

Editorial

Sidang Pembaca yang budiman, selamat berjumpa kembali dengan Jurnal TEKNODIK Edisi kedua Tahun 2012 (Edisi Juni 2012). Kehadiran Jurnal TEKNODIK sebagai salah satu wahana untuk berbagi hasil-hasil penelitian dan kajian, tidak hanya di kalangan mereka yang berkiprah di bidang pengembangan teori atau pengetahuan (akademisi/teoritisi) tetapi juga di kalangan mereka yang berkiprah di tataran implementasi (praktisi). Diharapkan kehadiran Jurnal TEKNODIK Edisi Juni 2012 ini setidaknya-tidaknya akan dapat memberikan tambahan wawasan atau berkembangnya pemikiran sebagai respons terhadap berbagai tulisan para pembaca sekalian.

Edisi Juni 2012 Jurnal TEKNODIK diawali dengan hasil penelitian Asep Saepudin (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung) tentang “Hubungan Kompetensi Tutor dalam Menggunakan Media Belajar dengan Mutu Pembelajaran pada Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”. Penelitian Asep Saepudin ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model analisis deskriptif korelasional. Melalui pengolahan dan analisis data dan informasi yang diperoleh dari 30 orang tutor PAUD sebagai sumber data, penelitian menyimpulkan bahwa kompetensi tutor yang berupa penguasaan penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini.

Penelitian berikutnya adalah yang dilakukan oleh Syahwani Umar dan Rini Susilowati (Universitas Tanjung Pura, Pontianak) mengenai “Pengembangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Pemerolehan Belajar Konsep Penyimpangan Sosial”. Melalui kegiatan pembelajaran konvensional dengan mengambil sampel mata pelajaran sosiologi khususnya materi pokok perilaku menyimpang dan sikap antisosial untuk peserta didik kelas X, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 70. Selanjutnya, melalui penerapan pendekatan yang berbeda yaitu pemanfaatan multimedia interaktif, maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya terjadi peningkatan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Seiring dengan perkembangan sumber belajar dan profesi guru, Eka Khristiyanta Purnama (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan atau BPMRP Yogyakarta), mengadakan penelitian tentang “Intensitas Pemanfaatan Sumber Belajar dan Sikap Mahasiswa pada Profesi Guru terhadap Prestasi Belajar Profesi Keguruan”. Pada tingkat signifikansi = 0.05, penelitian ini menyimpulkan ada pengaruh signifikan antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan. Lebih rinci, hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang mempunyai intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan, (2) tidak ada perbedaan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan, dan (3) tidak ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa.

Penelitian selanjutnya adalah yang dilakukan oleh Laila Hayati dan Mamika Ujianita Romdhini (FKIP dan FMIPA Universitas Mataram) yaitu mengenai “Penerapan Pendekatan Pemecahan Masalah melalui Belajar dalam Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Kuliah Teori Peluang”. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester pertama pada tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam

kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan matematika tahun ajaran 2011/2012 pada mata kuliah teori peluang.

Masih berkaitan dengan pendidikan tinggi, I Ketut Darma dan I Gusti Lanang Suta Artatanaya (Politeknik Negeri Bali) melakukan penelitian tentang Strategi Peningkatan Pelaksanaan Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Politeknik Negeri Bali. Penelitian yang bersifat evaluatif ini menggunakan model *Context-Input-Process-Product (CIPP)* mencakup penyelenggaraan PKL dan Proses Belajar Mengajar (PBM) serta dilaksanakan selama 2 tahun. Hasil yang didapatkan pada tahun kedua adalah bahwa semua upaya dari draf model yang didapatkan pada tahun pertama dinyatakan valid sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL.

Salah satu komponen penting yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran menurut Bambang Warsita (Pengembang Teknologi Pembelajaran, Pustekkom-Kemdikbud) adalah keberadaan dan berfungsinya perpustakaan sebagai pusat sumber belajar dan sumber informasi. Dalam kaitan ini, melalui tulisannya yang berjudul “Pemanfaatan Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”, Bambang Warsita, mengemukakan lebih lanjut bahwa melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar di perpustakaan secara optimal akan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Keadaan pembelajaran yang demikian ini kondusif mendukung peningkatan kualitas pendidikan/pembelajaran.

Sebagai suatu lembaga yang berkiprah di bidang teknologi pembelajaran untuk melayani pembangunan di bidang pendidikan dan kebudayaan, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom-Kemdikbud) telah berkontribusi dalam pembangunan karakter bangsa melalui pembuatan film serial pendidikan Aku Cinta Indonesia (ACI) pada tahun 1980-an. Dalam kaitan pembangunan karakter bangsa melalui generasi muda, Oos M. Anwas (Pustekkom Kemdikbud), berpendapat bahwa film pendidikan dituntut untuk mampu menghadirkan kekayaan budaya, kekayaan alam, termasuk kearifan lokal sebagai representasi dan realitas sosial bangsa Indonesia disertai dengan pengolahan psikologi dan emosi masyarakat penonton.

Pemikiran yang tergugah dari kondisi realitas yang ada di bidang pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama karya sastra, Dewi Subadra (Guru Bahasa Indonesia pada SMPN 40 Palembang), berbagi pengalamannya mengenai penerapan debat aktif sebagai metode pembelajaran novel yang motivatif. Penerapan metode debat aktif ini direkam dan kemudian diputar ulang, serta didiskusikan dengan peserta didik. Kesempatan yang luas diberikan kepada peserta didik, baik untuk memberikan pendapat maupun mengekspresikan perasaan mereka. Dikemukakan lebih jauh bahwa penerapan metode debat aktif dapat memotivasi peserta didik, tidak hanya menikmati karya sastra yang disajikan tetapi juga memiliki kesenangan (hobi) membaca novel, bahkan membuat/menulis, dan membicarakan nilai-nilai intrinsik novel tanpa paksaan dari guru.

Dalam rangka menuju penyelenggaraan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Jaka Warsihna (Pustekkom Kemdikbud), mengemukakan bahwa keempat kompetensi guru yang telah ditetapkan (pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional), masih perlu ditambah dengan kompetensi TIK. Dalam kaitan ini, diperlukan adanya suatu standar kompetensi TIK yang akan menjadi panduan bagi guru di satu sisi, dan di sisi yang lain adalah untuk memudahkan berbagai pihak yang akan berpartisipasi dalam peningkatan kompetensi TIK guru. Sedangkan dampak dari penerapan pembelajaran berbasis TIK, maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik, dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan dari sumber belajar yang beragam.



Akhirnya, sebuah kajian atau telaah kritis dalam perspektif Islam yang ditulis oleh Farihen (Bidang Al-Islam dan Filsafat Fakultas Ilmu Pendidikan-UMJ) akan memperkaya khasanah pengetahuan kita melalui tulisannya yang berjudul “Implikasi Penerapan Teori Perkembangan Moral Jean Piaget dalam Pendidikan Moral Anak”. Lebih jauh, dikemukakan Farihen bahwa berdasarkan perspektif hakikat manusia, model pendekatan kognitif Piaget, pada satu sisi, memiliki titik-titik similarisasinya yang hakiki dalam nilai-nilai Islam. Tetapi pada sisi yang lain, teori Piaget memiliki titik-titik kelemahan, karena perilaku moral tidak selalu merupakan refleksi pengetahuan moral. Sehubungan dengan ini, Farihen juga mengemukakan bahwa Islam menyediakan nilai-nilai komplementasi yang memberikan ruang penerapan moral bagi anak secara konsisten, walaupun memasuki tahap perkembangan moral autonomous yang bercorak subjektif dan relatif (ss).



KUMPULAN ABSTRAK

HUBUNGAN KOMPETENSI TUTOR DALAM MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR DENGAN MUTU PEMBELAJARAN PADA PROGRAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Asep Saepudin
Program Studi PLS Universitas Pendidikan Indonesia
(aspudin@gmail.com)

Abstrak:

Tutor PAUD merupakan bagian yang strategis dan kunci dari keberhasilan peningkatan mutu pembelajaran, sebab tutor PAUD sebagai tenaga pendidik merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik. Di antara kompetensi tutor yang berdampak terhadap peningkatan mutu pembelajaran adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan tutor dalam penggunaan media belajar. Permasalahan utama penelitian adalah mengetahui hubungan antara kompetensi tutor pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model analisis deskriptif korelasional. Responden adalah tutor PAUD sejumlah 30 orang. Hasil penelitian terungkap bahwa kompetensi tutor berupa penguasaan kompetensi penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Kompetensi Tutor, Mutu Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini.*

THE CORRELATION BETWEEN TUTOR COMPETENCE IN USING LEARNING MEDIA AND QUALITY OF LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION PROGRAM

Abstract:

Tutor of early childhood education is a strategic part of the success and the key to improving the quality of learning, because the tutor as an early childhood educator is spearheading that relate directly to the learner. Among the tutor competencies that influence the quality of learning are knowledge, attitudes and skills of tutors in the use of learning media. The main problem of the study was to determine the relationship between tutor competence in aspects of knowledge, attitudes, and skills of the use of instructional media and the improvement of the quality of student learning. The approach used in this study was a quantitative approach with a descriptive correlational analysis model. Respondents of this research were 30 tutors of early childhood education. The results revealed that the tutor competency, the mastery of instructional media use, had significant effect on the improvement of the quality of learning in early childhood education program.

Keywords: *Tutor Competence, Quality Learning, Early Childhood Education.*

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA PEMEROLEHAN BELAJAR KONSEP PENYIMPANGAN SOSIAL

Syahnawani Umar dan Rini Susilowati
Universitas Tanjung Pura, Pontianak
(syahnawaniumar@yahoo.com dan rini1276@yahoo.co.id)

Abstrak:

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Dalam kenyataan di kelas para siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar karena cara pengajaran guru yang konvensional (hanya menggunakan buku teks). Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan para siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya minat belajar para siswa mengalami penurunan dan selanjutnya hasil belajarnya juga menurun. Ini terbukti berdasarkan hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa para siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dari data yang ditemukan di lapangan untuk mata pelajaran sosiologi khususnya materi pokok perilaku menyimpang dan sikap antisosial kelas X masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Berawal dari hal tersebut dikembangkan dan diimplementasikan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar yang dikemas dalam satu wadah yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan. Akibat pengembangan multimedia tersebut, dalam proses pembelajaran diharapkan para siswa dapat memahami materi pembelajaran karena pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Kata Kunci : *Multimedia interaktif, Pemerolehan Belajar*

INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT IN SOCIAL DEVIATION CONCEPT LEARNING ACQUISITION

Abstract:

Learning by interactive multimedia grows on the basis of conventional learning that cannot meet the needs of learner in learning. In real classroom students feel less motivated to learn because of the conventional way the teacher uses in teaching (teachers use textbook only). Conventional teaching causes difficulty for students in understanding the teaching material given by teacher. As a result, the learning interest of students is low and then it makes students' learning outcomes decreased. Those are proven by an observation result that showed that students less mastered the material given by teacher. The data showed that there were many students got low scores of Sociology, especially on the subject of deviant behavior and antisocial attitude of Class X, below the minimum completeness criteria (KKM), 70. Starting from that point, the learning process that uses multimedia in which video, sound, animation, text and picture are combined within one interactive, creative, and fun package, is developed and implemented. By the development of such multimedia, the learning process that delivered interactively and in a fun way will make the students master the learning material so that the learning outcomes will increase.

Keywords: *interactive multimedia, acquisition of learning.*

INTENSITAS PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DAN SIKAP MAHASISWA PADA PROFESI GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR PROFESI KEGURUAN

Eka Khristiyanta Purnama
BPMRP Yogyakarta, Pustekkom Kemdikbud
(ekakp1971@yahoo.co.id)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar profesi keguruan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah, 2) mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar profesi keguruan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah, 3) mengetahui apakah ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian Ex Post Facto yang datanya diambil setelah kegiatan berlangsung dengan jumlah populasi 155 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Teknik pengambilan sample dengan teknik *Cluster Random Sampling* dengan jumlah sample 80 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan dua metode yaitu untuk variabel intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru digunakan angket, sedangkan variabel prestasi belajar profesi keguruan digunakan tes. Teknik analisa data dilakukan dengan teknik Analisa Varians (ANOVA) dengan taraf signifikansi $\alpha : 0.05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan yaitu $P : 0.011 < 0.05$, 2) tidak ada perbedaan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan yaitu $P : 0.100 > 0.05$, 3) tidak ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa yaitu $P : 0.520 > 0.05$. Kesimpulan penelitian yaitu ada pengaruh signifikan antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan.

Kata Kunci : *Sumber belajar, Sikap pada profesi guru dan prestasi belajar*

INTENSITY OF LEARNING RESOURCES USAGE AND STUDENT'S ATTITUDE ON TEACHER PROFESSION TOWARD LEARNING ACHIEVEMENT OF TEACHER PROFESSION SUBJECT

Abstract:

The aim of the research was to know: (1) whether there was a difference of students' achievement between the students who had high intensity of learning resources usage and those who had low intensity learning resources usage, (2) whether there was a difference of students' achievement between the students who had high attitude and those who had low attitudes toward teacher profession, (3) whether there was an interaction between intensity of learning resources usage and teacher profession attitudes toward students achievement of teacher profession subject.

This Ex Post Facto research was conducted toward the population of 155 students of History Education Student Program, Faculty of Teacher Training and Education, PGRI University Yogyakarta. The sampling technique applied in the research was cluster random sampling by which 80 students became samples. To collect data, the research applied two techniques. The first technique is by giving questionnaires to students in order to get data of learning resources usage intensity and teacher profession attitude. The second one is by giving test to the students to gain data of students' achievement of teacher profession subject. The data collected were analyzed by applying Analysis of varians (ANOVA) technique with significance level of α : 0.05. The result of the research pointed out that: (1) there was a significant difference of students' achievements of teacher profession subject between the students who had high intensity of learning resources usage and those who had low intensity of learning resources usage ($P = 0.011 < 0.05$), (2) there was no a significant difference of students' achievement of teacher profession subject between the students who had high attitude and those who had low attitude toward teacher profession ($P = 0.100 > 0.05$), (3) there was no interaction between learning resources usage intensity toward the students achievement of teacher profession subject ($P = 0.520 > 0.05$).

Keywords: *Learning Resources, Attitude Toward Teacher Profession, Achievement*

PENERAPAN PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI BELAJAR DALAM KELOMPOK KECIL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH TEORI PELUANG

Laila Hayati¹ dan Mamika Ujianita Romdhini²

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram

Program Studi Matematika FMIPA Universitas Mataram

¹lailaanugrah@yahoo.com dan ²mamika_ur@yahoo.com)

Abstrak :

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus pada mahasiswa semester I program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan dari siklus 1 sampai siklus 3 berturut-turut diperoleh ketuntasan belajar yang dicapai mahasiswa adalah 85,19% dengan rata-rata 78,37; 59,25% dengan rata-rata nilai 59,35 dan 81,48% dengan rata-rata nilai 79,81. Aktivitas belajar mahasiswa dari siklus 1 sampai siklus 3 berjalan efektif. Dari hal tersebut, disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan matematika tahun ajaran 2011/2012 pada mata kuliah teori peluang.

Kata kunci: *pendekatan pemecahan masalah matematika, belajar dalam kelompok kecil, teori peluang.*

IMPLEMENTATION OF PROBLEM-SOLVING APPROACH THROUGH LEARNING IN SMALL GROUP TO IMPROVE THE LEARNING ACHIEVEMENT ON THEORY OF PROBABILITY COURSE

Abstract:

Research was underway to improve the learning achievement of students with problem-solving approach through learning in small groups. The research was conducted in three cycles toward the first semester students of mathematics education, FKIP Mataram University, academic year 2011/2012. The results showed that in cycle 1 to cycle 3 in a row the learning completeness achieved by students was 85.19% with an average of 78.37; 59.25% with an average value of 59.35 and 81.48% with average the average value of 79.81. Learning activities of students from cycle 1 to cycle 3 were effective. From those, it was concluded that the application of problem-solving approach through learning in small groups can improve learning achievement of students of mathematics education academic year 2011/2012 on the theory of probability course.

