kupang. Sedangkan pengisian kuesioner setelah menyaksikan tayangan program oleh responden yang sama

dilaksanakan pada tanggal 5 dan 12 September 2000. Hal ini sejalan dengan jadwal penayangan program oleh TVRI stasiun pusat Jakarta pada tanggal 5 September untuk episode Pistol dan Bulan serta tanggal 12 September untuk episode Sepeda Butut. Penayangan kedua judul film tersebut *direlay* oleh stasiun-stasiun TVRI daerah. Jumlah responden yang mengisi kuesioner sebelum penayangan program sebanyak 2964 siswa, sedangkan setelah penayangan program sebanyak 2982 siswa.

Berdasarkan letak sekolah; 63% responden bersekolah di dalam kota dan 37% sisanya di pinggiran kota. Berdasarkan status sekolah; 54%

Tabel 2. Jumlah responden

No	K o t a	Jumlah Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Medan	303	297
2.	Palembang	300	298
3.	Jakarta	339	345
4.	Bandung	362	358
5.	Semarang	302	305
6.	Surabaya	246	269
7.	Samarinda	295	291
8.	Makassar	223	225
9.	Mataram	314	309
10.	Kupang	280	285
J u m l a h		2964	2982

(Sumber: Pustekkom, LP3ES dan *JFES*, 2000:3)

responden bersekolah di SD Negeri dan 46% sisanya bersekolah di SD Swasta. Berdasarkan jenis kelamin 51% responden berkelamin perempuan dan 49% sisanya berkelamin pria. Sedangkan berdasarkan tingkat kelas; 51% siswa kelas VI dan 49% sisanya siswa kelas V.

Beberapa hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut: Ada 9 (sembilan) pesan moral yang ditanyakan kepada siswa melalui tayangan film episode "Pistol dan Bulan" serta "Sepeda Butut" yaitu: kreativitas, kesadaran gender, menghargai perbedaan kemampuan, disiplin, kesabaram, kerjasama kelompok, sportivitas,

perbedaan status social dan solidaritas. Temuan selengkapapnya untuk masing-masing episode adalah sebagai berikut:

1. Episode "Pistol dan Bulan"

Ada 4 (empat) pesan moral yang ingin diteliti dari episode ini, yaitu kreativitas, kesadaran gender, menghargai perbedaan kemampuan, dan disiplin.

Tabel 3. Pesan kreativitas

Pertanyaan: *Jika kamu menginginkan sebuah mainan, apa yang akan kamu lakukan?*

Dari tabel 3 di atas nampak bahwa sebelum menyaksikan tayangan program ada 17% siswa berprinsip bahwa jika mereka menginginkan sebuah mainan langsung beli, namun jumlah ini menurun tinggal 6% setelah menyaksikan tayangan. Sebelum menyaksikan tayangan ada 11% siswa yang

No	Kota	Jumlah Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Medan	303	297
2.	Palembang	300	298
3.	Jakarta	339	345
4.	Bandung	362	358
5.	Semarang	302	305
6.	Surabaya	246	269
7.	Samarinda	295	291
8.	Makassar	223	225
9.	Mataram	314	309
10.	Kupang	280	285
Jumlah		2964	2982

(Sumber: Pustekkom, LP3ES dan *IFES*, 2000:3)

ingin pinjam kepada temannya jika menginginkan sebuah mainan, namun jumlah ini mengalami penurunan sebanyak 3% setelah menyaksikan tayangan program. Sebelum menyaksikan tayangan program ada 7% siswa yang akan minta dibuatkan jika mereka menginginkan sebuah mainan, jumlah ini menurun menjadi 4% setelah menyaksikan tayangan program. Sebelum menyaksikan tayangan ada 65% siswa yang ingin membuat sendiri mainan yang mereka inginkan, namun jumlah ini meningkat menjadi 82% setelah menyaksikan tayangan program. Ini berarti tayangan program berpengaruh positif pada

perubahan sikap siswa untuk menjadi lebih kreatif. Ini bisa terlihat dari menurunnya prosentase jumlah siswa berkeinginan keinginan langsung beli ketika mereka menginginkan sebuah mainan. Selain itu tayangan program juga berpengaruh positif pada meningkatnya jumlah siswa yang berkeinginan untuk membuat sendiri mainan yang mereka inginkan.

Tabel 4. Pesan Kesadaran Gender

Pertanyaan: *Jika ada temanmu laki-laki yang bercita-cita menjadi petugas palang merah, bagaimana sikapmu ?*

Dari tabel 4 nampak bahwa siswa yang merasa kurang cocok berteman dengan teman laki-laki yang bercita-cita menjadi petugas palang merah sebelum menyaksikan tayangan program ada 1%. Setelah menyaksikan tayangan program jumlah tersebut berubah menjadi 0% atau tidak ada lagi yang bersikap demikian. Ini berarti tayangan program bisa mempengaruhi sikap positif siswa terhadap kesadaran gender. Siswa yang berpendapat

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Kurang cocok berteman dengannya	1%	0%
2.	Teman tersebut kurang jantan	1%	1%
3.	Pilihannya kurang tepat	2%	2%
4.	Menghargai pilihannya	96 %	97 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.21)

bahwa anak laki-laki yang bercita-cita menjadi petugas palang merah dianggap kurang jantan baik sebelum maupun setelah menyaksikan tayangan program tidak mengalami perubahan, yaitu jumlahnya ada 1%. Demikian pula yang berpendapat bahwa pilihannya dianggap kurang tepat baik sebelum maupun sesudah menyaksikan tayangan program jumlahnya ada 2%,. Yang bersedia menghargai pilihan teman, sebelum menyaksikan tayangan program ada 96% dan jumlah tersebut meningkat menjadi 97% setelah menyaksikan tayangan program.

siswa yang tadinya ingin membujuk teman-temannya agar mengikuti bakatnya berkurang setelah menyaksikan tayangan program; yaitu dari 3% sebelum menyaksikan program menjadi tinggal 1% setelah menyaksikan tayangan. Jumlah siswa yang menghargai perbedaan kemampuan temannya juga meningkat yakni 92% sebelum menyaksikan tayangan bertambah menjadi 95% setelah

Ini berarti tayangan program bisa mempengaruhi sikap siswa untuk bersedia menghargai pilihan teman.

Tabel 5. Pesan Menghargai Perbedaan Kemampuan

Pertanyaan: *Apabila kamu mengetahui seseorang yang memiliki bakat yang berbeda dengan kamu, apa yang akan kamu lakukan ?*

Pada tabel 5 nampak bahwa pesan moral yang disampaikan oleh film cukup efektif dalam mempengaruhi sikap siswa untuk menghargai perbedaan kemampuan teman-temannya. Sikap

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Mengucilkannya	1%	1%
2.	Membiarkan saja	4%	3%
3.	Membujuk untuk mengikuti bakat saya	3%	1%
4.	Menghargai dan berkawan dengannya	92 %	95 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.21)

menyaksikan tayngan program.

Tabel 6. Pesan Disiplin

Pertanyaan: *Seandainya waktu mandi sore telah tiba sementara permainan sedang seru-serunya apa yang akan kamu lakukan ?*

Pada tabel 6 nampak bahwa pesan moral tentang disiplin berpengaruh pada perubahan sikap siswa. Jumlah siswa yang sebelum menyaksikan tayangan program ada 3% ingin terus bermain meskipun waktu mandi telah tiba dan menurun tinggal 1% setelah mereka menyaksikan tayangan program. Demikian pula jumlah siswa yang menyatakan berhenti bermain

setelah tiba waktu mandi meningkat 1% setelah menyaksikan tayangan program yakni dari 88% menjadi 89%.

2. Episode "Sepeda Butut"

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Terus bermain sampai selesai	3%	1%
2.	Pura-pura tidak tahu	1%	1%
3.	Sesegera mungkin menyelesaikan permainan	8%	9%
4.	Berhenti bermain dan langsung mandi	88 %	89 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.22)

Ada 5 (lima) pesan moral yang ingin diteliti dari episode ini, yaitu kesabaran, kerjasama kelompok, sportivitas, perbedaan status social dan solidaritas.

Tabel 7. Pesan Kesabaran

Pertanyaan: *Apabila kamu menginginkan sesuatu, apa yang akan Kamu lakukan?*

Dari tabel 7 menunjukkan bahwa tayangan episode Sepeda Butut mampu mem-pengaruhi sikap sabar siswa. Sebagai contoh jumlah siswa yang bila menginginkan sesuatu minta dibelikan segera mengalami penurunan jumlah prosentasenya yakni dari 3% setelah menyaksikan tayangan program turun menjadi 2%. Demikian pula jumlah siswa yang meminta terus hingga dibelikan dari 1% menjadi 0%

setelah menyaksikan tayangan program. Di bagian lain siswa yang bersedia untuk sabar menunggu sampai orang tua dapat membelikan jumlahnya meningkat dari 90%, setelah menyaksikan tayangan program meningkat menjadi 93%..

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Minta dibelikan segera	3%	2%
2.	Meminta terus hingga dibelikan	1%	0%
3.	Memberi batas waktu kepada orang tua	6%	5%
4.	Menunggu sampai orang tua dapat membelikan	90 %	93 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.29)

Tabel 8. Pesan Kerjasama Kelompok

Pertanyaan: Apabila kamu ketua regu yang ditugasi untuk mendirikan tenda pramuka Apa yang akan kamu lakukan ?

Dari tabel 8 nampak bahwa siswa mengalami

menyaksikan tayangan. Mengajak beberapa anggota untuk mendirikan mengalami kenaikan dari 24% sebelum menyaksikan tayangan menjadi 28% setelah menyaksikan tayangan, dan keinginan untuk mengajak semua anggota untuk mendirikan mengalami kenaikan dari 53% menjadi 55% setelah menyaksikan tayangan program.

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Dikerjakan sendiri	17 %	12 %
2.	Mempercayakan kepada beberapa anggota	6 %	5 %
3.	Mengajak beberapa anggota untuk mendirikan	24 %	28 %
4.	Mengajak semua anggota untuk mendirikan	53 %	55 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.30)

Tabel 9. Pesan Sportivitas

Pertanyaan: Jika kamu kalah bertaruh dalam berlomba, apa yang akan kamu lakukan?

Pada tabel 9 nampak bahwa pesan sportivitas pada episode sepeda butut memberikan pengaruh positif pada kesediaan siswa untuk bisa menerima kekalahan dan sekaligus mau

peningkatan pemahaman terhadap pesan pentingnya kerja kelompok. Sikap siswa yang ingin mengerjakan sendiri untuk mendirikan tenda pramuka mengalami penurunan; dari 17% sebelum menyaksikan tayangan mejadi 12% setelah menyaksikan tayangan. Mempercayakan hanya kepada beberapa teman mengalami juga mengalami penurunan yaitu dari 6% sebelum menonton tayangan menjadi 5% setelah menyaksikan tayangan.

Mengajak beberapa anggota untuk mendirikan mengalami kenaikan dari 24% sebelum menyaksikan tayangan menjadi 28% setelah menyaksikan tayangan, dan keinginan untuk mengajak semua anggota untuk mendirikan mengalami kenaikan dari 53% menjadi 55% setelah menyaksikan tayangan program.

menepati janji. Terjadi kenaikan jumlah prosentase sebanyak 4%, dari 86% sebelum menyaksikan tayangan program bertambah menjadi 90% setelah menyaksikan tayangan program.

Tabel 10. Pesan Perbedaan Status Sosial

Pertanyaan: Pada kenyataannya, teman-temanmu ada yang kaya dan ada yang miskin. Bagaimana sikapmu terhadap mereka?

No	Jenis Jawaban Siswa	Hasil Jawaban Siswa	
		Sebelum Penayangan	Sesudah Penayangan
1.	Tidak menerima, tidak perlu menepati janji	3 %	3 %
2.	Tidak menerima kekalahan tetapi tepati janji	3 %	3 %
3.	Menerima kekalahan tidak tepati janji	8 %	4 %
4.	Menerima kekalahan dan menepati janji	86 %	90 %
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.30)

Pada tabel 10 menunjukkan bahwa untuk pesan tentang perbedaan status social mengalami kenaikan pada sikap siswa untuk berkawan dengan yang sederajat yakni dari 7% sebelum menyaksikan tayangan program bertambah menjadi 9% setelah menyaksikan tayangan program. Sementara sikap tidak membeda-bedakan mengalami penurunan dari 91% sebelum menyaksikan tayangan menjadi 89% setelah menyaksikan tayangan program. Episode ini rupanya kurang efektif dalam menyampaikan Pesan moral tentang perbedaan status social.

No	Jenis Jawaban Siswa	Sebelum	Setelah
1.	Tidak berkawan dengan yang miskin	1%	1%
2.	Tidak berkawan dengan yang kaya	1%	1%
3.	Berkawan dengan yang sederajat	7%	9%
4.	Tidak membeda-bedakan	91%	89%
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.31)

Pada tabel 11 menunjukkan bahwa tayangan episode sepeda butut dapat memberikan perubahan sikap yang positif pada rasa solidaritas siswa kepada teman-temannya. Jumlah siswa yang tidak mau meminjamkan sepedanya meski diminta menurun dari 4% sebelum menyaksikan tayangan menjadi 1% setelah menyaksikan tayangan. Siswa yang bersedia meminjamkan sepedanya meski tidak diminta meningkat dari 56% sebelum menyaksikan tayangan menjadi 57% setelah menyaksikan tayangan.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dengan mengacu kepada tujuan penelitian serta hasil penelitian seperti yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat

Tabel 11. Pesan Solidaritas		Hasil Jawaban Siswa	
No	Jenis Jawaban Siswa	Sebelum	Setelah
Pertanyaan: Apabila kamu mempunyai sepeda dan mengetahui temanmu ingin meminjamnya, apa yang akan kamu lakukan?			
1.	Tidak meminjamkan meski diminta	4%	1%
2.	Pura-pura tidak tahu	2%	1%
3.	Meminjamkan bila diminta	38%	41%
4.	Meminjamkan meski tidak diminta	56%	57%
Jumlah		100 %	100 %

(Ibid. h.28)

dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Secara umum tayangan kedua judul program film televisi (*Pistol dan Bulan* serta *Sepeda Butut*) dinilai efektif dalam menyampaikan pesan moral.
- Khusus untuk episode *Pistol dan Bulan*, seluruh pesan moral yang terkandung di dalamnya dapat diserap secara efektif oleh siswa. Pesan-pesan moral yang dapat disampaikan secara efektif oleh siswa antara lain:

- Peningkatan rasa kreativitas siswa yang berupa keinginan siswa untuk membuat sendiri mainan yang mereka butuhkan mengalami peningkatan setelah menyaksikan tayangan program. Siswa yang tadinya berpendapat jika menginginkan sebuah mainan maka mereka akan langsung membeli atau minta dibelikan oleh orang tua, setelah menyaksikan penayangan berubah menjadi ingin membuat sendiri. Peningkatan jumlah siswa yang ingin membuat sendiri mainannya sebanyak 11%.
- Kesadaran gender dari para siswa mengalami perubahan yang positif setelah menyaksikan tayangan program. Hal ini diindikasikan dari sejumlah siswa yang tadinya merasa kurang cocok berteman dengan anak laki-laki menyenangi pekerjaan-pekerjaan yang biasa dilakukan oleh perempuan berubah pendapat menjadi tidak memasalahkan hal tersebut. Indikator lainnya mereka kini bisa menghargai pilihan teman-temannya, meskipun pilihannya tersebut

tidak sama.

- 3) Penghargaan siswa terhadap teman-temannya yang memiliki kemampuan/bakat yang berbeda juga mengalami perubahan secara positif. Sebagian siswa yang tadinya ingin membujuk teman-temannya agar mengikuti bakat yang mereka miliki, setelah menyaksikan tayangan program sikapnya berubah secara positif yaitu mau menghargai dan mau berkawan dengannya.
 - 4) Sikap disiplin siswa mengalami perkembangan yang positif. Sejumlah siswa yang tadinya beranggapan bahwa permainan yang sedang berlangsung seru-serunya harus dilanjutkan meskipun waktu mandi sudah tiba, setelah menyaksikan tayangan program berubah pendapat bahwa permainan harus dihentikan.
- c. Untuk episode *Sepeda Butut*, pesan moral yang dapat disampaikan secara efektif kepada siswa adalah:
- 1) Setelah menyaksikan tayangan program siswa memiliki penambahan pemahaman tentang kesabaran dalam hal menginginkan sesuatu. Siswa yang tadinya jika menginginkan sesuatu akan meminta terus sampai dibelikan, maka setelah menyaksikan tayangan program yang berpendapat seperti ini tidak ada, mereka bersikap sabar menunggu hingga orang tua dapat membelikan. Siswa yang tadinya akan meminta terus sampai dibelikan, setelah menyaksikan tayangan program tidak ada lagi siswa yang berpendapat demikian.
 - 2) Dalam hal kerja sama kelompok, siswa yang tadinya ingin mengerjakan sendiri terhadap tugas yang diberikan, maka setelah menyaksikan tayangan program yang berpendapat demikian turun prosentasenya sebanyak lima persen. Bahkan tayangan program bisa meyakinkan siswa bahwa untuk dapat menyelesaikan suatu tugas dengan baik maka perlu melibatkan seluruh anggota kelompok.
 - 3) Dalam hal sportivitas, tayangan program juga memberikan pengaruh positif kepada siswa. Setelah menyaksikan

tayangan program, sebagian besar siswa bisa menerima kekalahan dan mau menepati janji-janjinya.

- 4) Pesan moral yang tidak berpengaruh pada pemahaman siswa adalah 'pesan tentang perbedaan status sosial. Setelah menyaksikan tayangan program, siswa yang tidak membedakan status sosial dalam memilih teman justru mengalami penambahan sebanyak dua persen setelah menyaksikan tayangan program.

2. Saran

Berdasarkan temuan ataupun simpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Film serial televisi semacam LAB ternyata efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral (pendidikan budi pekerti) kepada para siswa SD; oleh karena itu Pustekkom perlu menggandeng semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan karakter, khususnya pendidikan budi pekerti untuk memproduksi film-film sejenis.
- b. Berhubung pendidikan budi pekerti (pendidikan akhlak mulia) merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan karakter, maka Pustekkom juga perlu memproduksi film-film pendidikan karakter yang memberikan pesan moral tentang wawasan kebangsaan, yakni film serial yang bisa membuat siswa/penontonnya bangga menjadi bangsa Indonesia, yakni bangsa yang religious, berdaya saing tinggi dan berakhlak mulia.
- c. Mengingat pentingnya pendidikan budi pekerti pada saat ini, maka film-film serial televisi yang berisikan pesan moral, hendaknya bukan hanya disiarkan secara *terrestrial* melalui stasiun-stasiun TV, tetapi disiarkan juga melalui dunia maya (*streaming*), di *upload* ke situsnya Pustekkom, ke *youtube* atau disebarluaskan ke masyarakat secara *off line* (dalam bentuk rekaman CD).
- d. Perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang pesan moral yang tidak bisa diserap oleh siswa melalui film ini yaitu pesan perbedaan status sosial misalnya dengan meneliti bukan hanya anak-anak yang tinggal di kota dan pinggiran kota, tetapi juga siswa-siswa yang

Baedowi, Harian Umum Media Indonesia, "Kemendiknas Rancang SMA Terbuka", Selasa 19 Juli 2011, hlm 8 kol 1-3).

Denis Mc Quail in Brown J Ray (editor), ***Children and Television: Alternative Model of Television Influence***, Sage Publication

Inc. , Beverly Hills, California: . 1976

Departemen Pendidikan Nasional, (UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional), Jakarta, 2003

Donald G Perin, ***Instructional Television: Synopsis of Television in Education***, (Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publication, . 1977.

Fasli Jalal, ***Paparan Tentang Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter Bangsa***, Materi yang disajikan pada acara

Harian Umum Republika, "Tiga Kelompok Pendidikan Karakter", Jun'at 20 Mei 2011, hlm 25 kol 1-5).
_____, "HARDIKNAS 2011: Mencanangkan Gerakan Pendidikan Karakter", Jum'at tanggal 20 Mei 2011, hlm 25 kol. 1-6.

Kementerian Pendidikan Nasional-Badan Penelitian dan Pengembangan-Pusat Kurikulum dan Perbukuan,
Panduan Pelatihan Pendidikan

Menteri Pendidikan Nasional, ***Sambutan Menteri Pendidikan Nasional Pada Upacara Hari Pendidikan Nasional***, Senin 2 Mei 2011 di Jakarta.

Pustekkom Depdiknas, LP3ES dan *IFES*, **Laporan Akhir Studi Evaluasi Program Pendidikan Moral Melalui Televisi**. Jakarta, 2000..

Widarto Suprapti, ***Pendayagunaan Siaran Televisi Untuk Pendidikan Sumber Daya Manusia***, Makalah yang disampaikan pada Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan yang bertema “Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber Daya Manusia, 1 – 3 Februari 1994 (Jakarta: PUSTEKKOM, IPTPI, dan PT CTPI, 1994)

Zamris Habib, Waldopo dan Indrayanti, *Penelitian Film Anak-Anak di Televisi Dalam Rangka Pengembangan Program Pendidikan Budi Pekerti Melalui Televisi*. Jurnal Teknodik Nomor 9 Oktober 2001. Pustekkom Depdiknas, Jakarta, 2001

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER

Jaka Warsihna
Peneliti Muda di Pustekkom, Kemdiknas

Abstrak:

Dalam menerapkan pendidikan budaya dan karakter melalui TIK khususnya internet, televisi, dan radio harus dipikirkan benar dampak positif, dan negatifnya. Sebab perkembangan TIK selalu bermata dua. Di satu sisi menguntungkan, dan sisi yang lain merugikan. Para guru harus mampu memberikan materinya secara interaktif, dan membuat para peserta didiknya menjadi kreatif. Pembelajaranpun menjadi menyenangkan. Mereka digiring bukan hanya sebatas mencari dan memperoleh informasi, tetapi juga mampu menciptakan informasi. Mereka harus diarahkan untuk mampu menjadi pencipta pengetahuan, dan bukan hanya menjadi konsumen pengetahuan saja. Gurupun tak terlalu dominan di kelas karena pembelajaran berpusat pada siswa. Guru lebih sering sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Dalam pemanfaatan TIK satu kali contoh keteladanan lebih baik daripada 1000 kali perkataan. Para guru harus mampu memberikan contoh yang baik dalam memanfaatkan TIK khususnya internet. Dengan begitu mereka akan melihat keteladanan dari gurunya dalam pemanfaatan TIK di sekolah. Pendidikan karakter yang sangat penting ditanamkan pada diri siswa adalah jujur. Para guru harus mampu menanamkan kejujuran dalam diri setiap peserta didik. Tak berkata bohong (dusta) dan mampu berkata benar dalam segala sikap dan tingkah lakunya. Selanjutnya untuk para C-Generation itu harus diarahkan bukan hanya untuk menjadi pengguna pengetahuan namun juga menjadi pencipta pengetahuan. Agar bisa menjadi pencipta pengetahuan, maka budaya baca dan tulis harus dilatihkan melalui pemanfaatan TIK secara benar.

Abstract :

In applying the culture and character education through ICTs, especially the internet, television, and radio, the positive impact as well as the negative one should be considered. The development of ICT is always like a double-edged sword. One side is beneficial, the other one can be detrimental. Teachers should be able to deliver material interactively and to make the learners creative. Learning has to be fun. Learners were led not merely to search and gain information, but also to create information. They should be directed to be able to create knowledge and not only to be able to use knowledge. Teacher role cannot be so dominant anymore as the learning is a student-centered learning. Teacher takes a role frequently as a facilitator and motivator of learning. In ICT utilization one real example is better than 1000 times utterance. Teachers should be able to give good examples in ICT utilization, especially internet. By doing so, learners will follow what they see in ICT utilization in school. The very important character education to instill is the honesty. Teachers must be able to instill honesty in every learner. They do not tell lies and are able to speak the truth in all their attitude and behavior. The next thing, this C-Generation should be directed not only to become knowledge user, but also to become knowledge creator. To be knowledge creator the reading and writing culture should be cultivated by the use of ICT correctly.

Keywords: *education, character, technology, information, communication*

A. PENDAHULUAN

Saat ini Bangsa Indonesia sedang ramai-ramainya membicarakan pendidikan karakter. Untuk mewadahi isu dan pentingnya pendidikan karakter bagi keberlangsungan hidup suatu bangsa maka, Kementerian Pendidikan Nasional menekankan agar semua mata pelajaran dari TK sampai SLTA dan Mata Kuliah di Perguruan Tinggi bernuansa atau berwawasan karakter/akhlak. Pendidikan karakter ini sebenarnya sudah tertuang di dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 3, disebutkan “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 serta bertanggung jawab”.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka tujuan pendidikan di negara kita tidak hanya menekankan pada pengembangan aspek intelektual peserta didik, tetapi juga aspek emosional dan spiritual atau karakter peserta didik. Hal ini sesuai pandangan Ki Hajar Dewantoro, “Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak. Menurutnya, bagian-bagian itu tidak boleh dipisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak kita”. Berdasarkan pandangan tersebut, maka pendidikan karakter merupakan bagian integral yang sangat penting dari pendidikan kita. Menurut Ali Muhtadi (2011: 1) secara konseptual, tingkat peradaban suatu bangsa sangat ditentukan oleh keluhuran budaya yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Dengan kata lain, perbedaan mendasar antara bangsa yang beradab dan bangsa yang terbelakang (primitif) adalah terletak pada budaya yang berkembang pada bangsa tersebut. Lebih lanjut Muhtadi mengatakan, budaya luhur bangsa akan berpengaruh dominan terhadap pembentukan karakter bangsa, sehingga perilaku masyarakat akan diwarnai oleh budaya luhur yang dimiliki oleh bangsa tersebut, karena karakter (watak/

akhlak/moral) akan tercermin dari perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang dikenal sebagai bangsa yang sarat dengan nilai-nilai sopan santun, ramah-tamah, jujur, dan menjunjung tinggi semangat kebersamaan atau “kegotong-royongan” serta sikap saling menghargai harkat dan martabat orang lain. Nilai-nilai tersebut merupakan warisan budaya dan karakter luhur bangsa serta sebagai pembentuk peradaban bangsa Indonesia yang perlu terus dilestarikan dan dipelihara keberadaannya dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat sehari-hari, ditengah derasnya perkembangan arus globalisasi. Namun kalau kita melihat di tayangan media televisi atau membaca berita di media massa, ciri-ciri bangsa seperti disebutkan di atas, menjadi sangat bertolak belakang.

Saat ini sangat sering di televisi datau surat kabar dimuat berita tentang perampokan, perkosaan, tawuran antar pelajar bahkan antar kampung, dan lain sebagainya. Kalau dilihat dari fakta tersebut, lambat laun, bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kehilangan jati diri atau karakternya. Hal ini terjadi mungkin dikarenakan dampak dari globalisasi atau maraknya informasi di tengah kuatnya arus percaturan global. Disadari atau tidak, saat ini terjadi dekadensi moral yang telah menyebabkan keterpurukan bangsa Indonesia yang dulu dikenal sebagai bangsa yang santun dan taat beragama menjadi bangsa yang beringas, korup, dan banyak melanggar norma-norma keagamaan.

Berbagai permasalahan tersebut, langsung atau tidak langsung menyebabkan menurunnya prestasi anak bangsa dan citra yang buruk menjadi hal yang ironis dan bukti terjadinya kemunduran bangsa kita. Perubahan bangsa baik yang mengarah kepada kemajuan (*progresif*) maupun yang mengarah kepada kemunduran (*regresif*) merupakan masalah yang terkait langsung maupun tidak langsung dengan penyelenggaraan pendidikan, baik formal, non formal maupun informal. Oleh karena itu, penguatan muatan pendidikan karakter dalam proses pendidikan kita perlu terus menjadi perhatian utama dalam rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berdampak pada kecepatan dan kemudahan akses hubungan antar belahan dunia satu dengan dunia lainnya, telah menghilangkan sekat-sekat antar negara dan menjadikan dunia ini bagaikan perkampungan kecil. Perkembangan TIK tersebut telah membuat sendi-sendi kehidupan masyarakat yang ada terpengaruh baik secara positif maupun negatif. Jika perkembangan TIK tersebut dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, maka akan dapat berpengaruh positif terhadap pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada. Namun sebaliknya, jika perkembangan tersebut tidak dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, justru akan dapat berpengaruh negatif terhadap pembangunan SDM yang ada.

Peran TIK dalam hal pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi peningkatan kualitas pendidikan, dikarenakan peningkatan kualitas merupakan salah satu pilar pembangunan pendidikan. Selain itu peningkatan kualitas di sekolah, semakin mendapatkan prioritas dan penekanan karena adanya kesadaran bahwa masa depan suatu bangsa sangat tergantung pada keberhasilan bangsa tersebut menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Yang pasti, kemajuan TIK yang demikian pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas telah membuka peluang akses, komunikasi jarak jauh secara langsung maupun tidak langsung. Kenyataan telah menunjukkan bahwa disamping dapat berpengaruh negatif, pemanfaatan TIK merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, kemajuan TIK dengan segala potensinya yang ada, jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik akan dapat digunakan untuk mendukung efektifitas pelaksanaan pendidikan karakter yang sedang menjadi perhatian utama kita.

KAJIAN TEORI

1. Pendidikan Karakter

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Hermawan Kertajaya (2010: 3), karakter adalah “ciri khas” yang dimiliki oleh

suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu.

Menurut kamus psikologi, karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, dan biasanya berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap (Dali Gulo, 1982: 29) Secara harfiah karakter bermakna “kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama dan reputasi” (Hornby dan Parnwell, 1972, 49). Menurut Kamisa (1997: 281), berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian.

Karakter akan memungkinkan individu untuk mencapai pertumbuhan yang berkesinambungan, karena karakter memberikan konsistensi, integritas, dan energi. Orang yang memiliki karakter yang kuat, akan memiliki momentum untuk mencapai tujuan. Begitu sebaliknya, mereka yang karakternya mudah goyah, akan lebih lambat untuk bergerak dan tidak bisa menarik orang lain untuk bekerja sama dengannya. Dari beberapa pengertian di atas dapat dinyatakan bahwa karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain. Seseorang dapat dikatakan berkarakter, jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat, serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam hidupnya.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Salah satu peran TIK dalam peningkatan kualitas pembelajaran adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis e-learning. Menurut Rosenberg yang dikutip dalam Buku Pedoman e-learning (Dit. Pembinaan SMA, Kemdiknas, 2011) e-learning merupakan suatu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu : (1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna

terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran.

E-learning yang bisa diadaptasikan dengan pembelajaran ditingkat sekolah diharapkan dapat membantu menumbuhkembangkan minat belajar peserta ajar dan kualitas pembelajaran diseluruh sekolah yang tersebar di Indonesia. E-learning yang terintegrasi disekolah diseluruh Indonesia juga memungkinkan untuk pemerataan kualitas materi pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya *resource sharing* antar sekolah diseluruh Indonesia. Dengan demikian e-learning memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar permasalahan pendidikan di Indonesia, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik e-learning yang diberdayakan sebagai metode ajar *full* menggunakan e-learning, *blended*, ataupun e-learning sebagai *supporting system*.

Menurut William & Sawyer (Abdul Kadir & Terra CH, 2003), teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara, dan video. Definisi ini memperlihatkan bahwa dalam teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Teknologi komputer yaitu teknologi yang berhubungan dengan komputer termasuk peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer. Sedangkan teknologi komunikasi yaitu teknologi yang berhubungan perangkat komunikasi jarak jauh, seperti telepon, faximile, dan televisi.