Keywords: *mathematical problem-solving approaches, learning in small groups, the theory of probabilities.*

STRATEGI PENINGKATAN PELAKSANAAN PROGRAM PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) DI POLITEKNIK NEGERI BALI

I Ketut Darma dan I Gusti Lanang Suta Artatanaya
Politeknik Negeri Bali
(darmaenjung@yahoo.co.id)

Abstrak:

Penelitian evaluatif ini terdiri dari 2 (dua) penelitian, yang saling terkait berkaitan, yaitu tentang penyelenggaraan PKL dan PBM dan dilaksanakan selama 2 tahun. Tujuan dan hasil yang diharapkan, yaitu: tahun pertama untuk mendapatkan draf strategi peningkatan pelaksanaan PKL dan Proses Belajar Mengajar di Politeknik Negeri Bali. Sedangkan pada tahun kedua diperoleh balikan yang handal dan valid berupa strategi untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL. Penelitian menggunakan pendekatan evaluatif model *Context-Input- Process-Product* (CIPP). Kajian difokuskan pada memvalidasi upaya peningkatan latar penyelenggaraan, daya dukung yang digunakan, prosedur penyelenggaraan, dan produk akhir yang dicapai dalam PKL. Validasi dilihat dari persepsi responden terhadap draf upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif maupun kuantitatif. Hasil yang didapatkan pada tahun kedua, yaitu: semua upaya-upaya dari draf model yang didapatkan pada tahun pertama dinyatakan valid sebagai strategi meningkatkan kualitas penyelenggaraan. Draf model tersebut direkomendasi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL di Politeknik Negeri Bali.

Kata Kunci: Strategi, Peningkatan, Praktik Kerja Lapangan, Politeknik.

IMPROVEMENT STRATEGY ON WORK FIELD FELD PROGRAM OF BALI STATE POLYTECHNIC

Abstract:

This evaluative study comprises two research which are closely related, they are field work program and teaching and learning program conducted for two years. The purposes of the study are: in the first year it is aimed to make a draft of work practice implementation improvement strategy and teaching learning process at Bali State Polytechnic. In the second year, it is aimed to obtain adequate and valid feedback in form of strategy to improve work practice implementation quality. This research used evaluative approach with Context- Input-Process-Product model (CIPP). The study focused on validating the implementation improvement, used supporting factors, implementation procedure, and the final product achieved in the work practice program. Data was pursued with questionnaire before being analyzed with descriptive qualitative method. The research result in the second year was that all achievement in the draft model achieved in the first year was considered valid strategy to improve the implementation quality. The model draft was recommended as the strategy to improve quality of work practice implementation at Bali State Polytechnic.

Keywords: Starategy, Improvement , work practice, Polytechnic

FILM PENDIDIKAN: KARYA SENI, REPRESENTASI, DAN REALITAS SOSIAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA

Oos M. Anwas
Pustekkom Kemdikbud
(oos.anwas@kemdikbud.go.id)

Abstrak:

Masa remaja adalah fase mencari dan membentuk jati diri. Mereka seringkali mendapatkan figur atau keteladanan dari sajian televisi dan film komersial, termasuk film asing. Pengalaman empirik bahwa film *Aku Cinta Indonesia* (ACI) di tahun 1980-an berhasil menjadi sebuah tontonan menarik dan teladan bagi remaja pada saat itu. Hal ini menjadi optimisme pengembangan film pendidikan dalam membangun karakter bangsa. Film pendidikan dapat dikembangkan melalui: 1) menyajikan karakter tokoh idola remaja masa kini, dan 2) menciptakan figur ideal panutan remaja. Konsep film sebagai karya seni yang kompleks dan menjadi representasi dan gambaran realitas sosial. Oleh karena itu film pendidikan dituntut mampu menghadirkan kekayaan budaya, kekayaan alam, termasuk kearifan lokal sebagai representasi dan realitas sosial bangsa Indonesia. Sebagai karya seni, film pendidikan perlu mengolah psikologi dan emosi penonton. Untuk itu, film pendidikan perlu dibuat dramatisasi yang wajar, alur cerita menarik, memberikan kejutan-kejutan dan kepenasaranana, penokohan dengan karakteristik yang tegas, bahasa yang mudah dicerna, serta ditunjang teknis produksi mulai: pengambilan gambar, editing, pemilihan shot, memberikan penekanan, dan aspek-aspek teknis lainnya.

Kata kunci: *film, film pendidikan, pendidikan karakter, karya seni, representasi dan realitas sosial.*

EDUCATIONAL FILM: ART, REPRESENTATION, AND SOCIAL REALITY IN BUILDING NATION CHARACTER

Abstract:

Adolescence is a phase of finding and shaping identity. They often get a figure or an example from television programs and commercial films, including foreign films. Empirical experience showed that *I Love Indonesia* (ACI) movie in 1980's managed to be an exciting spectacle and gave role models for adolescents at that time. That also builds optimism that educational films can support nation character building. Educational films can be developed through: 1) presenting the character of today's teen idol, and 2) creating the ideal figure of teen role models. Film is a kind of art that represents the complex picture of social reality. Therefore, educational films are supposedly able to present the cultural wealth, natural resources, including local knowledge as a representation of social reality of Indonesia. As an art work, educational film is necessary to cultivate the psychology and emotion of the audience. To that end, an educational film needs to contain proper dramatization, interesting plot, and suspense. It is also able to arouse curiosity, demonstrate strong characterizations, use clear language, and is supported by production technical matters such as shooting, editing, shot selection, giving emphasis, and other production aspects.

Keywords: *films, educational films, character education, art, representation and social reality.*

PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI PUSAT SUMBER BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Drs. Bambang Warsita, M.Pd
Pustekkom – Kemdikbud
(bambang.warsita@kemdikbud.go.id)

Abstrak:

Salah satu sumber belajar yang sudah lama diperlukan hingga sampai sekarang masih tetap diperlukan dalam setiap satuan pendidikan adalah perpustakaan. Hakikat perpustakaan adalah pusat sumber belajar dan sumber informasi bagi pemakainya. Perpustakaan mempunyai peranan sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Perpustakaan sebagai pusat sumber belajar sangat bermanfaat untuk mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar menuju pembelajaran yang berkualitas.

Kata kunci: *perpustakaan, sumber belajar, pusat sumber belajar, kualitas pembelajaran.*

THE UTILIZATION OF LIBRARY AS A LEARNING RESOURCE CENTER TO ENHANCE THE QUALITY OF LEARNING.

Abstract:

Until recently, library is one of the learning resources that are still needed in every unit of education. The essence of library is its function as learning resource center as well as information resource to its users. Library has a very significant role to support learning activities in an effort to improve learning and the quality of education. Library as learning resource center is also beneficial to assist in achieving learning goals; creating exciting-active-creative-effective learning through the utilization of variety of learning resources towards qualified learning (or high quality learning)

Key words: *libraries, learning resources, learning resource center, qualified learning (or high quality learning)*

DEBAT AKTIF SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN NOVEL YANG MOTIVATIF AGAR PESERTA DIDIK SMP TERAMPIL BERBICARA

Dewi Subadra, SMPN 40 Palembang
(hj.dewisubadra@yahoo.co.id)

Abstrak:

Sesuai dengan KTSP, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah sastra prosa (novel). Oleh karena itu, guru bahasa Indonesia dituntut untuk menguasai dan menerapkan metode pembelajaran sastra yang baik dan menarik. Namun, berdasarkan pengalaman dan pengamatan sebagai guru bahasa Indonesia di SMP, masih banyak guru bahasa Indonesia yang merasa kesulitan untuk memilih dan menentukan metode pembelajaran sastra prosa (novel) yang menarik. Akibatnya, guru cenderung mengajarkan aspek kebahasaan saja dan mengesampingkan aspek sastra (novel). Pembelajaran sastra (novel) diperlakukan sebagai pelengkap ketentuan kurikulum saja. Dampaknya, guru cenderung menerapkan metode pembelajaran sastra novel yang paling tradisional, yaitu diawali dengan membaca ringkasan novel, menjawab pertanyaan yang tersedia, dan diakhiri dengan mencari unsur-unsur intrinsik. Keadaan yang demikian ini yang memprihatinkan penulis sehingga tergugah untuk berbagi pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran sastra (novel) yang menarik dan memotivasi peserta didik SMP mempelajari novel. Melalui metode debat aktif yang direkam dan diputar ulang dapat memotivasi peserta didik, tidak hanya dapat menikmati karya sastra yang disajikan tetapi juga memiliki kesenangan (hobi) membaca novel, bahkan membuat/menulis, dan membicarakan nilai-nilai intrinsik novel tanpa paksaan dari guru.

Kata Kunci: Metode pembelajaran, debat aktif, sastra novel,

ACTIVE DEBATE AS AN INNOVATIVE NOVEL LEARNING METHOD TO MAKE STUDENTS HAVE SPEAKING SKILL

Abstract:

According to the current curriculum, one of the competencies to be mastered by the students of Junior Secondary School (SMP) is novel. In line with this, teachers of Indonesian language should master and be capable of implementing the appropriate literature teaching method (novel of particular). But based on experiences and personal observations as an Indonesian language teacher, many Indonesian language teachers still feel difficult to choose and determine the teaching method of literature (novel) which is interesting for students. As a consequence, the teachers tend to teach the language aspect only, and to avoid the literature aspect. The literature teaching is treated as a complimentary to the curriculum norm. Furthermore, teachers are tempted to apply the traditional method of teaching literature, that is started with the reading of synopsis of novel, answering the given questions, and ended with finding the intrinsic values. Such condition becomes the concern and motivation of the writer to share experiences in implementing the interesting teaching method of novel which motivates the Junior Secondary School students to study novels. The recording of the implementation of active debating method and its playing back has been able to motivate students, not only to enjoy the novel presented but also to develop the happiness (hobby) to read novels, and furthermore to write novels, and to discuss intrinsic values of novels without any pressure from teachers.

Keywords: Method of teaching, active debating method, literature, and novel.

KOMPETENSI TIK UNTUK GURU

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

Abstrak:

Kehadiran TIK untuk pendidikan tidak dapat dihindari. Salah satu fungsi TIK di dalam pendidikan adalah untuk pembelajaran (*e-learning*). Keberhasilan pembelajaran kunci utamanya terletak pada guru. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Untuk mewujudkan keempat kompetensi tersebut dengan cepat dan efisien harus ditambah dengan kompetensi TIK. Kompetensi TIK ada beberapa tahap, mulai dari yang dasar sampai ke tingkat mahir. Agar seluruh guru memiliki kompetensi TIK dengan baik perlu dibuat standar kompetensinya. Dengan adanya standar kompetensi TIK untuk guru akan memudahkan bagi berbagai pihak yang akan berpartisipasi untuk meningkatkan kompetensi TIK guru. Pihak yang secara langsung menggunakan standar kompetensi tersebut adalah lembaga yang menghasilkan calon guru (PTK) dan yang mengurus peningkatan kompetensi guru. Sedangkan dampaknya adalah proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan dari sumber yang beragam. Dengan demikian mutu sumber daya manusia Indonesia akan meningkat dengan cepat dan dapat sejajar dengan bangsa lain di dunia.

Kata Kunci: *kompetensi, TIK, dan guru*

ICT COMPETENCE FOR TEACHER

Abstract:

The presence of ICT for education can not be avoided. One function of ICT in education is for learning (*e-learning*). The main key to success in learning lies on the teacher. There are four kinds of competency that teacher should possess, they are pedagogical, personality, social, and professional competency. To make real the four kinds of competency quickly and efficiently, another competency should be added, that is ICT competency. There are several levels of ICT competency that begins with basic level and ends with advance level. A standard of competency should be constructed that will allow all teachers to possess the competency. The standard of competency will facilitate any parties that will take a part in increasing the teacher's ICT competency. One of a parties that will directly use the standard of competency is an institution that generates prospective teachers (PTK) or an institution that deals with the improvement of teacher competency. Impact of the teacher's ICT competency will be demonstrated in the learning process that executed in more interesting way and can be held anywhere, anytime, and with various learning resources. Thus, the quality of human resources in Indonesia will increase rapidly and become equal to other nations.

Keywords: *competency, ICT, teacher*



IMPLIKASI PENERAPAN TEORI PERKEMBANGAN MORAL JEAN PIAGET DALAM PENDIDIKAN MORAL ANAK (Suatu Telaah Kritis dalam Perspektif Islam)

Farihen

Dosen Bidang AI-Islam dan Filsafat Fakultas Ilmu Pendidikan-UMJ
(farihenumj@yahoo.com)

Abstrak:

Perkembangan moral Jean Piaget merupakan model teori pendekatan kognitif yang secara intrinsik lebih sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk yang berpikir. Di Indonesia secara umum teori pendekatan kognitif ini banyak menjadi model dan praktik dalam pembelajaran, walaupun diterapkan kurang utuh; sehingga orientasi pembelajaran difokuskan pada pengembangan kognitif secara sempit. Dari perspektif hakikat manusia di atas model pendekatan kognitif Piaget, pada satu sisi, memiliki titik-titik similarisasinya yang hakiki dalam nilai-nilai Islam. Tetapi pada sisi lain, teori Piaget memiliki titik-titik kelemahan, karena perilaku moral tidak selalu merupakan refleksi pengetahuan moral. Maka Islam menyediakan nilai-nilai komplementasi yang memberi ruang penerapan moral bagi anak secara konsisten, walaupun memasuki tahap perkembangan moral autonomous yang bercorak subjektif dan relatif.

Kata Kunci: *Perkembangan moral Piaget, perspektif Islam*

IMPLICATION OF THE APPLICATION OF JEAN PIAGET'S MORAL DEVELOPMENT THEORY IN MORAL EDUCATION FOR CHILDREN

Abstract

Piaget's moral development is a theoretical model of the cognitive approach that is - intrinsically - more in line with human nature as thinking being. Generally, in Indonesia this cognitive approach theory is widely used as a model and in learning practices, although it is less fully implemented; Hence, the learning orientation is focused on cognitive development in narrow sense. From the perspective of human nature, the Piaget's cognitive approach model, on one hand, has some essential points of similarity to Islamic values. But on the hand, it also has some points of weakness since moral behavior is not necessarily a reflection of moral knowledge. Thus, Islam provides complementary values that give a moral application space for children consistently, even if they enter a subjective and relative autonomous moral development phase.

Keywords: *Piaget's moral development, Islamic's perspective*

HUBUNGAN KOMPETENSI TUTOR DALAM MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR DENGAN MUTU PEMBELAJARAN PADA PROGRAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Asep Saepudin
PLS – Universitas Pendidikan Indonesia - Bandung
(aspudin@gmail.com)

Abstrak:

Tutor PAUD merupakan bagian yang strategis dan kunci dari keberhasilan peningkatan mutu pembelajaran, sebab tutor PAUD sebagai tenaga pendidik merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik. Di antara kompetensi tutor yang berdampak terhadap peningkatan mutu pembelajaran adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan tutor dalam penggunaan media belajar. Permasalahan utama penelitian adalah mengetahui hubungan antara kompetensi tutor pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model analisis deskriptif korelasional. Responden adalah tutor PAUD sejumlah 30 orang. Hasil penelitian terungkap bahwa kompetensi tutor berupa penguasaan kompetensi penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Kompetensi Tutor, Mutu Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini.*

THE CORRELATION BETWEEN TUTOR COMPETENCE IN USING LEARNING MEDIA AND QUALITY OF LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION PROGRAM

Abstract:

Tutor of early childhood education is a strategic part of the success and the key to improving the quality of learning, because the tutor as an early childhood educator is spearheading that relate directly to the learner. Among the tutor competencies that influence the quality of learning are knowledge, attitudes and skills of tutors in the use of learning media. The main problem of the study was to determine the relationship between tutor competence in aspects of knowledge, attitudes, and skills of the use of instructional media and the improvement of the quality of student learning. The approach used in this study was a quantitative approach with a descriptive correlational analysis model. Respondents of this research were 30 tutors of early childhood education. The results revealed that the tutor competency, the mastery of instructional media use, had significant effect on the improvement of the quality of learning in early childhood education program.