Definisi teknologi informasi yang lain dikemukakan Nina W. Syam (2004). Menurutnya teknologi informasi dapat dimaknai sebagai ilmu yang diperlukan untuk memanag informasi agar informasi tersebut dapat ditelusuri kembali dengan mudah dan akurat. Isi ilmu tersebut dapat berupa prosedur dan teknik-teknik untuk menyimpan dan mengelola informasi secara efisien dan efektif. Lebih lanjut menurut Nina W. Syam, informasi dipandang sebagai data yang telah diolah dan dapat disimpan baik dalam bentuk tulisan, suara, maupun dalam bentuk gambar, dimana gambar tersebut dapat berupa

gambar mati atau gambar hidup. Sedang informasi yang dikelola atau disampaikan melalui teknologi informasi tersebut dapat berupa ilmu dan pengetahuan itu sendiri. Bila informasi tersebut volumenya kecil tentu tidak memerlukan teknik-teknik atau prosedur yang rumit untuk menyimpannya. Namun bila informasi tersebut dalam volume yang cukup besar, maka diperlukan teknik atau prosedur tertentu untuk menyimpannya, agar mudah menemukan kembali informasi yang tersimpan. Teknik atau prosedur untuk mengelola informasi itulah yang disebut dengan teknologi informasi.

Berdasarkan dua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa TIK sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat secara mudah dicari atau ditemukan kembali. Perkembangan TIK yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya adalah Internet. Di internet dapat ditemukan informasi tentang segala hal yang tidak terbatas, yang dapat digali untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Dengan internet belajar tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Di samping internet juga televisi dan radio juga dapat dimanfaatkan untuk pendidikan karakter. Bahkan karena sebagian besar hidup anak Indonesia ada di delevisi dan selalu mendengarkan radio maka kedua media tersebut sangat tepat dimanfaatkan untuk pididikan karakter. Dengan televisi dapat kita rancang contoh-contoh perilaku yang baik sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Dengan radio dapat kita rancang cerita-cerita yang dapat mempengaruhi pola pikir dan tindak anak sehingga menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya. Namun sampai saat ini baik internet, televisi, dan radio belum banyak dimanfaatkan untuk pendidikan karakter tersebut, bahkan khusus media internet dan televisi yang sering terdengar di masyarakat justru negatifnya, misalnya pornografi, kekerasan, mistik, dan lain sebagainya.

PEMBAHASAN

1. Pendidikan Karakter di Sekolah

Pendidikan sangat diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sudah terbukti bahwa bangsa yang maju dalam kehidupannya bukan bangsa yang mempunyai

kekayaan melimpah tetapi bangsa yang sangat memperhatikan pendidikan. Misalnya bangsa Singapura, Belanda, Jerman, Jepang, dan lain-lain adalah bangsa-bangsa yang maju dalam kehidupannya meskipun alamnya tidak sekaya dengan bangsa Indonesia. Semua itu sudah terbukti sebagai hasil dari pendidikan. Dengan pendidikan bangsa ini akan cerdas dalam berpikir, dan bijak dalam bertindak. Agar cerdas dalam berpikir, dan bertindak diperlukan pendidikan budaya dan karakter. Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Apabila hal ini sudah dilaksanakan, maka bangsa ini akan cepat menjadi negara yang maju, sulit ditemukan tindak kejahatan, korupsi, kolusi, mafia peradilan.

Dengan pendidikan karakter tersebut, diharapkan nantinya setelah dewasa ia akan menjadi orang-orang yang siap untuk menghadapi kehidupan dalam kondisi apapun dan tetap menjadi orang Indonesia yang sejati. Mengapa menjadi orang Indonesia sejati? Kalau kita simak bangsa-bangsa besar yang pernah mengukir sejarah di dunia ini, mereka dikenal karena jati dirinya. Misalnya orang Jepang dikenal sebagai orang yang disiplin, bekerja keras, Arab, orang Roma, orang Persia, dan lain sebagainya.

Semua bangsa dikenal karena karakter yang melekat pada jati dirinya. Demikian juga orang Indonesia yang dikenal sebagai orang yang ramah, mudah diatur, religius, dan lain sebagainya. Dengan karakter yang tertanam dari bangku sekolah sampai dewasa inilah yang nantinya akan dikenal oleh orang lain. Disinilah pentingnya pendidikan karakter.

Dalam rangka mempersiapkan peserta didik yang mempunyai karakter seperti yang diinginkan di atas, diperlukan perencanaan yang matang dalam pembelajaran. Perencanaan tersebut dapat diwujudkan dalam paket

perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Dengan begitu moral dan agama mereka akan terjaga dalam pohon pendidikan. Dalam pohon pendidikan itu, akan terlihat mereka berakar moral dan agama, berbatang ilmu pengetahuan, beranting amal perbuatan, berdaun tali silaturahmi, dan berbuah kebahagiaan dunia dan akhirat.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Heckman, James & Pedro Carneiro, 2003 yang disitir oleh Ratna Megawangi, 2010 menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual seseorang (*verbal dan logis-matematis*) hanya memberikan kontribusi 20% saja dari keberhasilan seseorang di masyarakat, sedangkan 80% lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi seseorang tersebut. Kecerdasan emosi merujuk pada karakter atau dalam bahasa agamanya akhlak mulia.

Penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian George Boggs, yang juga disitir Ratna Megawangi (2010) yang menunjukkan bahwa dari 13 faktor penunjang keberhasilan seseorang di dunia kerja, 10 di antaranya (hampir 80%) adalah kualitas karakter seseorang, dan sisanya (tiga) berkaitan dengan faktor kecerdasan intelektual. Ke-13 faktor tersebut adalah: (1) jujur dan dapat diandalkan; (2) bisa dipercaya dan tepat waktu; (3) bisa menyesuaikan diri dengan orang lain; (4) bisa bekerjasama dengan atasan; (5) bisa menerima dan menjalankan kewajiban; (6) mempunyai motivasi kuat untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri; (7) berpikir bahwa dirinya berharga; (8) bisa berkomunikasi dan mendengarkan secara efektif; (9) bisa bekerja mandiri dengan supervisi minimum; (10) dapat menyelesaikan masalah pribadi dan profesinya; (11) mempunyai kemampuan dasar (kecerdasan); (12) bisa membaca dengan pemahaman memadai; dan (13) mengerti dasar-dasar matematika (berhitung).

Hal ini menunjukkan bahwa, seseorang yang berprestasi di sekolah belum menjamin kehidupan setelah dewasa nanti akan berhasil/sukses/berprestasi tanpa didukung oleh karakter yang justru lebih diperlukan dibandingkan kemampuan intelektual. Banyak contoh membuktikan, anak yang berprestasi secara intelektual akhirnya bunuh diri hanya karena menghadapi masalah yang sangat sepele.

Mengapa ini dapat terjadi? Jawabannya adalah karena anak tersebut tidak memiliki karakter yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah atau kegagalan.

Ada banyak nilai-nilai karakter yang mungkin perlu diberikan dalam proses pelaksanaan pendidikan terutama di sekolah guna membentuk generasi bangsa kita yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter. Adapun nilai-nilai dasar karakter yang perlu dikembangkan tersebut, di antaranya yaitu: bertakwa (*religious*), tanggung jawab (*responsible*), disiplin (*discipline*), jujur (*honest*), sopan (*polite*), peduli (*care*), kerja keras (*hard work*), sikap yang baik (*good attitude*), toleransi (*tolerate*), kreatif (*creative*), mandiri (*independent*), rasa ingin tahu (*curiosity*), semangat kebangsaan (*nationality spirit*), menghargai (*respect*), bersahabat (*friendly*), dan cinta damai (*peace full*).

2. Pemanfaatan TIK dalam Pendidikan Karakter

Saat ini hampir sebagian besar generasi muda yang tinggal di perkotaan mengenal TIK. Bahkan dapat dikatakan setiap detik kehidupan mereka tidak pernah lepas dari TIK. Dia bangun pagi setelah ada alarm dari handphonenya, setelah bangun menyetel radio atau televisi untuk mencari berita atau musik, di jalanan berangkat ke sekolah sambil membuka handphone atau internet untuk mencari jalan yang tidak macet lewat GPS, sambil istirahat chatting atau facebookan dengan internet baik komputer maupun handphonenya, demikian dari bangun tidur sampai tidur kembali tidak lepas dari TIK.

Melihat kenyataan tersebut, pendidikan budaya dan karakter harus diberikan kepada para generasi muda yang telah melek Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Generasi muda yang bukan hanya cerdas otak, tetapi juga watak. Generasi ini biasa disebut *C-Generation*. Sebuah generasi yang benar-benar telah melek TIK, dan mampu memanfaatkannya.

C-Generation terlahir dari dunia digital yang terus berkembang. Oleh karena itu para penduduknya disebut *digital native*. Dalam penduduk *digital native*, aktivitas belajar *C-Generation* tidak lagi menggunakan cara-cara lepas konvensional. Mereka sudah terbiasa

dengan cara-cara modern yang mengikuti perkembangan teknologi. Belajar tidak lagi di dalam kelas, dan bertatap muka dari seorang guru secara langsung, tetapi bisa di mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Di sinilah diperlukan pendidikan budaya dan karakter. Dengan begitu etika atau budi pekerti tetap terjaga.

Pendidikan budaya dan karakter diberikan dengan cara-cara alamiah. Dia tumbuh dari generasi yang telah melek TIK. Diperlukan peran TIK yang begitu besar dalam proses pembelajarannya sehingga budaya, dan karakter itu berubah menjadi cara-cara ilmiah yang membuat para pendidik atau guru tak bisa lepas dari 5K. Konvergensi, Kontekstual, Kolaborasi, Konektivitas, dan Konten kreatif jelas akan menguasai dunia di abad 21 ini. Maksud dari 5K tersebut adalah:

- **Konvergensi:** di dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menggabungkan materi dari berbagai sumber menjadi satu dan dikemas di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- **Kontekstual :** materi yang dipelajari oleh siswa harus sesuai dengan permasalahan yang dihadapi/tidak lepas dari lingkungan di sekitar kehidupan siswa. Dengan demikian materi tersebut langsung dapat diterapkan untuk memecahkan masalah masyarakat.
- **Kolaborasi:** tidak ada satupun guru yang mampu membimbing siswa untuk memahami seluruh materi pembelajaran secara tuntas, untuk itu guru harus mau dan mampu bekerjasama antar berbagai guru untuk saling melengkapi, sehingga apa yang dimiliki dari dibagi ke guru yang lain, dan sebaliknya.
- **Konektivitas:** seluruh ilmu di dunia ini saling berkaitan dan saling mendukung antara ilmu yang satu dengan ilmu yang lain untuk dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia.
- **Kreatif:** guru harus mampu memiliki metode, memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam belajar, sehingga materi yang dipelajari oleh siswa harus betul-betul menarik dengan cara yang menarik sesuai dengan tingkat umur perkembangan zaman.

TIK begitu cepat sekali perkembangannya, dan telah membuat sendi-sendi kehidupan

masyarakat terpengaruh. Semua hal yang bersangkutan paut dengan hajat hidup orang banyak akan menggunakan TIK untuk memudahkannya. TIK menjadi sebuah alat bantu manusia yang terus menerus melayani manusia dari mulai bangun tidur hingga mau tertidur lagi dengan hasil yang efektif dan dengan cara efisien.

Pendidikan budaya, dan karakter tentu tak luput dari perhatian kita. Sebab budaya dan karakter harus diberikan kepada para C-Generation agar meraka tak salah arah. Saat ini C-generasi merupakan anak-anak yang lahir dan besar dalam suasana serba TIK, oleh karena itu untuk mendidik mereka kita juga harus menggunakan TIK. Pendidikan dengan memanfaatkan jelas sangatlah penting, dan para pendidik harus mampu menjadi *guide* atau pemandu dalam bidang TIK agar budaya dan karakter bangsa dapat terjaga.

Alasan lain, mengapa pendidikan karakter sangat penting dalam rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter, sehingga perlu benar-benar dijaga agar pemanfaatan TIK tidak mengganggu pembentukan karakter peserta didik, melainkan justru mendukungnya. Karena tidak ada gunanya mendidik anak menjadi sangat pintar tetapi karakternya buruk dan/atau lemah, sehingga justru dengan kepandaianya tersebut kelak mereka akan membuat kerusakan/kejahatan atau menimbulkan kerugian, baik bagi diri sendiri, bagi masyarakat, maupun bagi bangsa. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pendidikan perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai dalam rangka mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya seperti diuraikan di atas.

Menurut Suwarsih Madya, (2011), untuk menjaga agar pemanfaatan TIK tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap (1) pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan berkecerdasan intelektual dan (2) pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan terkait, hendaknya diterapkan prinsip-prinsip berikut:

a) Pemanfaatan TIK dalam pendidikan sebaiknya mempertimbangkan karaktersitik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan TIK.

- b) Pemanfaatan TIK sebaiknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi.
- c) Pemanfaatan TIK sebaiknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
- d) Pemanfaatan TIK sebaiknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa TIK karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang.
- e) Pemanfaatan TIK sebaiknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK.

Selanjutnya, agar penerapan pendidikan karakter melalui TIK dapat berjalan secara efektif dalam mencapai tujuannya, para guru hendaknya mampu memberikan materinya dengan cara-cara yang interaktif, dan mampu membuat para peserta didiknya menjadi kreatif. Proses pembelajarannya pun harus menjadi menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks tersebut, peran guru dalam proses interaksi pembelajaran hendaknya tidak terlalu dominan, tetapi lebih sering berperan sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi lebih berpusat pada peserta didik atau lebih menempatkan peserta didik sebagai subyek didik daripada sebagai obyek didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, TIK dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan sarana belajar.

Lebih lanjut, dalam proses pelaksanaan pembelajaran melalui TIK, peserta didik tidak hanya digiring sebatas untuk mencari dan

memperoleh informasi saja, tetapi juga diarahkan agar memiliki kemampuan untuk menciptakan informasi. Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran melalui TIK, peserta didik harus diarahkan untuk mampu menjadi produsen pengetahuan, sehingga dapat membawa perubahan yang lebih positif bagi peserta didik. Agar bisa menjadi produsen pengetahuan, maka budaya baca dan tulis harus benar-benar dilatihkan melalui pemanfaatan TIK secara benar. Para guru pun harus belajar ngeblog agar mampu memberikan keteladanan kepada para peserta didiknya.

Dengan ngeblog, para guru dan siswa akan menjadi terbiasa menulis. Sebagaimana pepatah yang mengatakan bahwa “satu contoh keteladanan lebih baik daripada 1000 kali kata-kata.” Para guru harus mampu memberikan contoh yang baik dalam memanfaatkan TIK. Dengan begitu mereka akan melihat keteladanan dari gurunya dalam pemanfaatan TIK di sekolah. Para peserta didik pun pada akhirnya akan mengikuti apa yang biasa dilakukan oleh guru dan juga orangtuanya. Hati yang sehat didapat dari pembinaan pendidikan budaya dan karakter yang terus dikembangkan oleh para guru.

Dalam memanfaatkan TIK, perlu juga ditanamkan rasa malu dalam diri peserta didik dan aturan yang tegas agar anak-anak: (a) tidak bersentuhan dengan pornografi, (b) tidak melakukan plagiasi, dan (c) tidak dibiarkan untuk terus menerus mengonsumsi *games* atau permainan *online* lainnya di internet yang mengasyikkan. Jika kita biarkan anak didik kita hanya mengonsumsi game online secara terus menerus, maka kita akan menghasilkan sebuah generasi yang tidak produktif, tetapi harus kita dorong untuk menjadi programmer yaitu sebuah generasi yang mampu menciptakan berbagai games atau permainan yang mengasyikkan. Pro gamer sangat kita perlukan dalam membuat konten-konten edukatif. Dengan begitu pendidikan ini akan maju dan sejajar dengan negara lainnya.

Dalam proses pembelajaran TIK, hendaknya peserta didik tidak hanya diarahkan untuk kelas operator saja tetapi menjadi programmer aktif yang membuat mereka kreatif dalam membuat program-program inovatif yang dapat dibanggakan. Dengan begitu mereka akan mampu menyampaikan pesannya kepada

khalayak ramai dan membuat diri mereka menjadi orang hebat luar biasa karena memiliki kemampuan berbahasa secara baik. Semua hal di atas itu harus terintegrasi dalam pendidikan karakter yang berbasis TIK. TIK harus dimanfaatkan sebagai sarana untuk menerapkan nilai-nilai dasar pendidikan karakter, dan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya agar para generasi bangsa ini mampu mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu contoh yang paling mudah dalam pendidikan karakter diantaranya adalah penanaman nilai kejujuran. Para guru harus mampu menanamkan kejujuran dalam diri setiap peserta didik. Tak berkata bohong (*dusta*) dan mampu berkata benar dalam segala sikap dan tingkah lakunya. Nilai-nilai kejujuran tersebut dapat ditanamkan dan dikontrol melalui media facebook yang sedang *booming* saat ini. Sikap dan perkataan jujur peserta didik akan dengan mudah tertangkap jelas dari facebook para guru, bila para peserta didiknya telah berteman dengannya. Melalui facebook guru dapat mengajak dialog atau diskusi dengan para siswa, sehingga dapat terjalin komunikasi yang positif antara guru dan siswa. Misalnya setiap hari anak-anak diminta menuliskan di facebook tentang perbuatan baik apa yang telah dilakukan hari ini. Kemudian juga diminta menuliskan perbuatan kurang menyenangkan orang lain yang telah dilakukan hari ini. Dengan demikian media facebook dapat dijadikan untuk membangun komunikasi yang lebih dekat antara guru dengan para siswanya dan sekaligus menanamkan kejujuran pada anak. Terjadinya komunikasi yang positif antara guru siswa akan dapat membantu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran dan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran, disamping dapat untuk mengarahkan sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

Nilai karakter lain yang perlu ditanamkan melalui TIK adalah budaya baca. Melalui TIK terutama internet guru dapat menugaskan kepada siswa untuk mencari berbagai informasi. Setelah mendapatkan informasi, selanjutnya siswa tersebut diminta untuk membuat rangkuman isi bacaan dan di kelas diminta untuk menceritakan kembali apa yang sudah dibaca. Akan lebih baik lagi apabila materi atau tulisan dan konten-konten edukasi yang dibuat sendiri

oleh para guru melalui blog atau website sekolah. Di sinilah para guru harus mampu menulis, dan membuat para peserta didiknya menjadi gemar membaca. Dengan begitu kemampuan menulis mereka pun akan terasah dengan baik, karena sering menulis.

Selanjutnya, agar pendidikan karakter dapat berjalan secara komprehensif dalam proses pendidikan di sekolah, maka penerapan pendidikan karakter di sekolah perlu memegang prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) *Berkelanjutan* mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.
- 2) *Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah*
- 3) *Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan* mengandung makna bahwa materi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar untuk pembelajaran biasa.
- 4) *Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.*

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dalam menerapkan pendidikan budaya dan karakter melalui TIK khususnya internet, televisi, dan radio harus dipikirkan benar dampak positif, dan negatifnya. Sebab perkembangan TIK selalu bermata dua. Di satu sisi menguntungkan, dan sisi yang lain merugikan. Para guru harus mampu memberikan materinya secara interaktif, dan membuat para peserta didiknya menjadi kreatif. Pembelajaranpun menjadi menyenangkan. Mereka digiring bukan hanya sebatas mencari dan memperoleh informasi, tetapi juga mampu menciptakan informasi. Mereka harus diarahkan untuk mampu menjadi pencipta pengetahuan, dan bukan hanya menjadi konsumen pengetahuan saja. Gurupun tak terlalu dominan

di kelas karena pembelajaran berpusat pada siswa. Guru lebih sering sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran.

Dalam pemanfaatan TIK satu kali contoh keteladanan lebih baik daripada 1000 kali perkataan. Para guru harus mampu memberikan contoh yang baik dalam memanfaatkan TIK khususnya internet. Dengan begitu mereka akan melihat keteladanan dari gurunya dalam pemanfaatan TIK di sekolah.

Pendidikan karakter yang sangat penting ditanamkan pada diri siswa adalah jujur. Para guru harus mampu menanamkan kejujuran dalam diri setiap peserta didik. Tak berkata bohong (*dusta*) dan mampu berkata benar dalam segala sikap dan tingkah lakunya. Selanjutnya untuk para C-Generation itu harus diarahkan bukan hanya untuk menjadi pencipta pengetahuan. Agar bisa menjadi pencipta pengetahuan, maka budaya baca dan tulis harus dilatihkan melalui pemanfaatan TIK secara benar.

2. Saran-saran

- Saat ini anak-anak kita lahir dan hidup dalam dunia yang serba TIK, untuk itu agar dalam pemanfaatan TIK tidak menjurus ke yang negatif perlu diberikan pengetahuan yang juga berbasis TIK
- Di samping pengetahuan juga perlu ditanamkan dalam pemanfaatan TIK yang itu tidak suka pornografi, kekerasan, dan menjadi pencipta bukan sekedar penikmat/pemakai
- TIK harus benar-benar dimanfaatkan di sekolah agar para peserta didik itu mampu mendengarkan dengan baik, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan begitu mereka akan mampu menyampaikan pesannya kepada khalayak ramai dan membuat diri mereka menjadi orang hebat luar biasa karena memiliki kemampuan berbahasa secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dali Gulo, (1982). *Kamus Psikologi*. Bandung: Tonis.
- Hermawan Kertajaya, (2010). *Grow with Character: The Model Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama 13
- Hornby dan Parnwell, (1972). *Learner's Dictionary*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Kamisa, (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Ratna Megawangi (2010). *Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter di PAUD*. Makalah disajikan dalam seminar tentang PAUD. Bogor.
- Suwarsih Madya, (Februari 2011). *Optimalisasi Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Mutu Hakiki Pendidikan*.
- <http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/27/pendidikan-budaya-dan-karakter-melalui-tik/> Makalah, Seminar Nasional, Milad UAD XXX, TIK dan Pendidikan Karakter, 27 September 2011.
- Dit. Pembinaan SMA, Kemdiknas, (2011) Buku Pedoman e-learning,

Pustekkom

PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL PUSLATA UT DALAM MENDUKUNG SISTEM BELAJAR JARAK JAUH

Irmayati

Fungsional Pustakawan di Universitas Terbuka

Abstrak:

Universitas Terbuka (UT) yang merupakan salah satu perguruan tinggi yang penyelenggaraannya menggunakan sistem belajar jarak jauh. Proses belajar mengajar tidak dilakukan secara tatap muka melainkan melalui jarak jauh dengan menggunakan berbagai saluran media, baik media cetak (modul) maupun non-cetak (audio/video, komputer/internet, siaran radio dan televisi). Majunya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan keuntungan bagi UT dalam pengembangan sistem pembelajarannya. Salah satu bentuk pemanfaatan TIK tersebut adalah dikembangkan perpustakaan digital yang berada di bawah unit Pusat layanan pustaka (Puslata UT). Jurnal ini akan menggambarkan tentang pengembangan dan pemanfaatan Perpustakaan Digital Puslata UT dalam mendukung sistem belajar jarak jauh.

Kata Kunci: Universitas Terbuka, Perpustakaan Digital, Sistem Belajar Jarak jauh

Abstract:

Indonesia Open University is one of the colleges that use distance learning system. Teaching and learning process is not carried out face to face but via a variety of media channels both printed (module) or non-printed media (audio/video, computer/internet, radio and television broadcast). The advancement of information and communication technology (ICT) provides benefits for Indonesia Open University in developing a learning system. One of implementations in the utilization of ICT is the development of digital library within the library service center unit (Puslata UT). This paper will portrait the development and utilization of the digital library under the library service center units (Puslata UT) to support distance learning system.

Keywords: Open University, Digital library, Distance Learning

PENDAHULUAN

Istilah perpustakaan digital adalah terjemahan langsung dari “digital libraries”, sebuah istilah yang lahir dan berkembang di Amerika Serikat dan menyebar secara cepat ke seluruh dunia (Pandit, 2008). Senanda diungkapkan oleh Drolenstott (1994) istilah perpustakaan digital, perpustakaan elektronik, perpustakaan maya pada hakekatnya sama (Rohandiah, 2007). Penggunaan kata perpustakaan digital di Indonesia mulai berkembang seiring masuknya teknologi informasi dan komunikasi pada era 90 an dengan masuknya internet sebagai bagian dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Pemanfaatan TIK di Indonesia membawa pengaruh terhadap perubahan dan pengembangan perpustakaan yang mengarah kepada perpustakaan digital. Sejak masuknya internet pada era 90an dilingkungan perguruan tinggi, memberikan dampak terhadap perkembangan perpustakaan, contohnya adalah munculnya situs-situs perpustakaan digital milik universitas-universitas di Indonesia. Seperti: Universitas Indonesia dengan alamat www.lib.ui.ac.id, sedangkan Universitas Gajah Mada dengan alamat www.lib.ugm.ac.id dan Institut Teknologi Bandung dengan alamat <http://digilib.itb.ac.id/>. Ketiga universitas besar tersebut sudah memiliki perpustakaan digital

sejak tahun 2000, selain ketiga universitas tersebut, masih banyak universitas di Indonesia yang juga sudah memiliki perpustakaan digital. Salah satunya adalah Universitas Terbuka (UT). Universitas ini yang merupakan satu-satunya perguruan tinggi yang dimiliki oleh pemerintah Indonesia yang penyelenggaraannya menggunakan sistem belajar jarak jauh. Perkembang TIK di Indonesia memberikan keuntungan tersendiri bagi UT sebagai salah satu perguruan tinggi yang mengandalkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajarnya. Salah satu terobosan yang dilakukan dengan menggunakan TIK adalah membangun sistem perpustakaan digital yang dirintis melalui unit Pusat Layanan Pustaka yang disingkat dengan Puslata UT. Saat sekarang dapat diakses melalui <http://pustaka.ut.ac.id>

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Perpustakaan Digital

Banyaknya definisi yang membahas tentang pengertian perpustakaan digital, maka perlu adanya persamaan persepsi tentang definisi perpustakaan digital, salah satunya dari *Digital Library Federation* yang berbunyi (Pandit, 2008): *Digital libraries are organization that provide the resourcer, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual acces to, interpret, distribut, preserve the integrity of and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by a defined community or set of communities.* (perpustakaan digital adalah berbagai organisasi yang menyediakan sumberdaya, termasuk pegawai yang terlatih khusus, untuk memilih, mengatur, menawarkan akses, memahami, menyebarkan menjaga integritas dan memastikan keutuhan karya digital sedemikian rupa sehingga koleksi tersedia dan terjangkau secara ekonomis oleh sebuah atau sekelompok komunitas yang membutuhkannya).

Sedangkan menurut Ida Royandiah, perpustakaan digital adalah perpustakaan yang mengumpulkan, menyimpan, dan menyusun bahan pustaka dan informasi dalam bentuk digital. Informasi digital dapat di proses, di akses, dan di telusur melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi (internet).

Berdasarkan definisi di atas menegaskan

bahwa perpustakaan digital merupakan upaya yang terorganisir dalam memanfaatkan teknologi yang ada bagi keperluan masyarakat penggunaanya. Jika diperiksa lebih dalam, dapat dilihat bahwa perpustakaan digital masih mengandung konsep awal dari kepustakawanan sebagai mana yang terkandung di dalam kata-kata “memilih, mengatur, menawarkan akses, memahami, menyebarkan, menjaga integritas dan memastikan keutuhan karya” kesemua kegiatan ini dilakukan oleh perpustakaan sejak manusia mengenal kehidupan yang berbasis buku dan dokumen dalam arti luas.

B. Pilar-Pilar Perpustakaan digital

Berdasarkan *Network of Excellence on Digital Libarries*, sebuah lembaga internasional yang didukung oleh komisi Eropa, sebagai bagian dari upaya negara-negara di benua Eropa dalam hal pengembangan teknologi dan masyarakat informasi menggambarkan perpustakaan digital menjadi *Three-tier framework* atau tiga kerangka pilar dari sebuah perpustakaan digital yaitu (Pandit, 2008):

1. *Digital Library* (DL) sebagai sebuah organisasi (dapat bentuk virtual, dapat juga tidak) yang secara seirus mengumpulkan, mengola dan melestarikan koleksi digital untuk ditawarkan kepada masyarakat dalam bentuk yang fungsional, dengan kualitas yang terukur, dan berdasarkan kebijakan yang jelas;
2. *Digital Libarary System* (DLS) sebagai sebuah sistem perangkat lunak yang didasarkan pada arsitektur informasi tertentu (diharapkan berbentuk arsitektur tersebar) untuk mendukung semua fungsi DL di atas. Para pengguna akan berinteraksi dengan DL melalui DSL ini ;
3. *Digital Library Management System* (DLMS) sebagai sebuah sistem perangkat lunak generik yang menyediakan infrastruktur baik untuk menghasilkan dan mengelola DSL yang fungsional untuk menjalankan fungsi DL , maupun untuk mengintegrasikan berbagai perangkat tambahan agar dapat menawarkan fungsi lain yang lebih spesifik bagi keperluan tertentu.

Melihat dari tiga pilar tersebut, perpustakaan digital merupakan sebuah sistem yang saling mendukung satu dengan lainnya dan bukan

hanya melibatkan sistem perangkat lunak dan keras, tetapi keahlian manusia serta kebijakan yang ada.

C. Koleksi Digital

Salah satu hal yang saat perlu yang dikembangkan di perpustakaan digital adalah koleksi digital. Menurut Glossary yang dikeluarkan oleh African Digital library, yang dimaksud dengan koleksi digital adalah (Ajick, [http: Pustaka.uns.ac.id/? menu=news&option=detail&nid=35](http://Pustaka.uns.ac.id/?menu=news&option=detail&nid=35)) ; "this is an elektronik internet based collection of information that is normally found in hard copy, but converted to a computer compatible format. Digital books seemed somewhat slow to gain popularity, possible because of the quality of many computer screens and relatively short 'life' of the internet..."

Dari definisi tersebut, koleksi digital dapat dipahami sebagai koleksi informasi dalam bentuk elektronik atau digital yang mungkin terdapat juga dalam koleksi cetak, yang dapat diakses secara luas menggunakan komputer dan sejenisnya. Koleksi digital di sini dapat bermacam-macam, dapat berupa buku elektronik, jurnal elektronik, database online, statistic elektronik, dll.

D. Pengembangan Perpustakaan Digital Puslata Universita Terbuka

Pada awalnya perpustakaan UT merupakan bagian dari Pusat Produksi Media, Informasi dan Pengolahan Data. Semakin berkembangnya kebutuhan mahasiswa, dosen dan karyawan UT akan referensi bahan pustaka, dan bahan ajar maka pada tahun 1992 melalui Surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0470/0/1992 tentang status UT, dilakukan pemekaran terhadap Pusat-pusat yang ada, diantaranya Pusat Komputer, Pusat Produksi Multi Media dan Perpustakaan. Pada tahun 2005 nama Perpustakaan UT berubah lagi menjadi Pusat Layanan Pustaka yang disingkat dengan Puslata UT.

Perkembangan Puslata yang mencakup pelayanan, silkulasi dll, disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada di UT di sertai dengan perubahan kebijakan dan visi misi UT sebagai universitas yang memberikan pembelajaran

secara jarak jauh. Di awali dengan pembangunan infrastruktur UT yang berhubungan dengan data jaringan dan pelatihan-pelatihan kepada Staf UT untuk mengembangkan web UT sejak tahun 1997. Pada tahun 1998 Puslata UT mengembangkan katalog on-line pada web.