Key words: *Tutor Competence, Quality Learning, Early Childhood Education.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Salah satu bentuk layanan pendidikan nonformal pada tingkat yang paling awal adalah pendidikan anak usia dini. Program pendidikan anak usia dini ini diperuntukan bagi warga masyarakat yang berada pada rentang usia antara 0-6 tahun. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu akan terwujud apabila komponen yang terlibat di dalamnya memiliki kualitas sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005. Salah satu komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini tersebut adalah tenaga pendidik. Dalam konteks pendidikan nonformal tenaga pendidik ini disebut tutor pendidikan anak usia dini.

Tenaga pendidik dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (USPN) No 20 tahun 2003 pasal 9 ayat 2 disebutkan bahwa; tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan undang-undang tersebut dalam melaksanakan tugas profesionalnya, seorang tenaga pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan pada pasal berikutnya, yaitu pasal 42 ayat 1 yang menyatakan bahwa: "Pendidik harus memiliki kualifikasi minimum dan sertifikasi sesuai dengan jenjang kewenangan mengajar, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Undang-undang Sisdiknas tersebut, dapat kita lihat betapa pentingnya kompetensi seorang tenaga pendidik dalam upaya peningkatan pendidikan nasional yang berkualitas melalui pemberian pengetahuan, keterampilan dan sikap serta pembinaan terhadap peserta didik.

Sekaitan dengan hal tersebut di atas, mutu pendidikan anak usia dini akan meningkat antara lain jika seorang pendidik memiliki kompetensi yang menunjang tugas dan peranannya sebagai pendidik. Kompetensi tenaga pendidik dalam hal ini tutor pada pendidikan anak usia dini berdasarkan Standar Nasional Pendidikan meliputi; kompetensi pedagogik/andragogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Melihat kenyataan di atas, jelas peningkatan kompetensi tutor sangat perlu dilakukan. Tugas seorang tutor tidak hanya bertugas mentransfer ilmu kepada peserta didik, tetapi harus memiliki nilai lebih dalam menanamkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan akhlak/moral kepada peserta didik dalam bentuk kepribadian yang baik dan sesuai dengan standar kompetensi lulusannya. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh tutor pendidik anak usia dini adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Media belajar dalam proses pembelajaran, khususnya pada program pendidikan anak usia dini memegang peranan penting. Dalam konsep AECT (Anwas: 2011:192) media dimaknai sebagai wahana yang bisa merangsang dan digunakan sebagai proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan atau kompetensi.

Berdasarkan alur pemikiran di atas, dipandang perlu melakukan penelitian apakah ada hubungan antara kompetensi tutor pendidikan anak usia dini berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menggunakan media belajar dengan mutu proses pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian adalah: apakah terdapat hubungan kompetensi tutor pendidikan anak usia dini pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini?.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui tentang hubungan kompetensi tutor baik aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini. Secara spesifik tujuan penelitian ini dirinci untuk mengetahui: (a) hubungan pengetahuan kompetensi tutor PAUD dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, (b) hubungan sikap kompetensi tutor PAUD dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, (c) hubungan keterampilan kompetensi tutor PAUD dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, dan (d) hubungan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kompetensi tutor PAUD dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Konsep Kompetensi

Kompetensi merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku seseorang. Menurut Lefrancois (1995: 5), kompetensi merupakan kapasitas untuk melakukan sesuatu, yang dihasilkan dari proses belajar. Selama proses belajar stimulus akan bergabung dengan isi memori dan menyebabkan terjadinya perubahan kapasitas untuk melakukan sesuatu. Apabila individu sukses mempelajari cara melakukan satu pekerjaan yang kompleks dari sebelumnya, maka pada diri individu tersebut pasti sudah terjadi perubahan kompetensi. Perubahan kompetensi tidak akan tampak apabila selanjutnya tidak ada kepentingan atau kesempatan untuk melakukannya. Dengan demikian bisa diartikan bahwa kompetensi adalah berlangsung lama yang menyebabkan individu mampu melakukan kinerja tertentu.

Kompetensi diartikan oleh Cowell (1988: 95-99) sebagai suatu keterampilan atau kemahiran yang

bersifat aktif. Kompetensi dikategorikan mulai dari tingkat sederhana atau dasar hingga lebih sulit atau kompleks yang pada gilirannya akan berhubungan dengan proses penyusunan bahan atau pengalaman belajar, yang lazimnya terdiri dari: (1) penguasaan minimal kompetensi dasar, (2) praktik kompetensi dasar, dan (3) penambahan penyempurnaan atau pengembangan terhadap kompetensi atau keterampilan. Ketiga proses tersebut dapat terus berlanjut selama masih ada kesempatan untuk melakukan penyempurnaan atau pengembangan kompetensinya.

Syah (2000:229) mengemukakan pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan atau kecakapan. Usman (1994:1) mengemukakan kompetensi berarti suatu hal yang menggambarkan kualifikasi atau kemampuan seseorang, baik yang kualitatif maupun yang kuantitatif. McAhsan (Mulyasa 2003:38) mengemukakan bahwa kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Majid (2005:6) menjelaskan kompetensi yang dimiliki oleh setiap tutor akan menunjukkan kualitas tutor dalam mengajar. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai tutor.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan satu kesatuan yang utuh yang menggambarkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dinilai, yang terkait dengan profesi tertentu berkenaan dengan bagian-bagian yang dapat diaktualisasikan dan diwujudkan dalam bentuk tindakan atau kinerja untuk menjalankan profesi tertentu.

Kompetensi selalu diukur dengan standar tertentu, sehingga memberikan

patokan ukuran yang dapat diuji dan ditafsirkan. Dalam konsep pendidikan kompetensi dapat pula diukur berdasarkan ranah kompetensi yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan psikomotor (keterampilan) Benyamin S. Bloom (Siregar & Nara, 2010:80) menjelaskan dalam teori taksonomi belajar sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif (pengetahuan/ pemahaman)

Kognitif adalah perilaku yang merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Tujuan kognitif berorientasi kepada kemampuan intelektual. kawasan kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Beberapa kemampuan kognitif menurut Bloom (Aunurrahman 2010:49) terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu; 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Penerapan; 4) Analisis; 5) Sintesis; 6) Evaluasi.

Seorang yang mempunyai kemampuan kognitif yang baik, menguasai bidangnya dengan baik pula. Keputusan-keputusannya menunjukkan warna kemahiran seorang yang profesional dalam bidangnya yang didasarkan pada sikap dan keterampilan profesionlanya.

b. Ranah Afektif (sikap)

Afektif adalah perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi di dalam lingkungan tertentu. Kawasan afektif merupakan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Tujuan afektif terdiri dari yang paling sederhana, yaitu memperhatikan suatu fenomena

sampai kepada yang kompleks yang merupakan faktor intern seseorang, seperti kepribadian dan hati nurani. Ranah afektif menurut Krathwohl & Bloom, (Dimyati & Mujiono, 2006:27) terdiri dari lima perilaku, yaitu: 1) Penerimaan; 2) Partisipasi; 3) Penilaian; 4) Organisasi; 5) Pembentukan pola hidup.

Bersikap adalah merupakan wujud keberanian untuk memilih secara sadar. Setelah itu ada kemungkinan ditindaklanjuti dengan mempertahankan pilihan lewat argumentasi yang bertanggungjawab, kukuh dan bernalar.

c. Psikomotor (keterampilan).

Psikomotor adalah perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh seseorang. Ranah ini berbentuk gerakan tubuh. Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (*action*) yng memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh fikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan tertentu.

Menurut Simpson (Aunurrahman, 2010:52) ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku, yaitu: 1) Persepsi; 2) Kesiapan; 3) Gerakan terbimbing; 4) Gerakan terbiasa; 5) Gerakan kompleks; 6) Penyesuaian pola gerakan; 7) Kreativitas.

Kaitannya dengan tutor, kompetensi menurut Sahertian (Saepudin, 2011:3) , ada tiga definisi yang dapat dikemukakan. *Pertama*, Kompetensi tutor adalah kemampuannya untuk mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan yang telah dirancang. *Kedua*, Kompetensi tutor adalah ciri hakiki dari kepribadiannya yang menuntunnya kearah pencapaian tujuan

pendidikannya yang telah ditentukan. *Ketiga*, kompetensi tutor adalah perilaku yang dipersyaratkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi kompetensi tutor adalah kecakapan, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang yang bertugas mendidik peserta didik agar mempunyai kepribadian yang luhur dan mulia serta memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna perkembangan kehidupannya.

2. Kompetensi Tutor dalam Penggunaan Media Belajar

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Bagi tutor pendidikan anak usia dini keberadaan media sangat utama, sebab sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet

Menurut Sudrajat (2011:2) media belajar memiliki banyak fungsi bagi peningkatan kompetensi pendidik/tutor, diantaranya: **pertama**, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak usia dini. Pengalaman tiap anak usia dini berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa anak usia dini tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke posisi anak usia dini. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

Kedua, media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa anak usia dini tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik. **Ketiga**, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa pendidikan anak usia dini dengan lingkungannya.

3. Konsep Mutu Pembelajaran

Mutu berkaitan dengan sesuatu yang dihasilkan atau produk. Menurut Juran (Hadis & Nurhayati, 2010:84), mutu produk ialah suatu kecocokan penggunaan pruduk (*fitness for use*) untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pelanggan. Kecocokan pengguna produk tersebut didasarkan atas lima ciri utama, yaitu 1) teknologi, yaitu kekuatan; 2) psikologis, yaitu cita rasa atau status; 3) waktu, yaitu kehandalan; 4) kontraktual, yaitu ada jaminan; 5) etika, yaitu sopan santun.

Kecocokan penggunaan produk tersebut memiliki dua aspek utama, yaitu ciri produknya memenuhi tuntutan *customer* dan tidak memiliki kelemahan. Adapun ciri-ciri produk yang memenuhi tuntutan pelanggan yaitu produk tersebut bermutu tinggi dan memiliki ciri khusus yang berbeda dari produk pesaing serta dapat memenuhi harapan sehingga dapat memuaskan pelanggan. Dengan mutu yang lebih tinggi memungkinkan lembaga/perusahaan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Tampubolon (1992:110) mengemukakan dalam pemahaman umum, mutu dapat berarti mempunyai sifat yang terbaik dan tidak ada lagi yang

melebihinya. Mutu tersebut disebut *absolute*, dan di lain pihak mutu dapat berarti kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan yang disebut mutu *relative*.” Mutu *absolute* juga mengandung arti: 1) sifat terbaik itu tetap atau tahan lama, 2) tidak semua orang dapat memiliki, dan 3) eksklusif. Mutu *relative* selalu berubah sesuai dengan perubahan pelanggan, dan sifat produk selalu berubah sesuai dengan keinginan masyarakat.

Depdiknas (2001:4) mengemukakan paradigma mutu dalam konteks pendidikan, mencakup *input*, proses, dan *output* pendidikan. Banyak masalah mutu dihadapi dalam dunia pendidikan, seperti mutu lulusan, mutu pembelajaran, serta mutu profesionalisme dan kinerja pendidik (guru dan tutor). Mutu-mutu tersebut terkait dengan manajerial *stakeholder* pendidikan, media, sumber belajar alat dan bahan latihan, iklim belajar, lingkungan pendidikan, serta dukungan dari pihak-pihak terkait dengan pendidikan. Semua kelemahan mutu dari komponen-komponen pendidikan tersebut berujung pada rendahnya mutu lulusan.

Mutu pembelajaran dapat dikatakan sebagai gambaran mengenai baik-buruknya hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran dianggap bermutu bila berhasil mengubah sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik dikaitkan dengan tujuan pendidikannya. Mutu pembelajaran selanjutnya tergantung pada mutu komponen yang membentuk sistem, serta proses pembelajaran yang berlangsung hingga membuahkan hasil.

4. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh karena itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Namun ternyata dalam praktik pendidikan sehari-hari, tidak selalu demikian yang terjadi. Sudah banyak contoh yang menunjukkan

betapa para orang tua dan masyarakat pada umumnya memperlakukan anak tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Di dalam keluarga orang tua sering memaksakan keinginannya sesuai kehendaknya sendiri. Di sekolah tidak sedikit pula tutor yang memberikan tekanan (*pressure*) tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Padahal, setiap anak memiliki metode berbeda dalam hal menyajikan pendidikan. Khusus bagi anak pra sekolah atau usia dini ada dua hal yang perlu diperhatikan pada pendidikannya, yakni materi pendidikan, dan metode pendidikan yang dipakai.

Pendidikan anak Anak usia Dini, mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak” (Bredecamp, 1997). Sedangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Adapun tujuan PAUD secara umum adalah membantu anak untuk terus belajar sepanjang hayat guna menguasai keterampilan hidup. Tujuan tersebut seiring dengan UU Sisdiknas yang berbunyi pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (a) hubungan pengetahuan kompetensi tutor PAUD dengan mutu pembelajaran, (b) hubungan sikap kompetensi tutor PAUD dengan mutu pembelajaran, (c) hubungan keterampilan kompetensi tutor PAUD dengan mutu pembelajaran, dan (d) hubungan pengetahuan kompetensi tutor PAUD, sikap kompetensi tutor PAUD, keterampilan kompetensi tutor PAUD dengan mutu pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Melalui pendekatan ini penelitian bertumpu pada latar belakang masalah dan hipotesis yang diajukan serta ingin mengetahui adanya hubungan antar variabel dan ingin mengetahui kesesuaian antara teori dengan dunia empirik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tutor Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di wilayah Jatinangor 150 orang. Sampel yang diambil sebanyak 20% dengan menggunakan teknik *random sampling*, sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 30 orang. Tempat penelitian adalah di wilayah Jatinangor Kabupaten Sumedang. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari sampai dengan April 2010. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan studi dokumentasi. Selain itu, untuk mendukung dan memperkaya penjelasan hasil uji statistik dilakukan pengumpulan data melalui pengamatan dan wawancara mendalam dengan responden dan pihak-pihak terkait dengan penelitian.

Pengujian instrumen meliputi uji validitas dan reabilitas. Teknik analisis yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif meliputi, mean, standard error of mean, median, standard deviasi, varians, skewness, kurtosis, range, kuartil, dan percentils. Analisis inferensial meliputi analisis korelasi dan regresi.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Interpretasi hasil penelitian mengacu pada hasil pengujian tiga hipotesis penelitian, yaitu; (a) hubungan pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, (b) hubungan sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, (c) hubungan keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran, dan (d) hubungan pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor, keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran.

1. Interpretasi Hubungan Pengetahuan Kompetensi Tutor dalam menggunakan media belajar dengan Mutu Pembelajaran

Persamaan regresi yang diperoleh $\hat{Y} = 77,832 + 2,794X_1$, jelas bahwa setiap kenaikan skor pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar diikuti oleh naiknya skor mutu pembelajaran atau makin tinggi pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, makin tinggi mutu pembelajaran. Ditinjau dari nilai koefisien determinasi (r^2) = 0,78, dapat dipahami bahwa sebesar 78% variasi mutu pembelajaran dapat dijelaskan oleh pengetahuan kompetensi tutor PAUD dalam menggunakan media belajar. Sedangkan sebesar 22% dijelaskan oleh faktor lain. Hal ini menguatkan argumentasi bahwa mutu pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antara dari faktor tersebut adalah pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar. Pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar yang dicapai secara nyata atau sebesar 78% dapat meningkatkan mutu pembelajaran responden. Berdasarkan data diatas menunjukkan aspek pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar memiliki hubungan yang relatif kuat yaitu sebesar

78% dengan mutu pembelajaran, sehingga secara statistik telah diperoleh bahwa hubungan itu signifikan.

Pengetahuan tutor pendidikan anak usia dini tentang media belajar mutlak diperlukan sebab anak usia dini adalah peserta didik yang rentang usianya antara 1-6 tahun. Usia tersebut adalah masa bermain, sehingga tingkat nalar dan berpikir abstraknya relative rendah. Dalam pemikiran Saepudin (2011:2) 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 media pembelajaran sebagai alat bantu. Data nilai koefisien determinasi (r^2) tutor PAUD tentang pengetahuan media belajar yang mencapai angka 0,78 menunjukan bahwa responden penelitian ini adalah tutor yang memiliki kompetensi baik pada aspek pengetahuan tutor PAUD akan pemahamannya terhadap media belajar dalam program pendidikan anak usia dini sebagai sarana peningkatan mutu pembelajaran.

2. Interpretasi Hubungan Sikap Kompetensi Tutor dalam menggunakan media belajar dengan Mutu Pembelajaran

Persamaan regresi yang diperoleh $11,422 + 0,945X_2$ maka setiap kenaikan skor sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar diikuti oleh naiknya skor mutu pembelajaran atau makin tinggi sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, makin tinggi mutu pembelajaran. Ditinjau dari nilai koefisien determinasi (r^2) = 0,97 dapat dipahami bahwa sebesar 96% variasi mutu pembelajaran dapat dijelaskan oleh sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, Sedangkan sebesar 3% dijelaskan oleh faktor lain. Hal ini dapat menjadi dasar argumentasi bahwa mutu pembelajaran

ditentukan oleh banyak faktor di antara dari faktor tersebut adalah sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar. Sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar secara nyata atau sebesar 97% dapat meningkatkan mutu pembelajaran responden. Berdasarkan data di atas menunjukkan aspek sikap tutor dalam menggunakan media belajar dalam menggunakan media belajar memiliki hubungan yang relatif sangat kuat yaitu sebesar 97% dengan mutu pembelajaran, sehingga secara statistik telah diperoleh bahwa hubungan itu sangat signifikan sehingga tidak dapat diabaikan.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut diatas, sikap tutor dalam menggunakan media belajar sangat tinggi kontribusinya. Hal tersebut cukup beralasan sebab sikap merupakan wujud keberanian untuk memilih secara sadar dan pilihan lewat argumentasi yang bertanggungjawab, kukuh dan bernalar. Oleh karena itu Tutor yang memiliki sikap baik dalam menggunakan media belajar akan konsisten mengusahakan keberadaan media belajar dan akan digunakan secara berkelanjutan, karena dalam anggapan tutor tersebut secara rasional media belajar dianggap penting sebagai alat bantu proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Pembentukan sikap tutor yang konsisten dalam menggunakan media belajar tersebut tentu terbentuk lewat proses yang cukup kondusif. Menurut Krathwohl & Bloom, (Dimyati & Mujiono, 2006:27) terdiri dari lima perilaku pembentukan sikap, yaitu: 1) Penerimaan; 2 Partisipasi; 3) Penilaian; 4) Organisasi; 5) Pembentukan pola hidup. Sehubungan pendapat tersebut, tutor PAUD yang menjadi responden penelitian ini adalah tutor yang secara sadar memahami konsep dan urgensi media belajar sehingga terbentuk sikap positif dan konsisten untuk menggunakan media belajar dalam proses pendidikan anak usia dini.

3. Interpretasi Hubungan Keterampilan Kompetensi Tutor dalam menggunakan media belajar dengan Mutu Pembelajaran

Persamaan regresi yang diperoleh $47,008 + 0,678X_3$, maka setiap kenaikan skor keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar diikuti oleh naiknya skor mutu pembelajaran atau makin tinggi keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, makin tinggi mutu pembelajaran. Ditinjau dari nilai koefisien determinasi (r^2) = 0,56 dapat dipahami bahwa sebesar 56% variasi mutu pembelajaran dapat dijelaskan oleh keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar. Sedangkan sebesar 44% dijelaskan oleh faktor lain. Hal ini dapat menjadi dasar argumentasi bahwa mutu pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antara dari faktor tersebut adalah keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar. Keterampilan kompetensi tutor secara nyata atau sebesar 56% dapat meningkatkan mutu pembelajaran responden. Berdasarkan data di atas walaupun aspek keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar memiliki hubungan yang relatif sedang yaitu sebesar 56% dengan mutu pembelajaran, namun secara statistik telah diperoleh bahwa hubungan itu signifikan sehingga tidak dapat diabaikan.

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan tindakan (*action*). Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh fikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan tertentu. Keterampilan tertentu dimaksud adalah kemampuan nyata dalam menggunakan media belajar. Kompetensi psikomotor (keterampilan) menggunakan media bagi tutor PAUD adalah aspek penting, sebab sasaran belajar adalah

anak usia dini yang lebih peka terhadap aspek nyata (riil) dan mudah ditiru. Berdasarkan data nilai koefisien determinasi, responden penelitian ini memiliki kemampuan yang signifikan dalam menggunakan media belajar secara nyata bagi anak usia dini sebagai sasaran pendidikan dalam meningkatkan mutu hasil belajar.

4. Interpretasi Hubungan Pengetahuan Kompetensi Tutor, Sikap Kompetensi Tutor, dan Keterampilan Kompetensi Tutor dalam menggunakan media belajar dengan Mutu pembelajaran

Persamaan regresi yang diperoleh $45,06 + 1,713X_1 + 0,303X_2 + 0,123X_3$, jelas bahwa setiap kenaikan skor pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor dan keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, diikuti oleh naiknya skor mutu pembelajaran atau makin tinggi pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor dan keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, maka makin tinggi mutu pembelajaran.

Mengacu pada ukuran nilai koefisien korelasi (Sugiyono, 2008:257), dimana koefisien korelasi positif memiliki nilai; (a) 0,00 – 0,199 berkorelasi sangat rendah, (b) 0,20 – 0,399 berkorelasi rendah, (c) 0,40 – 0,599 berkorelasi sedang, (d) 0,60 – 0,799 berkorelasi kuat, dan (e) 0,80 – 1,000 berkorelasi sangat kuat, maka korelasi pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran $r_{y1} = 0,88$ berkorelasi sangat kuat, sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran $r_{y2} = 0,98$ berkorelasi sangat kuat, sedangkan keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran $r_{y3} = 0,74$ berkorelasi kuat. Gabungan pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor dan keterampilan kompetensi tutor

dalam menggunakan media belajar menunjukkan koefisien sebesar $r_{y,123} = 0,66$ artinya prosentase variasi mutu pembelajaran yang dapat dijelaskan secara bersama-sama oleh pengetahuan, sikap dan keterampilan tutor dalam menggunakan media belajar sebesar 0,66. Koefisien determinasi korelasi multipel (r^2) sebesar 0,66. Dengan demikian 66% variasi mutu pembelajaran dapat ditentukan secara bersama-sama oleh pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor dan keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, sedangkan 44% dijelaskan oleh faktor lain.

Data koefisien determinasi korelasi multiple menunjukan bahwa ketiga variable (Pengetahuan, sikap, dan keterampilan) menggunakan media belajar secara bersama-sama berkorelasi dengan mutu pembelajaran. Melalui penelitian ini dapat dipastikan mutu pembelajaran berhubungan erat dengan mutu atau kompetensi guru dan lingkungan pendukung pembelajaran yakni media belajar. Depdiknas (2001:4) mengemukakan paradigma rendahnya mutu pendidikan seperti mutu pembelajaran, mutu profesionalisme dan kinerja pendidik (guru dan tutor) berujung pada rendahnya mutu lulusan.

Mutu pembelajaran dapat dikatakan sebagai gambaran mengenai baik-buruknya hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran dianggap bermutu bila berhasil mengubah sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik dikaitkan dengan tujuan pendidikannya. Mutu pembelajaran selanjutnya tergantung pada mutu komponen yang membentuk sistem, serta proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik. Oleh karena itu guru (tutor) yang kurang kompeten dan profesional baik pengetahuan, sikap dan keterampilannya merupakan salah satu penyebab rendahnya mutu pembelajaran.

Mutu pembelajaran meliputi mutu proses pembelajaran dan mutu hasil

proses pembelajaran. Menurut para ahli mutu proses pembelajaran dapat diartikan sebagai mutu dari aktivitas mengajar yang dilakukan oleh pendidik (guru, tutor, pamong belajar, instruktur) dan mutu aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas, di laboratorium, di bengkel kerja, dan di kancah belajar lainnya. Sedangkan mutu hasil proses pembelajaran ialah mutu dari aktivitas mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan mutu aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik di kelas, di laboratorium, di bengkel kerja, dan kancah belajar lainnya yang terwujud dalam bentuk hasil belajar nyata yang dicapai oleh peserta didik (Hadis Abdul dan Nurhayati, 2010 : 97).

Secara teoritis, mutu pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tutor sebagai pendidik utama, tetapi juga ditentukan oleh aspek lain diantaranya media belajar sebagai media lingkungan terkecil dalam proses pembelajaran. Dalam teori ekologi yang dirumuskan psikolog terkenal Bronfenbrenner (1979), dijelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh sistem interaksi yang kompleks dengan berbagai tingkatan media belajar. Lingkungan anak digambarkan sebagai rangkaian struktur yang meliputi interaksi yang saling berhubungan. Oleh karenanya anak tidak pernah terpisah dari media belajar dengan lingkungan sekitarnya. Dalam teori ekologi perkembangan anak, anak merupakan pusat dari lingkaran yang dikelilingi oleh berbagai lingkaran media sistem interaksi yang terdiri atas sistem mikro, sistem meso, sistem exo, dan sistem makro.

Sistem mikro adalah media lingkaran yang paling dekat dengan anak yang meliputi kegiatan pola pembelajaran dan pola interaksi langsung dari anak dengan lingkungan terdekatnya seperti mengenal benda dan alat sebagai mainan dalam kegiatan belajar. Sistem meso adalah sistem media belajar yang menyatakan hubungan anak dengan dunia sekitarnya seperti keluarga dan lingkungan alam. Sistem exo mengandung makna bahwa

perkembangan anak dipengaruhi oleh sistem media sosial yang lebih luas, meskipun anak tidak terlibat secara aktif atau langsung dengan sistem sosial tersebut. Sementara itu sistem makro adalah sistem sosial yang lebih luas lagi yang di dalamnya adalah nilai-nilai budaya, hukum dan peraturan perundangan, adat kebiasaan, kebijakan sosial dan lain sebagainya. Seluruh komponen dari sistem media belajar ini juga berpengaruh terhadap perkembangan anak. Dari teori di atas Bronfenbrenner mengungkapkan pentingnya media belajar bagi perkembangan anak, karena anak menghabiskan sebagian terbesar waktunya dengan menggunakan sarana media belajar. Dengan demikian, tutor yang kompeten dalam memilih dan menggunakan media belajar akan memberikan kontribusi positif dalam peningkatan mutu proses dan mutu hasil belajar.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- a. Terdapat hubungan positif antara pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran. Pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar berkontribusi secara signifikan dengan mutu pembelajaran. Adanya hubungan positif ini memberikan pengertian bahwa semakin tinggi skor pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar semakin tinggi pula mutu pembelajaran. Sebaliknya semakin rendah skor pengetahuan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar maka semakin rendah pula mutu pembelajaran.
- b. Terdapat hubungan positif antara sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran. Sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar berkontribusi secara signifikan dengan mutu pembelajaran. Adanya

hubungan positif ini memberikan pengertian bahwa semakin tinggi skor sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar semakin tinggi pula mutu pembelajaran. Sebaliknya semakin rendah skor sikap kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, maka semakin rendah pula mutu pembelajaran.

- c. Terdapat hubungan positif antara keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar dengan mutu pembelajaran. Keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar berkontribusi secara signifikan dengan mutu pembelajaran. Adanya hubungan positif ini memberikan pengertian bahwa semakin tinggi skor keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar semakin tinggi pula mutu pembelajaran. Sebaliknya semakin rendah skor keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar maka semakin rendah pula mutu pembelajaran.
- d. Terdapat hubungan positif antara pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor, keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar secara bersama-sama dengan mutu pembelajaran. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor, keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, maka semakin tinggi mutu pembelajaran. Sebaliknya semakin rendah pengetahuan kompetensi tutor, sikap kompetensi tutor, keterampilan kompetensi tutor dalam menggunakan media belajar, maka semakin rendah pula mutu pembelajaran.

2. Saran

Saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian disampaikan kepada pihak pemerintah daerah dalam hal ini Dinas

Pendidikan Kabupaten Sumedang Jawa Barat, bahwa selayaknya dilakukan pembinaan rutin bagi tenaga tutor Pendidikan Anak Usia Dini melalui kegiatan pelatihan kompetensi penguasaan media belajar. Bagi pengelola lembaga Pendidikan Anak Usia Dini baik jenis Taman Kanak-Kanak (TK) maupun Kelompok Bermain (Kober) selayaknya mengoptimalkan kemampuan tutor dalam mengembangkan media belajar dengan memanfaatkan potensi lokal. Melalui kegiatan tersebut sekolah telah

memberikan kesempatan kepada para tutor PAUD untuk meningkatkan kompetensi dirinya.

Saran juga disampaikan kepada para pengurus HIMPAUDI (Himpunan Pendidik Anak Usia Dini) pengurus IGTKI (Ikatan Guru Taman kanak-kanak Indonesia), pengurus IGRA (Ikatan Guru Radhiatul Atfal) wilayah Kab. Sumedang untuk menyelenggarakan program pelatihan atau pembinaan kepada para Tutor/Guru PAUD secara rutin dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, Oos M. (2011). *Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Penyuluh Pertanian*. Jakarta: Jurnal Teknodik. Vol XV No. 2 Des 2011.
- Aunurrahman, (2010). *Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Bronfenbrenner, Urrie, 1997, *The Ecology of Human Development Experiments By Nature and Design*, London.
- Bredechamp, S dan Cople, C. (1997). *Decelopmentally Appropriate Practice*. USA: National Assosiation for the Young Children
- Cowell, Richard N. (1988) *Buku Pegangan Para Penulis Paket Belajar*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Tenaga Kependidikan, Depdikbud.
- Depdiknas. (2001). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Buku1 , Konsep dan pelaksanaan*. Jakarta: Balitbang.
- Dimyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadis, A dan Nurhayati B. (2010). *Manajemen Mutu Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Hajar, Ibnu. (1999). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lefrancois, Guy R. (1995) *Theories of Human Learning*. Kro: Kros Report.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saepudin, A. (2011). *Pembelajaran Sains Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Jurnal Teknodik. Vol XV No. 2 Des 2011.
- _____. (2011). *Etika Profesi Tutor dalam Program Pendidikan Non Formal*. Bandung: Handout Jurusan PLS UPI.
- Siregar, E & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Syah, M. (2000). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Standar Nasional Pendidikan (SNP) (2006) . Jakarta: Asa Mandiri.
- Sudrajat, A. (2011). *Konsep Media Pembelajaran*. Available: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>
- Sugiyono. (2008). *Statiska untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Tampubolon, D.P. (1992). *Perguruan Tinggi Bermutu: Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Tinggi Menghadapi Tantangan Abad Ke-21*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Usman, M. (1994). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA PEMEROLEHAN BELAJAR KONSEP PERILAKU MENYIMPANG PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN

Syahnwani Umar dan Rini Susilowati
Universitas Tanjung Pura, Pontianak
(syahwaniumar@yahoo.com)

Abstrak:

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Dalam kenyataan di kelas para siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar karena cara pengajaran guru yang konvensional (hanya menggunakan buku teks). Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan para siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya minat belajar para siswa mengalami penurunan dan selanjutnya hasil belajarnya juga menurun. Ini terbukti berdasarkan hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa para siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dari data yang ditemukan di lapangan untuk mata pelajaran sosiologi khususnya materi pokok perilaku menyimpang dan sikap antisosial kelas X masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Berawal dari hal tersebut dikembangkan dan diimplementasikan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar yang dikemas dalam satu wadah yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan. Akibat pengembangan multimedia tersebut, dalam proses pembelajaran diharapkan para siswa dapat memahami materi pembelajaran karena pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Kata Kunci : *Multimedia interaktif, Pemerolehan Belajar*

INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT IN SOCIAL DEVIATION CONCEPT LEARNING ACQUISITION

Abstract:

Learning by interactive multimedia grows on the basis of conventional learning that cannot meet the needs of learner in learning. In real classroom students feel less motivated to learn because of the conventional way the teacher uses in teaching (teachers use textbook only). Conventional teaching causes difficulty for students in understanding the teaching material given by teacher. As a result, the learning interest of students is low and then it makes students' learning outcomes decreased. Those are proven by an observation result that showed that students less mastered the material given by teacher. The data showed that there were many students got low scores of Sociology, especially on the subject of deviant behavior and antisocial attitude of Class X, below the minimum completeness criteria (KKM), 70. Starting from that point, the learning process that uses multimedia in which video, sound, animation, text and picture are combined within one interactive, creative, and fun package, is developed and implemented. By the development of such multimedia, the learning process that delivered interactively and in a fun way will make the students master the learning material so that the learning outcomes will increase.