Pengembangan perpustakaan digital Puslata UT didasari oleh beberapa hal yaitu : 1) Banyaknya jumlah mahasiswa UT. Pada saat sekarang terdapat 576.265 mahasiswa aktif dari berbagai jurusan yang ada di fakultas dan tersebar di seluruh Indonesia dan beberapa negara di Asia (<http://www.ut.ac.id/ut-dalam-angka.html>); 2) Banyaknya dosen di UT yang tersebar di seluruh Indonesia. Pada saat sekarang terdapat 323 dosen yg berada di kantor pusat UT dan 454 dosen yang tersebar di 37 Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ), dengan jumlah tenaga adminstrasi sebanyak 559 staf di kantor dan 524 staf di UPBJJ; 3) Sistem belajar menggunakan sistem belajar jarak jauh; 4) Sangat sulit berkomunikasi kepada mahasiswa secara konvensional; 5) Sebagai institusi, UT merasa berkewajiban memberi layanan yang sama kepada seluruh mahasiswa; 6) Peran strategis perpustakaan sebagai sumber informasi dalam era globalisasi dan informasi serta; 7) Beragamnya informasi dalam berbagai bentuk seperti buku, jurnal prosiding, majalah, video, CD (Said,dkk,2007). Dengan pertimbangan dan alasan-alasan tersebut perpustakaan digital puslata UT mulai dikembangkan.

Pengembangan perpustakaan digital Puslata UT mengacu kepada *three-tier framework* atau tiga kerangka pilar yang ada. Dengan rincian sebagai berikut:

1. *Digital Library* (DL) yang merupakan sebuah organisasi atau tempat yang mengembangkan perpustakaan digital. UT memiliki satuan unit pelaksana Pusat Layanan Pustaka (Puslata UT) diberikan tugas dan fungsi untuk mengembangkan perpustakaan baik secara digital ataupun konvensional. Dengan didukung dengan 20 orang yang terdiri dari dua orang staf akademik fakultas, 5 orang pustakawan selebihnya adalah staf administrasi.
2. *Digital Library System* (DLS); Dalam pengembangan DLS ini Puslata UT tidak berjalan sendiri tetapi didukung oleh unit-unit terkait yang berada di UT salah satunya

adalah Unit Pusat Komputer UT (Puskom UT). Puskom UT berfungsi untuk mengembangkan sistem on-line dan manajemen sistem secara keseluruhan dan Keberadaan server sebagai penyimpanan data berada di bawah tanggung jawab Puskom UT.

3. *Digital Library Management System (DLMS)*; Dalam pengembangan DLMS ini Pustata UT mempunyai wewenang untuk melakukan aktivitas dan admin yang terdiri dari proses pendigitalisasian data, upload data hingga pengolahan admin perpustakaan digital itu sendiri. Selain itu Pustata UT memiliki kewenangan untuk mengembangkan berbagai sistem dan kegiatan pendukung yang terkait dengan proses digitalisasi yang dirancang dalam untuk 1 tahun ke depan. Sehingga manajemen sistem perpustakaan berada dibawah otonomi Pustata UT.

Penggunaan *Three-tier framework* dalam pengembangan perpustakaan digital Pustata UT tanpa disadari membantu membuat sistem pengembangan perpustakaan digital menjadi lebih terencana dan tersistem. *Three-tier framework* merupakan sebuah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Dalam pelaksanaannya Pustata UT melibatkan berbagai dan diperlukan beberapa waktu untuk mencapai sebuah kesempurnaan sebagai sebuah perpustakaan digital. Sampai saat sekarang Perpustakaan digital Pustata UT

terus dalam pengembangan untuk dapat memenuhi keinginan para penggunanya.

E. Perkembangan koleksi Digital Pustata UT

Berdasarkan Kebijakan Pengembangan Koleksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Terbuka yang diberikan kepada Pustata UT yang mewajibkan sebagai berikut:

1. Bahan pustaka yang menunjang kegiatan pendidikan Universitas Terbuka;
2. Bahan pustaka yang menunjang kegiatan penelitian Universitas Terbuka;
3. Bahan pustaka yang menunjang kegiatan pengabdian kepada masyarakat Universitas Terbuka;
4. Bahan pustaka yang berhubungan dengan pendidikan tinggi terbuka dan jarak jauh (http://pustaka.ut.ac.id/index.php?option=com_).

Mengacu kepada kebijakan di atas setiap tahunnya koleksi perpustakaan UT mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hingga semester pertama tahun 2006 buku-buku yang dikoleksi berjumlah tak kurang dari 20 ribu judul, terdiri dari buku-buku teks, referensi, modul, dokumen, laporan penelitian, tesis, dan disertasi. Selain itu, Pustata mengoleksi pula bahan-bahan terekam yang terdiri dari kaset audio, cd dan vcd, microfische, slide, album foto.

Sejak tahun 2001 Pustata UT telah mengupayakan alih media berbagai bahan

Tabel 1. Perkembangan Jumlah Bahan pustaka Pustata UT dari Th 2007 s.d Th. 2009 (Irmayati, 2010)

No	Jenis	Berdasarkan Judul		
		Th. 2007	Th. 2008	Th. 2009
1	Bahan Materi Pokok	1515	1818	2363
2	Buku & Referensi	19367	20510	21740
3	Audio Visual	4502	5037	5281
4	Dokumentasi BMP	1284	1282	1829
5	Dokument UT	1797	1948	1848
6	Jurnal Ilmiah	702	759	837
7	Majalah	1842	2066	2195
8	Penelitian	1276	1371	1451
9	Tesis & Desertasi	149	203	322
Jumlah		32434	34994	37866

Tabel 2.
Data statistik Jumlah Koleksi Pusat Layanan Pustaka
Per Desember Tahun 2010 (Irmayat, 2010)

No	Jenis Koleksi	Judul	Eks
1	Bahan Materi Pokok (BMP/Modul UT)	2534	5166
2	Buku Teks	21112	28115
3	Buku Referensi	1097	2138
4	Audio/Video	6373	6373
5	Dokumentasi BMP (Modul UT)	1284	1284
6	Dokument UT dan Diknas	1884	1848
7	Bundel Jurnal	-	851
8	Bundel Majalah	-	2217
9	Penelitian	1473	1473
10	Tesis	294	294
11	Disertasi	59	59
12	Jurnal Dalam Negeri	7	7
13	E-Journal (pro quest,ebSCO,gale)	16 data base	
14	E-book (bid Ekonomi)	42	

referensi dari buku/analog ke bentuk digital. Sebagian koleksi yang di digitalisasikan adalah materi-materi yang berkaitan dengan materi pendidikan jarak jauh yang meliputi sebagai berikut :

Tabel 3.
Data Statistik Jumlah Koleksi Yang Telah Dialih Mediakan

No	Jenis Koleksi	Judul
1	Penelitian	195 Judul
2	Tesis Mahasiswa UT	78 Judul
3	Tesis Umum	12 Judul
4	Disertasi	3 Judul
5	Artikel/Makalah	56 Judul
6	Pidato Rektor UT	27 Judul
7	BMP Rangkuman	482 Judul
	Total	853. Judul

Selain itu terdapat e-book 42 judul dan e-journal sebanyak 16 data base yang terdiri dari pro quest sebanyak 11 data base, ebSCO sebanyak 2 data base dan gale sebanyak 3 data base dengan jumlah 856 judul (science collection = 257 Judul, Humanity & Education = 249 Judul, dan data base custom = 350 judul).

F. Gambaran Pemanfaatan

Perpustakaan Digital Puslata UT

Sejak berjalannya sistem perpustakaan digital yang diawali pada tahun 1999 yang mana informasi perpustakaan UT sudah dapat diakses melalui web UT terus dikembangkan. Tahun 2000 perpustakaan UT mulai mendigitalkan sebagian koleksinya, khususnya materi lokal seperti hasil-hasil penelitian mengenai pendidikan jarak jauh

dan tesis/desertasi staf UT yang berkaitan dengan pendidikan jarak jauh. Tahun 2004 perpustakaan digital mulai mendigitalkan buku materi pokok (modul) bahan ajar UT (Wahyono, 2007). Hingga saat sekarang perpustakaan digital Puslata UT telah mengembangkan beberapa hal antara lain .

1. Layanan literatur

Penelusuran informasi, jika pada masa sebelumnya penelusuran koleksi perpustakaan UT masih menggunakan sistem manual, maka sejak 1998 Puslata sudah menerapkan sistem penelusuran dengan sistem OPAC (Online Public Acces Catalog). Melalui sistem ini pengguna dapat mengakses (menelusuri) perpustakaan kapan pun dan dari manapun. Sejak tahun 2003 sistem ini sudah terintegrasi dengan jaringan UT melalui alamat: <http://www.pustaka.ut.ac.id>. Berikut beberapa layanan literatur yang tersedia:

- Layanan katalog online, termasuk daftar isi dan abstrak dari buku/jurnal
- Layanan online laporan hasil penelitian/ tesis/disertasi yang dihasilkan oleh mahasiswa S2 UT ataupun staf UT yang melakukan penelitian atau yang telah menyelesaikan studi tesis dan disertasinya (baik abstrak maupun keseluruhan teks)
- Layanan online bahan ajar UT (modul)
- Layanan online suplemen bahan ajar
- Layanan online penelusuran literatur yang berhubungan dengan materi yang digunakan dalam penulisan bahan ajar UT

Dari layanan literatur kita dapat menelusur melalui beberapa kata kunci antara lain pengarang, judul, subjek, nomor kelas, sehingga akan memudahkan para

pengunjung web untuk mendapatkan informasi yang mereka cari. Saat ini penelusuran dapat digunakan untuk mencari artikel, bibliografi, dan e-journal.

2. Layanan sirkulasi

Layanan sirkulasi adalah bagian yang melayani peminjaman, pengembalian, pemesanan dan perpanjangan peminjaman koleksi. Puslata UT memberikan layanan sirkulasi kepada anggota sesuai dengan peraturan yang berlaku (saat ini banyak berlaku untuk karyawan di lingkungan UT Pusat dan UPBJJ Jakarta). Berikut beberapa layanan sirkulasi yang sudah ada di perpustakaan digital Puslata UT.

- Layanan Peminjaman secara on-line
- Layanan perpanjangan online
- Layanan fotocopy jarak jauh

Layanan sirkulasi on-line diperuntukkan untuk memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk lakukan perpanjangan, peminjaman dan fotocopy bahan pustaka yang mereka butuhkan. Pada saat sekarang perpanjangan peminjaman online dapat dilakukan dengan menggunakan email/fax/ telepon.

Dengan banyaknya layanan yang telah dikembangkan di perpustakaan digital Puslata UT memungkinkan pemustaka lebih leluasa melihat dan mencari koleksi digital yang perpustakaan digital Puslata UT. Tercatat sebanyak 2.058.775 hits pengunjung yang melihat website puslata.ut.ac.id dari Bulan Juli s.d Desember 2010. Berdasarkan data usage statistic for pustaka.ut.ac.id yang berasal dari <http://pustaka.ut.ac.id/webalizer/> tergambar sebagai berikut:

Berdasarkan tabel diatas dapat

Summary By Month 2011					
Month	Monthly Totals				
	Hits	Visits	Pages	Files	KB ytes
March 2011	1.244.097	38.124	114.667	749.539	79.684.679
Feb 2011	1.439.362	52.847	157.197	804.917	177.388.206
Jan 2011	2.072.264	80.046	210.281	1.180.343	167.533.407
Des 2010	1.966.053	102.947	292.379	1.129.421	140.909.067

dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pada Bulan Desember 2010 sebanyak 1.966.053 hits dengan angka pengunjung sebanyak 102.947, dengan jumlah halaman yang dilihat sebanyak 292.379, dan data yang diakses sebanyak 140.909.067 Kb ytes;
2. Pada Bulan Januari 2011 sebanyak 2.072.264 hits dengan angka pengunjung sebanyak 80.046, dengan jumlah halaman yang dilihat sebanyak 210.281, dan data yang diakses sebanyak 167.533.407 Kb ytes;
3. Pada Bulan Febuari 2011 sebanyak 1.439.362 hits dengan angka pengunjung sebanyak 52.847, dengan jumlah halaman yang dilihat sebanyak 157.197, dan data yang diakses sebanyak 177.388.206 Kb ytes;
4. Pada Bulan Maret 2011 sebanyak 1.244.097 hits dengan angka pengunjung sebanyak 38.124, dengan jumlah halaman yang dilihat sebanyak 114.667, dan data yang diakses sebanyak 79.684.679 Kb ytes.

Dari deskripsi tabel diatas menunjukkan tingginya hits yang membuka setiap file koleksi digital yang ada puslata UT diatas satu juta hits perbulannya dengan rata angka pengunjung sebanyak 60 ribu pengunjung. Sedangkan banyak data yang diakses rata-rata diatas 150 juta Kbytes.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Seiring dengan majunya teknologi komunikasi dan informasi memberikan keuntungan bagi Universitas Terbuka sebagai lembaga penyelenggaraan pendidikan dengan sistem belajar jarak jauh. Istilah jarak jauh mempunyai arti pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka, melainkan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non-cetak (audio/video, komputer/Internet, siaran radio dan televisi). Makna terbuka adalah tidak ada pembatasan usia, tahun ijazah, masa belajar, waktu registrasi, dan frekuensi mengikuti ujian.

Adanya pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi memungkinkan Unviersita Terbuka mengembangkan sistem pembelajaran jarak jauh secara lebih luas, hal ini disertai oleh kebijakan umum untuk memanfaatkan teknologi

informasi dan komunikasi secara maksimal. Salah satu kebijakannya adalah pengembangan perpustakaan dengan menggunakan teknologi untuk pemanfaatan layanan dan sirkulasi perpustakaan, sehingga lahir perpustakaan digital Puslata UT. Awalnya perpustakaan digital Puslata UT sebagai sarana informasi kepada mahasiswa, dosen dan karyawan UT, selanjutnya berkembang sebagai sarana membantu proses pembelajaran dengan sistem belajar jarak jauh.

Tingginya tingkat pengakses perpustakaan digital Puslata UT sampai akhir tahun 2010 sebanyak 2 juta pengunjung membuktikan tingginya tingkat mahasiswa dan dosen yang melihat perpustakaan digital Puslata UT sebagai tempat pencarian sumber belajar dan informasi yang mereka perlukan. Harapnya dengan adanya pengembangan perpustakaan digital UT ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan mahasiswa dalam pembelajarannya serta proses belajar mandiri.

B. Saran

Melalui tulisan ini dapat di sarankan beberapa hal yang terkait dengan pengembangan dan sistem perpustakaan digital Puslata UT sebagai berikut:

1. Tingginya pengakses perpustakaan digital Puslata UT, menunjukkan tingginya peminat pengakses perpustakaan digital Puslata UT sehingga diperlukan perawatan atau pemeliharaan sistem perpustakaan digital baik secara perangkat lunak atau perangkat keras, terhadap sistem perpustakaan digital Puslata UT;
2. Penambahan berbagai fasilitas informasi bisa berupa fitur-fitur yang sesuai di web Puslata UT sebagai bagian dari pengembangan perpustakaan digital Puslata UT, termasuk di dalamnya penambahan koleksi digital, dan layanan online;
3. Guna mengetahui tentang pemanfaatan perpustakaan digital Puslata UT terhadap pendukung proses pembelajaran di UT perlu dilakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Asandhimitra,dkk(editor),*Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*, Jakarta:Pusat Penerbitan Universitas Terbuka,2004.

- Ajick,"Membangun Koleksi Digital",<http://pustaka.uns.ac.id/?menu=news&option=detail&id=35>, Rabu 18 Juni 2008.
- Said, Asnah, dkk,"perkembangan Universitas Terbuka, Perjalanan Mencari Jati Diri Menuju PTJJ Unggulan", Jakarta:Universitas Terbuka,2007
- Jumlah mahasiswa UT, Per 30 Juni 2011, <http://www.ut.ac.id/ut-dalam-angka.html>
http://pustaka.ut.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=4
- Irmayati, "Pengembangan system barcode bahan pustaka di Puslata Universitas Terbuka", dalam Jurnal Teknodik Vol. xiv No. 2 Desember 2010, h. 124
- Irmayati,"Laporan Tahunan Kegiatan Puslata UT", Tahun 2010
- Rohandiah, Ida, *Kajian perpustakaan digital dalam rangka mewujudkan perpustakaan digital Universitas Terbuka* ,Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.
- Pandit, Putu Laxman, Ph.d, *Perpustakaan Digital Dari A sampai Z*, Jakarta:Cita KaryaKarsa Mandiri, 2008.
- Wahyono, Effendi,"Perkembangan perpustakaan menuju perpustakaan digital" dalam buku, *Perkembangan Universitas Terbuka : Perjalanan mencari jati diri menuju PTJJ unggulan*,Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.

Pustekkom

nnnnnnnnnnnnnnnnnnnn



STRATEGI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PENYULUH PERTANIAN

Oos M. Anwas

oos.anwas@kemdiknas.go.id Peneliti Pustekkom Kemdiknas

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran apa saja yang berpengaruh nyata terhadap peningkatan kompetensi penyuluh pertanian, serta merumuskan strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian. Penelitian dilakukan dengan metode survai terhadap penyuluh pertanian PNS padi di kabupaten Karawang dan penyuluh sayuran di kabupaten Garut Provinsi Jawa Barat. Hasil analisis regresi diketahui bahwa media pembelajaran yang berpengaruh nyata terhadap peningkatan kompetensi penyuluh adalah intensitas pemanfaatan majalah (media massa); intensitas pelatihan dan intensitas pertemuan antar penyuluh (media terprogram), serta intensitas pendalaman inovasi mandiri (media lingkungan). Strategi pengembangan kompetensi penyuluh pertanian berbasis pemanfaatan media dirumuskan melalui pemanfaatan media massa, media terprogram, dan media lingkungan secara terpadu dan saling melengkapi. Media massa yang digunakan adalah majalah yang secara berkelanjutan substansinya sesuai dengan penyuluhan dan melalui saluran khusus Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan yang mengudara selama 24 jam. Pemanfaatan media terprogram ditempuh melalui peningkatan: kualitas pendidikan formal, intensitas dan kualitas pertemuan, serta peningkatan intensitas pelatihan. Pemanfaatan media lingkungan dilakukan dengan menggerakkan penyuluh untuk kembali bertempat tinggal di desa binaannya sehingga dapat belajar dengan alam, memahami kebutuhan dan potensi lingkungan, serta menselaraskan inovasi atau hasil-hasil penelitian dengan kebutuhan masyarakat di sekitar tempat tugasnya.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, media massa, media terprogram, media lingkungan, kompetensi penyuluh*

Abstract:

This study aimed at analyzing what kind of instructional media had actual influence on the competency of agricultural extension agent and formulating the strategy of media instructional utilization for developing competency of agricultural extension agent. The study used survey method toward paddy extension agents in Karawang and vegetable extension agents in Garut, West Java province. The result of regression analysis showed that the instructional media which had actual influence on the development of extension agent's competency was the intensity of magazine utilization (mass media); the intensity of training and the intensity of meeting among extention agents (programmed media), as well as the intensity of independent innovation (environmental media). Strategy for developing competency of agricultural extension agent based on media utilization was formulated through integrated and complementary utilization of mass media, programmed media, and environmental media. The mass media used were magazine with suitable contents and the 24 hour-aired Rural Development Television Broadcasting. The utilization of programmed media was done by increasing: the quality of formal education, intensity and quality of meeting, and intensity of training. The utilization of environmental media was done by mobilization of extension agents to inhabit within their cultivating villages so that they could learn from nature, comprehend the need and the environmental potential, and harmonize the innovation and the results of research with the need of community.

Keyword: *instructional media, mass media, programmed media, environmental media, competency of agricultural extension agent.*

A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cepat seiring tuntutan perubahan zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama sejak munculnya teknologi internet telah menyebabkan perubahan besar dalam masyarakat. Produk teknologi informasi yang relatif murah dan terjangkau memudahkan akses informasi melampaui batas negara dan batas kultur/ budaya. Kondisi ini telah merambah kepada semua lapisan kehidupan manusia termasuk para petani di pedesaan. Kini sebagian petani sudah terbiasa mengakses informasi melalui koran, majalah, radio, televisi, internet, handphone, atau media lainnya.

Di era informasi ini banyak pilihan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Media pembelajaran tersebut cenderung dinamis dan dapat dimanfaatkan sesuai kesempatan yang dimiliki sasaran. Melalui berbagai pilihan media, setiap individu termasuk para penyuluh pertanian yang tinggal bersama petani di pedesaan dapat belajar tanpa harus bergantung pada siapapun seperti dosen/ instruktur, atau tanpa harus menunggu tugas pimpinan untuk tugas belajar. Dengan kata lain, belajar melalui media dapat dilakukan secara fleksibel, dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan dan kesempatan yang dimilikinya.

Tenaga penyuluh pertanian merupakan ujung tombak pelaksanaan penyuluhan dalam membantu para petani untuk terus belajar meningkatkan kemampuan dan kualitas kehidupannya, karena berhadapan langsung dengan klien di lapangan. Menurut Sumardjo (2008), kendala utama dalam menghadapi tantangan penyuluhan saat ini adalah keterbatasan tenaga profesional di bidang penyuluhan pembangunan. Hasil-hasil penelitian yang terkait dengan kompetensi penyuluh pertanian seperti dilakukan Marius (2007), Nuryanto (2008), dan Mulyadi (2009) menunjukkan masih lemahnya kompetensi penyuluh pertanian. Rendahnya mutu tenaga penyuluh juga ditegaskan oleh Slamet (2008) bahwa idealnya penyuluh lapangan itu juga profesional yang mampu berimprovisasi secara bertanggung jawab sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan yang dihadapi, namun tenaga-tenaga yang profesional semacam itu pada saat ini belum cukup tersedia.

Belajar dalam hal ini tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga termasuk pendidikan nonformal dan informal. Begitu pula media pembelajaran sebagai wahana untuk melakukan proses belajar sangat bervariasi. Para penyuluh dapat melakukan proses belajar melalui berbagai media pembelajaran baik yang dirancang secara khusus (*by design*) maupun yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*) untuk keperluan pembelajaran.

Dengan karakteristik media pembelajaran yang jumlahnya relatif banyak, variatif, dinamis, dan fleksibel tersebut kenyataannya kemampuan penyuluh masih belum sesuai dengan harapan. Penyuluh pertanian masih belum bisa mengikuti tuntutan klien/masyarakat sesuai dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, menarik untuk dilakukan pengkajian tentang media pembelajaran apa saja yang berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh pertanian, serta merumuskan strategi pengembangan kompetensi penyuluh pertanian berbasis pemanfaatan media. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dari sebagian disertasi penulis di Program Studi Ilmu Penyuluhan Pembangunan Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat Pascasarjana IPB Bogor (Anwas, 2009). Hasil penelitian tersebut kemudian dilengkapi dengan pembahasan hasil analisis dan kajian dari berbagai literatur dalam merumuskan secara lebih operasional tentang strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian.

B. KAJIAN PUSTAKA

Kajian media dalam kaitannya dengan belajar, mengacu pada konsep AECT (1986), Mc Luhan (Budiargo, 2004), dan Sadiman, dkk (1986), dapat disarikan media sebagai wahana yang bisa merangsang dan digunakan sebagai proses pembelajaran baik dalam pendidikan formal, non formal, maupun informal guna meningkatkan kemampuan atau kompetensi. Berdasarkan persepektif pemanfaatannya, media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok yaitu (1) media massa, (2) media terprogram, dan (3) media lingkungan. Media massa dan media lingkungan merupakan wahana belajar yang tidak dirancang secara khusus tetapi dapat dimanfaatkan (*by utilization*) untuk

pembelajaran. Media terprogram merupakan wahana pembelajaran yang dirancang khusus (*by design*) untuk belajar.

Media massa dalam pembangunan memiliki peran penting. Hasil studi Schramm (Nasution, 2007) peran paling pokok media massa adalah membantu menyebarluaskan informasi tentang pembangunan, dapat mengajar melek huruf, serta keterampilan lainnya yang dibutuhkan untuk pembangunan dan dapat menjadi penyalur suara masyarakat agar turut ambil bagian dalam pembuatan keputusan. Media massa tidak hanya berperan dalam menimbulkan dan memberikan informasi, tetapi lebih jauh dapat mengarahkan untuk tujuan-tujuan penyuluhan dan pembangunan (Oepen, 1988). Dalam perkembangannya terutama munculnya media internet, media juga memiliki fungsi interaktif dalam menciptakan komunitas maya dan budaya maya, membina hubungan sosial, termasuk dalam melakukan transaksi bisnis.

Media terprogram atau media pembelajaran terprogram merupakan wahana yang dirancang khusus (*by design*) untuk pembelajaran, misalnya: pendidikan formal, pelatihan, kegiatan pertemuan, dan bentuk lainnya yang dirancang untuk keperluan pembelajaran. Tingkat pendidikan formal dapat mempengaruhi tingkat kompetensi (Slamet, 1992) dan (Mardikanto, 1993). Artinya semakin tinggi pendidikan formalnya maka kompetensinya juga semakin meningkat. Kegiatan pelatihan menurut Mondy dan Noe (1996) merupakan aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, dan sikap dalam rangka meningkatkan kinerja saat ini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu untuk meningkatkan kompetensi, perlu dilakukan berbagai pelatihan yang relevan.

Pertemuan antar penyuluh baik di tingkat kecamatan (Balai Penyuluhan) atau di tingkat desa/kelurahan (Pos penyuluhan desa/kelurahan) penting bagi penyuluh sebagai wahana komunikasi dan tukar informasi khususnya antar penyuluh. Dalam perspektif komunikasi massa, salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah kesenjangan pengetahuan yang semakin melebar (Severin dan Tankard, 2001). Upaya untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan tersebut menurut Viswanath

(Severin dan Tankard, 2001) adalah melalui kegiatan atau pertemuan kelompok dan segmentasi media yang sesuai dengan sasaran. Oleh karena itu pertemuan penyuluh ini merupakan wahana komunikasi untuk mengatasi kesenjangan informasi di antara penyuluh.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang sifatnya eksternal terhadap diri individu, karena lingkungan merupakan sumber informasi yang diperoleh melalui panca indera yang kemudian diterima oleh otak (Djaafar, 2001). Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat menjadi bahan pembelajaran. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan ini tidaklah terbatas. Hal ini sangat bergantung pada sejauhmana yang bersangkutan bisa memanfaatkannya secara efektif.

Secara umum lingkungan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu lingkungan alam atau lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya. Dalam penelitian ini media pembelajaran lingkungan diartikan sebagai suatu kondisi di sekitar tempat tugas penyuluh yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuannya yang terkait dengan pelaksanaan tugasnya sebagai penyuluh. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan alam, lingkungan usaha pertanian, dan lingkungan pendalaman inovasi mandiri.

Kompetensi mengacu pada pemikiran Boyatzis (1984), Spencer and Spencer (1993), Sumardjo, (2008a), yang disarikan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan, dan didukung oleh sikapnya yang dituntut dalam melaksanakan tugas pekerjaannya. Ini berarti kompetensi penyuluh pertanian adalah kemampuan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan, dan didukung oleh sikap yang dituntut dalam melaksanakan tugasnya dalam memberdayakan petani.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei, yaitu *cross sectional survey* dimana pengumpulan data penelitian dilakukan pada saat yang bersamaan antara variabel X dengan Y. Variabel yang diteliti adalah intensitas pemanfaatan media massa yang terdiri dari: intensitas pemanfaatan media koran, majalah, buku, radio, televisi, dan internet; intensitas

pemanfaatan media terprogram yaitu tingkat pendidikan formal lanjutan, intensitas pelatihan, dan intensitas pertemuan antar penyuluh; serta intensitas pemanfaatan media lingkungan yaitu intensitas pengamatan lingkungan alam, intensitas pengamatan lingkungan usaha pertanian, dan intensitas pendalaman inovasi mandiri. Variabel indenpenden (Y) adalah kompetensi penyuluh pertanian.

Populasi dalam penelitian ini adalah penyuluh pertanian Pegawai Negeri Sipil yang bertugas di daerah pertanian padi yaitu kabupaten Karawang dan penyuluh yang bertugas di daerah pertanian sayuran di kabupaten Garut Provinsi Jawa Barat. Sampel diambil secara random menggunakan teknik *random sampling* dengan rumus Slovin pada persen kelonggaran sebesar 7 persen. Sampel berjumlah 170 orang.

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang sebelumnya dilakukan ujicoba terhadap 30 penyuluh pertanian di kabupaten Bogor Jawa Barat. Validitas kuesioner yang diuji dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi dilakukan dengan mengkaji peubah-peubah penelitian melalui konsep dan teori yang relevan yang selanjutnya diturunkan menjadi definisi operasional dan indikator pengukuran. Pengkajian ini juga berdasarkan pendapat para ahli dari berbagai literatur ini dan dilakukan diskusi dengan pakar. Validitas isi ditujukan untuk mengetahui apakah substansi alat ukur telah mencerminkan seluruh isi yang dimiliki, serta apakah informasi yang dikumpulkan telah sesuai dengan konsep yang digunakan. Uji validitas konstruk diolah melalui uji *Korelasi Pearson Product Moment* antara skor tes dengan skor kriteria. Untuk reliabilitas kuesioner diolah dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil uji tersebut terbukti bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel.

Pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari sampai dengan April 2009. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner. Untuk mendukung dan memperkaya penjelasan hasil uji statistik dilakukan pengumpulan data melalui pengamatan dan wawancara mendalam dengan

responden dan pihak-pihak terkait dengan penelitian. Pengolahan dan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis regresi berganda, dengan bantuan aplikasi SPSS versi 14. Hasil uji statistik dan penjelasan data kualitatif dari hasil pendalaman di lapangan selanjutnya dijadikan dasar dalam merumuskan strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian.

D. Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan media dalam pengembangan kompetensi penyuluh pertanian dibagi menjadi tiga, yaitu pemanfaatan media massa, media terprogram dan media lingkungan. Pemanfaatan media massa meliputi intensitas pemanfaatan surat kabar (koran), majalah, buku, radio, televisi, dan internet. Pemanfaatan media terprogram meliputi tingkat pendidikan formal lanjutan, intensitas pelatihan, dan intensitas pertemuan antar penyuluh. Pemanfaatan media lingkungan meliputi intensitas pengamatan lingkungan alam, intensitas pengamatan lingkungan usahatani, dan intensitas pendalaman inovasi mandiri.

Hasil uji regresi berganda dengan menggunakan metode *stepwise* diketahui bahwa variabel-variabel yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kompetensi penyuluh (Tabel 1) berturut-turut dari yang paling menentukan, yaitu: (1) intensitas pendalaman inovasi mandiri (media lingkungan), (2) intensitas pelatihan (media terprogram), (3) intensitas pertemuan antar penyuluh (media terprogram), dan (4) intensitas pemanfaatan majalah (media massa). Variabel yang tidak berpengaruh signifikan terhadap kompetensi penyuluh adalah intensitas pemanfaatan koran, buku, radio, televisi, internet (media massa), tingkat pendidikan formal lanjutan (media terprogram), serta intensitas pengamatan lingkungan alam dan intensitas pengamatan lingkungan usahatani (media lingkungan) (Anwas, 2009).

Media massa yang berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh adalah majalah.

Tabel 1. Media Pembelajaran yang signifikan Mempengaruhi Kompetensi Kompetensi Penyuluh Pertanian

Variabel	Koefisien Regresi	Sig.
Pemanfaatan Majalah	0,145	0,007
Intensitas Pelatihan	0,238	0,000
Pertemuan antar Penyuluh	0,200	0,000
Pendalaman Inovasi Mandiri	0,392	0,000

Hasil pendalaman diketahui bahwa majalah yang sering dibaca penyuluh adalah Majalah Sinar Tani. Majalah ini substansinya secara spesifik merupakan majalah pertanian yang diterbitkan oleh PT Duta Karya Swasta bekerjasama dengan Kementerian Pertanian. Majalah ini juga didistribusikan secara kontinyu sebulan dua kali kepada seluruh penyuluh PNS di Indonesia.

Hasil pendalaman juga diketahui bahwa intensitas pemanfaatan media televisi ternyata tinggi yaitu mencapai 81 persen responden. Tingginya intensitas pemanfaatan media televisi ini membuktikan bahwa media televisi menjadi media yang paling digemari oleh masyarakat, termasuk penyuluh. Hanya saja substansi acara televisi didominasi oleh hiburan. Acara-acara televisi yang terkait dengan penyuluhan masih kurang dan cenderung insidental. Ini merupakan penyebab media televisi tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh. Hasil-hasil penelitian telah membuktikan bahwa media televisi memiliki pengaruh positif terhadap hasil pendidikan (Wilkinson, 1980) dan (Anwas, 2000). Secara lebih khusus, media televisi telah dimanfaatkan secara penuh di negara China untuk pendidikan penyuluh dan petani yang tersebar di seluruh daratan RRC. Ini berarti media televisi memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam peningkatan kompetensi penyuluh.

Pemanfaatan media terprogram yang berpengaruh nyata adalah intensitas pelatihan dan pertemuan antar penyuluh. Intensitas pertemuan antar penyuluh menunjukkan koefisien regresi nyata pada taraf kepercayaan 0,01. Artinya media ini merupakan media yang berpengaruh efektif terhadap kompetensi

penyuluh. Intensitas pertemuan antar penyuluh yang dilakukan sebulan dua kali, sudah menjadi wahana mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan, berbagi (*sharing*) pengalaman, wahana informasi inovasi/teknologi baru, serta sebagai media komunikasi antar penyuluh dan juga penyuluh dengan pimpinan lembaga penyuluhan. Intensitas pelatihan merupakan urutan kedua media yang paling berpengaruh terhadap kompetensi penyuluh (Tabel 1). Ini bermakna bahwa intensitas pelatihan penyuluh sangat berperan dalam meningkatkan kompetensi penyuluh.

Pendidikan formal tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh. Hasil pendalaman dengan beberapa penyuluh senior di kabupaten Karawang dan Garut diketahui bahwa motivasi utama penyuluh dalam mengikuti pendidikan formal adalah memenuhi syarat administratif untuk menjadi penyuluh ahli dalam jabatan fungsional penyuluh pertanian.

Di sisi lain pendidikan formal yang menyiapkan tenaga penyuluh tersebut cenderung kurang relevan dengan kebutuhan di lapangan. Penyuluh merasakan pengalaman yang diperoleh di lapangan lebih baik terutama dalam melakukan ujicoba atau memiliki garapan pertanian dibandingkan dengan hasil pendidikan formal yang diikutinya. Oleh karena itu lembaga pendidikan formal yang menyiapkan tenaga penyuluh terutama kurikulum dan proses pembelajarannya perlu perubahan, tidak hanya belajar dalam tataran teori akan tetapi dipadukan dengan praktek dan masalah-masalah pertanian yang terjadi dan dibutuhkan petani di lapangan.

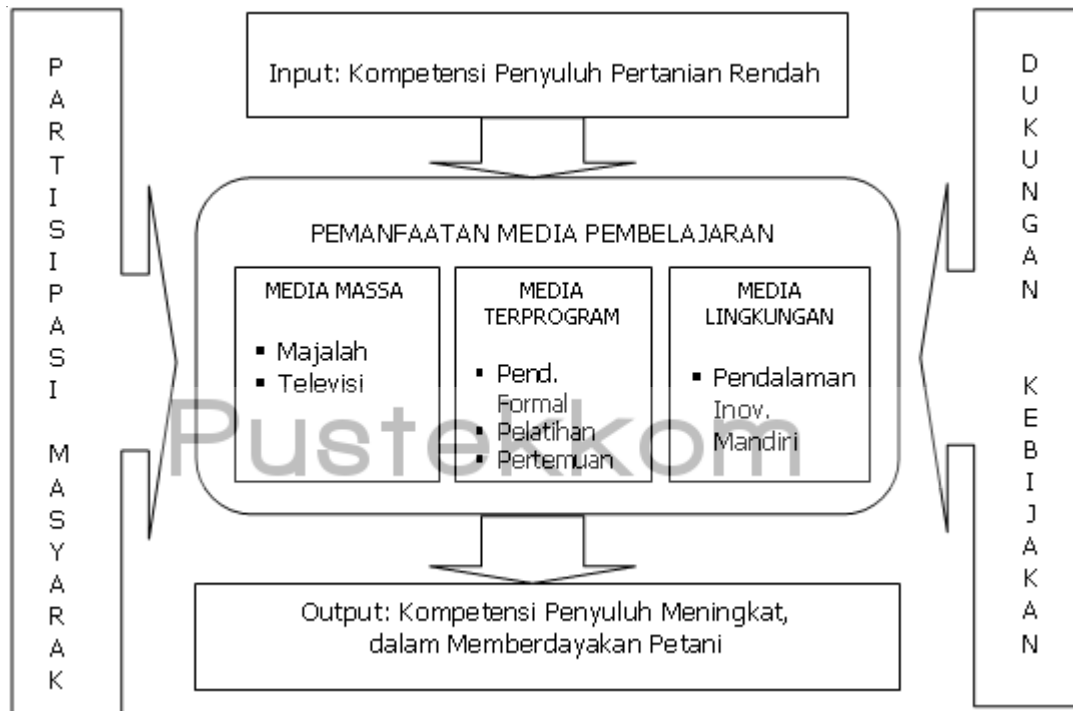
Dalam pemanfaatan media lingkungan, yang berpengaruh nyata adalah intensitas pendalaman inovasi mandiri. Media ini terbukti (Tabel 1) paling berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh. Pendalaman inovasi mandiri ini merupakan proses belajar mandiri yang dilakukan penyuluh dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang ada di sekitar lingkungan penyuluh.

Merujuk kepada hasil penelitian dalam Tabel 1 tersebut, maka dirumuskan strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian. Strategi ini ditempuh melalui pemanfaatan media massa, media terprogram, dan media lingkungan secara terpadu (Gambar 1). Pemanfaatan ketiga

media ini saling melengkapi kekurangan dan kelebihanannya disesuaikan dengan karakteristik dari masing-masing media tersebut.

1. Pemanfaatan Media Massa

Hasil penelitian diketahui bahwa media



massa yang berpengaruh signifikan terhadap kompetensi penyuluh pertanian adalah majalah (Sinar Tani). Karakteristik media ini substansinya sesuai dengan kebutuhan penyuluhan dan dilakukan secara kontinyu. Intensitas pemanfaatan media televisi dalam katagori tinggi, namun tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi, karena substansinya kurang sesuai dengan penyuluhan. Tingginya tingkat kepemilikan dan pemanfaatan media televisi ini adalah merupakan potensial signifikan untuk dimanfaatkan dalam peningkatan kompetensi penyuluh. Oleh karena itu, jenis media massa yang dimanfaatkan dalam peningkatan kompetensi penyuluh adalah majalah dan televisi dengan substansi yang sesuai penyuluhan dan dilakukan secara terus menerus (kontinyu).

Materi yang dikembangkan dalam media massa ini didasarkan pada kebutuhan dan perkembangan yang diperlukan untuk penyuluhan. Perkembangan inovasi dan hasil-hasil penelitian dari lembaga penelitian atau perguruan tinggi dapat disosialisasikan melalui media massa ini dengan kemasan yang menarik

dan mudah dipahami sasaran. Hal ini sangat penting, sehingga menjadi semacam "Amunisi" bagi penyuluh di lapangan dalam melaksanakan penyuluhan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Di sisi lain, majalah dan televisi ini juga dapat menjadi wahana komunikasi antar penyuluh, komunikasi penyuluh dengan nara sumber, dengan pimpinan, klien (petani), atau dengan pihak-pihak lainnya.

Pengembangan kompetensi penyuluh melalui majalah dan televisi tersebut dilakukan secara terpadu, saling melengkapi kelemahan dan kelebihan dari karakteristik masing-masing media tersebut. Materi yang disajikan dalam majalah diintegrasikan dengan siaran televisi. Sesuai dengan karakteristiknya, majalah dapat memfokuskan pada materi yang bersifat konseptual dengan pembahasan secara mendalam. Media televisi memfokuskan pada materi yang perlu menampilkan unsur audio visual dan gerak, termasuk memvisualkan objek yang abstrak. Mempertimbangkan aspek efisiensi, pengembangan materi ini dibuat secara nasional (pemerintah pusat) yaitu Kementerian Pertanian

bekerjasama dengan instansi terkait. Pengembangan materi ini melibatkan penyuluh dan petani, sehingga baik materi maupun kemasan program sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan, serta menjadi daya tarik bagi sasarannya.

a) Pemanfaatan Majalah

Pemanfaatan majalah dalam hal ini majalah Sinar Tani yang terbit dua kali dalam sebulan perlu dipertahankan dan terus ditingkatkan mutunya. Sesuai dengan karakteristiknya, majalah dapat menyajikan informasi perkembangan hasil-hasil penelitian dan inovasi yang diperlukan dalam penyuluhan. Materi-materi tersebut dapat disajikan secara mendalam (utuh). Oleh karena itu pengelola majalah perlu bekerjasama dengan lembaga penelitian, perguruan tinggi, organisasi profesi yang terkait dengan penyuluhan, dan pihak terkait lainnya dalam mendukung suplay materi yang dibutuhkan penyuluh di lapangan.

Sajian atau kemasan materi perlu dirancang dengan bahasa populer dan disertai dengan foto atau ilustrasi/gambar, sehingga menjadikan daya tarik bagi penyuluh untuk membacanya. Isi majalah juga perlu melibatkan partisipasi aktif dari penyuluh dan petani, misalnya dengan cara memuat hasil karya penyuluh dan petani tentang: kajian dan pengalaman dalam penerapan hasil inovasi/teknologi baru, wahana apresiasi keberhasilan penyuluh dan petani, serta sebagai wahana komunikasi untuk bertukar pengalaman atau tanya jawab yang terkait dengan kegiatan penyuluhan.

Keunggulan lainnya, majalah dapat dimanfaatkan penyuluh secara praktis dimanapun dan kapanpun setiap ada kesempatan secara berulang-ulang. Di sisi lain distribusi majalah perlu ditingkatkan sehingga sampai ke penyuluh tepat waktu. Pengembangan majalah ini merupakan tanggungjawab pemerintah pusat bekerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga penelitian, lembaga penyuluhan, lembaga profesi terkait, dan pihak-pihak terkait lainnya.

b) Pemanfaatan Media Televisi

Media televisi, sesuai karakteristiknya dapat menyajikan pesan audio visual, unsur

gerak, serta dapat memanipulasi atau menonjolkan pada bagian-bagian yang dikehendaki. Ternyata, walaupun pemanfaatan media televisi tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh, namun intensitas pemanfaatannya di lingkungan penyuluh sangat tinggi. Hal ini terjadi karena substansi acara di televisi masih didominasi oleh hiburan. Padahal, menurut Slamet (2003), penyuluhan di masa sekarang ini media televisi dan video pada umumnya merupakan media yang sangat efektif dibandingkan media massa lainnya untuk masyarakat sasaran yang telah mampu berkomunikasi secara impersonal dan prasarannya telah tersedia dalam bentuk saluran-saluran televisi. Oleh karena itu, televisi merupakan potensi besar untuk dimanfaatkan dalam peningkatan kompetensi penyuluh dan juga petani yang tersebar di seluruh pelosok tanah air.

Pemanfaatan siaran televisi yang mengkhususkan untuk pemberdayaan petani pedesaan telah dilakukan oleh pemerintah China. Siaran ini dilakukan melalui satu *channel* khusus stasiun televisi milik pemerintah yaitu *Center of China Television* pada *channel* 7 (CCTV 7). Pengembangan substansi acara dilakukan oleh kementerian yang membidangi pemberdayaan petani. Siarannya berlangsung 24 jam, serta direlay oleh beberapa televisi lokal. Materi siaran yang sifatnya pembelajaran keterampilan tertentu dibuat dalam format VCD untuk disebarluaskan dan dimanfaatkan oleh kelompok-kelompok tani di pedesaan. Materi siaran dimulai dari produksi pertanian, pemasaran, manajemen, serta informasi lainnya yang terkait dengan agribisnis. Dengan cara ini para petani di berbagai pelosok negeri China tidak hanya nonton hiburan, tetapi mereka dapat terus belajar, memperoleh berbagai informasi yang terkait dengan peningkatan kualitas kehidupannya (Pustekkom, 2006).

Pengalaman negeri Tirai Bambu tersebut dapat menguatkan optimisme pengembangan siaran televisi untuk meningkatkan kompetensi penyuluh dan petani di Indonesia. Hal ini didasarkan negeri China dan Indonesia memiliki beberapa

kesamaan, diantaranya wilayah yang luas dan banyak daerah-daerah pertanian yang sulit dijangkau transportasi darat. Di sisi lain media televisi sudah populer dan digemari sebagian besar masyarakat termasuk penyuluh dan petani. Oleh karena itu pengembangan siaran televisi untuk pertanian optimis dapat dilakukan dalam menunjang peningkatan kualitas penyuluh dan petani yang tersebar di berbagai pelosok tanah air.

Pemanfaatan media televisi untuk mengembangkan kompetensi penyuluh direalisasikan dalam bentuk Siaran Televisi Pembangunan/Pemberdayaan Pedesaan. Hal ini didasarkan pada semakin kompleksnya tuntutan petani terhadap kompetensi penyuluh, serta menurut Slamet (2003) bahwa sekitar 80 persen masyarakat Indonesia hidup di pedesaan, dan hingga sekarang masih banyak rakyat yang belum cukup tersentuh oleh kesempatan berpartisipasi dalam pembangunan, termasuk menikmati hasil pembangunan. Di sisi lain menurut Hafsah (2009) bahwa realitas di Indonesia terjadi kurangnya rasa keadilan terhadap informasi yang diperoleh petani di pedesaan, informasi media massa khususnya televisi yang paling digemari masyarakat didominasi oleh hiburan, sedangkan informasi yang berkaitan dengan pertanian dan pembangunan pedesaan sangat kurang. Melalui Siaran Pembangunan Pedesaan, berbagai informasi yang terkait dengan pembangunan pedesaan, misalnya: produksi pertanian, pemasaran hasil-hasil pertanian, kewirausahaan, manajemen, kesehatan keluarga, dan informasi lainnya dapat dikemas dengan sajian yang menarik.

Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran, stasiun televisi yang dapat mengudara ke seluruh wilayah Indonesia adalah Televisi Republik Indonesia (TVRI) sebagai Lembaga Penyiaran Publik. Hasil pendalaman dengan pihak TVRI, diketahui bahwa TVRI secara teknik ternyata mampu menyiarkan lima saluran (*channel*) secara simultan. Saat ini TVRI baru menggunakan dua *channel* yaitu Programa 1 dan Programa 2. Ini berarti Siaran Pembangunan Pedesaan dapat menggunakan channel baru, misalnya

Programa 3. Oleh karena itu dalam mewujudkan Siaran Pembangunan Pedesaan, tidak perlu membangun stasiun televisi baru. Di sisi lain perkembangan teknologi pertelevisian yang sedang dirintis melalui teknologi digital, dapat mengatasi keterbatasan frekuensi dan meningkatkan kualitas gambar dan suara siaran televisi (Depkominfo, 2008). Ini berarti peluang merealisasikan siaran Televisi Pembangunan Pedesaan melalui saluran khusus sangat memungkinkan.

Sistem penyiaran Televisi Pembangunan Pedesaan dilakukan melalui saluran khusus di TVRI yang mengudara secara nasional yang disiarkan selama 24 jam. Dengan cara ini penyuluh, petani, dan masyarakat lainnya di berbagai pelosok tanah air dapat mengikuti Siaran Pembangunan Pedesaan sesuai dengan waktu dan kesempatan yang mereka miliki. Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan juga akan menjadi siaran alternatif di tengah-tengah gencarnya persaingan acara televisi swasta dan televisi asing. Masyarakat memiliki saluran televisi yang tidak hanya menghibur tetapi memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas kehidupannya.

Pengembangan substansi acara Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan berada di bawah koordinasi Kementerian Pertanian. Pembiayaan sepenuhnya berasal dari APBN atau APBD dan pihak-pihak lain yang sifatnya tidak mengikat. Dengan demikian acara Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan memiliki idealisme yang kuat. Tujuannya bukan untuk bisnis mencari keuntungan, tetapi difokuskan untuk pendidikan, meningkatkan kualitas SDM penyuluh dan masyarakat pedesaan.

Dalam pengembangan materi acara, Kementerian Pertanian bekerjasama dengan berbagai pihak yang terkait dengan pembangunan pedesaan, antara lain: Kementerian Pendidikan Nasional, Kementerian Perikanan dan Kelautan, Kementerian Koperasi UKM, Kementerian Kesehatan, Kementerian Kehutanan, organisasi profesi penyuluhan, perguruan tinggi, swasta, dan pihak-pihak terkait lainnya.

Pengembangan acara Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan berbeda dengan acara televisi lainnya. Siaran ini harus memiliki muatan pembangunan yang bermanfaat bagi penyuluh, petani, dan masyarakat pedesaan. Artinya kebenaran dan kemanfaatan materi harus dijamin. Di sisi lain sajian acara juga harus menarik dan enak ditonton, sehingga siaran ini digemari masyarakat. Dua hal inilah merupakan tantangan dalam pengembangan Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan. Dengan kata lain siaran ini dirancang tidak hanya sebagai tontonan menarik, tetapi juga menjadi sebuah tuntutan yang bermanfaat (*edutainment*) bagi penyuluh, petani, dan masyarakat pedesaan dalam meningkatkan kehidupannya di seluruh pelosok tanah air. Oleh karena itu, pengembangan materi siaran perlu melibatkan pakar dan praktisi terkait antara lain: pakar/praktisi media televisi, ahli materi terkait, sosiolog, psikolog, penyuluh dan petani, serta masyarakat lainnya.

Kesadaran penyuluh untuk mengoptimalkan pemanfaatan siaran televisi Pembangunan Pedesaan dan pemanfaatan Majalah (Sinar Tani) tersebut perlu terus ditumbuhkan. Upaya menumbuhkan kesadaran tersebut, antara lain dilakukan melalui: (1) sosialisasi kepada penyuluh untuk memanfaatkan siaran televisi Pembangunan/ Pemberdayaan Pedesaan dan majalah Sinar Tani secara kontinyu, (2) melibatkan penyuluh dalam pengembangan konten kedua media tersebut, dan (3) memberikan apresiasi kepada penyuluh yang aktif terlibat dalam pengembangan dan pemanfaatan kedua media tersebut.

2. Pemanfaatan Media Terprogram

Dalam pemanfaatan media terprogram, hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas kegiatan pertemuan antar penyuluh dan pelatihan berpengaruh nyata terhadap peningkatan kompetensi. Pendidikan formal tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh. Hasil pendalaman dengan beberapa penyuluh senior di lapangan umumnya mereka melanjutkan sekolah termotivasi untuk mendapatkan ijazah agar dapat menjadi

penyuluh ahli. Di sisi lain hasil ini mengisyaratkan bahwa pendidikan formal yang menyiapkan tenaga penyuluh tersebut cenderung kurang relevan dengan kebutuhan di lapangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Slamet (2009) bahwa kurikulum pendidikan tinggi selama ini barangkali yang banyak dibekalkan adalah pengetahuan (ilmu, teori, teknologi, filosofi, dsb) dan kurang aspek yang lain. Karena itu belum mampu menumbuhkan kemampuan bertindak atau kompetensi tertentu. Pembaharuan kurikulum harus dilakukan oleh kalangan perguruan tinggi sendiri dan selanjutnya perlu ditinjau kembali kemampuan-kemampuan dosennya. Oleh karena itu dalam pemanfaatan media terprogram ini dilakukan melalui: peningkatan intensitas pertemuan, intensitas pelatihan, dan peningkatan kualitas pendidikan formal bagi penyuluh.

Pemanfaatan media terprogram ini dapat dirancang lebih fokus untuk kelompok penyuluh tertentu sesuai dengan kebutuhan penyuluhan di lapangan. Kekuatan lainnya adalah menjadi wahana komunikasi dan interaksi langsung antara penyuluh dengan pihak-pihak lain: dengan sesama penyuluh, penyuluh dengan nara sumber/instruktur/dosen, atau penyuluh dengan klien/petani. Melalui media ini penyuluh dapat berdiskusi dan bertukar pengalaman dengan pihak-pihak yang terkait dalam mensukseskan kegiatan penyuluhan. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pemanfaatan media terprogram adalah

(a) Meningkatkan intensitas pertemuan.

Pertemuan antar penyuluh yang selama ini sudah berjalan sebulan dua kali perlu dipertahankan dan sekaligus kualitasnya ditingkatkan. Pertemuan ini tidak hanya dengan penyuluh akan tetapi penyuluh dengan berbagai pihak terkait, antara lain: petani, peneliti, pakar, pemerintah daerah, anggota dewan, dan pihak-pihak lainnya. Pertemuan ini fokusnya: membicarakan tentang temuan atau permasalahan yang dihadapi di lapangan, sebagai wahana berbagi (*sharing*) pengalaman, serta mendalami inovasi atau perkembangan teknologi baru disesuaikan dengan kebutuhan klien. Pertemuan juga perlu dirancang untuk dapat menciptakan komunikasi non formal antara penyuluh

dengan pihak-pihak yang terkait dengan penyuluhan dan meningkatkan kompetensi penyuluh.

- (b) Meningkatkan intensitas dan kualitas Pelatihan. Upaya meningkatkan intensitas dan kualitas pelatihan dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) meningkatkan frekuensi pelatihan; (2) proses pelatihan diciptakan suasana interaksi dan diskusi antar peserta pelatihan dan nara sumber terutama tukar pengalaman di tempat tugasnya masing-masing; (3) materi pelatihan didasarkan pada analisis kebutuhan dan perkembangan di lapangan; (4) pelatihan lebih diutamakan bagi penyuluh yang sudah berumur tua (mendekati pensiun); (5) ada kegiatan tindak lanjut yang relevan dengan materi pelatihan, misalnya: uji coba di lapangan; (6) materi pelatihan disebarluaskan kepada sesama penyuluh yang tidak mengikuti pelatihan tersebut (tutor sebaya), misalnya pada waktu pertemuan antar penyuluh; (7) sistem pelatihan dikembangkan tidak hanya dalam bentuk konvensional akan tetapi dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi; dan (8) melibatkan organisasi profesi yang terkait dengan penyuluhan dan dunia usaha untuk berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan. Sesuai Undang-undang Nomor 16 tahun 2006, pelatihan dalam meningkatkan kualitas SDM penyuluh merupakan tanggungjawab pemerintah pusat, pemerintah provinsi, dan pemerintah daerah. Oleh karena itu perlu adanya pembagian tugas yang jelas antara tanggungjawab pusat dan daerah. Pemerintah pusat dapat berkonsentrasi pada materi pelatihan yang bersifat umum, sedangkan pemerintah daerah lebih fokus pada pelatihan yang spesifik sesuai dengan kebutuhan daerah.
- (c) Peningkatan kualitas pendidikan formal. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan formal dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) Kurikulum tidak hanya didominasi teori, tetapi ada keseimbangan dengan tuntutan perkembangan penyuluhan di masyarakat. Substansi kurikulum lebih fleksibel sehingga dapat mengkaji masalah-masalah pertanian yang terjadi dan dibutuhkan petani di

lapangan. Menurut Slamet (2009), kurikulum pendidikan tinggi harus relevan dengan kehidupan nyata yang penuh dengan masalah, kendala, dan tantangan. Pendidikan harus membekali mahasiswa untuk mampu mengatasi permasalahan di lapangan yang semakin kompleks; (2) Proses belajar tidak hanya dilakukan tatap muka di kelas, akan tetapi dibiasakan untuk belajar dengan berbagai media pembelajaran mulai dari media massa, media terprogram, dan pemanfaatan media lingkungan, sehingga diharapkan selanjutnya penyuluh sudah terbiasa untuk memanfaatkan berbagai media dalam meningkatkan kemampuannya; (3) Pendidikan formal diutamakan bagi penyuluh yang berusia muda, sehingga setelah mereka lulus dapat lebih optimal dimanfaatkan untuk pengembangan penyuluhan; dan (4) Ada proses seleksi, yang lolos adalah penyuluh yang benar-benar memiliki prasyarat untuk belajar dalam meningkatkan kualifikasinya. Hal ini penting dilakukan terutama meminimalisir motivasi mengikuti pendidikan hanya mengejar ijazah saja. Peningkatan kualitas SDM melalui pendidikan formal ini merupakan tanggungjawab pemerintah pusat dan daerah. Oleh karena itu program tugas belajar/beasiswa atau program kemudahan dalam mengikuti pendidikan formal perlu dianggarkan oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah.

3. Pemanfaatan Media Lingkungan

Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media lingkungan yang berpengaruh langsung terhadap peningkatan kompetensi penyuluh adalah pendalaman inovasi mandiri. Variabel ini merupakan pengaruh yang paling tinggi dibandingkan dengan variabel lainnya. Oleh karena itu pemanfaatan media lingkungan dalam peningkatan kompetensi penyuluh dilakukan dengan cara mengkondisikan lingkungan penyuluhan agar penyuluh mau dan mampu melakukan pendalaman inovasi secara mandiri. Pemanfaatan media lingkungan merupakan ajang pembuktian (uji coba) terhadap inovasi yang sesuai dengan klien. Pemanfaatan lingkungan juga merupakan wahana kreativitas penyuluh dalam mengadaptasi inovasi atau

teknologi yang sesuai dengan kebutuhan klien. Penyuluh yang melakukan kegiatan tersebut pada akhirnya akan mendapatkan suatu temuan yang sesuai dengan kebutuhan klien di tempat tugasnya masing-masing. Oleh karena itu strategi ini merupakan tanggungjawab pemerintah daerah kabupaten/kota dan lembaga penyuluhan di tingkat kabupaten, kecamatan, dan tingkat desa (Pos Penyuluhan). Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mewujudkan hal tersebut sebagai berikut:

- (a) Mendorong penyuluh untuk melakukan ujicoba inovasi dan hasil-hasil penelitian terutama yang disajikan dalam majalah dan Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan, dengan cara: memfasilitasi penyediaan lahan, anggaran, bibit/benih, dan hasil-hasil teknologi lainnya.
- (b) Memfasilitasi penyediaan bahan referensi untuk mendalami inovasi, seperti: buku, majalah, dan akses media massa elektronik yang relevan (terutama majalah Sinar Tani dan Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan), serta sumber belajar lainnya.
- (c) Meningkatkan partisipasi petani dan pihak terkait lainnya dalam melakukan ujicoba inovasi. Ujicoba ini tidak hanya menekankan pada hasil tetapi juga prosesnya sehingga bisa dilakukan dan dipahami bersama dengan petani dan masyarakat.
- (d) Memberikan apresiasi kepada penyuluh penyuluh yang berhasil dalam melakukan ujicoba inovasi, pemilihan penyuluh berprestasi, pemberian beasiswa atau kenaikan pangkat istimewa bagi penyuluh yang berprestasi, dan bentuk penghargaan lainnya.
- (e) Menumbuhkan kesadaran penyuluh untuk belajar dengan lingkungan sebagai media pembelajaran yang efektif dan murah

menjadi sebuah “Gerakan Belajar dengan Lingkungan.” Upaya ini dapat dilakukan dengan cara mendorong penyuluh untuk membaca kebutuhan dan potensi lingkungan, belajar terhadap petani yang sukses/gagal dalam menerapkan inovasi, belajar dengan alam dengan cara mengamati alam dan perubahannya, serta mempelajari kearifan lokal yang dilakukan petani di tempat tugasnya.

Sebagai *output* dari startegi pengembangan kompetensi penyuluh berbasis pemanfaatan media massa, media terprogram, dan media lingkungan yang dilakukan secara terpadu tersebut adalah adanya peningkatan kompetensi penyuluh yang mampu memberdayakan klien/petani sesuai dengan kebutuhan dan potensi mereka.

Sesuai dengan Undang-undang Nomor 16 tahun 2006, pemerintah pusat harus memiliki komitmen untuk peningkatan SDM penyuluh yang dibuktikan dengan: realisasi peraturan pemerintah atau peraturan daerah, realisasi anggaran, serta program yang nyata. Di sisi lain masyarakat khususnya penyuluh memiliki kesadaran untuk mau meningkatkan kemampuannya melalui proses belajar, memanfaatkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan media yang tersedia sebagai tuntutan profesi.

Dengan kata lain penyuluh dapat belajar secara fleksibel (*flexible learning*) (Dorell, 1993) dengan cara memanfaatkan semua media pembelajaran yang tersedia dan dibutuhkannya. Begitu pula petani perlu memiliki kesadaran untuk belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dalam meningkatkan kualitas kehidupannya ke arah yang lebih baik.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran yang paling

berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi penyuluh pertanian adalah pemanfaatan media lingkungan dalam bentuk pendalaman inovasi mandiri. Media terprogram yang berpengaruh nyata terhadap peningkatan kompetensi penyuluh adalah intensitas pelatihan dan intensitas pertemuan antar penyuluh. Media massa yang berpengaruh nyata terhadap peningkatan kompetensi penyuluh adalah intensitas pemanfaatan majalah yang substansinya sesuai dengan penyuluhan dan dilakukan secara kontinyu. Media televisi walaupun tidak berpengaruh nyata terhadap kompetensi penyuluh tetapi terbukti intensitas pemanfaatannya tinggi, sehingga memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam meningkatkan kompetensi penyuluh apabila substansinya sesuai dengan kebutuhan penyuluhan dan dilakukan secara kontinyu.

Strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian ditempuh melalui pemanfaatan media massa, media terprogram, dan media lingkungan secara terpadu dan saling melengkapi. Media massa yang digunakan yaitu majalah yang secara berkelanjutan substansinya sesuai dengan penyuluhan dan melalui saluran khusus Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan yang mengudara selama 24 jam. Pemanfaatan media terprogram ditempuh melalui peningkatan: kualitas pendidikan formal, intensitas dan kualitas pertemuan, serta intensitas pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan penyuluhan. Pemanfaatan media lingkungan dilakukan dengan menggerakkan penyuluh untuk belajar dengan lingkungan terutama mendalami inovasi secara mandiri di tempat tugasnya bersama-sama dengan petani. Untuk mencapai keberhasilan strategi ini perlu didukung oleh partisipasi masyarakat dan dukungan kebijakan pemerintah yang berpihak kepada peningkatan kompetensi penyuluh dalam memberdayakan petani.

Saran

Pemerintah, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah, lembaga pendidikan,

lembaga penyuluhan, serta pihak-pihak terkait lainnya diharapkan dapat melaksanakan dan mendukung strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kompetensi penyuluh pertanian. Pemanfaatan media massa ditempuh melalui peningkatan mutu majalah Sinar Tani dan Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan melalui saluran khusus yang mengudara secara nasional selama 24 jam. Pemanfaatan media terprogram ditempuh melalui peningkatan intensitas pertemuan, peningkatan mutu dan intensitas pelatihan, serta peningkatan mutu pendidikan formal. Pemanfaatan media lingkungan dilakukan dengan menggerakkan penyuluh untuk kembali ke desa dalam memahami lingkungan, memahami kebutuhan dan potensi masyarakat, serta menselaraskan inovasi, hasil-hasil penelitian, atau program-program pemerintah dengan kebutuhan masyarakat di sekitar tempat tugasnya.

Temuan lain dari penelitian ini adalah tingginya potensi media televisi sebagai media yang dapat digunakan untuk peningkatan kompetensi penyuluh. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terutama secara operasional tentang pengembangan substansi dan format acara, sistem penyiaran, serta bentuk kerjasama yang bisa saling menguntungkan berbagai pihak terkait dalam pengembangan Siaran Televisi Pembangunan Pedesaan. Perlu juga dilakukan penelitian yang sama dengan cakupan wilayah yang lebih luas dan mendalam.