Keywords: *interactive multimedia, acquisition of learning.*

A. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi dan informasi telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Pengaruh teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran membawa dampak pada tersedianya sumber belajar dalam berbagai akses. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan yang semakin canggih di abad teknologi. Istilah Teknologi Pembelajaran, yang juga dipakai bergantian dengan Teknologi Pendidikan, meliputi kegiatan yang berkaitan dengan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses maupun sumber daya belajar.

Pemanfaatan multimedia yang menyatukan teks, audio, video, grafik, dan animasi dalam satu media untuk meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada teori-teori belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Redid (2003) menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia telah dapat diterima karena keuntungan-keuntungan yang dihasilkan pada pemerolehan belajar (meningkat 56 %), konsistensi pembelajaran (meningkat 50-60%), dan daya ingat siswa terhadap materi (meningkat 25-50 %). Oleh karena itu, multimedia hendaknya dapat dimanfaatkan oleh guru guna mencapai peningkatan mutu pembelajaran, terutama ditujukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, tepat, dan berdaya guna serta mampu mencapai tujuan belajar.

Sosiologi merupakan suatu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempelajari fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran sosiologi adalah materi perilaku menyimpang. Konsep materi tersebut sangat sukar dipahami walaupun dengan membaca buku maupun mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Oleh karena itu, sangat diperlukan strategi

pembelajaran yang berkaitan langsung dengan hal-hal yang terjadi dan yang dialami oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran tersebut, guru hendaknya mampu mengaitkan materi pelajaran dengan realita yang ada agar dapat dikuasai dan dimengerti oleh siswa. Namun, kenyataan yang terjadi selama ini belajar sosiologi penuh dengan hafalan dan membahas hal-hal yang abstrak sehingga sebab-sebab terjadinya perilaku menyimpang beserta contohnya tidak bisa diterima dan dikuasai siswa dengan jelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang memungkinkan siswa dapat menggunakan dan mendayagunakan alat inderanya untuk mempelajari sesuatu sehingga mudah diingat.

Namun, permasalahan yang dihadapi guru di SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran sosiologi saat ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di sekolah. Media yang digunakan hanya berupa media cetak (buku paket), sehingga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut sangat penting dilakukan pengembangan dan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif khususnya dalam mata pelajaran sosiologi, yang dapat membantu meningkatkan pemerolehan belajar siswa dalam memahami konsep perilaku menyimpang secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimanakah prosedur pengembangan multimedia interaktif guna pemerolehan belajar konsep perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi siswa di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan? Dan (2) Bagaimanakah mengimplimentasikan multimedia dalam kegiatan pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas X semester 2 ?

Adapun tujuan pengembangan ini adalah: (1) Mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif guna pemerolehan belajar konsep perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi kelas X, dan (2) Mengimplemtasikan kegiatan pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas X.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Media

Seels & Glasgow (<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>) menjelaskan bahwa Media pembelajaran interaktif adalah: Suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Umar (2011:8) media pembelajaran adalah terintegrasinya berbagai komponen audio-visual yang berbentuk alat yang berisi pesan pembelajaran yang terprogram dan dapat digunakan oleh pebelajar (siswa) untuk melaksanakan aktivitas belajar secara kelompok maupun mandiri untuk mencapai kemampuannya.

Sementara itu, Azhar (2011: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber yang secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selanjutnya, media pembelajaran apabila dipahami memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dengan demikian media

pembelajaran adalah suatu alat yang berisi pesan pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga terangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk aktif dalam belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan.

2. Multimedia Interaktif

Menurut Rachmat dan Alphone, Wahono, Zeembry (<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>) Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
- Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
- Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
- Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.
- Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

Menurut Vaughan (http://jalrcall.org/cio/5_00/vaughan.html), multimedia diartikan sebagai gabungan teks (tertulis), grafis (program cara penyampaian informasi), animasi, audio

(dialog, cerita, efek suara), *images* (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, Blackwell (<http://web.mala.bc.ca/seeds/mm/#Introduction>) menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video dilengkapi dengan *link and tools* yang memberi kebebasan guru/siswa menyenangkan, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan komputer. Ketika siswa mengontrol semua media yang ada di dalamnya, hal itu yang dinamakan multimedia interaktif. Jadi dengan penggunaan multimedia berbantuan komputer yang interaktif, siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga mengerjakan perintah-perintah di dalamnya secara simultan.

Dengan demikian, multimedia interaktif adalah gabungan dua unsur atau lebih media komputer yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi secara terintegrasi yang memberikan kebebasan siswa/guru berinteraksi dan berkomunikasi dengan menyenangkan.

3. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat antara lain: 1) pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, 2) komunikasi dalam pembelajaran multiarah (interaktif), 3) waktu pembelajaran lebih efisien, 4) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, 5) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, 6) sikap dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain itu, multimedia interaktif memiliki kemampuan atau keunggulan antara lain: 1) dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak dapat dilihat oleh mata seperti kuman, bakteri, electron dan lain-lain, 2) memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di kelas, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti tsunami, letusan gunung berapi dll, 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh menjadi dekat dan nyata seperti bulan, bintang, matahari dll, 5) menghadirkan benda dan peristiwa yang berbahaya seperti harimau, listrik tegangan tinggi, kerusakan, konflik sosial dll, 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

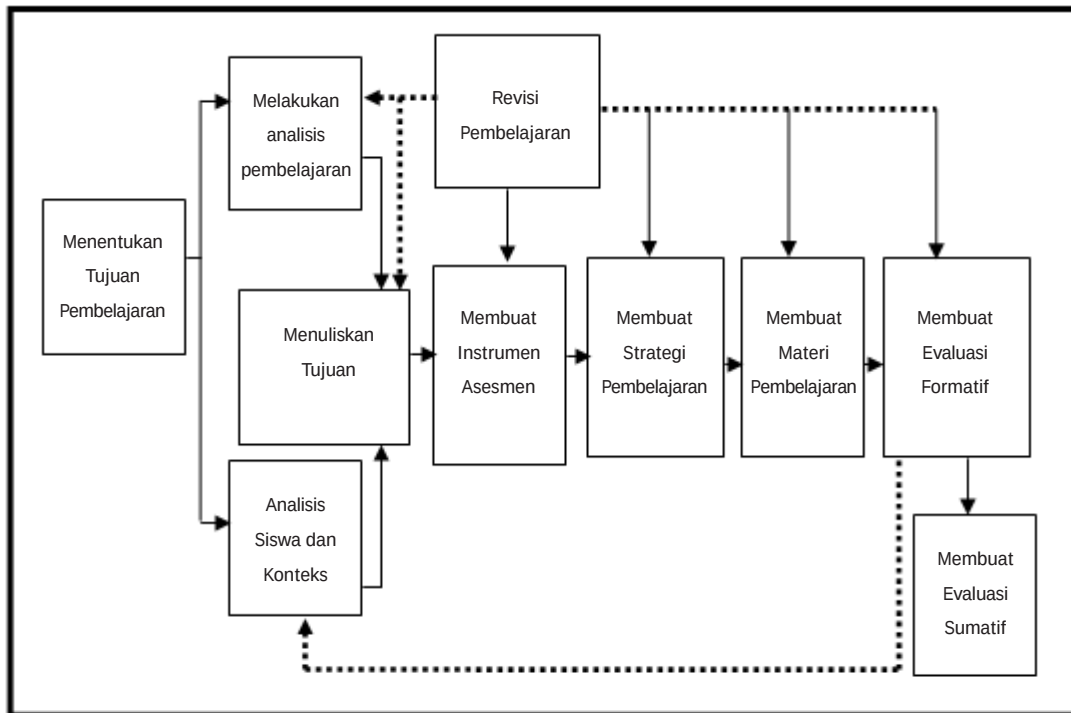
4. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah: 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Aryani, 2010:27).

5. Model pengembangan Multimedia Interaktif

a. Model Desain Pembelajaran

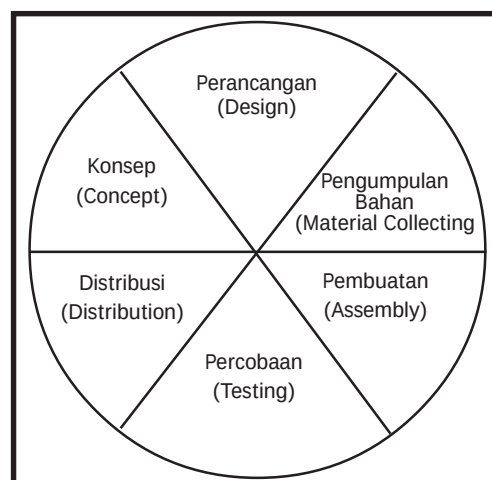
Model desain pembelajaran yang digunakan adalah model prosedural yaitu model Dick and Carey. Model ini diambil karena dianggap lebih sederhana dan lebih sistematis karena langkah-langkahnya terurut dengan jelas. Seperti yang ditunjukkan gambar berikut ini.



Gambar 1
Desain Pembelajaran Model Dick & Carey

- b. Model Pengembangan Multimedia
Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilakukan melalui 5 tahap, yaitu *analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi*. Multimedia interaktif yang dikembangkan terdiri atas 5 bagian yaitu (1) bagian pembukaan yang berisi animasi serta judul, (2) bagian

menu utama yang berisi pengantar, kompetensi, petunjuk serta sistem tampilan dan suara, (3) bagian materi yang terdiri dari 4 materi yaitu translasi, refleksi, rotasi dan dilasi, tiap materi dibagi menjadi isi, contoh soal, simulasi serta latihan, (4) bagian menu *game*, dan (5) bagian penutup yang berisi ucapan terima kasih.



Gambar 2
Tahapan Pengembangan Multimedia

c. Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif

Hannafian dan Peck (1988:46-49) menjelaskan bahwa untuk merancang multimedia interaktif diperlukan prinsip-prinsip dari teori belajar yaitu: (1) prinsip hubungan yaitu menyatakan bahwa stimulus dalam hubungannya dengan respon siswa harus diberikan secepatnya tanpa penundaan, (2) prinsip pengulangan yaitu menekankan bahwa pengulangan dari pola stimulus-respon memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, (3) prinsip umpan balik yaitu prinsip yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya, (4) prinsip mendorong yaitu merujuk kepada proses pemberian beberapa stimulus untuk membentuk respon yang diinginkan, (5) prinsip orientasi yaitu mencakup sintesis pengetahuan awal yang harus dipanggil untuk mengaktifkan ingatan, (6) prinsip keterampilan intelektual yaitu belajar difasilitasi dengan penggunaan proses dan strategi yang telah ada, (7) prinsip individualisasi yaitu menyatakan bahwa belajar menjadi lebih efektif jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan individu siswa, (8) prinsip waktu belajar akademik yaitu waktu yang digunakan siswa dalam aktivitas belajar, (9) prinsip pertimbangan afektivitas yaitu jika siswa belajar dan merasa berhasil, maka mereka akan belajar lagi.

d. Memahami Konsep Perilaku Sosial

1) Pengertian perilaku menyimpang

Budiarti (2009:93) menjelaskan bahwa perilaku menyimpang adalah tindakan yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam sistem sosial (masyarakat) dan dianggap sebagai hal yang tercela di luar batas-batas toleransi oleh sejumlah besar orang.

Dengan demikian, perilaku menyimpang adalah perilaku yang dianggap sebagai hal tercela dan di luar batas-batas toleransi oleh sejumlah besar orang. Dengan ungkapan lain bahwa perilaku menyimpang adalah setiap perilaku

yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat.

Jenis-jenis perilaku menyimpang
Macam-macam perilaku menyimpang menurut Dwi Laning (2009:97-100), antara lain:

a) Alkoholisme/Minum-minuman Keras

Perilaku ini hampir sama dengan perilaku penyalahgunaan narkoba. Efek yang ditimbulkan dari minum-minuman keras ini juga menyebabkan orang sulit mengendalikan dirinya baik sosial, fisik maupun psikologis.

b) Penyalahgunaan Narkoba

Narkoba (narkotika dan obat-obatan terlarang) adalah sejenis obat bius yang sangat berbahaya jika disalahgunakan karena bisa menimbulkan ketergantungan (*addiction*) yang kuat.

c) Tawuran Pelajar/Mahasiswa

d) Hubungan Seks di Luar Nikah

Perilaku seks yang dilakukan tanpa ikatan pernikahan jelas melanggar norma masyarakat baik norma hukum, norma agama, norma susila maupun norma adat.

2) Upaya menanggulangi perilaku menyimpang

Merebaknya perilaku menyimpang tidak bisa dibiarkan begitu saja tanpa adanya suatu tindakan penanggulangan. Demi terciptanya suatu konformitas dalam masyarakat maka perlu adanya upaya-upaya pencegahan penyimpangan antara lain: (1) penanaman nilai dan norma yang kuat. (2) pelaksanaan peraturan yang konsisten. (3) penyuluhan dan penerangan.

3) Hasil belajar

Purwanto (2010:47) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan

pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar anak didik dapat dilihat dengan melakukan kegiatan evaluasi. Evaluasi berguna untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa terhadap suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan evaluasi guru juga dapat memperoleh timbal balik yang kemudian digunakan untuk memperbaiki serta mengembangkan proses pembelajaran berikutnya.

Menurut Sudjana (2009:22), mengutip pendapat Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah: (1) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual; (2) ranah Afektif, berkenaan dengan sikap; dan (3) ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

4) Kerangka Berpikir

Memperhatikan karakteristik mata pelajaran Sosiologi di SMA dan kemampuan teknologi komputer pada era sekarang ini, multimedia pembelajaran sangat diperlukan sebagai media alternatif maupun pendukung untuk pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran Sosiologi dengan multimedia diharapkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan maka perlu dikembangkan multimedia pembelajaran Sosiologi.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbantuan komputer, yaitu: memberikan kesempatan siswa belajar dengan gaya dan cara yang

diinginkan, mempersingkat waktu pembelajaran, menimbulkan kegairahan belajar dan sikap positif terhadap materi pelajaran, mampu memvisualisasikan berbagai keterampilan dan dapat memberikan umpan balik.

Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang memenuhi standar, maka dilakukan validasi terhadap produk tersebut dengan memperhatikan prinsip-prinsip evaluasi meliputi 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Evaluasi dilakukan dengan tahapan sebagai berikut : (a) Ujicoba satu-satu, (b) Ujicoba kelompok kecil, dan (c) Ujicoba kelompok besar.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Borg & Gall (2003:569) mengemukakan bahwa "*Educational research and development (R&D) is an industry based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard*". Artinya, penelitian pengembangan merupakan sebuah industri berbasis model pengembangan. Hasil temuan dari penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang selanjutnya secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, bermutu atau memenuhi standar serupa.