PUSTAKA ACUAN

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas, Definisi, dan Terminologi*
AECT. Jakarta: Rajawali.

- Anwas, Oos M. 2000. "Menjadikan Televisi sebagai Sahabat Buku dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca." Artikel: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balitbang Depdiknas. Maret 2000, Tahun Ke-5 No. 022.
- _____. 2009. *Pemanfaatan Media dalam Pengembangan Kompetensi Penyuluh Pertanian*. Disertasi: Program Studi Ilmu Penyuluhan Pembangunan, Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat Pascasarjana IPB Bogor.
- Boyatzis, RE. 1984. *The Competent Manager: A Model for Effective Performance*. New York: Jihn Willy & Sons.
- Budiargo, Dian. 2004. *Media Equation dalam Pembelajaran*. Makalah Seminar Nasional Teknologi Pendidikan. Depdiknas. Jakarta 1 s.d. 2 Desember 2004.
- Djaafar, Zahara. 2001. *Pendidikan Non Formal dan Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Pembangunan*: Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2008. *Kebijakan Siaran Digital di Indonesia*. Jakarta: Depkominfo
- Dorell, Julie. 1993. *Resource-Based Learning: Using Open and Flexible Learning Resources for Continous Development*. New York: Mc-Graw-Hill Book, Co.
- Hafsah, Mohammad Jafar. 2009. "Penguatan Peran PAPPI dalam Mendukung Tumbuh dan Berkembangnya Modal Sosial di Masyarakat" Makalah Simposium dan Kongres Perhimpunan Ahli Penyuluhan Pembangunan Indonesia (PAPPI). Bogor, 24 s.d. 25 November 2009.
- Mardikanto, Totok. 1993. *Penyuluhan Pembangunan Pertanian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Mondy, R. Wayne, dan Robert M. Noe. 1996. *Human Resource Management*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Mulyadi, Teddy Rachmat. 2009. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Penyuluh Pertanian dan Dampaknya Pada Perilaku Petani Padi di Jawa Barat." Disertasi Sekolah Pasca Sarjana IPB Bogor.
- Nasution, Zulkarimein. 2007. *Komunikasi Pembangunan: Pengenalan Teori dan Penerapannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nuryanto, Bambang Gatut. 2008. "Kompetensi Penyuluh dalam Pembangunan Pertanian di Propinsi Jawa Barat". Disertasi Sekolah Pasca Sarjana IPB Bogor.
- Oepen, Manfred. 1988. *Development Support Communication in Indonesia*. Edisi Indonesia: Media Rakyat: Komunikasi Pembangunan Masyarakat. P3M Jakarta.
- Pustekkom, Depdiknas. 2006. *Laporan Studi Banding Pemanfaatan Media Televisi untuk Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Severin, J. Werner dan James W. Tankard. 2001. *Communication Theory: Origin, Methods, and Uses in The Mass Media*. Eddison Wesley Lngman, Inc.
- Spencer, M. Lyle dan M. Signe Spencer. 1993. *Competence at Work: Models for Superior Performance*, John Wily & Son, Inc. New York, USA
- Slamet, Margono. 1992. *Perspektif Ilmu Penyuluhan Pembangunan Menyongsong Era Tinggal Landas*. Diedit oleh: Aida V., Prabowo T., dan Wahyudi R. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- _____. 2003. "Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Pedesaan." Dalam *Membentuk Pola Perilaku Manusia Pembangunan*. Diedit oleh: Adjat Sudrajat dan Ida Yustina. Bogor: IPB Press.
- _____. 2008. "Menuju Pembangunan Berkelanjutan melalui Implementasi UU No. 16 tahun 2006 tentang Sistem Penyuluhan Pertanian, Perikanan, dan Kehutanan." Dalam *Pemberdayaan Manusia Pembangunan yang Bermartabat*. Penyunting: Adjat Sudrajat dan Ida Yustina. Bogor: Sydex Plus.
- _____. 2009. *Pembelajaran untuk Pengembangan Kompetensi Penyuluh*. Bogor: IPB. <http://margonoipb.wordpress.com/category/manajemen-perguruan-tinggi/pembelajaran-untuk-mengembangkan-kompetensi/> (2 Agustus 2009)
- Sumardjo, 2008. "Penyuluhan Pembangunan: Pilar Pendukung Kemajuan dan Kemandirian Masyarakat." Dalam *Pemberdayaan Manusia Pembangunan yang Bermartabat*. Penyunting: Adjat Sudrajat dan

Ida Yustina. Bogor: Sydex Plus.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2006 tentang Sistem Penyuluhan Pertanian, Perikanan, dan Kehutanan. Jakarta: 2006.

Wilkinson, Gene L. 1980, *Media dalam Pembelajaran; Penelitian Selama 60 Tahun*, Edisi Indonesia, Jakarta: CV Rajawali.

nnnnnnnnnnnnnnnnnn

Pustekkom



PERANAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER

Mohamad Adning, S.Pd, M.Pd

Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran di Pustekkom Depdikbud

Abstrak:

Pemanfaatan dan penggunaan sumber belajar di arah kepada pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan karakter. Dari berbagai sumber belajar yang ada, diantaranya adalah perpustakaan. Tanpa disadari Perpustakaan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pendidikan karakter, karena perpustakaan sebagai wadah pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, informasi dan rekreasi bagi peserta didik. Melalui tulisan ini akan digambarkan jenis perpustakaan yang ada, fungsi, peranan dan sumbangan perpustakaan sebagai media pengembang pendidikan karakter.

Kata Kunci: *Perpustakaan, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter.*

Abstract:

Utilization and use of learning resources are driven to the formation of national character through character education. Among the variety of learning resources, library is one of them. Library unwittingly becomes an inseparable part of character education, because the library functions as a forum for managing the collection of stationery, printed works, and/or professional record with a standardized system to meet the needs of education, information and recreation for students. This paper describes the types of existing libraries and its functions, role and contribution as media in developing the character education

Keywords: *library, character education.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Karakter bangsa Indonesia yang terangkum dalam Pancasila selalu di upayakan melekat dalam diri semua rakyat Indonesia. Karakter adalah watak yang merupakan ciri yang dimiliki oleh masing-masing bangsa. Sikap dan pola perilaku sehari-hari senantiasa mengacu pada tata nilai yang berlaku, sehingga karakter bangsa akan merujuk pada nilai luhur bangsa. Membentuk karakter bangsa yang menjadikan manusia Indonesia beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, kreatif, mandiri dan memiliki nilai-nilai luhur bangsa merupakan upaya bersama antara Pemerintah dengan masyarakat. Sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama

manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata etika, budaya, dan adat istiadat.

Usaha bersama pembentukan karakter melalui pendidikan karakter yang memiliki kekuatan spritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia yang disampaikan kepada masyarakat dengan berbagai saluran dan media yang ada. Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan

kamil. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana-prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah (Akhmad Sudrajat) <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/08/20/pendidikan-karakter-di-smp/>).

Satu upaya yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yaitu dengan menanamkan kecintaan pada perpustakaan. Pemilihan Perpustakaan dikarenakan perpustakaan merupakan wadah, tempat atau bangunan sumber belajar bagi masyarakat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang ada dan sarana pendidikan karakter dalam menghadapi era globalisasi.

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Perpustakaan sebagai wahana belajar sepanjang hayat yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan potensi masyarakat 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 dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan nasional (UU NO: 43/2007). Hal ini menjadi dasar pertama pertimbangan lahirnya Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan. Pemerintah menyadari pentingnya peranan Perpustakaan sebagai wahana belajar dan pembentukan karakter manusia Indonesia yang bertakwa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif.

Perpustakaan sebagai institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi bagi pembaca (UU NO: 43/2007). Perkembangan perpustakaan tidak dapat dipisahkan dari sejarah

perkembangan manusia, karena perpustakaan merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh manusia selama berabad-abad lamanya.

Eksistensi perpustakaan tetap dipertahankan walaupun banyak hambatan yang dialami. Eksistensi perpustakaan tetap dipertahankan karena perpustakaan mempunyai fungsi yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat dan pembentukan karakter diri dari suatu bangsa. Kondisi masyarakat membawa pengaruh terhadap perkembangan Perpustakaan dalam artian perpustakaan mencerminkan kebutuhan sosial, ekonomi, kultural dan pendidikan suatu bangsa. Terpenuhinya kebutuhan sosial, ekonomi, kultural dan pendidikan akan menuntut masyarakat untuk membangun perpustakaan.

Lahirnya Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan menunjukkan adanya kesadaran dari Pemerintah akan pentingnya perpustakaan sebagai wadah belajar dan pembentukan karakter manusia Indonesia. Peranan masyarakat dalam pengembangan perpustakaan menunjukkan tingginya tingkat kesadaran masyarakat akan arti, fungsi dan peranan perpustakaan. Cerminan ini menunjukkan bahwa perpustakaan berperan sebagai simpanan karya manusia, informasi, rekreasi, pendidikan, kultural masyarakat. Perpustakaan menjadi media dan saluran sumber belajar bagi masyarakat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang ada serta sarana pendidikan karakter.

2. Permasalahan

Pemberdayagunaan Perpustakaan sebagai sebuah wadah, tempat atau bangunan sumber belajar oleh masyarakat umum khususnya sekolah dalam pembentukan karakter bangsa tidak di pergunakan secara maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman dan pengertian akan arti fungsi, jenis dan peranannya dan sebuah Perpustakaan. Akibat kurangnya pemahaman dan pengertian perpustakaan membawa dampak perpustakaan hanya sebatas tempat dan kumpulan koleksi buku.

3. Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan untuk memberikan

gambaran dan paparan tentang peranan perpustakaan dan sumbangannya sebagai media pengembangan pendidikan karakter, melalui beberapa informasi yang akan dipaparkan melalui tulisan ini yang meliputi beberapa hal, yaitu: Pengetahuan tentang jenis-jensi perpustakaan, fungsi perpustakaan serta peranan dan sumbangan perpustakaan sebagai media pengembang pendidikan karakter.

KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Jenis-Jenis Perpustakaan

Pada hakikatnya setiap perpustakaan memiliki sejarah yang berbeda-beda dari segi tujuan, anggota, organisasi dan kegiatannya. Karena perbedaan tujuan, organisasi induk, anggota dan kegiatan maka terdapat beberapa jenis perpustakaan yaitu : 1) Perpustakaan internasional; 2) Perpustakaan nasioanal; 3) Perpustakaan umum dan perpustakaan keliling; 4) Perpustakaan swasta; 5) Perpustakaan khusus; 6) Perpustakaan sekolah; 7) Perpustakaan perguruan tinggi. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan terdapat berbagai jenis perpustakaan, terdiri dari perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan khusus (UU NO:43/2007).

Perpustakaan Nasional merupakan perpustakaan utama dan komprehensif yang melayani keperluan informasi dari penduduk suatu negara. Hingga sekarang belum ada kesepakatan tentang definisi perpustakaan nasional, hanya saja ada kesepakatan mengenai fungsinya. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Perpustakaan Nasional merupakan Lembaga Pemerintah Non Departement (LPND) yang melaksanakan tugas Pemerintah dalam bidang perpustakaan dan berkedudukan di ibukota negara. Salah satu tugas perpustakaan nasional yaitu mengembangkan koleksi nasional yang memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat, serta mengembangkan koleksi nasional untuk melestarikan hasil budaya bangsa. Perpustakaan Nasional mempunyai tugas sebagai pusat

pengembangan koleksi nasional guna memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar yang pada akhirnya menciptakan masyarakat yang gemar membaca dalam rangka mewujudkan masyarakat pembelajaran sepanjang hayat.

Perpustakaan umum mempunyai pengertian perpustakaan yang di selenggarakan oleh Pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan dan desa. Tugas utama perpustakaan umum tidak berbeda jauh dengan perpustakaan nasional yaitu mendukung pengumpulan koleksi pelestarian budaya daerah masing-masing guna memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat. Untuk mencapai tujuan tersebut, perpustakaan umum biasanya mengelompokkan objeknya menjadi empat, yaitu: pendidikan, informasi, kebudayaan, dan rekreasi. Salah satu bentuk peranan pemerintah daerah yaitu membuka perpustakaan umum di berbagai pemerintahan mulai dari tingkat kecamatan sampai tingkat provinsi. Di samping itu, permerintah daerah memiliki perpustakaan keliling yang diperuntukkan untuk mencapai daerah-daerah yang tidak terjangkau oleh perpustakaan lainnya.

Berikutnya yaitu Perpustakaan khusus yang merupakan perpustakaan yang menyediakan bahan perpustakaan sesuai dengan kebutuhan pemustaka di lingkungannya. Berdasarkan cirinya, perpustakaan khusus adalah : 1) Memiliki buku yang terbatas pada satu atau beberapa disiplin ilmu; 2) Keanggotaan perpustakaan terbatas pada sejumlah anggota yang ditentukan oleh kebijakan perpustakaan atau kebijakan badan induk tempat perpustakaan tersebut; 3) Prioritas koleksi bukan pada buku (dalam arti sempit) melainkan pada majalah, pamflet, paten, laporan penelitian, abstrak atau indeks karena jenis tersebut umumnya memberikan yang informasi lebih mutakhir dibanding buku; dan 4) Jasa layanan yang diberikan lebih mengarah kepada minat anggota perorangan. Oleh karena itu, perpustakaan khusus memberikan jasa yang sangat berorientasi kepada pengguna dibanding pengguna lain (Sulistiyo-Basuki)

Perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang paling banyak dan paling

dekat dengan lingkungan masyarakat. Perpustakaan sekolah diselenggarakan oleh sekolah-sekolah yang penyelenggaraannya memenuhi standar nasional perpustakaan. Perpustakaan sekolah wajib memiliki koleksi buku teks pelajaran yang ditetapkan sebagai buku teks wajib pada satuan pendidikan yang bersangkutan dalam jumlah yang mencukupi untuk melayani semua peserta didik dan pendidik. Selain itu dikembangkan pula koleksi lain yang mendukung pelaksanaan kurikulum pendidikan. Dalam hal ini perpustakaan berfungsi untuk mendukung sistem pendidikan nasional sebagaimana diatur dengan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Perpustakaan sekolah dijadikan sebagai pusat sumber belajar, pusat sumber informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian dan kebudayaan.

Perpustakaan perguruan tinggi, tidak berbeda jauh dengan perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Perpustakaan ini dimaksudkan untuk memiliki koleksi, baik jumlah judul maupun jumlah eksemplarnya, yang mencukupi untuk mendukung pelaksanaan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Ditinjau dari segi jasa perpustakaan, maka terdapat perbedaan mencolok antara perpustakaan perguruan tinggi dengan perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah, pustakawan merupakan jembatan antara pendidik dengan peserta didik, sedangkan perpustakaan perguruan tinggi terdapat bentuk yang berlainan, karena mahasiswa dianggap mandiri dalam hal bacaan, penelusuran informasi, maupun kegiatan membaca lainnya. Terdapat hubungan segi tiga antara pustakawan, pengajar dan mahasiswa yang dalam hal ini tidak terdapat di jenis perpustakaan lainnya. Hubungan segi tiga tersebut menggambarkan bahwa mahasiswa, pengajar, dan pustakawan berhubungan langsung dalam mencari informasi dan penelusuran informasi. Dalam pengembangannya layanan perpustakaan perguruan tinggi telah berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perpustakaan perguruan tinggi inilah lahir perpustakaan-

perpustakaan digital yang dapat diakses oleh masyarakat.

2. Fungsi Perpustakaan

Peranan perpustakaan dalam pengembangan pendidikan karakter sangat didukung oleh fungsi dari perpustakaan, karena perpustakaan mempunyai fungsi sebagai fungsi edukatif/ pendidikan, fungsi rekreasi, fungsi kultural, fungsi informasi, dan sebagai sarana simpan karya manusia. Fungsi-fungsi tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Fungsi Edukatif/Pendidikan

Perpustakaan merupakan sarana pendidikan formal, non-formal dan informal, artinya perpustakaan merupakan tempat belajar di luar bangku sekolah maupun sebagai tempat belajar dalam lingkungan pendidikan sekolah. Perpustakaan menjadi bagian dari pusat sumber belajar bagi peserta didik, pendidik dan masyarakat dalam mencari ilmu pengetahuan dan informasi yang mereka perlukan. Berkaitan dengan pendidikan non-formal yakni perpustakaan umum, yang meliputi perpustakaan daerah, perpustakaan khusus, atau perpustakaan keliling di masyarakat. Perpustakaan sekolah menyediakan bahan pustaka yang sesuai dengan kurikulum. Hal ini mampu membangkitkan minat baca para peserta didik, mengembangkan daya kreasi, mengembangkan kecakapan berbahasa, mengembangkan pola pikir yang rasional dan kritis serta mampu membimbing dan membina para peserta didik. Perpustakaan perguruan tinggi dijadikan sebagai pencarian informasi untuk mendukung penelitian, inovasi, dan penemuan lainnya.

b. Fungsi Informasi

Perpustakaan menyediakan bahan pustaka yang memuat berbagai informasi bermutu dan *up to date*, disusun secara teratur dan sistematis, sehingga memudahkan para petugas dan pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan. Berdasarkan koleksi yang tersedia, petugas perpustakaan harus berusaha menjawab

setiap pertanyaan yang diajukan oleh pengunjung perpustakaan terkait dengan informasi yang diperlukan. Apabila yang diperlukan oleh pencari informasi tidak ada di perpustakaan tersebut, dapat meminta bantuan ke perpustakaan lain yang dianggap memiliki informasi yang lebih lengkap karena pada hakikatnya semua perpustakaan melaksanakan fungsi informasi. Banyaknya koleksi, referensi yang dimiliki oleh suatu perpustakaan akan memberikan banyak informasi yang dibutuhkan, tetapi semakin spesifik informasi yang dimiliki oleh perpustakaan, khususnya perpustakaan khusus memberikan nilai lebih dalam memaparkan dan memberikan informasi yang ada.

c. Fungsi Rekreasi

Masyarakat dapat menikmati rekreasi kultural dengan cara membaca dan bacaan disediakan oleh perpustakaan. Selain menyediakan buku-buku pengetahuan, perpustakaan juga perlu menyediakan buku-buku yang bersifat rekreatif (hiburan) dan bermutu, sehingga dapat digunakan para pembaca untuk mengisi waktu senggang. Fungsi rekreasi tampak nyata pada perpustakaan umum yaitu perpustakaan yang dikelola dengan dana umum dan terbuka untuk umum. Umum artinya setiap orang tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, usia, pekerjaan, agama dan warna kulit, dapat masuk dan mengunjungi perpustakaan untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan yang diinginkan. Dalam menjalankan fungsi rekreasi ini maka perpustakaan dituntut untuk menjalin kerja sama dengan berbagai komponen masyarakat yang terdiri atas penulis buku, penerbit buku, toko buku, dll. Fungsi rekreasi perpustakaan ini akan memberikan dorongan yang lebih pada masyarakat untuk gemar mengunjungi perpustakaan sebagai tempat rekreasi ilmu pengetahuan.

d. Fungsi Kultural

Perpustakaan merupakan tempat untuk

mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat. Melalui fungsi ini perpustakaan dapat menyelenggarakan seminar, ceramah, pameran, pertunjukan kesenian, pemutaran film, bahkan bercerita untuk anak-anak. Dengan adanya fungsi kultural yang ada di perpustakaan, masyarakat dapat mengenal kebudayaan-kebudayaan aslinya atau kebudayaan dan adat istiadat dari sebuah daerah tertentu. Melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan dalam berbagai acara dapat menanamkan pendidikan karakter dengan metode yang berbeda dari metode pembelajaran di sekolah.

Fungsi-fungsi dasar tersebut masih dilaksanakan oleh perpustakaan sampai sekarang. Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak membawa pergeseran fungsi tersebut melainkan menambahkan fungsi perpustakaan sebagai media, wahana atau pusat sumber belajar bagi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.

3. Peranan perpustakaan sebagai media pengembangan pendidikan karakter

Perpustakaan sebagai media pendidikan memegang peran penting dalam *character building* bangsa Indonesia. Pendidikan tentu berhubungan erat dengan informasi dan ilmu pengetahuan. Hal ini tentu bisa didapatkan secara lengkap di perpustakaan. Melalui buku-buku yang tersedia, menjadikan masyarakat menyadari jati diri mereka sebagai bangsa Indonesia. Melalui buku-buku di perpustakaan, nilai-nilai kebangsaan dan budi pekerti luhur kembali disiram dan ditumbuhkan. Sebagai wadah, pusat dan gudang ilmu pengetahuan, perpustakaan merupakan suatu kekuatan untuk mengembangkan karakter suatu bangsa. Pendidikan karakter bagi anak dapat dimulai dengan menanamkan kecintaan pada perpustakaan.

Menurut Romi Febriyanto Saputro (<http://www.kabarindonesia.com/>

berita.php?pil=20&jd=Pendidikan+Karakter+Berbasis+Perpustakaan&dn=2010071213123) perpustakaan mengajarkan beberapa karakter kepada kita yaitu : 1) Cinta ilmu Pengetahuan; 2) Cinta Membaca; 3) Cinta kepada perilaku disiplin; 4) Mengajarkan kepada peserta didik untuk senantiasa berbagi dengan orang lain; 5) Mengajarkan tanggung jawab; dan 6) Mengajarkan kejujuran.

Pertama, cinta ilmu pengetahuan. Saat ini sebagian besar perpustakaan sekolah di tanah air belum memiliki pustakawan. Untuk itu, pendidik dan peserta didik dapat bersinergi untuk mengelola sekaligus menggunakan perpustakaan sekolah. Selain itu perpustakaan juga berfungsi untuk menanamkan nilai penghargaan pada buku di hati anak didik.

Kedua, cinta membaca. Kelemahan pendidikan nasional saat ini yaitu gagal menumbuhkan kebiasaan membaca pada peserta didiknya. Peserta didik tidak dibiasakan menggali informasi dan pengetahuan “dunia lain” di perpustakaan. Padahal, pada dasarnya setiap manusia pada dasarnya apapun status dan kedudukannya, untuk mencapai sukses perlu didukung dengan pembiasaan membaca.

Ketiga, cinta kepada perilaku disiplin. Kegiatan layanan peminjaman buku di perpustakaan secara tidak langsung mendidik pengguna untuk mengamalkan perilaku disiplin. Karena buku yang dipinjam harus dikembalikan dalam kurun waktu tertentu, jika tidak akan menerima sanksi berupa denda. Dalam hal ini, perpustakaan juga mengajarkan kepada peserta didik untuk taat pada “hukum” yang berlaku.

Keempat, mengajarkan kepada peserta didik untuk senantiasa berbagi dengan orang lain. Mengembalikan buku tanpa melewati batas akhir peminjaman merupakan aplikasi untuk memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menarik manfaat dari buku yang dipinjam. Sebaliknya, menunda-nunda pengembalian buku sampai terlambat sama artinya kita menghalangi orang lain mengakses informasi dari sebuah buku.

Kelima, mengajarkan tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan karakter langka yang dimiliki oleh bangsa ini. Yang dominan yaitu

perilaku suka melempar tanggung jawab. Salah satu peraturan layanan sirkulasi yakni jika peminjam buku menghilangkan buku yang dipinjamnya harus mengganti dengan buku yang sama. Maka tersirat dalam peraturan ini agar peserta didik memiliki keberanian untuk bertanggungjawab terhadap keselamatan buku yang dipinjamnya. Artinya keutuhan sebuah buku sehingga terhindar dari sobek, corat-coret dan terlipat merupakan tanggungjawab penuh bagi peminjam.

Keenam, mengajarkan kejujuran. Di perpustakaan, prosedur pinjam-meminjam buku harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Seperti harus memiliki kartu anggota dan dilarang keras menggunakan kartu anggota milik orang lain untuk meminjam buku.

4. Sumbangan perpustakaan dalam pelaksanaan pendidikan karakter

Perpustakaan merupakan bagian integral dari program pendidikan secara keseluruhan, di mana bersama-sama dengan unsur-unsur pendidikan lainnya turut menentukan berlangsungnya suatu proses pendidikan dan pengajaran yang berhasil. Perpustakaan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam pelaksanaan pendidikan karakter di masyarakat. Berdasarkan informasi dan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui membaca dan belajar di perpustakaan dapat berfungsi sebagai “vitamin intelektual” bagi seluruh kehidupan masyarakat di masa depan.

Oleh sebab itu, perpustakaan harus menyediakan koleksi-koleksi yang menarik yang dapat menggugah kesenangan membaca dan mendorong masyarakat untuk terus gemar membaca sesuai dengan selera masing-masing. Banyaknya koleksi yang dimiliki sebuah perpustakaan dapat memberikan sumbangan dalam pelaksanaan pendidikan, terutama dalam pendidikan karakter. Dalam pelaksanaan keseharian tanpa disadari perpustakaan memberikan sumbangan dalam pelaksanaan pendidikan karakter, yang antara lain meliputi: 1) Perpustakaan merupakan sumber ilmu pengetahuan dan pusat kegiatan belajar. Melalui sumber pengetahuan yang diperoleh di perpustakaan, memberikan pengetahuan

tentang berbagai ilmu yang terkait dengan akar budaya, adat istiadat, dan ilmu pengetahuan yang tanpa disadari memberikan pendidikan karakter peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan yang ada; 2) Perpustakaan merupakan sumber ide-ide baru yang dapat mendorong kemauan para peserta didik untuk dapat berfikir secara rasional dan kritis serta memberikan petunjuk untuk mencipta, sehingga melalui perpustakaan, akan terbentuk karakter bangsa yang inovasi dan bertanggungjawab terhadap hasil temuan yang ada; 3) Perpustakaan akan memberikan jawaban-jawaban yang cukup memuaskan bagi para peserta didik tentang hal-hal yang terkait dengan kehidupan keseharian. Di samping itu akan memberikan kepuasan terhadap rasa ingin tahu terhadap sesuatu, sehingga peserta didik dapat mengerti. Bentuk jawaban tersebut dapat diperoleh melalui buku, video, audio, media lainnya yang terdapat di perpustakaan; 4) Kumpulan bahan pustaka (koleksi) di perpustakaan memberikan kesempatan membaca, melihat dan mendengar bagi peserta didik yang mempunyai waktu dan kemampuan yang beraneka ragam; 5) Perpustakaan akan membantu para peserta didik dalam meningkatkan kemampuan perbendaharaan bahasa dan kosa kata, sehingga peserta didik dapat menerapkan kemampuan dan pengetahuan tersebut dalam kehidupan keseharian; 6) Perpustakaan akan dapat menjauhkan diri dari tindakan kenakalan, yang bisa menimbulkan suasana kurang sehat dalam hubungan berteman diantara mereka, karena melalui perpustakaan peserta didik dapat menghabiskan waktu untuk mencari, menggali informasi yang diinginkan; dan 7) Pembentukan karakter diri dapat terbentuk melalui tingginya minat baca, dengan Perpustakaan dapat menimbulkan cinta minat baca, sehingga dapat mengarahkan selera dan apresiasi peserta didik

dalam pemilihan bacaan-bacaan yang sesuai dengan karakter diri mereka.

Banyak sedikitnya koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan akan menjadikan sumbangan yang besar dalam mendukung pelaksanaan pendidikan karakter. Banyaknya koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan akan memberikan banyak pilihan bagi para pembaca untuk mencari ilmu pengetahuan, informasi terutama dalam hal pendidikan karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan tulisan di atas sebagai berikut:

1) Perpustakaan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pengembangan pendidikan karakter; 2) Perpustakaan secara tidak sadar menjadi sarana dan media dalam pendidikan karakter; 3) Perpustakaan menyediakan berbagai hal yang terkait dengan informasi, ilmu pengetahuan yang terkait dengan pendidikan karakter; 4) Salah satu bentuk aplikasi dan penerapan pendidikan karakter dapat diperoleh di perpustakaan; dan 5) Setiap program yang ada di perpustakaan sudah sepatutnya melibatkan semua elemen masyarakat sebagai salah satu bagian dalam pendidikan karakter.

2. Saran

Melalui tulisan ini dapat disarankan tentang pemanfaatan perpustakaan sebagai berikut : 1) Pemanfaatan perpustakaan dapat dioptimalisasikan dengan adanya pemahaman dan penjelasan dari para statholeder; 2) Fungsi-fungsi dari perpustakaan selayaknya di maksimalkan oleh para pemustaka sebagai media pengembang pendidikan karakter; 3) Perlunya keterlibatan dan peran serta masyarakat dalam menumbuhkan kembangkan perpustakaan memberikan kontribusi dalam pembangun pendidikan karakter masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad

Sudrajat, <http://>

akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/08/20/pendidikankarakter-di-smp/, *Tentang Pendidikan Karakter*", Posted on 20 Agustus 2010.

Perpustakaan Nasional *“Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan”* Jakarta.

Sulistyo-Basuki(1991). *"Pengantar Ilmu Perpustakaan"*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Perpustakaan>

Romi Febriyanto Saputro, [http: Kabar Indonesia.com](http://KabarIndonesia.com), 12/7/2010

nnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

Pustekkom



PEMBELAJARAN SAINS PADA PROGRAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Asep Saepudin
Dosen Jurusan PLS Universitas Pendidikan Indonesia
aspudin@gmail.com

Abstrak:

Substansi pembelajaran sains pada program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diorientasikan pada proses pengenalan dan proses penguasaan tentang sains sesuai dengan tingkat usianya, sehingga kedua proses tersebut diharapkan menjadi titik awal penguasaan sains untuk level selanjutnya. Oleh karena itu, wilayah garapan pembelajaran sains bagi anak usia dini meliputi dua dimensi besar, pertama dilihat dari isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang pengembangan atau kemampuan yang akan dicapai. Langkah-langkah pembelajaran sains diawali dengan: 1) perumusan tujuan, 2) penentuan material, 3) setting lingkungan, 4) pengembangan kegiatan, 5) pemberian penghargaan, dan 6) tindakan pengayaan. Penerapan langkah-langkah tersebut, secara umum dibagi menjadi tiga pendekatan, yaitu: 1) pendekatan yang bersifat situasional, 2) pendekatan yang bersifat terpisah atau tersendiri, dan 3) pendekatan yang bersifat terintegrasi. Evaluasi akhir kegiatan pembelajaran sains pada PAUD dilakukan untuk menelusuri tingkat keberhasilan pembelajaran sains, sehingga diketahui upaya-upaya selanjutnya, baik tindakan perbaikan, pengayaan, maupun pengembangan lainnya.

Kata kunci: *anak usia dini, pendidikan, dan pembelajaran sains.*

Abstract:

Substance of science learning in early childhood education programs is directed at the introduction and mastery of science process in accordance with his age level, so that both processes are expected to be the starting point of mastery of science at the next level. Therefore, the claim of science learning for early childhood children includes two major dimensions, first seen from the content and study materials and second visits of the field of development or the ability to be achieved. The scope of the content of study materials includes materials related discipline or field of study. While the scope of the aspects of the development or ability, consists of three dimensions of product mastery of science, the mastery of science processes and mastery of science attitudes. The procedure in learning science begins with: (1) formulation of objectives, (2) determination of the material, (3) the environmental setting, (4) development activities, (5) award, and (6) enrichment action. Application of the procedure, generally divided into three approaches, namely: 1) a situational approach, 2) an approach that is separate or distinct, and 3) the approaches that are merged or integrated with other disciplines. Final evaluation of science learning activities in early childhood education is conducted in a systematic and sustainable way for the purpose of tracking and determining the level of success of science learning, so the next efforts will be recognized whether they are improvement, correction, enrichment or other development efforts.

Keywords: *Early Childhood, Education, Science Learning.*

PENDAHULUAN

Dalam kajian akademis, pendidikan merupakan masalah hidup dan kehidupan manusia sebagai media efektif yang telah teruji mampu mengantarkan dan menyiapkan generasi insani yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam rekomendasi UNESCO pendidikan lebih dimaknai sebagai pilar yang dibangun dengan empat hal, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

Secara teoritis, hakikatnya pendidikan merupakan belajar yang berlangsung sepanjang hayat (*life long learning*). Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai lanjut usia (Lansia). Secara spesifik PAUD yaitu rentang usia 0-6 tahun menjadi fenomena sangat penting, sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset mutakhir di bidang *neuroscience* dan psikologi, mendeskripsikan bahwa potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas).

Berdasarkan wilayah garapannya, pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pentingnya pendidikan pada tahun-tahun awal kehidupan seseorang telah disadari oleh semua pihak, karena pada usia inilah otak

individu berkembang sangat pesat, bahkan hasil penelitian yang dapat dipercaya, menyatakan bahwa perkembangannya mencapai hingga lebih dari 50%, (Nugraha, 2000). Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Implikasinya pada bidang pendidikan usia dini yaitu diperlukan langkah yang tepat (signifikan dan strategis) untuk membekali anak sejak usia tersebut. Upaya yang akan diambil akan dianggap semakin strategis, jika dikaitkan dengan anggapan bahwa anak sebagai praktisi masa depan, dialah yang akan mengisi baik atau buruknya hari esok. Artinya, keberhasilan membina anak sejak dini, merupakan kesuksesan bagi masa depan anak.

Indikasi positif yang tampak pada eksistensi PAUD yaitu meningkatnya animo masyarakat dan pemerintah dalam memfasilitasi perkembangan anak dengan menjamurnya berbagai program pendidikan untuk anak usia dini. Sisi negatifnya adalah terjadinya semacam *anomaly* atau ketidaknormalan dalam praktik PAUD, baik itu dilakukan oleh guru, orang tua atau masyarakat. Menurut hasil penelitian Ilfiandra (2011:56) fenomena PAUD yang cukup mengusik kesadaran adalah anak terkadang dijejali dengan berbagai pengetahuan dan dipaksa untuk menguasai berbagai keterampilan akademik tanpa mepedulikan taraf perkembangan anak. Obsesi yang berlebihan dari guru dan orang tua mengenai sosok perkembangan anak yang diharapkan tentu menyalahi filosofi pendidikan anak usia dini.

Salah satu langkah yang signifikan dan strategis, untuk dapat memberikan pembekalan yang optimal pada anak, adalah didahului dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan dan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini, termasuk dalam pengembangan pembelajaran sains sesuai dengan taraf perkembangannya. Oleh karena itu, tujuan penulisan artikel ini sebagai upaya memberikan pemahaman dan penguasaan tentang pendidikan sains bagi anak usia dini, sehingga tidak terjadi pemaksaan pembelajaran sains yang tidak tepat.

KAJIAN TEORI & PEMBAHASAN

• Konsep sains (*science*)

Dari sudut bahasa, sains atau *science* (bahasa inggris), berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *scientia* artinya pengetahuan. Tetapi pernyataan tersebut terlalu luas dalam penggunaan sehari-hari, untuk itu perlu dimunculkan kajian *etimologi* lainnya. Para ahli memandang batasan *etimologis* yang tepat tentang sains yaitu dari bahasa jerman, hal itu dengan merujuk pada kata *wissenschaft*, yang memiliki pengertian pengetahuan yang tersusun atau teorganisasikan secara sistematis.

Secara konseptual terdapat sejumlah pengertian dan batasan sains yang dikemukakan oleh para ahli. Amien (2002), mendefinisikan sains sebagai bidang ilmu alamiah, dengan ruang lingkup zat dan energi, baik yang terdapat pada makhluk hidup maupun tak hidup, lebih banyak mendiskusikan tentang alam (*natural science*) seperti fisika, kimia dan biologi. Sedangkan James Conant dalam Holton dan Roller (2000), mendefinisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta *skema konseptual* yang berhubungan satu sama lain, yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diujicoba lebih lanjut. Senada dengan Conant, Fisher (2003) mengartikan sains sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan pada pengamatan dengan penuh ketelitian.

Kaitannya dengan program pembelajaran sains anak usia dini, sains dapat dikembangkan menjadi tiga substansi mendasar, yaitu pendidikan dan pembelajaran sains yang memfasilitasi penguasaan proses sains, penguasaan produk sains serta program yang memfasilitasi pengembangan sikap-sikap sains. Pertama, sains sebagai suatu proses adalah metode untuk memperoleh pengetahuan. Rangkaian proses yang dilakukan dalam kegiatan sains tersebut, saat ini dikenal dengan sebutan metode keilmuan atau metode ilmiah (*scientific method*). Kedua, sains sebagai suatu produk terdiri atas berbagai fakta, konsep prinsip, hukum dan teori (Carin dan Sund, 2002; Sinaradi, 1998). Ketiga, sains sebagai suatu sikap, atau dikenal dengan istilah sikap keilmuan, maksudnya adalah berbagai keyakinan, opini dan nilai-nilai yang

harus dipertahankan oleh seorang ilmuwan khususnya ketika mencari atau mengembangkan pengetahuan baru. Diantara sikap tersebut adalah rasa tanggung jawab yang tinggi, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur dan terbuka terhadap pendapat orang lain. (Dawson, 2004).

Dari uraian di atas, akhirnya dapat kita pahami bahwa sains ternyata bukan hanya berisi rumus-rumus atau teori-teori yang kering; melainkan juga mengandung nilai-nilai manusiawi yang bersifat universal dan layak dikembangkan serta dimiliki oleh setiap individu di dunia ini; bahkan dengan begitu tingginya nilai sains bagi kehidupan, menyebabkan pembekalan sains seharusnya dapat diberikan sejak usia anak masih dini.

• Kesiapan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Sains

Perkembangan anak merupakan suatu proses yang kompleks, bahkan terkadang melahirkan berbagai teka-teki bahkan spekulasi. Oleh karena itu, dapat dimaklumi terdapat berbagai sudut pandang dalam menjelaskan dinamika perkembangan dan kesiapan belajar anak, terutama dalam menerima pembelajaran sains. Dengan merujuk pendapat beberapa ahli psikologi perkembangan, M. Solehuddin dan Ihat Hatimah (2007) menjelaskan bagaimana anak berkembang dan menerima pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

Pertama, pengalaman awal bagi anak bersifat kumulatif dalam arti jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman tersebut dapat memiliki pengaruh sedikit. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut sering terjadi, maka pengaruhnya dapat kuat, kekal dan bahkan bertambah. Pengalaman awal juga dapat memiliki pengaruh yang tertunda terhadap pengalaman berikutnya. Lebih lanjut, pada periode tertentu dari masa kehidupan, beberapa jenis belajar dan perkembangan terjadi sangat efisien. Misalnya, tiga tahun pertama kehidupan merupakan periode optimal perkembangan bahasa dan sains yang sederhana.

Kedua, Belajar pada anak berlangsung dari pengetahuan *behavioral* yang sederhana ke pengetahuan simbolik atau representasional yang lebih kompleks. Anak banyak belajar dari pengalaman langsung dan secara berangsur mengembangkannya ke dalam bentuk

pengetahuan simbolis, seperti gambar, tulisan, permainan peran, teknologi (*sains*) terapan sederhana, dan sejenisnya.

Berdasarkan kedua prinsip tersebut diatas, maka pembelajaran sains bagi anak usia dini bukanlah hal yang sulit untuk diterapkan, sebab secara psikologis dalam diri anak itu sendiri telah ada kesiapan menerima dan menguasai sekaligus mengakumulasi berbagai pembelajaran, yang proses penerimaannya secara bertahap dari yang sederhana menuju kearah yang kompleks.

• **Makna dan Tujuan Pembelajaran Sain Pada Anak Usia Dini**

Pembelajaran sains pada anak usia dini selayaknya dilakukan sebagai proses pengenalan dan penguasaan pada taraf yang sederhana. Oleh karena itu, pendekatan yang tepat digunakan yaitu menginterasikan atau menyisipkan pembelajaran sains pada program pembelajaran PAUD yang telah ada, sebagaimana diatur dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang menu generik pendidikan anak usia dini. Namun demikian, menyisipkan pembelajaran sains pada program pendidikan anak usia dini dalam suasana bermain (*learning by playing*) merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan, sebab karakteristik anak dalam merespon sesuatu selalu dalam makna sebagai permainan. Dalam pemikiran Holt, Bess-Genne (2001) tujuan pengajaran sains bagi anak dapat disimpulkan menjadi tiga dimensi utama sebagai sasaran pokoknya, yaitu dimensi produk, dimensi proses, dan dimensi sikap sains.

Pertama, tujuan pengembangan pembelajaran sains yang terkait dengan dimensi produk yakni pendidikan sains diarahkan pada pengenalan dan penguasaan fakta, konsep, prinsip, teori maupun aspek-aspek lain yang terkait dengan hal-hal yang ditemukan dalam bidang sains itu sendiri. Masih terkait dengan dimensi produk, disamping tuntutan pengembangan pembelajaran sains difokuskan pada mengenali dan menguasai kumpulan pengetahuan, yang terpenting juga diarahkan pada kemampuan anak untuk dapat menjelaskan yang diketahuinya secara memadai kepada orang lain, bisa kepada guru atau kepada teman-temannya.

Kedua, tujuan program pengembangan pembelajaran sains yang dihubungkan dengan

dimensi sains proses; yaitu tujuan diarahkan pada penguasaan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam menggali dan mengenal sains. Kemampuan akhirnya yaitu anak menguasai cara-cara kerja yang ditempuh dalam menyingkap alam dan menyelesaikan masalah yang terkait dengannya. Seseorang anak dikatakan menguasai sains dari dimensi proses, apabila cara kerja dia dalam mengenal, menggali dan mengungkap segala sesuatu yang terkait dengan alam ini serta segala permasalahannya, mengikuti proses ilmiah dengan kata lain menggunakan metode ilmiah (*scientific method*).

Ketiga, tujuan program pengembangan pembelajaran sains yang dikaitkan dimensi sains sebagai sikap, maksudnya pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini secara bertahap diarahkan pada suatu pembentukan pribadi atau karakter (*character bulding*), sehingga anak sebagai sasaran dan yang akan menjadi *output* serta *outcome* pendidikan dan pembelajaran sains sejak dini telah ditanamkan benih-benih sikap yang sesuai dengan tuntutan dan *criteria* sebagai pembelajar yang benar dalam memahami sikap ilmuwan.

Berdasarkan ketiga tujuan tersebut diatas, maka semakin tinggi kemampuan dan sikap sains melekat pada anak, maka akan semakin berarti (*signifikan*) pula kemampuan tersebut dalam menunjang produktivitas dan aktivitas anak dalam pengungkapan dan penggalian sains. Tingginya kemampuan dan sikap sains yang dimiliki anak mencerminkan akan semakin terampilnya anak dalam mengenali obyek sains, berpikir logis dan mengikuti prosedur kerja sesuai standar kerja ilmiah yang dipersyaratkan. Mengapa demikian, karena kemampuan dan sikap sains yang telah melekat dan terinternalisasi dalam diri anak akan menjadi alat *kontrol* (pengendalian diri) yang cukup efektif dalam melakukan proses, menyikapi dan menghasilkan sains.

Dalam pikiran penulis, jika pembelajaran sains pada anak usia dini dipandang sebagai bentuk evolusi dari pemikiran profesional yang akan terus berkembang dalam beberapa dekade ke depan, maka filosofi pembelajaran sains merupakan integrasi kemajuan dalam pemikiran dan praktik profesional dan bukan semata-mata sebagai suatu kecenderungan. Dalam pembelajaran sains, guru/tutor tidak

diminta untuk mengubah segala sesuatu yang dilakukannya, melainkan menyelaraskan tentang pengetahuan mengenai perkembangan anak dengan pembelajaran sains yang tepat bagi anak dalam suasana bermain.

- **Ruang Lingkup Program Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini**

Ruang lingkup program pengembangan pembelajaran sains sesungguhnya tercermin pada pengertian dan batasan-batasan yang terkandung dalam sains itu sendiri. Ruang lingkup pembelajaran pada anak usia dini dapat dianalisis berdasarkan wilayah garapan dan berdasarkan bidang pengembangan atau kemampuan. Dalam ruang lingkup wilayah garapan pembelajaran sains meliputi dua dimensi besar, pertama dilihat dari isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang pengembangan atau kemampuan yang akan dicapai. Deskripsi pembelajaran sains dilihat dari *isi bahan kajian* meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya (ilmu bumi), ilmu-ilmu hayati (biologi), serta bidang kajian fisika dan kimia. (Abruscato, 2001).

Isi bahan kajian bidang yang terkait dengan jagat raya (ilmu tentang bumi) merepresentasikan tentang pengetahuan-pengetahuan yang benar mengenai alam semesta dan bagian-bagiannya. Yang termasuk dalam kelompok ini meliputi astronomi, geologi, meteorologi dan bagian-bagian isi pengetahuan bidang tersebut. Tetapi, topik-topik umum untuk pembelajaran pada anak usia dini, biasanya meliputi: 1) pengetahuan tentang bintang, matahari dan planet, 2) kajian tentang tanah, batuan dan pegunungan, serta 3) kajian tentang cuaca atau musim. Contoh uraian tujuan rencana pembelajaran sebagai berikut: siswa dapat menyebutkan jenis-jenis binatang melata.

Isi bahan kajian terkait dengan ilmu-ilmu hayati atau biologi meliputi botani, *zoology* dan ekologi. Secara khusus lingkup kajian untuk pendidikan anak usia dini biasanya menggambarkan tentang program sains yang meliputi: 1) studi tentang tumbuh-tumbuhan, 2) studi tentang binatang atau hewan, 3) studi tentang hubungan antara tumbuhan dan hewan, serta 4) studi tentang hubungan antara aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya. Topik-

topik atau isi bahan kajian yang terkait dengan ilmu-ilmu fisika dan kimia dalam program sains untuk anak meliputi: 1) studi tentang daya, 2) studi tentang energi, serta 3) studi tentang rangkaian dan reaksi kimiawi. Kedalaman pengetahuan yang diberikan pada siswa PAUD dalam tarap yang sederhana, misalnya siswa dapat menyebutkan proses terjadinya hujan, atau proses mencerna makanan.

Ruang lingkup program pengembangan pembelajaran sains apabila ditinjau dari bidang pengembangan atau kemampuan yang harus dicapai, maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak usia dini yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan).

Arah pengembangan program pembelajaran sains sebagai suatu proses ditujukan pada perencanaan dan aktivitas sains yang dapat membantu anak dalam menguasai keterampilan yang terkait dengan cara pengenalan dan perolehan sains yang benar. Cara-cara tersebut sering dikenal sebagai metode sains, atau metode ilmiah. Pentingnya anak menguasai cara-cara tersebut, karena sains dipandang sebagai sesuatu yang memiliki disiplin yang ketat, obyektif dan suatu proses yang bebas nilai. Dengan ketentuan seperti itu, maka anak usia dini sejak awal perlu diperkenalkan pada prosedur dan teknik kerjanya secara benar; sehingga kecakapan-kecakapan tersebut menjadi suatu yang melekat kuat hingga anak menjadi ilmuwan yang sesungguhnya. Adapun, sesuai dengan karakteristik proses sains, maka kemampuan yang dapat diprogramkan dan dilatihkan pada anak usia dini, diantaranya: kemampuan mengamati, menggolongkan, mengukur, menguraikan, menjelaskan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan penting tentang alam, merumuskan problem, merumuskan hipotesis, merancang penyelidikan termasuk eksperimen-eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, dan sebagainya. Kemampuan-kemampuan sebagaimana disebutkan di atas tentu pada tarap yang sederhana, misalnya pada tema binatang, guru memperlihatkan gambar kumpulan binatang. Selanjutnya anak disuruh mengamati gambar binatang tersebut dan

diminta mengelompokkan binatang yang hidup di darat dan di laut. Kemudian anak diajak untuk menganalisis atau mengurai bagian-bagian organ tubuh binatang dan menyimpulkannya.

Deskripsi lingkup program pembelajaran sains sebagai produk, yaitu diarahkan pada perencanaan dan kegiatan sains yang dapat mengenalkan dan menggali hasil-hasil sains secara lebih bermakna, utuh dan fungsional bagi anak usia dini. Isi program pembelajaran sains, pada ruang lingkup produk meliputi penguasaan fakta, konsep prinsip, hukum dan teori (Carin and Sund, 2002). Fakta adalah sesuatu yang telah atau sedang terjadi yang dapat berupa keadaan, sifat atau peristiwa, sedangkan konsep suatu ide yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus, yang dinyatakan dalam istilah atau symbol tertentu yang dapat diterima. Konsep mengacu pada benda-benda (obyek), peristiwa, keadaan, sifat, kondisi, ciri dan atribut yang melekatnya.

Adapun teori adalah komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis, dan kebenarannya sudah teruji secara empirik serta dianggap berlaku secara universal (Hasan, 2006).

Selanjutnya, lingkup program pembelajaran sains terkait dengan pengembangan sikap-sikap sains, diarahkan pada penguasaan sikap yang mencerminkan seorang ilmuwan. Diantara pembentukan sikap sains yang dapat dikembangkan dan diprogramkan yaitu sikap rasa tanggung jawab, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur dan terbuka terhadap pendapat orang lain. Secara skematik ruang lingkup program pembelajaran sains dapat digambarkan sebagai berikut:

Makna dari skema tersebut di atas, selain memiliki pengertian pembagian ruang lingkup program pengembangan pembelajaran sains,



Gambar 1. Ruang Lingkup Program Pembelajaran Sains
Sumber: Ali Nugraha (2000)

juga memberi makna bahwa semua program pengembangan pembelajaran sains yang sifatnya terpadu harus mampu meramu berbagai bidang pengembangan ke dalam satu perencanaan yang utuh dan sinergis.

• Pendekatan Pembelajaran Sains

Terdapat beberapa pendekatan pembelajaran atau kurikulum yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan program pembelajaran sains pada anak usia dini. Hasil kajian Ali Nugraha (2000), dan Dawson (2004), dapat dirumuskan sekurang-kurangnya terdapat tiga pendekatan utama dalam pengembangan kurikulum sains pada jenjang pendidikan usia dini, yaitu:

- Pendekatan yang bersifat situasional, maksudnya pembahasan tentang sains akan dielaborasi (diulas) secara luas dan mendalam jika dalam pembelajaran muncul 'fenomena' yang terkait dengan tuntutan pembahasan konsep dan pengalaman sains pada sasaran belajar. Jadi pendekatan ini sangat ditentukan oleh muncul atau tidaknya konteks sains dalam pembelajaran yang sedang dilakukan. Jika muncul, maka pembelajaran akan segera disesuaikan dengan dan diarahkan pada pembahasan sains; tetapi jika tidak muncul fenomena sains, maka pembelajaran akan dilanjutkan sebagaimana mestinya. Dengan kata lain pendekatan ini dapat dikatakan sebagai

program pengembangan pembelajaran sains yang berdasarkan situasi spontanitas (*spontaneous based treatment*) sebagai titik awal atau tantangan awal (*excellent starting point*) untuk menjelaskan sains pada anak, Harlen and Jelly (1989) dan Dawson (2004) menyebutnya sebagai pendekatan yang bersifat sensitif (*sensitivity approach*) yaitu strategi pengembangan pembelajaran sains yang didasarkan atas kepekaan terhadap situasi kelas atau pembelajaran yang terjadi.

- b. Pendekatan yang bersifat terpisah atau tersendiri. Maksudnya program pengembangan pembelajaran sains dikemas secara khusus dan tersendiri. Pembelajaran sains diberikan waktu tersendiri sebagaimana bidang pengembangan lainnya dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran sains di *setting* (dirancang) secara khusus sesuai dengan karakteristik pembelajaran sains yang khas serta karakteristik anak yang sesuai (*relevant*) dengan tuntutan penguasaan sains. Jadi pengembangan pembelajaran sains bersifat *regular* karena memiliki waktu dan tempat khusus dalam program (kurikulum) pendidikan usia dini yang ada. Program sains tidak tergantung program lainnya; walaupun tetap prinsip-prinsip pengembangannya harus mengacu pada landasan pengembangan program (kurikulum) pada umumnya, misalnya saja prinsip keluwesan (*flexibility*). Jadi program pengembangan pembelajaran sains sederhana dan berdampingan dengan program pengembangan lainnya dalam sistem pendidikan yang ada. Harlen dan Jelly dalam Dawson (2004) untuk model pengembangan kurikulum pembelajaran sains seperti ini, menyebutnya dengan istilah *separate lessons*, maksudnya adalah program sains direncanakan secara mandiri dan terpisah, dengan alokasi waktu dan jam belajar tersendiri.

- c. Pendekatan yang bersifat merger atau terintegrasi dengan disiplin lain atau bidang pengembangan lain. Dalam pendekatan ini, program sains dikembangkan dengan cara digabungkan secara formal dan sistematis dengan bidang pengembangan atau disiplin ilmu lainnya. Sehingga dalam program, pengembangan pembelajaran sains

merupakan bagian dari suatu program kurikulum yang lebih luas dan terpadu sifatnya. Jadi dalam pengorganisasiannya, para pengembang program harus mampu melihat secara seksama karakteristik dari setiap bidang yang diintegrasikan dengan bidang sains tersebut. Disiplin atau bidang pengembangan lain yang diintegrasikan dapat bersifat terbatas, maupun terbuka secara luas dan tanpa dibatasi secara khusus. Contoh pengintegrasian program sains yang dilihat berdasarkan isi bahan kajian misalkan: penggabungan sains dan matematika, penggabungan sains dan sejarah, penggabungan sains dan olah raga, dan sebagainya.

Timbul suatu pertanyaan mendasar atas paparan jenis-jenis model program pengembangan pembelajaran sains di atas, manakah model pengembangan program yang dianggap terbaik untuk pembelajaran sains pada anak usia dini?. Pemilihan dan penentuan model akan banyak tergantung pada tujuan yang hendak dicapai, situasi penunjang, dukungan sumber-alat-bahan, serta kemampuan guru dalam mengorganisasikan dan melaksanakannya. Jadi pada umumnya, semua model baik, tergantung pada aspek-aspek apa yang ingin dicapai dan mempengaruhinya. Oleh karena itu, yang harus dijadikan pertimbangan adalah jika setiap program pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini diharapkan optimal, terstandar, jelas ukuran-ukurannya, tergambar targetnya dan memenuhi kualifikasi yang diharapkan; maka tetap harus ditemukan model yang dianggap paling *visibel* (layak) untuk digunakan dan dipertahankan pemakaiannya pada pendidikan usia dini.

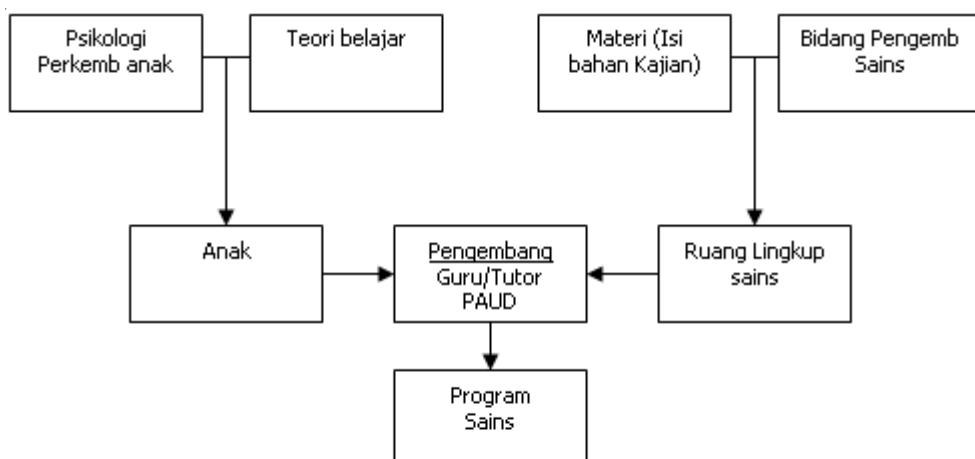
Pilihan yang tepat adalah program sains yang berdasarkan pendekatan terintegrasi. Mengapa tidak yang spontanitas atau yang terpisah ? Jawabnya: Tidak menggunakan model spontanitas dikarenakan terdapat kelemahan yang paling mendasar, yaitu kemunculan fenomena sains dari anak amat sulit diprediksikan. Bisa saja sering muncul atau bahkan tidak sama sekali. Dikhawatirkan fenomena sains itu muncul dalam jangka waktu yang lama, maka perolehan pengalaman sains bagi anak akan sangat terbatas bahkan akan

minim sekali, dan hal tersebut akan menimbulkan ketidakseimbangan dalam pengembangan dan penggalian potensi anak. Sedangkan tidak menggunakan atau tidak menganjurkan model terpisah, dikarenakan juga terdapat kelemahan mendasar yaitu pembelajaran sains akan mengarah pada kegiatan yang amat akademis dan prestatif, sehingga menjenuhkan bahkan dapat membuat anak mogok kegiatan. Walaupun tentunya, jika kita melihat dari pengalaman sains yang akan diperoleh cenderung akan lebih banyak, dibanding dengan model lainnya, tetapi harus disadari bahwa kita mengembangkan sains pada kelompok anak usia dini, yang kemampuan serta perkembangannya belum matang secara sempurna terutama pada aspek kognitif. Tugas utama guru/Tutor, termasuk guru/Tutor sains

yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal, untuk itu pilihan yang dianjurkan adalah tetap menggunakan pendekatan dengan model terpadu. Penjelasan tambahannya disamping seperti yang telah dijelaskan, dengan model terpadu berbagai kelemahan yang muncul dari kedua model lainnya lebih dapat teratasi.

Jika para guru sudah berhasil menentukan pilihan model program sains, tugas guru berikutnya adalah tinggal menentukan langkah-langkah untuk mengemasnya. Secara umum, teknis atau cara kerja dalam pengembangan program pembelajaran sains dapat mengikuti alur yang digambarkan melalui skema di bawah ini:

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru/tutor PAUD sebagai pengembang program sains harus mampu mengintegrasikan



Gambar 2. Skema Pengembangan Program Pembelajaran Sains pada Program Pendidikan Anak Usia Dini
Sumber: Ali Nugraha (2000)

aspek anak dengan aspek sains secara harmonis. Untuk itu setiap guru sains hendaklah bekerja secara seksama pada saat pembuatan program, karena program yang dibuatnya akan menentukan berhasil atau tidaknya pelaksanaan pembelajaran sains yang dilakukannya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh para guru/tutor sains ketika mengembangkan program sains secara umum, diantaranya: 1) Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran hendaklah guru/tutor sudah meyakinkan diri bahwa dia sudah memahami perkembangan dan karakteristik anak secara

memadai, 2) Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran hendaklah guru/tutor sudah meyakinkan diri bahwa dia sudah memahami ruang lingkup program sains, baik dari dimensi isi bahan kajian maupun dari dimensi pengembangan kemampuan anak, 3) Jika rambu-rambu 1 dan atau 2, tidak terpenuhi hendaklah dalam pengembangan program pembelajaran sains, guru/tutor melakukannya secara kelompok (*teamwork*). Bahkan jika diperlukan dan memungkinkan tim mengundang ahli khusus atau konsultan, sehingga guru/tutor dan tim dapat bekerja lebih optimal, 4) Bentuk

dan wujud program sains yang dapat dihasilkan oleh guru/tutor dan atau tim, dapat berupa program satu tahun, semester, catur wulan, bulan, minggu atau hari atau juga insidental. Jadi dapat disesuaikan dengan kebutuhan lembaga dan kepentingan program lain secara keseluruhan, 5) Sebaiknya diinventarisir seluruh yang dapat memberikan kontribusi (sumbangan) terhadap pengembangan pembelajaran sains dimaksud, sehingga program sains mendapatkan dukungan semua pihak (*total environment*), dan 6) Kemaslah isi program yang memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan, keluwesan, kesinambungan, kebermaknaan dan fungsionalitas. Sehingga program yang dihasilkan lebih adaptif terhadap berbagai perubahan kondisi lingkungan belajar, apalagi beberapa karakteristik anak usia dini menunjukkan sifat yang amat situasional.

- **Perencanaan Pembelajaran Sains Terpadu PAUD**

Perencanaan adalah aktivitas yang menggambarkan di muka hal-hal yang harus dikerjakan dan cara mengerjakannya dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan (The Liang Gie, 1996). Pendapat lain dikemukakan oleh Murdick and Ross (2000), bahwa perencanaan merupakan pemikiran yang mendahului tindakan mencakup pengembangan dan pemilihan alternatif-alternatif tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan. Lalu apakah yang dimaksud dengan perencanaan pembelajaran?. Nana Sudjana (1988), secara umum mendefinisikan perencanaan pembelajaran adalah kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilakukan dalam suatu pembelajaran (PBM), yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan menetapkan) komponen-komponen pengajaran; sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara pencapaian kegiatan (metode dan teknik) serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis.