Menurut Gay (1981: 10) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk yang efektif yang dapat digunakan di sekolah. Data yang diperoleh dalam pengembangan produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari skor tanggapan siswa melalui kuesioner terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Jenis data tersebut

mencakup: (1) Data tentang kebenaran konsep dan ketepatan materi pembelajaran diperoleh dari ahli materi sosiologi; (2) Data tentang kebenaran rancangan produk media diperoleh dari ahli media; (3) Data tentang daya tarik media dan interaktivitas media yang diperoleh dari subjek ujicoba (siswa).

Pengukuran kualitas multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran sosiologi digunakan tiga macam instrument, yaitu: 1) wawancara digunakan untuk mengetahui ketertarikan media pada ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil; 2) kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas multimedia interaktif dan materi pada ujicoba kelompok besar (Utama); dan 3) uji kompetensi digunakan untuk mengetahui jumlah persentase siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar, setelah menggunakan multimedia interaktif (pada kelompok besar).

Data mengenai tanggapan siswa (ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil) yang dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan untuk ujicoba kelompok besar analisis datanya menggunakan kuantitatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Studi Pendahuluan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang terjadi di lapangan. Kondisi ideal yang dimaksud adalah: 1) tersedianya multimedia pembelajaran yang dapat menampilkan materi secara kontekstual sehingga multimedia tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta pemerolehan belajar siswa agar dapat

mencapai KKM yang telah ditentukan. 2) multimedia pembelajaran (CD pembelajaran interaktif) diharapkan dapat mengatasi kondisi pembelajaran sosiologi khususnya materi perilaku menyimpang agar lebih efektif dan menarik. 3) multimedia pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran mandiri bagi siswa tanpa tatap muka.

Dalam studi pendahuluan yang telah dilakukan, teridentifikasi bahwa: 1) media yang digunakan guru hanya berupa buku teks; 2) pembelajaran masih berlangsung secara konvensional; 3) secara keseluruhan pencapaian pemerolehan belajar selalu kurang memuaskan (di bawah KKM); 4) guru masih menjadi sumber belajar yang utama, proses pembelajaran masih monoton dan membosankan; dan 5) guru kurang kreatif dalam menyajikan materi di kelas sehingga pembelajaran terkesan tidak menarik dan membosankan. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi kelas X. Ditinjau dari karakteristik mata pelajaran sosiologi yang memiliki materi-materi pembelajaran yang penuh dengan realita yang terjadi di masyarakat. Dari beberapa temuan pada studi pendahuluan, maka diasumsikan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran sosiologi khususnya materi perilaku menyimpang.

2. Data Ujicoba

a. Data tanggapan ahli materi

Tabel berikut menggambarkan tanggapan ahli materi terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan mata pelajaran sosiologi.

Tabel 1
Penilaian Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif
 Selain memberikan penilaian terhadap multimedia dari dua aspek ahli materi

No	Butir Pertanyaan	Skor	Keterangan
Aspek pembelajaran			
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4	Kejelasan sasaran produk	4	Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat Baik
6	Kecakupan materi	3	Cukup
7	Kejelasan materi	5	Sangat Baik
8	Ketepatan materi yang di mediakan	5	Sangat Baik
9	Urutan materi	4	Baik
10	Pemberian latihan soal	3	Cukup
11	Keseimbangan materi dengan soal test	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar	4	Baik
13	Kesesuaian soal dengan indicator	4	Baik
14	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	3	Cukup
15	Penggunaan bahasa dalam soal test	4	Baik
16	Daya tarik (pemberian motivasi)	4	Baik
17	Pembabakan (sekuensi)	4	Baik
18	Pemberian umpan balik	3	Cukup
Skor rata-rata aspek pembelajaran : 4,11 dengan kriteria : Baik			
Aspek materi			
1	Cakupan materi	4	Baik
2	Kebenaran materi	3	Baik
3	Kejelasan materi	4	Cukup
4	Urutan materi	4	Baik
5	Contoh-contoh untuk menjelaskan materi	5	Baik
6	Kejelasan bahasa	4	Baik
7	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materi	4	Cukup
8	Kejelasan petunjuk untuk pemilihan menu	5	Baik
9	Kejelasan latihan soal	4	Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi	4	Cukup
Skor rata-rata aspek materi : 4,10 dengan kriteria : Baik			
Skor rata-rata keseluruhan		4,11	Baik

juga memberikan komentar dan saran. Tindak lanjut dari komentar, saran dari ahli materi adalah dilakukan revisi multimedia sebagai berikut:

- 1) Saran dari ahli materi pada Halaman Judul untuk mencantumkan Identitas materi yang akan dibahas.

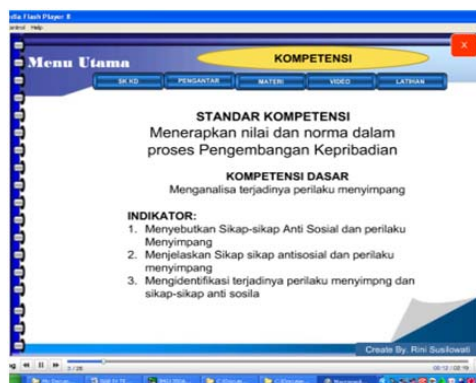


(a) Sebelum Revisi

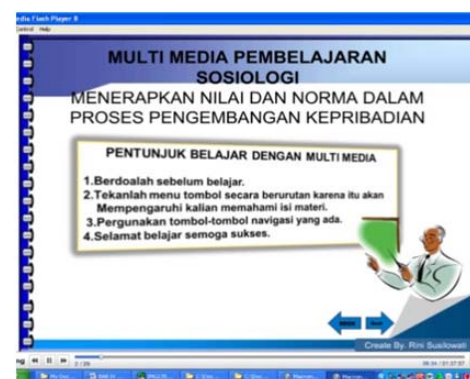


(b) Sesudah Revisi

- 2) Saran dari ahli materi pada halaman depan sebelum masuk ke materi sebaiknya diberikan petunjuk belajar dengan menggunakan Multimedia pembelajaran

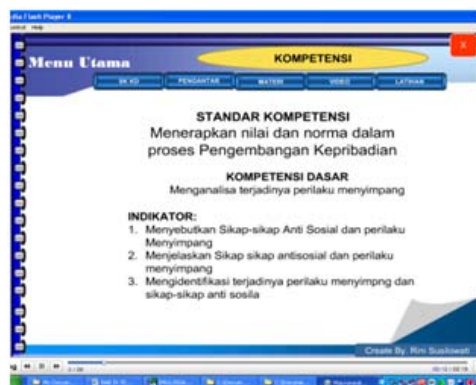


(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 3) Saran dari ahli materi pada halaman depan sebelum masuk ke materi sebaiknya diberikan kegiatan motivasi untuk siswa sebelum memulai pembelajaran.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 4) Saran dari ahli materi pada contoh jenis-jenis perilaku menyimpang terdapat penggunaan obat-obatan terlarang sebaiknya gambar ditambah dengan gambar obat-obatan.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

b. Data tanggapan ahli Media

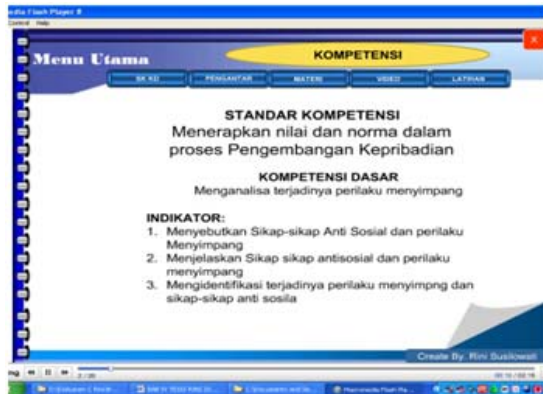
Tabel berikut menggambarkan tanggapan ahli media terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan mata pelajaran sosiologi.

Tabel 2
Penilaian Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif

No	Butir Pertanyaan	Skor	Keterangan
Aspek Tampilan			
1	Petunjuk penggunaan aplikasi	3	Cukup
2	Keterbacaan teks /tulisan	4	Baik
3	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
4	Animasi yang ditampilkan	3	Baik
5	Komposisi warna	4	Baik
6	Kejelasan suara / narasi	3	Cukup
7	Daya dukung music	3	Cukup
Skor rata-rata aspek Tampilan : 3,42 dengan kriteria : Baik			
Aspek pemrograman			
8	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	4	Baik
9	Tingkat Interaktifitas siswa dengan media	3	Cukup
10	Program menyajikan kelengkapan instrument (soal ,kunci dan pedoman penskoran)	4	Baik
11	Umpan balik diberikan segera setelah anda	4	Baik
12	merespon jawaban Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	4	Baik
13	Program mampu menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	3	Cukup
14	Program mampu memberikan alternatif tampilan	3	Cukup
Skor rata-rata aspek Pemrograman : 3,57 dengan kriteria : Baik			
Skor rata-rata keseluruhan		3,49	Baik
Nilai		B	

Selain memberikan penilaian terhadap multimedia dari aspek media, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Tindak lanjut dari saran ahli media adalah dilakukan revisi multimedia sebagai berikut:

- 1) Saran dari ahli media sebaiknya pada menu utama: standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator tidak langsung terlihat (muncul).

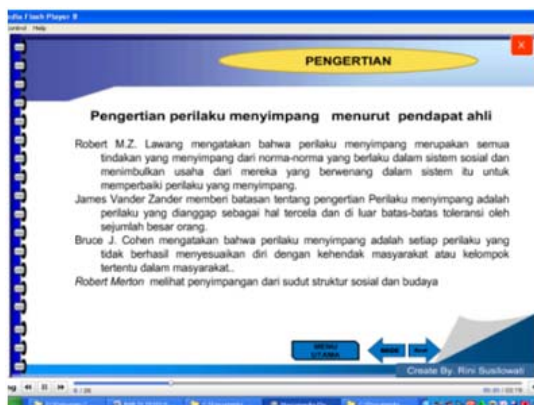


(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 2) Saran dari ahli media pada materi tombol navigasi *next*, *back* dan *exit* tidak berfungsi dengan baik.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 3) Saran dari ahli media pada materi contoh perilaku menyimpang gambar animasi ditambah.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

c. Tanggapan siswa dalam Uji coba Perorangan

Setelah produk multimedia diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba perorangan kepada siswa SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan. Uji coba ini diikuti peserta didik sebanyak 3 orang. Pemilihan ketiga siswa tersebut dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA tersebut. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil.

Pada tahap awal, satu di antara ke tiga siswa yang melakukan ujicoba sempat ragu dalam pengoperasiannya setelah CD dimasukkan ke perangkat komputer serta melihat petunjuk penggunaan yang terdapat pada multimedia pembelajaran barulah siswa tersebut tenang dalam mengoperasikan multimedia tersebut. Ketika ditanya respon mereka terhadap pengoperasian multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) semuanya menyatakan sangat mudah dalam pengoperasiannya. Sementara itu tanggapan tentang materi yang disajikan juga mudah dipahami karena didalam materi terdapat contoh-contoh yang disertai dengan gambar-gambar yang menjelaskan tentang materi, serta pengadaan video juga dirasakan dapat memberikan pemahaman terhadap materi yang disajikan. Mereka merasa proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual dapat meningkatkan motivasi mereka dalam menerima pembelajaran.

Untuk navigasi latihan dirasakan juga dapat membantu mereka dalam melihat seberapa besar tingkat kemampuan mereka dalam memahami materi yang disajikan. Setelah proses ujicoba perorangan berlangsung, peneliti menanyakan kepada ketiga orang responden

tersebut apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif masih memerlukan guru dalam menjelaskan materi yang disajikan, mereka serempak menyatakan tidak, karena sudah terangkum dengan sangat jelas materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif (CD pembelajaran).

Setelah dilakukan ujicoba perorangan kepada tiga orang siswa sebagai responden maka untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran interaktif tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan layak digunakan pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas x semester 2 perlu kiranya dilakukan kembali ujicoba kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa sebagai responden sebelum ujicoba utama (kelompok besar) dilakukan.

d. Tanggapan siswa dalam Uji coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10 orang peserta didik kelas x SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan yang dilakukan di Laboratorium SMA tersebut pada tanggal 30 April 2011. Penentuan responden pada uji coba ini dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA tersebut. Adapun ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan cara yang sama dengan ujicoba perorangan, dimana pengembang memaparkan tujuan kegiatan tersebut dan menjelaskan prosedur penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (CD pembelajaran). Masing-masing siswa menggunakan 1 unit komputer. Setelah itu pengembang menanyakan kepada responden jika masih ada diantara responden yang belum paham dalam pengoperasian multimedia pembelajaran tersebut. Semua dari responden yang melakukan ujicoba kelompok kecil

tidak mempunyai kendala dalam pengoperasian multimedia pembelajaran tersebut.

Pada tahap awal saat menggunakan multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) seluruh responden terlihat serius dalam mengoperasikannya mereka mengamati tiap-tiap layer yang terdapat pada multimedia pembelajaran mulai dari navigasi SK/KD, pengantar, materi, video dan latihan. Pada navigasi video mereka sangat senang sekali karena mereka dapat melihat penyimpangan yang terjadi dalam penggunaan narkoba. Dari keseluruhan siswa yang menjadi responden pada ujicoba kelompok kecil menyatakan bahwa multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) yang digunakan sangat menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil wawancara pada ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil, maka media tidak perlu lagi direvisi untuk digunakan pada ujicoba kelompok besar (utama).

e. Tanggapan siswa dalam Uji coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini peserta didik memberikan penilaian dari aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media. Skor rata-

rata untuk aspek pembelajaran 4,39 dengan kategori sangat baik, skor rata-rata untuk aspek materi 4,45 dengan kategori sangat baik dan skor rata-rata untuk aspek media 4,35 dengan kategori sangat baik. Selain memberikan tanggapan terhadap multimedia pembelajaran hasil pengembangan, responden juga memberikan komentar yang ditulis pada kuesioner yang diberikan. Berikut komentar menurut responden pada uji coba kelompok besar: (a) Pembelajaran sosiologi dengan menggunakan komputer sangat menarik dan mudah untuk diingat; (b) Cukup bagus, dan menarik; (c) Sangat bagus dan sangat membantu sekali Sangat baik untuk siswa yang belum bisa mengerjakan soal ujian.

f. Data Hasil Uji Kompetensi

Setelah Uji coba kelompok besar selesai, kemudian dilaksanakan uji kompetensi. Uji kompetensi materi perilaku menyimpang dan sikap anti sosial dalam uji coba kelompok besar diikuti oleh 20 peserta didik. Pelaksanaan uji kompetensi memerlukan waktu selama 40 menit. Data hasil uji kompetensi disajikan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3
Hasil Uji Kompetensi pada Kelompok Besar

No	Nama Siswa	KKM	Data awal	Skor yang diperoleh	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Anggit Pratama	70	70	75	Tuntas
2	Arif Fadilah	70	65	70	Tuntas
3	Aris Fernando	70	55	80	Tuntas
4	Aulia Husna R	70	55	75	Tuntas
5	Ayu Wulandari	70	60	70	Tuntas
6	Desty Murvianti	70	55	80	Tuntas
7	Dian Famela Agustin	70	65	85	Tuntas
8	Duwi ratih	70	70	90	Tuntas
9	Elvi Kasnari	70	70	90	Tuntas
10	Kinty Zaloka	70	50	70	Tuntas

11	Kurniawan	70	45	80	Tuntas
12	Lilik Widiastuti	70	50	70	Tuntas
13	Perseveranda Yola	70	45	70	Tuntas
14	Reza	70	65	75	Tuntas
15	Rizky Firmansyah	70	50	65	Tidak Tuntas
16	Safta Rikarsa	70	55	70	Tuntas
17	Sesa Nur pisa	70	50	65	Tidak Tuntas
18	Syahri Ramadhan	70	70	80	Tuntas
19	Tri Dewi Ati	70	50	70	Tuntas
20	Walida Apriana	70	45	60	Tidak Tuntas
Rata-rata Skor					74,5
Persentase Jumlah Siswa yang mencapai Ketuntasan					85%

Dari Tabel di atas, diperoleh rata-rata skor 74,5 dan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 85% atau 17 orang siswa yang mencapai nilai sesuai Kriteria ketuntasan minimal (KKM=70).