Apabila aspek-aspek yang terkait dengan pembelajaran sains Holt, Bess-Genne (2001) menjelaskan aspek-aspek pengembangan sains bagi anak usia dini yang meliputi tujuan, dukungan material yang dibutuhkan, penyiapan anak, pengembangan kegiatan, penguatan dan penghargaan, lembar kerja anak dan evaluasi;

maka batasan dari perencanaan pembelajaran sains adalah memprediksi atau memperkirakan hal-hal yang diperlukan sebagaimana kebutuhan dari unsur-unsur yang teridentifikasi tersebut. Hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran sains pada anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. **Merumuskan tujuan pembelajaran**

Dalam menentukan tujuan pembelajaran bagi program pendidikan anak usia dini selama ini masih mengalami miskonsepsi. Menurut Bredekamp and Rosegrant dalam Ilfiandra (2011) miskonsepsi ini berasal dari kekeliruan mengartikan istilah "*child-centered*" yang dimaknai sebagai "*child-determined*", "*child-dictated*", dan "*child-indulgent*". Dalam perspektif Pendidikan Anak Usia Dini, tujuan pembelajaran meliputi semua dimensi perkembangan, berdasarkan pemahaman terhadap tingkat perkembangan, dan kebutuhan dan perkembangan individual anak. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sains, Nugraha (2000), menjelaskan bahwa sebetulnya terdapat dua teknik penentuan tujuan pembelajaran sains. Pertama, dengan memilih dari kurikulum/program sains yang telah ada; jika hal tersebut memang tersedia. Kedua, dengan merumuskan sendiri dengan mengacu pada rambu-rambu yang semestinya. Rumusan tujuan hendaklah jelas sasarannya, dapat digambarkan perilakunya, kondisi penunjang atau prasyaratnya efektif serta tingkat atau kualifikasinya sesuai dengan karakteristik anak. Tuntutan rumusan tujuan seperti itu akan semakin tinggi manakala tujuan yang diminta berupa rumusan tujuan pembelajaran yang bersifat khusus, karena tujuan yang bersifat khusus merupakan indikator standar dalam mengetahui ketercapaian suatu program pembelajaran. Secara sederhana rumusan tersebut dapat mengacu pada rumus ABCD, yang bermakna **A** untuk status peserta didik (*Audience*) sebagai subyek belajar sains, **B** untuk perubahan perilaku yang diharapkan (*Behaviour*) terjadi pada anak setelah mengikuti pembelajaran sains, **C** untuk kondisi, yaitu jenis rangsangan-pilihan kegiatan atau bentuk-bentuk kegiatan belajar yang disediakan (*condition*) yang diduga

dapat menjadi medium tercapainya perolehan perilaku baru pada anak. Sedang **D** untuk memberikan batasan, baik kualitatif maupun kuantitatif tingkatan perilaku baru yang diharapkan, biasanya mencerminkan tingkat (*degree*) kedalaman dan keluasan materi yang diberikan dan harus dikuasai anak dalam pengembangan pembelajaran sains, yang disesuaikan dengan daya dukung

pembelajaran yang tersedia. Yang harus menjadi catatan guru sains, rumusan tujuan yang dibuat hendaklah merupakan dan mencerminkan suatu kesatuan yang utuh dalam kemasannya. Beberapa contoh pernyataan tujuan dapat disajikan secara bervariasi, sebagai berikut:

Muncul pertanyaan apakah mutlak rumusan suatu tujuan pembelajaran dikemas sebagaimana ketentuan di atas?. Jawabanya

Contoh 1:

Dipertunjukkan akuarium, anak TK kelompok B

C **A**
dapat membedakan 2 jenis ikan yang terdapat di dalamnya
B
berdasarkan ciri-ciri yang melekat pada setiap ikan.
D

Contoh 2:

Anak-anak dapat menceritakan ciri-ciri gajah secara benar

A **B** **D**
berdasarkan pengalaman kunjungan ke Kebun Binatang
C
pada hari minggu (4 September 2011)

sangat tergantung pada kemampuan dan kepraktisan bagi guru/tutor dalam menyusunnya. Dari sudut pandang psikologis, sesungguhnya tujuan pendidikan itu secara umum menyatu (*holistic*) dan saling mengkait sehingga tidak tepat bila terlalu analitis dan dipecah-pecah sekecil mungkin. Apalagi tujuan untuk pembelajaran anak usia dini, sebaiknya rumusan dalam bentuk tidak terlalu rinci, karena memang sulit mengeceknya pada anak. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pendekatan pembelajaran pada tingkatan usia anak itu, dimana dianjurkan menggunakan pendekatan terpadu, yang salah satu implikasinya tujuan-tujuan pembelajaran yang dipetakan pun bersifat terpadu pula.

b. Menentukan material yang dibutuhkan

Rumusan tujuan yang dibuat oleh guru sains, jika rumusannya benar dan dibuat secara sempurna akan menunjukkan dan menggambarkan, paling tidak memprediksi berbagai kebutuhan material yang

diperkirakan diperlukan. Sejumlah contoh material yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains bagi anak usia dini, diantaranya: akuarium, lem, palu, baking soda, tabung karet, jam pasir gelas takaran dan sebagainya. Semua peralatan tersebut jika tersedia di sudut (area) kegiatan sains, maka guru tinggal memilihnya; tetapi jika tidak ada maka tetap harus mengusahakan dengan maksud tujuan yang telah dicanangkan dapat tercapai secara baik.

c. Penyiapan anak dan setting lingkungan

Kegiatan yang terkait dengan penyiapan anak meliputi: penyiapan emosi, pengenalan peraturan, pembagian kerja, pembagian kelompok, dan sebagainya. Adapun yang terkait dengan *setting* lingkungan, menyiapkan lingkungan atau tempat yang akan digunakan anak dalam melakukan eksplorasi dan pengkajian sains, baik di sudut (area) sains (laboratorium), maupun di luar (di kebun sekolah, taman, sawah, dan sebagainya), yang disebut laboratorium

alamiah.

d. Pengembangan kegiatan

Kegiatan yang mesti diidentifikasi secara jelas yaitu kegiatan anak dan kegiatan Guru/Tutor selama pembelajaran sains. Baik untuk kegiatan pada awal, kegiatan inti maupun kulminasi (review, evaluasi, display/pameran), serta kegiatan penutup seluruh aktivitas sains yang telah dijalankan

e. Penguatan dan penghargaan

Pembelajaran yang bernilai edukatif yaitu kegiatan yang dapat menimbulkan gairah belajar anak. Salah satu alat yang dapat digunakan yaitu dengan menyediakan berbagai variasi penguatan dan penghargaan sehingga kemajuan dan motivasi anak makin meningkat. Hindarilah hukuman seminimal mungkin. Berbagai penguatan dan penghargaan dapat dilakukan melalui ucapan, gerakan, atau penunjukkan peran positif pada anak (misal: Sang Profesor), atau dengan *gift* (kado/benda) dan lain-lain. Kemudian tentukanlah dalam perencanaan, misalkan anak yang pekerjaan sains dengan sempurna di beri coklat atau bunga, atau sesuatu yang diperkirakan bermanfaat bagi peserta didik.

f. Melakukan tindakan pengayaan

Kebermaknaan suatu studi sains akan semakin tinggi jika para guru menyediakan program pengayaan. Program yang direncanakan tidak selalu dalam bentuk formal, bahkan yang terbaik dalam bentuk menyenangkan. Untuk pengayaan guru dapat merencanakan kunjungan ke kebun binatang, kantor pos atau ke tempat-tempat yang cocok dengan bidang sains yang dikembangkan, termasuk ke industri; seperti ke pabrik roti, bengkel mobil, perusahaan batik, dan sebagainya.

- **Mengembangkan Penilaian Pembelajaran Sains Untuk Anak**
Kegiatan evaluasi merupakan suatu

kesempatan untuk merefleksikan pengalaman anak serta sebagai alat untuk mengetahui kemajuan proses maupun hasil belajar anak yang dicapai oleh anak. Jika tujuan evaluasi itu dilihat dari sisi implikasi dan konsekuensi yang lebih jauh, maka tujuan penilaian tersebut dimaksudkan untuk merencanakan kurikulum pengembangan anak, meningkatkan perkembangan kemampuan anak selanjutnya, serta keberhasilan belajar anak di kelas; baik pada dimensi individu, kelompok, maupun klasikal. Dengan demikian kedudukan perkembangan dan kemajuan anak serta langkah-langkah tindak lanjutnya dapat diketahui secara baik dan sistemik melalui serangkaian kegiatan evaluasi yang dilaksanakan.

Terdapat beberapa jenis dan cara melakukan evaluasi pembelajaran sains pada anak usia dini, diantaranya melalui:

a. Observasi atau Pengamatan

Observasi adalah cara pengumpulan data penilaian yang pengisiannya berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Agar data perkembangan anak selama mengikuti program sains dapat diperoleh secara rinci dan akurat, serta tidak ada bagian yang terlewatkan maka sebaiknya guru menggunakan pedoman observasi yang tepat.

b. Catatan Anekdotal

Catatan anekdot atau "*anecdotal record*" adalah kumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun yang negatif. Kedua perilaku tersebut apabila muncul pada anak saat mengikuti program sains, harus dicatat oleh guru. Hal itu akan sangat berguna bagi pembinaan anak, dan penentuan keputusan serta layanan khusus lainnya.

c. Percakapan Atau "Interview"

Percakapan adalah metode penilaian yang dilakukan melalui bercakap-cakap atau wawancara antara anak dengan guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Percakapan sangat berguna untuk menggali secara langsung tentang apa yang sedang dirasakan, dipikirkan dan diinginkan anak. Dari percakapan kita akan dapat memperoleh gambaran tentang minat, motivasi, dan

kebutuhan-kebutuhan anak dalam program sains. Pada saat melakukan percakapan sebaiknya guru selalu memegang daftar cek perkembangan anak, sehingga segala hasilnya terdokumentasikan.

d. Pemberian Tugas

Pemberian tugas adalah suatu metode penilaian di mana guru dapat memberikannya setelah melihat hasil kerja anak. Pemberian tugas dalam kegiatan sains pada anak dapat dilakukan secara kelompok, berpasangan ataupun individual sehingga hasil pemberian tugas dapat berupa satu hasil karya kelompok, sepasang atau seorang anak. Yang terpenting dalam pemberian tugas pada aktivitas sains yang harus dinilai bukan hanya hasilnya, guru juga harus menilai bagaimana proses sains dilaksanakan oleh setiap anak.

Dari sejumlah cara evaluasi sains yang dapat dilakukan guru di atas, akan menjadi semakin bermakna dan fungsional bagi guru/tutor apabila dalam pelaksanaannya memperhatikan beberapa prinsip berikut ini: a) Evaluasi dilakukan dengan mengacu pada prinsip perkembangan anak bukan pada prestasi. Jadi evaluasi kemajuan sains setiap anak tidak dibandingkan secara formal dengan anak lainnya, karena memang setiap anak adalah berbeda (*every child is different*), b) Kegiatan evaluasi sains hendaklah selalu dilaksanakan pada saat anak sedang dalam kegiatan. Disanalah saat tepat anda mengetahui apa yang dilakukan, apa yang diselesaikan, apa yang dipikirkan bahkan termasuk apa yang dihayalkan anak terkait dengan kegiatan sains yang sedang dilaksanakannya, c) Lakukanlah evaluasi dengan cara alamiah atau naturalistik, sehingga meskipun Guru/Tutor melakukan evaluasi pada saat anak sedang melakukan kegiatan, tetapi anak tidak merasa terganggu. Tidak perlu Guru/Tutor mengumumkan pada anak bahwa guru/tutor akan dan sedang mengevaluasi, kesadaran itu hanya ada pada guru/tutor yang sedang menilai saja, dan d) Lakukanlah penandaan, pencatatan dan reportase secara segera terhadap segala perilaku yang muncul pada anak pada saat mengikuti kegiatan sains. Guru yang memahami arti penting evaluasi pada anak usia

dini, akan selalu menyelipkan beberapa lembar kertas disakunya serta sebuah alat tulis yang dapat digunakan setiap saat diperlukan. Dengan demikian perilaku penting yang terjadi pada anak dapat segera dicatat dan tidak terlewatkan untuk didokumentasi. Ingatlah karakteristik anak usia dini yang spontan, mudah beralih, dan dinamis; sehingga kesempatan berperilaku kadang-kadang hanya sekali saja.

KESIMPULAN DAN SARAN

• Kesimpulan

Secara substansial pembelajaran sains dapat dipandang sebagai suatu hasil/produk, proses, dan sikap. Adapun tujuan mendasar dari pendidikan sains yaitu untuk mengembangkan individu anak usia dini agar melek terhadap ruang lingkup sains itu sendiri serta mampu menggunakan aspek-aspek fundamentalnya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi fokus program pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini hendaklah ditujukan untuk memupuk pemahaman, minat dan penghargaan anak usia dini terhadap dunia di mana mereka hidup atau bertempat tinggal.

Ruang lingkup pembelajaran sains pada anak usia dini dapat dilihat dari isi bahan kajian meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya (ilmu bumi), ilmu-ilmu hayati (biologi), serta bidang kajian fisika dan kimia; serta dilihat ruang lingkup berdasar bidang pengembangan atau kemampuan yang harus dicapai, maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak usia dini yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan).

Langkah-langkah pembelajaran sains diawali dengan: 1) perumusan tujuan, 2) penentuan material, 3) *setting* lingkungan, 4) pengembangan kegiatan, 5) pemberian penghargaan, dan 6) tindakan pengayaan. Langkah tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan beberapa pendekatan pengembangan program pembelajaran sains pada anak usia dini, yaitu: 1) Pendekatan yang bersifat situasional, 2) Pendekatan yang bersifat terpisah atau tersendiri, dan 3) Pendekatan yang bersifat *merger* atau terintegrasi dengan disiplin

lain. Ketercapaian pembelajaran sains pada anak usia dini akan dapat berjalan dengan baik, manakala pembelajaran sains tersebut direncanakan dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh. Evaluasi hasil pembelajaran sains diarahkan untuk penelusuran dan penentuan tingkat keberhasilan pembelajaran sains, sehingga diketahui upaya-upaya selanjutnya, baik tindakan perbaikan, pengayaan maupun pengembangan selanjutnya.

• **Saran**

Pembelajaran sains pada program pendidikan anak usia dini, sampai saat ini belum diimplementasikan secara utuh dan menyeluruh oleh para pengelola/tutor PAUD sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu diperlukan kontribusi pemikiran dan kebijakan pihak-pihak terkait yang berwenang dengan pengembangan pembelajaran sains pada pendidikan anak usia dini.

Secara khusus, saran disampaikan kepada para pemangku kepentingan (*stakeholders*) sebagai berikut: Pertama, para akademisi di perguruan tinggi, selayaknya melalui formulasi teori-teori pembelajaran secara intensif mengembangkan model-model pembelajaran

sains bagi anak usia dini yang memiliki keunikan dan kepraktisan, kemudian model pembelajaran sains tersebut disosialisasikan kepada para pengambil kebijakan dan para pengelola pendidikan anak usia dini secara efektif. Kedua, para pengambil kebijakan pada jalur birokrasi yang berwenang dengan pengelolaan pendidikan anak usia dini, selayaknya secara terstruktur bekerjasama dengan perguruan tinggi, dan atau instansi relevan untuk menyusun rambu-rambu atau panduan pembelajaran sains untuk anak usia dini, dilengkapi dengan silabus, materi bahan ajar, serta pengadaan perangkat alat (*equipment tools*) dan buku panduannya (*manual book*) yang kemudian secara proaktif didistribusikan kepada institusi pengelola PAUD di berbagai daerah binaanya. Ketiga, para guru/tutor PAUD pada jalur formal maupun non formal seoptimal mungkin memahami dan menafsirkan substansi dan pendekatan pembelajaran sains, sehingga materi pembelajaran sains dapat diterapkan sesuai kemampuan pengetahuan (*cognitif*) peserta didik.

DAFTAR BACAAN

- Abruscato, J. (2001), *Teaching Children Science*, USA: Prentice-Hall, Inc
- Amien, M. (2002), *Menggunakan Metode Discovery Dan Inquiry*, Jakarta: Dirjen Dikti, P2-LPTK
- Carin, A. and Sund (2002), *Teaching Science Through Discovery*, Columbus, Ohio: Charles Merrill
- Dawson (2004), *Integrated Learning: Planned Curriculum Units*, Australia: Booksheet Pub.
- Elkin, D. (1981). *Child Development and Early Childhood Education : Where do we stand to day? Young Children*.
- Fisher (2003), *The Facilitator Role In Children Play*: Journal: Young Children
- The Liang Gie (1996), *Pendidikan Sains, Teknologi dan Masyarakat di Indonesia*, Bandung: Depdikbud-P3G IPA
- Hasan, S.H. (2006), *Pendidikan Ilmu Sosial*, Jakarta: Depdikbud, Dikti-P2TA
- Harlen and Jelly (1989). *The Basic Science of Educational*. New York: MacMillan Pubs. Company.
- Holt, Bess-Genne (2001), *Science With Young Children*, Washinton : NAEYC
- Holton & Roller (2000), *Foundation of Modern Physical Sciences*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley
- Hurlock R. Elizabeth. (1998). *Child Development* (Sixth Edition). Mc. Graw Hill. Mc
- Ilfiandra (2011), *Program Pengembangan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Developmentally Appropriate Practice*. Jurnal PLS UPI.
- Murdick and Ross (2000), *Good School for Young Children*, New York: Macmillan Pub. Company
- Nugraha, A. (2000), *Tumbuh dan Belajar Anak Usia Dini*, Bogor: KKB-Bakat
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 *Tentang Menu Generik Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Solehuddin, Ihat Hatimah. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*

(penyunting Mohammad Ali, dkk). Bandung: Pedagogiana press.

Sinaradi, 1998). *Pembelajaran Sains pada Peserta Didik*. Yohyakarta: Kanisius.

Sarkin (1998). *Approach of Early Childhood Education*. New York: MacMillan Pubs. Company.

Sudjana, N. (1988) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Mandar Maju.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SPN) Republik Indonesia*.

UNESCO (2002). *Educational For All*. New York: Paper of Internasional Seminar.

nnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

Pustekkom



Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Syamsul Hadi

Staf Bidang PTP Berbasis RTF, Pustekkom Kemdikbud

E-mail: adiey4u@gmail.com

Abstrak:

Proses pembelajaran anak tidak tergantung pada aspek inteligensi atau kemampuan kognitif saja, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek lain seperti aspek perkembangan emosi dan sosial. Aspek emosi dan sosial ini sangat berpengaruh terhadap perilaku anak kepada dirinya, orang lain dan lingkungannya. Pada anak usia dini aspek sosial emosi ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran sosial emosional. Dimana pembelajaran sosial emosional adalah proses mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk memperoleh kompetensi sosial dan emosional sebagai modal anak dalam berinteraksi dengan dirinya, orang lain dan lingkungan sekitar. Pembelajaran sosial emosional ini dapat dijadikan sebagai awal dan dasar penanaman pendidikan karakter kepada anak usia dini. Ada empat kompetensi kunci pengembangan dalam aspek sosial emosional anak; *self-awareness*, *self-management*, *social awareness*, *responsible decision making*, dan *relationship management*. Keempat kompetensi ini penting dikembangkan sejak usia dini untuk membangun dan menanamkan keterampilan sosial anak. Karena dengan mengembangkan keempat aspek sosial emosional anak tersebut akan berimplikasi pada tertanamnya sifat-sifat baik/ karakter-karakter unggul pada diri anak dalam dunia sosial. Metode-metode seperti bermain, modeling, story telling, drama dan lainnya tepat digunakan untuk mengembangkan keempat keterampilan tersebut.

Kata kunci: PAUD, pendidikan karakter, pembelajaran sosial emosional

Abstract:

Children's learning process does not depend only on the aspect of intelligence or cognitive abilities, but also influenced by other aspects such as emotional and social aspects of development. The emotional and social aspects have big influence on the child behavior toward himself, others and the environment. In early childhood social emotional aspects can be developed through social emotional learning. Social emotional learning is the process of developing skills, attitudes, and values necessary to acquire social and emotional competence as a capital of children in interacting with himself, others and the environment. Emotional social learning can serve as the beginning and foundation in plantings character education to early childhood. There are four key competencies in social emotional development of children; *self-awareness*, *self-management*, *social awareness*, *responsible decision making*, and *relationship management*. These four competencies are important to be developed since early age to build and instill social skills of children. By developing the four social and emotional aspects of children, the good nature or excellent characters will be internalized within the children. Methods to be used in developing the four characters can be as follow: playing, modelling, story telling, drama, etc.

Key words: early childhood, character education, social emotional learning

PENDAHULUAN

Anak adalah generasi penerus perjuangan bangsa. Merekalah yang kelak akan membangun bangsa dan negara ini menjadi bangsa dan negara yang maju dan bisa berkompetisi di kancah internasional. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat penting dan berharga bagi pendidikan di Indonesia selanjutnya.

Namun, pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih dirasa kurang mampu membentuk karakter unggul generasi bangsa. Berbagai fenomena sosial yang berkembang dapat kita saksikan setiap saat dan menjadi persoalan signifikan yang menghambat pembangunan dan cita-cita luhur para pejuang kemerdekaan bangsa kita. Fenomena tersebut seperti: tingginya tingkat kriminalitas, meningkatnya dekadensi moral, masalah etika, sopan santun dan ketidakjujuran pelajar, berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, dan guru, masih tingginya kasus tindakan kekerasan, semakin lunturnya sikap toleransi antar sesama manusia, tingginya kasus korupsi, kolusi, dan nepotisme dan penegakan hukum yang sepertinya masih jauh dari harapan nilai keadilan, serta berbagai kasus lainnya yang mengarah pada terjadinya dekadensi moral bangsa. Bahkan di kota-kota besar tertentu, gejala tersebut telah sampai pada taraf yang sangat meresahkan. Kejadian tersebut memberi kesan seakan-akan bangsa kita sedang mengalami krisis moral, etika dan krisis kepercayaan diri yang berkepanjangan.

Di samping itu, bangsa Indonesia yang merupakan negara berkembang tidak terlepas dari masuknya budaya asing terutama di era globalisasi dan pasar bebas. Hal ini akan menjadikan bangsa Indonesia rentan akan dampak terhadap masuknya budaya asing yang bertentangan dengan moral dan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Hal ini tentunya akan memicu tergerusnya budaya dan nilai luhur bangsa serta serta terdegradasinya nilai-nilai moral anak bangsa.

Berdasarkan kenyataan tersebut, pendidikan karakter memang sangat perlu dimulai sejak usia dini untuk membentengi para generasi penerus bangsa dari pengaruh-pengaruh negatif yang bertentangan dengan moral dan nilai-nilai keagamaan. Bangsa Indonesia harus memiliki karakter mulia sesuai norma-norma agama,

hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pembelajaran sosial emosional bagi anak usia dini sangat penting dalam menanamkan karakter mulia, karena masa usia dini adalah masa keemasan atau *golden age*. Selama masa keemasan anak cepat dan mudah menerima stimulus-stimulus dari alam sekitarnya dan melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menyikapi lingkungannya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini (prasekolah) adalah pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut para pakar pendidikan anak usia dini termasuk NAEYC, anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menjadi peduli bagi anak-anak, mereka harus mampu melihat dan melampau diri mereka sendiri dan menghargai perhatian orang lain; mereka harus percaya bahwa perawatan, pengasuhan, dan perhatian tentang mereka menjadi bagian dari sebuah budaya yang selalu ada. Tantangan mengembangkan pengetahuan, tanggung jawab, dan pengasuhan anak-anak telah diakui oleh hampir semua orang. Hanya sedikit menyadari, bahwa setiap elemen dari tantangan ini dapat ditingkatkan dengan perhatian yang bijaksana, berkelanjutan, dan sistematis melalui pembelajaran sosial emosional (Novick, Kress, & Elias, 2002).

Pembelajaran sosial emosional merupakan salah satu pendekatan dalam mengembangkan ranah emosi anak. Kompetensi-kompetensi sosial emosional anak diorganisasikan dalam tugas-tugas perkembangan yang positif. Pengembangan kompetensi tersebut akan dicapai melalui eksplorasi dan interaksi anak dengan orang tua, pendidik, teman, atau lingkungan. Dengan demikian diharapkan anak memiliki karakter unggul yang bisa diterima sebagai makhluk sosial. Oleh sebab itu tulisan

ini mencoba mengkaji metode pembelajaran sosial emosional yang dapat mengembangkan kompetensi-kompetensi sosial emosional anak serta strategi yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang berimplikasi pada tertanamnya karakter unggul bagi anak usia dini.

KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

A. Pendidikan Karakter

Secara harfiah karakter bermakna “kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama dan reduplikasi” (Hornby dan Parnwell, 1972:49). Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Ryan & Bohlin (1999), karakter merupakan suatu pola perilaku seseorang. Orang yang berkarakter baik memiliki pemahaman tentang kebaikan, menyukai kebaikan, dan mengerjakan kebaikan tersebut.

Orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia. Menurut Kertajaya (2010:3) Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu. Sejalan dengan pengertian tersebut, Kamisa (1997:281) berpendapat berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian. Karakter akan memungkinkan individu untuk mencapai pertumbuhan yang berkesinambungan, karena karakter memberikan konsistensi, integritas, dan energi.

Orang yang berkarakter kuat, akan memiliki momentum untuk mencapai tujuan. Begitu sebaliknya, mereka yang karakternya mudah goyah, akan lebih lambat untuk bergerak dan kurang bisa bersosialisasi dengan orang lain.

Menurut Zulhan (2010:2-5) karakter ada dua yaitu karakter positif (sehat) dan karakter buruk (tidak sehat). Tergolong karakter sehat yaitu (1) afiliasi tinggi: mudah menerima orang lain sebagai sahabat, toleran, mudah berkerjasama, (2) *power* tinggi: cenderung menguasai teman-temannya dalam arti positif (pemimpin); (3)

achieve: selalu termotivasi untuk berprestasi (4) *asserte*: lugas, tegas, tidak banyak bicara, (5) *adventure*: suka petualangan, suka mencoba hal baru. Sementara itu, karakter kurang sehat yaitu (1) nakal: suka membuat ulah, memancing kemarahan, (2) tidak teratur, tidak teliti, tidak cermat, meskipun kadang tidak disadari, (3) provokator: cenderung membuat ulah, mencari gara-gara, ingin mencari perhatian, (4) penguasa: cenderung menguasai teman-teman, mengintimidasi, (5) pembangkang: bangga kalau berbeda dengan orang lain, tidak ingin melakukan hal yang sama dengan orang lain, cenderung membangkang.

Menurut Ramli (2001), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriterianya adalah nilai-nilai sosial tertentu yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda. Sejalan dengan pendapat Ramli, Retnowati (2010:5), menegaskan bahwa pendidikan karakter mempunyai misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

Karakter lebih menekankan pada aplikasi nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari dan tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habitation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Sedangkan kata etika dan moral mempunyai makna yang serupa yaitu sama-sama membicarakan perbuatan dan perilaku manusia ditinjau dari sudut pandang nilai baik dan buruk. Namun penerapannya etika lebih pada tataran teoritis filosofis sebagai acuan untuk mengkaji sistem nilai, dan moral lebih pada tataran praktis sebagai tolok ukur untuk menilai perbuatan seseorang.

Sedangkan Darmiyati (2009:10) berpendapat bahwa pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pada pendidikan moral, karena

bukan sekedar mengajarkan mana yang salah, lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga peserta didik menjadi faham (domain kognitif) tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan (domain afektif) nilai baik dan bisa melakukannya (domain perilaku). Dengan demikian pendidikan karakter harus ditanamkan melalui cara-cara yang rasional, logis, dan demokratis.

Elkind & Sweet (2004) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya terencana untuk membantu peserta didik untuk memahami, peduli, dan bertindak atas nilai-nilai etika/ moral. Pendidikan karakter ini mengajarkan kebiasaan berpikir dan berbuat yang membantu nyaman dalam hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, teman, tetangga, masyarakat, dan bangsa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, bagaimana cara guru bersikap dan berbagai hal terkait lainnya.

Pendapat diatas sejalan dengan pendapat Suwandi yang dikutip oleh Wahid (dalam Nurchaili, 2010:239) mengatakan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter lebih melalui pendekatan modeling dan keteladanan yang dilakukan oleh guru. Orang tua memberikan contoh perilaku yang positif kepada anak-anaknya, guru memberi tauladan yang baik kepada peserta didiknya. Orang tua dan pendidik harus menjadi modeling yang baik bagi anak-anak. Karena anak adalah imitator yang jujur dan tulus dalam meniru perilaku yang dia lihat.

Masalah keteladanan ternyata jauh sebelumnya telah diaplikasikan oleh Nabi Muhammad dalam menempa dan membina manusia menuju manusia yang berakhlakul karimah (berkarakter unggul). Beliau menjadi modeling yang mencerminkan karakter unggul dalam setiap perilaku beliau baik bagi orang seagama maupun agama lain. Dalam hal ini, Allah menegaskan bahwa "Sungguh pada pribadi Nabi Muhammad terdapat teladan yang baik (*uswatun hasanah*)". Ada empat karakter

yang dimiliki oleh para nabi, yaitu (1) *siddik*: selalu berkata yang benar; (2) *amanat*: dapat dipercaya, (3) *tablig*: selalu menyampaikan tidak pernah menyembunyikan; (4) fathonah cerdas. Salah satu karakter yang sejak kecil melekat pada pribadi Muhammad adalah sifat amanat (dapat dipercaya). Oleh karenanya, masyarakat Arab memberikan gelar al amin (dapat dipercaya) jauh sebelum beliau menjadi nabi. Beliau tidak pernah berbohong kepada siapapun.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dinyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada anak yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sosial ataupun terhadap Tuhan Yang Maha Esa sehingga menjadi insan kamil.

B. Pembelajaran Sosial Emosional

Seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Para ahli perkembangan yang menganut paham kematangan sebagai dasar pertumbuhan berpendapat bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan pembelajaran merupakan buah dari hukum kematangan internal. Ini menunjukkan bahwa anak akan bisa belajar apabila cukup waktu untuk berkembang. Namun *behaviorist* berpendapat berbeda, menurut mereka pertumbuhan dan pembelajaran adalah hal eksternal bagi anak dan dikendalikan oleh lingkungan. Dengan memengaruhi secara langsung, berbagai stimulus dan respons yang berasal dari lingkungan, anak itu akan belajar. Dengan menata lingkungan yang penuh dengan stimulus yang serasi dengan tiap perkembangan anak maka anak dengan nyaman akan belajar tentang lingkungan sekitarnya. Lain halnya dengan para ahli psikologi *constructivist*, mereka berpendapat bahwa baik faktor biologis maupun faktor lingkungan sama-sama memengaruhi perkembangan anak secara timbal balik (Seefeld & Wasik, 2008:33-34).

Kompetensi sosial dan emosional adalah kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek-aspek sosial dan emosional kehidupan seseorang, dengan demikian seorang anak mampu meraih keberhasilan, melaksanakan tugas sehari-hari

seperti belajar, membentuk hubungan/berinteraksi, memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, dan beradaptasi dengan tuntutan pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks. Ini mencakup kesadaran diri, kontrol impulsif, bekerja kooperatif, dan peduli tentang diri sendiri dan orang lain.

Menurut Elias dkk (1997:2) Pembelajaran sosial dan emosional adalah *"the process through which children and adults develop the skills, attitudes, and values necessary to acquire social and emotional competence"*. Proses dimana anak-anak dan orang dewasa mengembangkan keterampilan-keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk memperoleh kompetensi sosial dan emosional. Norris juga mengatakan pembelajaran sosial emosional adalah pendekatan pembelajaran yang mengajarkan regulasi diri, monitoring diri dan keterampilan sosial dalam berbagai setting/ lingkungan. Zins dkk (2001) mengatakan Pembelajaran sosial dan emosional adalah proses dimana anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tugas-tugas sosial yang penting.

Mereka belajar untuk mengenali dan mengelola emosi mereka; membangun hubungan yang sehat; menetapkan tujuan yang positif; memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial; membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan memecahkan masalah. Mereka diajarkan untuk menggunakan berbagai keterampilan kognitif dan interpersonal untuk mencapai secara etis tujuan yang relevan dan perkembangan sosial. Selanjutnya, mendukung diciptakan lingkungan untuk mendorong pengembangan dan penerapan keterampilan ini untuk beberapa pengaturan dan situasi. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran sosial emosional dapat meminimalisir perilaku-prilaku negatif dan menanamkan perilaku-perilaku positif sehingga terbentuknya karakter unggul pada anak.

Sejalan dengan definisi di atas Jean Gross berpendapat pembelajaran sosial emosional adalah proses pembelajaran yang dilalui oleh anak untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan skill untuk mengenal dan mengatur emosi, menyusun dan mencapai tujuan positif, mempertunjukkan kepedulian dan perhatian pada orang lain, menciptakan dan memelihara hubungan yang baik, membuat keputusan yang

dipertanggung jawabkan, dan mampu menangani situasi interpersonal secara efektif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosial emosional dan pendidikan karakter adalah pendekatan komplementer untuk memperkuat kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek-aspek sosial dan emosional kehidupan dan untuk mengorganisir tindakan dengan cara yang positif, dengan cara tepat untuk mencapai tujuan. pembelajaran sosial emosional dan pendidikan karakter mendukung kemampuan anak untuk berhasil mengelola tugas kehidupan sehari-hari seperti belajar, membentuk hubungan, memecahkan masalah sehari-hari, dan beradaptasi dengan tuntutan pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks.

C. Kompetensi Sosial Emosional Anak

Goleman (dalam Elias, 1997) menjelaskan kecerdasan emosional terdiri dari lima bidang, yaitu 1) *self-awareness*; mengenal perasaan (kesadaran) karena berada dalam situasi kehidupan nyata; 2) *managing emotions*; mengatur emosi dengan perasaan yang kuat sehingga tidak kewalahan dan terbawa oleh emosi, 3) *self-motivation*; motivasi diri yang berorientasi pada tujuan dan mampu menyalurkan emosi ke arah hasil yang diinginkan, 4) *empathy and perspective-taking*; berempati dan mengenali emosi dan memahami sudut pandang orang lain, 5) *social skills*, kemampuan menjaga hubungan di lingkungan sosial.