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini antara lain melakukan analisis kebutuhan, mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari: mengidentifikasi standar kompetensi, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan indikator keberhasilan, menyusun strategi pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan patokan. Selanjutnya mengembangkan produk multimedia interaktif, yang terdiri dari: menyiapkan materi yang dibutuhkan; membuat *Flowchart*; membuat *Storyboard*; membuat program pembelajaran; menyalin (*Burning*) program multimedia interaktif (CD pembelajaran); melakukan validasi ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi; melakukan Revisi Draft, yang terdiri dari materi dan media; dan melakukan ujicoba yang terdiri dari

ujicoba satu-satu dilakukan kepada 3 orang siswa, ujicoba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa, dan terakhir ujicoba kelompok besar dilakukan kepada 20 orang siswa.

Ketertarikan kegiatan pembelajaran sosiologi menggunakan multimedia yang dikembangkan dilihat dari: a) Tanggapan ahli media terhadap multimedia pembelajaran sosiologi ini adalah baik. Skor rata-rata dari aspek pembelajaran dan aspek materi adalah 4,11 yang berarti "Baik". b) Tanggapan ahli media terhadap multimedia pembelajaran sosiologi ini adalah baik, skor rata-rata dari aspek media adalah 3,49 yang berarti "Baik". c) Tanggapan peserta didik dalam tahap ujicoba kelompok besar, skor rata-rata dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media adalah 4,39 yang berarti "Sangat Baik". Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran sosiologi. Hal ini terlihat jelas setelah peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan, jumlah persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 70 sebanyak 85% dan termasuk dalam kategori "Sangat baik".

2. Saran

Berdasarkan uraian yang termuat dalam kesimpulan di atas, dapat diajukan saran sebagai berikut: (a) Untuk Pengembangan di masa yang akan datang diharapkan bukan hanya mata pelajaran sosiologi yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemerolehan belajar siswa. (b) Guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik hendaknya menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif khususnya penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemerolehan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2004). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Budiningsih C, Asri (2003). *Design Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FMIPA UY
- (2005). *Belajar dan Membelajarkan*, Jakarta, PT.Rineka Cipta
- Atwi (2001), *Desain Instruksional*, Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Bates, T & Poole, G. (2003). *Effective teaching with technology in higher education: foundation for success*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Blackwell, J.(2007). *Multimedia applications in education*. Diambil pada tanggal 4 april 2011 dari <http://web.mala.bc.ca/seeds/mm/#Introduction>.
- Borg,W R & Gall,M.D. (2003). *Educational Research : an Introduction (7th ed)*. New York: Logman Inc.
- Chung,Y.Yu,. & David T.Shaw (2006). *Multimedia Instructional Design For Asynchronous Learning in Engineering*. Beijing China: International Mechanical Engineering education.
- Depdiknas (2003). *Undang-undang RI no 20 tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara
- (2005). *Kurikulum 2004 Pedoman khusus Pengembangan Sistem penilaian tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick,W & Carey, L. (1985). *The systematic design of instruction*. United Stated of Amerika: Scott, Foresmen and Company.
- Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Atas (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Gafur, Abdul (2004), *Peranan Teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar IPS*. Pidato Pengukuhan Guru Besar di depan Rapat senat Terbuka di UNY pada tanggal 2 oktober 2004. Yogyakarta: UNY.
- Gay, L.R (1981). *Education research*. Ohio: Charles E.Meril Publishing Co.
- Hannafian,M.J & Peck K.L. (1988). *The Design, development and evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan publishing Company.
- Heinich,et al. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-hall, Inc, Asimson & Scuster Company.
- Hujair, AH Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jerrold E. Kemp, K. Deane Dayton, (1977), *Instructional Design*, Belmont: Fearon Tilman Publishers, Inc
- Kurniawan, Yahya. (2006). *Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Laning, Vina Dwi. (2009). *Sosiologi untuk SMA/ MA Kelas X*. Jakarta: PT Cempaka putih.
- Matthew, Miles & Micheal Huberman (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Miarso,Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muhibbinsyah (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.
- Mukminan,dkk. (1998). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Mukminan (2004). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana- Universitas Yogyakarta.
- Philips, R. (1997). *A Practical guide for Educational applications*. London: Kogan page Limited.

- Purwanto (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ram, Aminudin dan Tita Sobari,. (1999), *Sosiologi jilid 1*, Jakarta: Erlangga Press.Redid, UV dan Mishras. (2003). *Educational Multimedia : A Handbook for Teacher-developers*. New Delhi : The Commonwealth Educational Media Centre for Asia. Tidak diterbitkan. Diunduh : <http://lppm.ut.ac.id/ptjj/101/02.pdf>
- Reigeluth,C.H, (1983), *Instructional design theoris and models: An overview og their current status*. Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaurn Associates, Inc.
- Robert M.Gagne, Briggs leslie J. (1979). *Principle of Instructional Design*. New York:Rinehart and wiston.
- Sadiman, Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Slameto (2010). *Belajar & factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutopo, Ariesto Hadi (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT remaja Rosdakarya offset.
- Simonson, M.R & Thomson, A. (1994). *Educational computing foundation*. New York : Macmillan Publishing Company.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardjo (2005). *Evaluasi pembelajaran Diktat Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi TP PPS UNY.
- Syaodih S, Nana. (2006), *Pengembangan Kurikulum teori dan praktek*. PT Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Tulaelawati, Ella (2004). *Kurikulum dan pembelajaran, filosofi, teori dan aplikasi*. Jakarta : Pakar Raya
- Vaughan, R. (2007). *Multimedia: what it is and what it can do for our students*.
diunduh dari <http://jaltcall.org/cio/500/vaughan.html> pada tanggal 4 April 2011.
- Walter Dick, Lou Carey & James O.Carey (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Harper Collin College Publisher.
- Winkel, W.S, (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT.Grasindo.
- <http://indonesia.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>
<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>

INTENSITAS PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DAN SIKAP MAHASISWA PADA PROFESI GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR PROFESI KEGURUAN

Eka Khristiyanta Purnama
BPMRP Yogyakarta, Pustekkom Kemdikbud
(ekakp1971@yahoo.co.id)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar profesi keguruan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah, 2) mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar profesi keguruan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah, 3) mengetahui apakah ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian Ex Post Facto yang datanya diambil setelah kegiatan berlangsung dengan jumlah populasi 155 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Teknik pengambilan sample dengan teknik *Cluster Random Sampling* dengan jumlah sample 80 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan dua metode yaitu untuk variabel intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru digunakan angket, sedangkan variabel prestasi belajar profesi keguruan digunakan tes. Teknik analisa data dilakukan dengan teknik Analisa Varians (ANOVA) dengan taraf signifikansi α : 0.05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan yaitu $P : 0.011 < 0.05$, 2) tidak ada perbedaan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan yaitu $P : 0.100 > 0.05$, 3) tidak ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa yaitu : $0.520 > 0.05$.

Kesimpulan penelitian yaitu ada pengaruh signifikan antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan.

Kata Kunci : *Sumber belajar, Sikap pada profesi guru dan prestasi belajar*

INTENSITY OF LEARNING RESOURCES USAGE AND STUDENT'S ATTITUDE ON TEACHER PROFESSION TOWARD LEARNING ACHIEVEMENT OF TEACHER PROFESSION SUBJECT

Abstract:

The aim of the research was to know: (1) whether there was a difference of students' achievement between the students who had high intensity of learning resources usage and those who had low intensity learning resources usage, (2) whether there was a difference of students' achievement between the students who had high attitude and those who had low attitudes toward teacher profession, (3) whether there was an interaction between intensity of learning resources usage and teacher profession attitudes toward students achievement of teacher profession subject.

This Ex Post Facto research was conducted toward the population of 155 students of History Education Student Program, Faculty of Teacher Training and Education, PGRI University

Yogyakarta. The sampling technique applied in the research was cluster random sampling by which 80 students became samples. To collect data, the research applied two techniques. The first technique is by giving questionnaires to students in order to get data of learning resources usage intensity and teacher profession attitude. The second one is by giving test to the students to gain data of students' achievement of teacher profession subject. The data collected were analyzed by applying Analysis of varians (ANOVA) technique with significance level of α : 0.05.

The result of the research pointed out that: (1) there was a significant difference of students' achievements of teacher profession subject between the students who had high intensity of learning resources usage and those who had low intensity of learning resources usage ($P = 0.011 < 0.05$), (2) there was no a significant difference of students' achievement of teacher profession subject between the students who had high attitude and those who had low attitude toward teacher profession ($P = 0.100 > 0.05$), (3) there was no interaction between learning resources usage intensity toward the students achievement of teacher profession subject ($P = 0.520 > 0.05$).

Key word: *Learning Resources, Attitude Toward Teacher Profession, Achievement*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Profesi guru merupakan sebuah pekerjaan yang mulia karena dipundak gurulah masa depan pendidikan terletak. Guru merupakan figur sentral dalam proses pembelajaran (Yusufhadi Miarso, 2004). Tugas utama seorang guru adalah membelajarkan peserta didik agar tercapai tujuannya. Hal ini tidak hanya sekedar mengalihkan pengetahuan dan ketrampilan, melainkan juga membantu agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya. Di samping itu seorang guru juga memikul tanggung jawab untuk mendidik, memberi teladan dan melakukan bimbingan. Tugas bimbingan yang menjadi tanggung jawab guru ini meliputi turut serta aktif melaksanakan program bimbingan, memberi informasi, memberi layanan intruksional, berpartisipasi dalam pemecahan masalah, meneliti kesulitan dan kemajuan siswa, menilai kemajuan belajar, menjalin hubungan dengan orang tua siswa, mengidentifikasi, menyalurkan dan membina bakat siswa (Soetjipto, 2000).

Guru yang baik paling tidak memiliki dua belas komponen yang ada pada dirinya, yaitu : 1) ketrampilan, 2) etika,

3) disiplin ilmiah, 4) konsep-konsep dasar, 5) pelajar, 6) suasana sosial, 7) belajar, 8) pedagogik, 9) proses, 10) teknologi, 11) pengembangan diri, 12) perubahan dan inovasi (Oemar Hamalik, 2004). Agar kualitas guru yang diharapkan dapat tercapai maka ia harus menguasai syarat-syarat teknis keguruan. Syarat-syarat teknis keguruan tersebut bisa dicapai dengan melalui pendidikan guru yang diselenggarakan oleh Lembaga-Lembaga pencetak guru serta kegiatan-kegiatan ilmiah lainnya yang berkaitan dengan peningkatan kualitas guru. Peningkatan kualitas guru harus dilakukan terus menerus dan berkelanjutan dan diperlukan usaha yang sinergi dengan penuh komitmen pada semua yang terlibat didalamnya (Djemari Mardapi, 2001). Oemar Hamalik (2004) mengungkapkan komponen-komponen dilembaga pencetak guru yaitu : 1) lulusan, 2) calon mahasiswa, 3) Proses pendidikan, 4) manusia, 5) metode, 6) materi, 7) evaluasi, 8) umpan balik, dan 9) masyarakat. Untuk mendapatkan guru yang berkualitas, dituntut untuk memiliki profesionalisme yang tinggi.

Profesionalisme guru dapat diartikan sebagai proses peningkatan profesional yang bisa dilakukan melalui latihan, penataran dan sebagainya. Pembentukan sikap positif mahasiswa pada profesi guru bisa dilakukan dengan berbagai macam usaha, antara lain dengan peningkatan pemahaman mahasiswa akan pentingnya peran guru bagi pembangunan bangsa dan betapa mulianya profesi guru bagi kehidupan dan pembentukan peradaban manusia. Pendek kata mahasiswa didorong untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai profesi guru. Pengetahuan dan wawasan yang luas tersebut dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang profesi guru, sehingga mahasiswa akan dapat memahami dan mengerti untuk selanjutnya menumbuhkan rasa ketertarikan dan kecintaan yang lebih pada profesi guru. Hal inilah yang selanjutnya dapat membentuk sikap pada profesi guru.

Permasalahannya adalah apakah para mahasiswa yang telah memasuki studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang nota bene telah memilih untuk menjadi calon guru memang tertarik untuk menjadi guru atau profesi guru memang merupakan pilihan utama bagi mereka. Ataukah memasuki jurusan-jurusan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut disebabkan karena keterpaksaan berhubung tidak diterima di Fakultas lain. Dengan demikian akan sangat relevan dilakukan penelitian terhadap mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan mengenai variabel prestasi belajar mata kuliah profesi keguruan, dalam kaitannya dengan variabel sikap pada profesi guru dan variabel-variabel lain yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar seperti variabel intensitas pemanfaatan sumber belajar.

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Apakah ada

perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan? 2) Apakah ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan?, 3) Adakah interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa?

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui perbedaan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan, 2) untuk mengetahui perbedaan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan yang rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan, 3) untuk mengetahui interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan para mahasiswa.

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi mahasiswa untuk : 1) memberikan deskripsi tentang pentingnya intensitas pemanfaatan sumber belajar dalam meningkatkan prestasi belajar mata kuliah profesi keguruan, 2) memberikan deskripsi tentang pentingnya sikap profesi pada profesi guru, sehingga dapat ditempuh upaya untuk meningkatkan sikap pada profesi guru. Selain itu hasil penelitian juga bermanfaat sebagai masukan bagi dosen, pimpinan lembaga pendidikan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan prestasi belajar mata kuliah profesi keguruan melalui peningkatan sikap pada profesi guru dan peningkatan intensitas pemanfaatan sumber belajar.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Intensitas Pemanfaatan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah bahan untuk memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan kepada murid maupun guru (Anggani Sudono, 2004). Sri Joko Yunanto (2004) mendefinisikan sumber belajar sebagai bahan yang mencakup media, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Dengan demikian bahan mencakup pengertian yang luas dimana di dalamnya terdapat komponen-komponen yang membantu seseorang untuk belajar. Sedangkan Nana Sudjana (1989) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991) menjelaskan bahwa sumber belajar merupakan segala yang dapat mendukung kegiatan pengajaran secara efektif dan dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Daya merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk pencapaian tujuan belajar yang diharapkan.

Sumber belajar dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dengan asumsi bahwa sumber belajar tersebut memiliki fungsi. Depdikbud (1993) mengungkapkan fungsi-fungsi tersebut yaitu: 1) Untuk meningkatkan produktifitas pendidikan, dimana sumber belajar diharapkan dapat memicu produktifitas semua aspek dalam pendidikan; 2) Untuk memberikan kemungkinan pendidikan yang lebih bersifat individual, sumber belajar dimungkinkan dapat dipakai secara mandiri untuk kegiatan belajar; 3) Untuk lebih memantapkan pengajaran, dengan sumber belajar yang dipakai maka pembelajaran akan semakin jelas untuk dapat diterima oleh peserta didik, sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa; 4) Untuk memungkinkan belajar secara seketika, dengan adanya

sumber belajar yang bisa dipakai maka akan menghilangkan jarak dan waktu untuk belajar, sehingga siswa dapat belajar setiap saat dan di semua tempat; 5) Untuk memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas.