Kelima area intelegensi sosial tersebut dijadikan sebagai kompetensi kunci yang dapat dikembangkan, dipraktikkan dan dikuatkan dalam pembelajaran sosial emosional (Elias, 1997). Karena dengan mengembangkan kelima kompetensi tersebut akan melahirkan berbagai sifat-sifat positif dan keterampilan-keterampilan sosial lainnya. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan karakter-karakter unggul yang dibutuhkan anak pada setiap sisi kehidupannya untuk bisa hidup aman dan nyaman dengan orang lain.

1. *Self-Awareness/Emotional Expressiveness*

Kesadaran diri, manajemen diri dan

ekspresi emosional, terutama pengakuan dan penyampaian pesan dengan positif, adalah pusat untuk pembelajaran sosial emosional. Emosi harus dinyatakan sesuai dengan tujuan seseorang, sesuai dengan konteks sosial, tujuan diri dan orang lain harus dikoordinasikan. Artinya, kesadaran diri meliputi komponen pembelajaran sosial dan emosional termasuk mengalami dan mengekspresikan emosi yang mana bermanfaat untuk interaksi setiap saat dan hubungan sosial dari waktu ke waktu.

Sebagai contoh, Ana yang disukai teman mainnya karena sikapnya yang menyenangkan dan membahagiakan. Ekspresi emosi yang dia tampilkan kepada teman-temannya itu adalah wujud dari kesadaran diri. Yang paling penting, pengalaman dan ekspresi emosi seorang anak pada setiap interaksinya dengan lingkungan. Terlepas dari apakah anak lain melanjutkan perilaku atau tingkah laku selanjutnya sebagai balasan dari ekspresinya.

Oleh karena itu, menurut Elias informasi-informasi dari teman main dan anak dewasa dapat membentuk perilaku anak itu sendiri. Contohnya adalah kebahagiaan – jika seorang anak mengalami kebahagiaan saat bermain dengan temannya, maka dia akan mengekspresikan kebahagiaan itu kepada temannya yang lain atau kepada orang tuanya yang sedang menemaninya bermain. Pengalaman suka cita memberinya informasi penting yang mempengaruhi perilaku selanjutnya. Selain itu, emosi penting karena ia menyediakan informasi sosial kepada orang lain, dan mempengaruhi perilaku orang lain.

Membiarkan anak untuk berinteraksi dengan anak lain memiliki pengaruh yang sangat tinggi dalam membangun kesadaran diri anak. Dengan banyak pengalaman dalam mengekspresikan dan melihat ekspresi dan tanggapan anak lain akan lambat laun membuat anak sadar bahwa seseorang dapat merasakan perasaan tertentu “di dalam dirinya” tetapi menunjukkan sikap yang berbeda. Secara khusus, mereka belajar bahwa ekspresi perasaan yang berbeda dapat dikontrol, sedangkan emosi sosial lebih tepat untuk ditunjukkan sehingga tidak ada

masalah antar pribadi dan anak lain. Pada tahap prasekolah hal seperti ini belum bisa dilakukan oleh anak. Tapi penting bagi anak untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman yang membawanya ke tahap itu.

2. Self-Management

Emosi negatif atau positif membutuhkan regulasi, ketika emosi mengancam untuk mengalahkan atau perlu diperkuat. Menurut Lewis dkk dalam CASEL, pada masa prasekolah, kemampuan kognitif dan pengontrolan perhatian dan emosional mereka mulai meningkat. Anak-anak menjadi lebih mandiri dalam regulasi emosi selama masa prasekolah. Dalam konteks ini, Perhatian anak prasekolah adalah terpaku pada keberhasilan dengan teman-teman mereka. Tidak seperti orang dewasa, bagaimanapun, interaksi dengan anak-anak lain penting sekalipun tidak terampil bernegosiasi, atau tidak mampu menawarkan aktivitas dalam regulasi emosi. Pada saat yang sama, biaya sosial disregulasi emosional tinggi dengan pendidik, teman sebaya atau teman main lainnya. Karena bermain dengan teman sebaya penuh dengan konflik, ini fokus perkembangan dalam tuntutan regulasi emosi, memulai, memelihara, negosiasi dan interaksi dalam dunia bermain, dan mendapatkan penerimaan. Orang tua dan pendidik harus memiliki ketekunan dan kesabaran dalam membimbing anak untuk bisa mengatur diri supaya bisa diterima dan disukai oleh teman lainnya.

3. Social Awareness

Kesadaran sosial akan menjadikan anak mampu memiliki empati terhadap orang lain, dan tekun dalam mengatasi berbagai cobaan dalam kehidupan sehari-hari, mengenal dan menghargai perbedaan dan persamaan individu dan orang banyak, dan mengenal bahwa keluarga, sekolah dan masyarakat adalah sumber segalanya.

4. Responsible Decision Making

Karena pemikiran dan emosi bekerja sama dalam hidup, adalah penting untuk mengembangkan keterampilan setiap anak dalam berpikir tentang interaksi antarpribadi,

melampaui pengalaman emosional, pengetahuan, regulasi, dan ekspresi. Anak-anak harus belajar untuk menganalisis situasi sosial, menetapkan tujuan sosial, dan menentukan cara yang efektif untuk menyelesaikan perbedaan yang muncul antara mereka dan teman-teman mereka.

Ketika ada perbedaan pendapat atau masalah, apa yang dapat dilakukan (*generation of alternative solutions*)? Apa solusi efektif yang dapat mengurai masalah (*consequential thinking*)? Anak-anak prasekolah sudah mulai belajar keterampilan berpikir, yang mendukung interaksi sosial mereka yang semakin kompleks. Setiap orang yang terlibat dalam interaksi yang bagaimanapun juga dan siapapun, perlu memahami bagaimana mengembangkan kemampuan anak membuat keputusan yang bisa dipertanggung jawabkan dan membuat interaksi terjalin bagi semua anak disekitarnya. Anak-anak selalu berusaha untuk memahami diri mereka sendiri dan perilaku orang lain. Dalam hal ini, emosi berperan besar menyampaikan informasi antarpribadi yang dapat menuntun interaksi sehingga mencapai pemahaman diri dan orang lain.

5. Relationship Management

Keterampilan mengatur hubungan merupakan komponen penting juga dalam pengembangan sosial emosional anak. Ini termasuk, misalnya, membuat tawaran positif pada diri sendiri untuk bermain dengan orang lain, memulai dan mempertahankan percakapan selama bermain bersama, mendengarkan aktif, bekerja sama, berbagi, bergiliran, negosiasi, dan berkata “tidak” atau mencari bantuan bila diperlukan. Anak dapat menggunakan banyak keterampilan tertentu seperti dalam pelayanan bergaul dengan teman-teman sepermainannya.

Variasi dalam aspek-aspek keterampilan sosial anak diperoleh anak-anak dari pengalaman individu dalam keluarga dan kelas prasekolah. Oleh sebab itu orang dewasa memiliki peran penting dalam kehidupan setiap anak untuk mengembangkan kemampuan mengatur diri.

D. Prinsip Penanaman karakter pada Pembelajaran sosial emosional

Menurut Stein dkk (2000:5-6) dalam menanamkan karakter kepada anak kita harus melibatkan orang tua dan komunitas-komunitas lain yang menjadi *stakholder* untuk mendukung prinsip-prinsip penanaman karakter sehingga komunitas sekolah menjadi aman, penuh kedisiplinan, dan tempat belajar dan bekerja yang tenang dan ramah. Lebih lanjut Stein dkk menegaskan bahwa untuk mencapai tujuan-tujuan yang dimaksud di atas, ada 4 (empat) prinsip pokok yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran dan sekolah. Keempat prinsip itu disingkat dengan kata “*rice*” (*respect, impulse control, compassion, equity*). Keempat prinsip ini tepat untuk dipraktekkan dalam pembelajaran sosial emosional anak untuk menanamkan pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini.

Respect: menampakkan penghormatan pada diri sendiri dan orang lain. Menjauhkan diri dari mengganggu diri sendiri apalagi orang lain serta bertentangan dengan batasan-batasan dan norma-norma tertentu. Kata yang digunakan, aksi/ perilaku yang dipilih menunjukkan tentang diri sendiri. Serta cara memperlakukan orang lain, binatang, dan objek lainnya menunjukkan respek terhadap diri sendiri.

Impulse control: melakukan sesuatu yang benar dengan alasan yang benar pula. melaksanakan segala bentuk aktivitas dengan imajinasi. Yakin bahwa ada dua jalan; di dalam atau di luar.

Compassion: berusaha menemukan sesuatu dalam kelaziman dengan orang lain, sekalipun orang lain terlihat berbeda. Hal seperti ini akan mengembangkan sifat empati dan mengingatkan bahwa setiap orang berhak mendapat kehormatan dan kepedulian.

Equity: membiarkan setiap orang untuk mencapai apa yang diinginkan guna kesuksesan. Sadar bahwa setiap manusia memiliki perbedaan dan persamaan untuk saling melengkapi dalam menggapai kesuksesan. Perlakukan orang dengan sebuah keadilan dan kewajaran.

E. Metode Pembelajaran sosial emosional dalam membangun karakter Anak.

1. Bermain

Bermain sesuatu yang sangat berarti bagi perkembangan anak. Menurut Mildre Parten

(dalam Stassen Berger dan Turner & Helms dalam Tedjasaputra, 2001:21) bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan pengalaman bermain akan nampak peningkatan kadar interaksi sosial anak, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Bila anak bermain bersama-sama dengan temannya ia akan memperoleh pemahaman akan bersama, berbagi, menunggu, bergantian, sabar, dan lainnya. Situasi ini akan merangsang perkembangan emosi dan sosialnya. Anak dapat memahami konsep bersama-sama, karena dalam bermain bersama memerlukan bantuan orang lain. Ada saatnya anak harus menunggu giliran sehingga ia akan belajar bersabar. Pengalaman bermain sangat penting di dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak dapat memainkan berbagai peran dan perilaku serta mendapatkan umpan balik tentang kecocokan dari perilaku dalam bermain (Sujiono, 2009:71). Dalam bermain anak dapat berperan sebagai tokoh antagonis atau protagonis dan menemukan tanggapan seperti apa perilaku yang mereka timbulkan dalam situasi yang tidak dikondisikan.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan bermain seorang guru atau orang tua berperan sebagai, *observer*, *elaborator*, *modeler*, *evaluator*, dan *planner* (Brewer, 2007:156).

- a. *Observer*; Dalam observasi, guru atau orang tua harus memantau interaksi anak dengan anak-anak yang lain dan interaksi anak dengan alat-alat permainan. Mereka harus memperhatikan berapa lama anak bertahan dalam satu episode permainan, dan mereka harus melihat berapa anak yang mengalami kesulitan atau masalah dalam bermain atau yang ikut dalam permainan dengan group (bermain bersama).
- b. *Elaborator*; Sebagai elaborator, guru atau orang tua harus ikut dalam permainan dan menanyakan berbagai pertanyaan yang membimbing anak untuk berpikir melalui peran mereka dalam konsep permainan mereka. Menurut seefeldt dan Barbara (2008:122) komunikasi yang baik

menjadi landasan untuk membangun percaya diri dan percaya orang lain antara keluarga, sekolah dan masyarakat.

- c. *Modeler*; Guru atau orang tua yang menghargai kegiatan bermain anak sering kali menjadi model perilaku yang sesuai dalam situasi permainan. Misalnya, guru duduk di area permainan balok anak dan ikut merapatkan balok-balok yang diinginkan oleh anak-anak, atau dalam permainan drama, guru atau orang tua ikut memainkan satu peran sehingga permainan berlangsung. Ketika anak memunculkan karakter-karakter yang tidak baik, guru atau orang tua harus menanyakan kepada anak dan menjelaskan dengan penuh kasih sayang. Sehingga karakter yang tertanam selama interaksi anak dengan anak lain dan objek permainan adalah karakter-karakter yang baik.
- d. *Evaluator*; Sebagai evaluator dalam permainan, guru atau orang tua harus hati-hati mengobservasi dan mendiagnosis untuk menentukan sejauh mana perbedaan pengalaman permainan memenuhi kepuasan individu anak dan karakter-karakter apa yang terbentuk selama anak berpartisipasi sebagai pemain.
- e. *Planner*; Guru atau orang tua harus menjadi seorang perancang. Planing permainan melibatkan semua pembelajaran yang merupakan hasil dari observasi, elaborasi, dan evaluasi. Guru atau orang tua harus merencanakan pengalaman baru yang akan mendorong dan mempertahankan ketertarikan anak. Lingkungan yang menyediakan rasa kesetabilan, ketenteraman, dan kemungkinan-kemungkinan (*predictability*) akan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bagaimana mengontrol diri (Gestwicki, 2007:146). Guru atau orang tua harus menyediakan lingkungan yang aman dan penuh tantangan akan menjadikan anak tertarik. Pengaturan pusat perhatian anak guna membimbing berbagai aktivitas anak sangat diperlukan pada setiap area permainan, material-material

permainan, dan jumlah anak dalam satu sudut permainan misalnya. Ini dimaksudkan memupuk kebiasaan-kebiasaan pada diri anak.

Dalam dunia bermain anak akan belajar berbagai hak milik, mempertahankan hubungan yang sudah terjalin, menghargai cara anak lain, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, berusaha mencari cara pemecahan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dalam permainan, belajar mengikuti sebuah aturan. Ia juga belajar bagaimana berkomunikasi dengan sopan dan diterima oleh teman lain sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi dan pengetahuan.

Dengan bermain anak dapat mempelajari budaya setempat. Misalnya bermain tradisional banyak yang mengandung nilai-nilai budaya yang berlaku pada masyarakat. Dengan demikian, maka anak akan belajar tentang nilai, moral dan kebiasaan-kebiasaan yang dapat diterima di masyarakat.

Bermain bersama akan menumbuhkan sifat seperti *self management*, *self awareness*, dan *social awareness*. Anak belajar menilai dirinya sendiri tentang kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Hal ini akan menumbuhkan konsep diri yang positif, rasa percaya diri, harga diri, karena anak merasa memiliki kompetensi (Tedjasaputra, 2001:410). Untuk mendukung pembangunan karakter-karakter ini, seorang guru atau orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dalam area permainannya. Jangan pernah membentak atau tidak menghargai permainan anak. Tujuan bermain anak adalah proses bukan hasil. Selesai bermain semua anak akan membereskan semua alat permainannya, menaruh pada tempatnya. Ini akan memupuk rasa tanggung jawab pada anak. Dengan demikian dengan penuh percaya diri, anak akan belajar bagaimana bersikap dan bertindak laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya, bersikap jujur, sabar, kesatria, murah hati, tulus dan ikhlas, percaya diri, berhati-hati, bertanggung jawab, bekerja keras, pengendalian diri, menghargai orang lain dan

sebagainya.

Untuk mendukung pembelajaran sosial emosional anak melalui bermain ada 2 sikap penting yang harus ditunjukkan oleh seorang pendidik atau orang tua, yaitu *Supportive attitude* dan *Supportive roles*.

Supportive attitude; Guru yang memahami peranan bermain dalam pembelajaran, perkembangan dan penanaman karakter unggul anak, selalu mendekati anak ketika bermain dengan sikap penuh penghargaan, respek (*respect*), dan penuh apresiasi (*appreciation*). Fasilitas permainan anak penting disiapkan dengan perhatian yang serius demi perkembangan keterampilan-keterampilan sosial sehingga tertanamnya karakter unggul (akhlakul karimah). Mendukung permainan anak merupakan pekerjaan penting. Para praktisi pendidikan dan pengasuh anak usia dini menganggap bahwa permainan sebagai bagian dari pengasuhan dan kepedulian dalam tugas mereka dan lebih penting dari itu adalah rasa penghormatan, penghargaan, dan kepedulian sebagai pendidik atau pengasuh. Pendidik yang membatasi anak untuk bermain dengan anak-anak lain, menunjukkan bahwa dia adalah pendidik yang tidak mengerti tentang esensi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak. Pandangan tentang bermain akan berpengaruh besar terhadap tugas dan profesi profesional sebagai pengasuh maupun pendidik.

Supportive roles; Memberikan tepuk tangan atau senyum manis penuh kasih sayang ketika anak mampu melakukan satu macam permainan merupakan kebanggaan tersendiri bagi anak. Rasa percaya diri anak akan makin tumbuh dan meningkat. Mereka akan menghabiskan waktu yang lebih lama dalam bermain karena mendapat hadiah dari pengasuh atau pendidik. Penguatan yang demikian menurut ahli *behaviorist* sangat mempengaruhi perilaku anak. Menurut Feeny dkk (2006: 181) apa yang dilakukan pendidik dan pengasuh sebelum dan selama anak bermain akan mempengaruhi kualitas dan pencapaian anak dalam proses bermain.

2. Modeling

Modeling adalah proses menirukan tingkah laku orang lain yang dilihat, dilakukan secara sadar atau tidak. Menurut Bandura (dalam Monks dkk 2004:126) kebanyakan tingkah laku orang terjadi karena pengamatan atau belajar model. Ada empat syarat yang harus dipenuhi untuk dapat menirukan model dengan baik; 1) *attention* (adanya pengamatan), 2) *retention* (model yang pernah dilihat anak disimpan dalam ingatan dan diingat kembali pada saat tertentu untuk di modelkan kembali), 3) *motoric reproduction* (anak harus memiliki kemampuan motorik untuk dapat melakukan apa yang dilakukan oleh tokoh yang ia lihat), 4) *motivation dan reinforcement*; Anak yang menirukan harus melihat tingkah laku itu sebagai tingkah laku yang terpuji dan bermotivasi untuk menirukannya. Ketika anak mengamati sebuah model, kemudian mendapat pengetahuan baru, namun secara langsung belum mampu mempraktikkan respons-respons tersebut. Pelaksanaan respon anak diatur oleh penguatan dan variabel motivasi lainnya. (Crain, 2007:304-305).

Pemodelan dapat dilakukan dengan memutarakan anak film-film yang mengandung pesan cerita atau amanat yang baik atau memberi tontonan di layar televisi pada program-program pendidikan yang menyajikan tingkah laku tokoh-tokoh baik yang dapat ditiru oleh anak. Misalnya perjuangan anak dalam menggapai kesuksesan walau memiliki keterbatasan fisik, atau kesabaran seorang anak dalam melawan teman jahat yang berakhir dengan keberhasilan dan banyak cerita-cerita bagus yang dapat menanamkan karakter unggul bagi anak. Salah satu penelitian bandura tentang modeling dilakukan dengan memutarakan film. Dari penelitian bandura ini menunjukkan bahwa modeling memiliki pengaruh yang kuat dalam merubah sikap dan perilaku anak.

Kita bisa lihat apa yang terjadi pada anak-anak. Kadang mereka menyamakan dirinya dengan aktor atau tokoh cerita dalam film-film atau televisi. Hampir disetiap rumah tersedia televisi dengan sajian acara yang beragam. Semua aspek kehidupan baik

dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi khususnya televisi. Menurut Anwas (2010:259) realitas tersebut berpengaruh terhadap penanaman pendidikan karakter bagi setiap anak. Lebih lanjut Anwas menjelaskan bahwa modeling sangat cocok diterapkan pada masa anak dan remaja. Mereka mencari figur atau panutan dalam rangka membentuk karakter atau jati diri. Karena media televisi memiliki kekuatan yang ampuh (*powerful*) bagi pemirsanya (Anwas, 2011:260).

3. Story telling

Sebuah cerita dapat mengandung berbagai pendidikan moral yang berupa pesan atau amanat. Melalui cerita pendidik atau orang tua dapat memberikan penanaman nilai-nilai moral kepada anak. Sebuah cerita biasanya mengandung contoh perilaku buruk maupun contoh perilaku baik. Contoh perilaku buruk dimaksudkan agar dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Contoh perilaku baik dimaksudkan agar dapat ditiru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Semiawan (2007:34) Cerita merupakan wahana untuk mewujudkan terjadinya pertemuan dan keterlibatan emosi, pemahaman dan keterlibatan mental antara yang bercerita dengan anak, dapat memahami (*verstehen*) anak sedemikian, sehingga dapat menerobos ke dalam (*penetrate into*) penghayatan dan pengalaman. Lebih jauh Semiawan menjelaskan bahwa keasyikan pencerita dalam menyelami substansi dan materi cerita dapat membawanya masuk ke dunia minat (*interest*) anak, dan menghasilkan pengalaman yang paling dalam (*peak-experience*).

Cerita tidak harus disampaikan secara lisan (menghapa), namun bisa juga disampaikan dengan membacakan buku-buku cerita. Membacakan cerita-cerita rakyat atau cerita tentang perjuangan seseorang melawan masalah dalam kehidupannya. Pencerita harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, suasana penuh emosi dan ekspresi, sehingga seolah-olah membawa anak kedalam cerita.

Menggunakan bahasa yang sederhana dan memodelkan apa yang dilakukan tokoh dalam sebuah cerita akan memudahkan anak memahami apa yang diceritakan. Ceritakan tentang cerita-cerita keteladan seperti kisah-kisah keteladan Nabi-nabi, sahabat-sahabat nabi, pahlawan-pahlawan islam, dunia, nasional ataupun lokal. Ceritakan tentang binatang-binatang yang dekat dengan kehidupan anak. Ajak mereka memodelkan cara binatang itu berbicara, bergerak, dan kebiasaan-kebiasan setiap hari. Terangkan karakter dari para tokoh dalam cerita itu.

Kegiatan-kegiatan tersebut akan dapat mempengaruhi emosi anak dan menumbuhkan karakter yang dijelaskan oleh pencerita. Oleh sebab itu pilihlah cerita-cerita yang mengandung pendidikan bagi anak bukan asal cerita. Ceritakan tokoh-tokoh penemu untuk memotivasi semangat belajar. Kemudian tanyakan kepada mereka apa cita-cita mereka setelah mendengarkan cerita-cerita para penemu atau bentuk tokoh-tokoh lain.

Gunakan buku bergambar dalam membacakan cerita kepada anak. Sehingga anak dapat bereksplorasi dengan buku itu dalam memahami isi dari sebuah cerita. Dengan melihat gambar-gambar yang menarik akan menggugah keingintahuan anak tentang bagaimana jalan cerita yang ia lihat pada buku besar tersebut. Mintalah kepada anak untuk menceritakan kembali cerita yang sudah ia dengar. Biarkan mereka bercerita dengan cara mereka sendiri. Tumbuhkan rasa kepercayaan pada mereka. dengan demikian anak juga dapat mengembangkan daya imajinasinya.

4. Drama

Bermain drama dapat membantu anak mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, melepaskan segala masalah pada dirinya, menghilangkan kejenuhan dan meluapkan kegembiraan, berimajinasi, dan bekerjasama membangun sebuah interaksi sosial dengan anak lain. Anak bermain ibu-ibuan dengan bonekanya, main rumah-rumahan, sekolah-sekolahan atau berperan menjadi seorang ibu dan ayah.

Buatlah sudut bermain sosial drama yang penuh dengan berbagai alat-alat yang dapat dipakai anak dalam bermain drama. Dengan lengkapnya alat permainan dan accessories, anak akan semakin berimajinasi dalam memerankan peran-peran seperti menjadi pilot, dokter, guru, kesatria, pemadam kebakaran, tentara, polisi, dan lain sebagainya.

F. Strategi mengembangkan kompetensi-kompetensi sosial emosional anak di dalam kelas.

Menurut Elias (1997) ada empat strategi guru di dalam kelas yang dapat mendukung pengembangan pembelajaran sosial emosional anak.

1. Membangun suasana kelas yang responsif dan memberdayakan

Pendidik harus melibatkan para anak sebagai mitra aktif dalam menciptakan suasana kelas dimana kepedulian, tanggung jawab, kepercayaan, dan komitmen untuk belajar dapat berkembang. Bangunlah rasa memiliki pada anak karena itu akan memotivasi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan mereka dan berkontribusi pada ketenangan semua di dalam kelas. Binalah hubungan emosional yang kuat dan hangat di dalam kelas akan memperkuat keterikatan anak dengan sekolah, minat mereka belajar, kemampuan mereka untuk menahan diri dari perilaku merusak ketenangan diri dan anak lain. Dengan memberikan kepercayaan kepada anak misalnya apa yang anak ingin pelajari pada waktu tertentu berarti memberikan kesempatan yang baik bagi mereka untuk mendapatkan kepuasan dan tanggung jawab dalam mempengaruhi lingkungan kelas mereka.

2. Mengembangkan masyarakat kelas yang aman dan terawat

Keterikatan emosional dengan guru, teman sebaya, dan sekolah adalah hubungan penting bagi anak dalam mencapai keberhasilan akademis. Bangunlah komunitas anak yang aman dan penuh kepedulian. Jangan lewatkan satupun dari anak-anak itu dari perhatian dan pengawasan. Dalam lingkungan belajar yang

aman dan penuh perhatian akan membuat kenyamanan bagi anak dalam mengekspresikan diri dan menerima ekspresi anak lain. Para pendidik akan mencapai tujuan di atas dengan mengkomunikasikan kepedulian dalam mengajar dan menginspirasi mereka dalam mengidentifikasi kemampuan mereka dalam belajar. Tidak kalah penting adalah mengembangkan kemampuan anak untuk membentuk dan memelihara hubungan yang saling mendukung, yang berfungsi sebagai penyangga terhadap pengembangan masalah-masalah sosial, emosional, fisik dan akademik. Menggunakan pertemuan kelas, pendidik duduk ditengah lingkaran besar dapat menumbuhkan rasa aman pada diri semua anak. Kegiatan seperti ini menawarkan kesempatan bagi setiap anak untuk berbicara tanpa beban. Guru dapat meminta tiap-tiap anak menceritakan kegitannya sehari-hari, apa yang mereka pikirkan tentang tema dan topik yang sedang dieksplorasi dalam pelajaran, atau bagaimana perasaan mereka tentang kelas, sekolah, dan lingkungan. Meminta mereka untuk menceritakan tentang diri mereka akan membantu anak lain untuk mengenalnya lebih baik. Dan anak lain juga akan merasa aman dalam merespon apa yang diceritakan

4. Menggunakan kerangka dan rencana pembelajaran yang komprehensif

Memiliki kerangka atau rencana yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak adalah komponen kunci dari pengajaran yang efektif. Memaksakan pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan akan membuat anak tidak nyaman dalam belajar. Oleh sebab itu tujuan dari desain pembelajaran yang disusun harus terintegrasi dan dapat mengembangkan semua aspek kompetensi sosial emosional anak.

4. Menggunakan metode instruksional yang dapat meningkatkan Belajar Sosial dan Emosional

Penelitian para ahli menjelaskan bahwa

berbagai domain kecerdasan saling terkait. Kemampuan anak untuk belajar materi akademik sangat dipengaruhi oleh keadaan emosional, dan kemampuan memecahan masalah sosial adalah produk dari integrasi kecerdasan emosional dan analitis proses kognitif. Oleh sebab itu pembelajaran sosial emosional ini berkaitan erat dengan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran sosial emosional dapat didukung oleh pengembangan aspek verbal, artistik, musik, logika matematik, spasial, dan fisik/ kinestetik. Dengan menggunakan aktivitas-aktivitas yang dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak tersebut akan meningkatnya perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Sebagai pendidik yang sadar akan kebutuhan kelas yang selalu berubah-ubah, pendidik sepenuhnya harus merespon setiap kondisi anak dan situasi kelas. Metode pengajaran yang tepat adalah kunci untuk menyelesaikan masalah tersebut. Guru dapat menggunakan metode-metode yang sudah dijelaskan sebelumnya atau metode-metode lain yang relevan dengan pengembangan aspek sosial emosional anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

• Kesimpulan

Pendidikan karakter adalah penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang sempurna. Pembelajaran sosial dan emosional pada anak merupakan dasar dalam penerapan pendidikan karakter bagi anak usia dini. Aspek sosial emosional anak akan berkembang secara berkelanjutan sejalan dengan proses pengembangan dan stimulasi yang diberikan kepada mereka.

Pembelajaran sosial dan emosional pada anak akan melahirkan kemampuan adaptasi secara kognitif maupun sosial. Kompetensi-kompetensi sosial seperti *self-awareness*, *self-management*, *social awareness*, *responsible decision making*, dan *relationship management* yang menjadi fokus pengembangan dalam proses

pembelajaran juga berimplikasi pada tertanamnya karakter-karakter unggul dalam konteks sosial maupun konteks lainnya. Dengan metode bermain, modeling, story telling, drama dan lainnya dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak. Yang pada akhirnya akan tumbuh rasa percaya diri, penghargaan pada diri sendiri dan orang lain, berempati pada orang lain dan mampu mengkomunikasikan perasaannya secara tepat. Dan berimplikasi pada tertanam dan terbentuknya karakter-karakter unggul seperti mengenal diri, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, berkepribadian menarik, mengikuti perubahan, mengambil risiko, mengendalikan diri, bersemangat, kerjasama, adil dan lain sebagainya.

- **Saran**

Hal penting yang perlu disadari bahwa pendidik memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan emosi sosial anak dengan mengenal ekspresi emosi dan bagaimana guru meresponnya. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan dapat memahami akan pentingnya pengembangan aspek emosi anak untuk menunjang tujuan belajar yang optimal. Hal ini dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah dengan model-model dan metode-metode belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aspek perkembangan anak yang bersifat individual. Para pendidik harus mengekspresikan emosi yang positif dalam setiap interaksi kepada anak baik di dalam kelas atau lingkungan sekolah. Reaksi-reaksi perilaku dan emosi guru terhadap anak menolong anak untuk memahami adanya perbedaan antara emosi yang satu dengan emosi yang lain. Karena ekspresi emosi anak merefleksikan ekspresi emosi guru. Berikan anak kesempatan untuk bereksplorasi dalam memahami emosi dirinya dan anak-anak lain baik secara langsung dengan

berkomunikasi secara verbal atau non verbal.

Mengingat pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini, para pendidik harus memahami bahwa pembelajaran sosial emosional dapat dijadikan sebagai dasar dalam menanamkan pendidikan karakter bagi anak. Dalam mengimplementasikan pembelajaran sosial emosional para pendidik harus memahami perkembangan sosial emosional anak sebagai dasar dalam memberikan stimulus-stimulus yang sesuai dengan kebutuhan emosional anak.

Metode-metode bermain dalam kelompok permainan, modeling yang positif dan dengan media-media seperti tv atau film, cerita; cerita keteladanan dari Nabi-nabi, sahabat-sahabat nabi, pahlawan-pahlawan islam, dunia, nasional ataupun lokal dan cerita binatang-binatang, dan metode pembelajaran sosial emosional lainnya dapat digunakan dalam pembelajaran sosial emosional anak untuk menanamkan pendidikan karakter bagi anak usia dini. Peningkatan perkembangan sosial emosional yang terintegrasi dapat dilakukan ketika pendidik memberikan penguatan-penguatan terhadap ekspresi emosi yang positif dan dapat diterima secara sosial selama dalam pembelajaran. Karena ketidakmampuan anak dalam mengatur emosi sejak dini dapat menstimulasi munculnya permasalahan perilaku di masa sekarang dan yang akan datang.

PUSTAKA ACUAN

- Anwas, Oos M. 2010. *Televisi Mendidik Karakter Bangsa: Harapan dan Tantangan. Artikel jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional. Vol.16 Edisi Khusus III, Oktober.
- Brewer, Jo Ann. 2007. *Early Childhood Education, Preschool Through Primary Grades*. USA: Pearson Education, Inc.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL), *Social-Emotional Learning in*

- nnnnnnnnnnnnnnnnnn