Anggani Sudono (2004) mengemukakan sumber belajar memiliki berbagai macam jenis, yaitu: 1) Tempat sumber belajar alamiah yaitu berupa tempat dimana mendapat informasi. Tempat ini sangat luas pengertiannya yang diwujudkan dalam lokasi-lokasi seperti persawahan, hutan, dan lain sebagainya, 2) Perpustakaan ini merupakan “jantung sekolah”, karena di dalamnya tersimpan berbagai informasi yang berwujud buku-buku maupun yang berbentuk lainnya, 3) Nara sumber merupakan salah satu sumber belajar karena memberikan informasi, nara sumber ini menunjuk pada orang atau para ahli yang menguasai bidang tertentu, 4) Media cetak memberi kesempatan untuk mengembangkan nalar yang terdapat pada sumber belajar yang berwujud media cetak, 5) Alat peraga yang berfungsi untuk menerangkan dan memperagakan sesuatu yang bertujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Intensitas adalah keadaan intensnya atau ukuran atau tingkatan atau frekuensi (Anton Moelyono, 1991). Kartini Kartono (2000) mengemukakan bahwa intensitas adalah besaran suatu tingkah laku. Dengan demikian, intensitas merupakan ukuran atau tingkatan atau besaran atau frekuensi seseorang atau kelompok orang dalam memperlakukan suatu obyek tertentu. Sedangkan pemanfaatan sumber belajar adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber-sumber yang ada untuk kegiatan belajar (Seels and Richey, 1994). Dengan demikian pemanfaatan sumber belajar menuntut adanya penggunaan diseminasi, difusi, implementasi dan pelembagaan yang sistematis.

Intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dapat didefinisikan sebagai ukuran atau frekuensi seseorang yang

selalu atau sering memanfaatkan sumber belajar untuk kegiatan pembelajaran, sedangkan intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah dapat diartikan sebagai ukuran atau frekuensi seseorang yang jarang atau kadang-kadang memanfaatkan sumber belajar untuk kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fokus intensitas pemanfaatan sumber belajar yaitu besaran frekuensi yang dilakukan dalam mempergunakan bahan yang memberikan informasi yang dibutuhkan.

2. Sikap pada Profesi Guru

Sikap didefinisikan sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi dari perasaan (Saifudin Azwar, 1988). Sikap cenderung mengemukakan perasaan untuk menerima atau menolak sesuatu. Hal ini didukung oleh Ellis (tt) yang mengemukakan tentang sikap sebagai:

Attitude involve some knowledge of situation. However the essential aspect of the attitude is found in the fact that some characteristic feeling or emotion is experienced and as we would accordingly expect some definite tendency to action is associated.

Faktor yang sangat memegang peranan penting dalam sikap ialah emosi dan respon. Sebagai reaksi sikap selalu berhubungan dengan senang (*like*) dan tidak senang (*dislike*). Gagne mengemukakan bahwa sikap adalah sebuah sistem mengenai cara seseorang untuk mengevaluasi sesuatu di sekitarnya, yang melibatkan tiga komponen yaitu kognisi, afeksi dan tendensi untuk bertindak (Gagne, 1977). Kecenderungan pada fungsi dari sikap.

Menurut Herek seperti yang dikutip Samsi Haryanto (1994), sikap mempunyai dua fungsi yaitu fungsi ekspresi yang menunjuk pada sikap-sikap simbolik dan fungsi evaluatif yaitu respon terhadap suatu obyek tertentu.

Fungsi sikap simbolik merupakan respon yang muncul atas dasar pada nilai-nilai yang dianut seseorang. Pengekspresian nilai dari sikap cenderung merupakan pengekspresian dari kepribadian yang sifatnya lebih konsisten dan tidak tergantung pada obyek, situasi dan kondisi tertentu. Sedangkan fungsi evaluatif sikap merupakan pengevaluasian yang dipengaruhi oleh pengetahuan terhadap obyek tertentu. Fungsi tersebut akan selalu terkait dengan aspek manfaat dan keuntungan bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa sikap berorientasi pada kondisi, situasi yang tertuju.

Sikap muncul karena adanya rangsangan dan terbentuk dalam perkembangan seseorang. Untuk itu sikap terbentuk bukan karena terjadi dengan sendirinya. Menurut Bimo Walgito (2002) secara garis besar pembentukan sikap ditentukan oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor dari dalam individu (*internal*) yaitu faktor yang berasal dari dalam individu seseorang, dimana faktor individu itu antara lain pengalaman pribadi dan emosi. Pengalaman pribadi seseorang itu merupakan pengalaman yang dialami oleh seseorang dalam aktifitas tertentu dan terjadi dengan sendirinya baik disengaja maupun tidak disengaja, sehingga pengalaman pribadi tersebut akan sulit untuk dilupakan atau dengan kata lain pengalaman pribadi seseorang akan selalu diingat terus. Faktor emosi seseorang menyangkut penguasaan diri individu, yang tanpa memperhatikan atau mepedulikan keadaan sekitar. Emosi pada seorang tingkatannya tidaklah sama dan sangat bervariasi ada yang memiliki tingkat emosi stabil sampai ada yang memiliki tingkat emosi yang tidak stabil sehingga akan berpengaruh pada kegiatan yang dikerjakannya.

2. Faktor dari luar individu (eksternal) yaitu faktor yang berasal dari luar individu seseorang. Faktor ini umumnya merupakan sebuah rangsangan untuk membentuk sikap melalui interaksi individu. Hal ini bisa terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi yang terjadi tersebut bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung serta dapat dilakukan dengan menggunakan media maupun tidak.

Profesi guru adalah sebuah jabatan yang melibatkan intelektual, mempunyai batang tubuh yang khusus, memerlukan persiapan lama untuk memangkunya, memerlukan latihan, merupakan karier hidup, mementingkan layanan, mempunyai organisasi profesional dan mempunyai kode etik (Soetjipto, 2000). Hal yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Imran Manan bahwasanya profesi guru adalah kedudukan atau jabatan yang memerlukan ilmu pengetahuan dan ketrampilan khusus yang diperoleh sebagian lewat pendidikan yang bersifat teoritis dan disertai praktek, diuji dengan sejenis bentuk ujian di lembaga yang diberi hak dan kewenangan (Imran Manan, 1989:117). Lebih lanjut Imran Manan mengemukakan ciri-ciri umum dari profesi guru yaitu: 1) Jabatan yang memerlukan pendidikan, 2) Adanya sistem ujian, 3) Adanya organisasi profesi, 4) adanya kode etik, 5) Adanya standar pengetahuan dan ketrampilan khusus.

Sikap pada profesi guru yang tinggi merupakan respon positif atau rasa ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang terhadap profesi guru, sedangkan sikap pada profesi guru yang rendah merupakan respon negatif atau rasa kekurangtertarikan yang muncul dalam diri seseorang terhadap profesi guru.

Dengan demikian sikap pada profesi guru dapat dirumuskan sebagai respon yang muncul dalam diri seseorang karena adanya rangsangan maupun nilai dari suatu obyek, situasi maupun kondisi.

3. Prestasi Belajar Profesi Keguruan

Belajar merupakan perubahan yang disengaja dengan sadar. Hal ini dikemukakan oleh Sumadi Suryabrata (1991) bahwa belajar merupakan aktifitas yang menghasilkan perubahan baik secara aktual maupun potensial. Gagne dalam Gredler (1991) mengemukakan bahwa belajar merupakan perangkat kegiatan yang kompleks dalam merubah memori siswa dari suatu keadaan ke keadaan yang lain sebagai prestasi belajar yang berupa kapabilitas.

Prestasi belajar merupakan hasil dari pengalaman belajar. Prestasi belajar tergantung pada apa yang telah diketahui sipebelajar dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman dengan dunia fisik dan lingkungan (Paul Suparno, 1997). Perubahan disposisi manusia atau kapabilitas dapat terjadi karena proses belajar (Gagne, 1977)

Menurut Soetarno (1997) tinggi rendahnya prestasi belajar mencerminkan efektif tidaknya pembelajaran yang diikuti para siswa. Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang secara garis besar, faktor tersebut yaitu: 1) faktor endogen yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi: kesehatan, intelegensi, motivasi, kejelasan tujuan, 2) faktor eksogen yaitu faktor yang berasal dari luar siswa yang meliputi lingkungan, sumber belajar dan sarana prasarana belajar (Aiken Lewis R, 1997). Evaluasi terdiri dari dua kegiatan yaitu mengukur (*measurement*) dan tidak mengukur (*non measurement*)/menilai. Mengukur adalah pemberian angka kepada atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki

oleh orang, hal atau obyek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas (Azmawi Zainul dan Noehi Nasution, 1997). Sedangkan menilai adalah suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes. Jadi penilaian adalah proses memberi penilaian/nilai tentang kualitas sesuatu.

Penilaian merupakan salah satu kewajiban guru/dosen untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar yang telah dicapai peserta didik, sampai dimana pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang sudah didapatkannya, apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau belum. Ketentuan dalam metode penilaian sangat dibutuhkan, metode manakah yang akan digunakan dalam sistem penilaian tersebut. Hal ini erat kaitannya dengan kompetensi guru/dosen mengenai penilaian prestasi belajar peserta didik/siswa/ mahasiswa. Jika guru/dosen dalam menyusun dan mempergunakan metode penilaian tidak tepat, maka akan berakibat informasi yang diterima akan tidak akurat yang berdampak pada hasil penilaian yang tidak tepat.

Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes kemampuan

ranah kognitif mata kuliah profesi keguruan. Khusus ranah kognitif dibagi dalam enam aspek yang tersusun secara hierarki yang diurutkan menurut taraf kesukaran mulai yang paling mudah sampai yang paling sulit yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai oleh mahasiswa diadakan tes atau bentuk evaluasi yang dilakukan secara pribadi.

C. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian *Ex Post Facto* yang datanya diambil setelah kegiatan berlangsung, dengan jumlah populasi sebanyak 155 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 80 mahasiswa. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan dua metode yaitu untuk variable intensitas pemanfaatan sumber belajar dan sikap pada profesi guru digunakan metode angket, sedangkan variabel prestasi belajar profesi keguruan digunakan tes. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan teknik Analisa Varians (ANOVA) pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

Untuk menguji perbedaan maka rancangan analisisnya yaitu analisis varians (ANOVA) dengan 2×2 faktorial. Metode penghitungannya sebagai berikut:

Tabel 1
Design Rancangan Analisis Varians (ANOVA)

	B1	B2	N
A1	Skor Prestasi Belajar mahasiswa kelompok A1 B1	Skor Prestasi belajar mahasiswa kelompok A1 B2	
A2	Skor Prestasi Belajar mahasiswa kelompok A2 B1	Skor Prestasi belajar mahasiswa kelompok A2 B2	

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu intensitas pemanfaatan sumber belajar (X_1), sikap pada profesi guru (X_2) dan prestasi belajar (Y). Dari ketiga variabel tersebut akan disajikan data-data skor hasil penelitian. Namun demikian sebelum sampai pada pokok persoalan terlebih dahulu akan disajikan deskripsi data masing-masing variabel.

Tabel 2
Rangkuman Analisis Varians

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat	Dk	Mean Kuadrat	F_{hit}	P_{tab}	Hipotesis Penelitian	Taraf sig.
Intercept	20589.457	1	20589.457	1542.931	0.000		
VX1	91.376	1	91.376	6.848	0.011	Diterima	< 0.05
VX2	37.090	1	37.090	2.779	0.100	Ditolak	> 0.05
VX1*VX2	5.572	1	5.572	0.418	0.520	Ditolak	> 0.05
Error	1014.173	76	13.344	-	-	-	-
Total	22515.000	80					
Corrected Total	1161.887	79					

Untuk uji Anava Satu Jalur X1/A diperoleh hasil $F : 6.848$ dengan P (tingkat kesalahan) : 0.011 , yang berarti hipotesis tersebut diterima karena memiliki tingkat kesalahan di bawah 5% . Sedangkan untuk uji Anava Satu Jalur untuk X_2 / B diperoleh hasil $F : 0.100$, yang berarti hipotesis tersebut di tolak karena memiliki tingkat kesalahan di atas 5% . Dan untuk uji Anava Dua Jalur X_2 / AB diperoleh hasil $F : 0.520$, yang berarti hipotesis tersebut ditolak karena memiliki tingkat kesalahan di atas 5% .

- Kesimpulan Hasil Pengujian**

Hipotesis pertama yaitu: ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan. Dari tabel rangkuman analisis variasi dua jalur di atas menunjukkan bahwa hasil analisis

untuk hipotesis pertama ini diperoleh F hitung sebesar 6.848 . Hasil analisis tersebut dikonsultasikan pada tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ di dapat hasil harga $P : 0.011$. Dengan demikian $0.011 < 0.05$, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian diterima atau terbukti.

Hipotesis kedua yaitu ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan. Dari tabel rangkuman analisis variansi dua jalur di atas dapat diketahui bahwa hasil analisis hipotesis kedua ini diperoleh $F_{hit} 2.779$. Hasil analisis tersebut kemudian dikonsultasikan pada tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ di dapatkan hasil $P : 0.100$. Dengan demikian $0.100 > 0.05$, maka H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian ditolak atau tidak terbukti.

Hipotesis ketiga yaitu ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan pada para mahasiswa. Dari tabel analisis varians dua jalur di atas menunjukkan bahwa hasil analisis hipotesis ketiga ini diperoleh F_{hit} sebesar 0.418. Hasil analisis tersebut dikonsultasikan dengan F_{tab} dengan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0.05$ di dapat hasil harga $P : 0.520$. Dengan demikian $0.520 > 0.05$, maka H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian ditolak atau tidak terbukti.

• Pembahasan

Penelitian yang menggunakan dua variabel bebas ini menemukan temuan-temuan pada setiap variabel. Pada variabel bebas pertama yaitu intensitas pemanfaatan sumber belajar ditemukan perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan. Dalam hal ini semakin mahasiswa memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar yang tinggi akan semakin tinggi pula prestasi belajar profesi keguruan.

Selanjutnya pada variabel bebas kedua yaitu sikap pada profesi guru tidak ada perbedaan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan. Tidak adanya perbedaan prestasi belajar profesi keguruan antara mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru tinggi dengan mahasiswa yang memiliki sikap pada profesi guru rendah memerlukan diskusi secara cermat.

Dalam suatu penelitian kuantitatif, tidak terbuktinya suatu hipotesis penelitian tidak berarti penelitian tersebut tidak berkualitas. Banyak

kemungkinan bisa menjadi penyebab tidak terbuktinya hipotesis tersebut, baik penyebab yang bersifat teknis operasional sampai pada penyebab yang bersifat falsafi konseptual. Penyebab-penyebab yang bersifat teknis operasional antara lain seperti: pelaksanaan pengumpulan data, teknik penskoran (termasuk teknik tabulasi, coding dan teknik kategorisasi) dan teknik sampling. Adapun penyebab yang bersifat falsafi konseptual antara lain adalah landasan teori yang dipakai.

Pencermatan terhadap berbagai sebab di atas, peneliti mempunyai dugaan kuat mengenai penyebab tidak terbuktinya hipotesis kedua dan ketiga penelitian ini, adalah adanya teknik pengelompokan data sinambung variabel tertentu ke dalam data pilah menjadi kelompok tinggi dan rendah. Memang dimungkinkan bisa terjadi data sinambung dialihkan menjadi data pilah, namun demikian dari segi teknik pengukuran hal itu berarti merubah pengukuran yang lebih cermat menjadi pengukuran yang lebih global (kasar). Akibatnya bisa terjadi merubah hasil analisis untuk distribusi frekuensi yang tidak mencolok besarnya yang berada di sekitar skor ambang batas kelompok, kemungkinan terjadinya perubahan hasil analisis kecil. Namun untuk distribusi frekuensi yang mencolok besarnya yang berada di sekitar skor ambang batas kelompok, kemungkinan terjadinya perubahan atau perbedaan hasil analisis menjadi besar. Artinya bisa terjadi perbedaan hasil analisis antara data dengan skor pilah dengan skor sinambung.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari hasil analisis dapat dikemukakan beberapa kesimpulan, yaitu:

- a. Ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan mahasiswa

yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah terhadap prestasi belajar profesi keguruan. Mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi memiliki prestasi belajar yang tinggi pula. Hal ini diyakini bahwa mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi akan semakin bertambah pengetahuan menjadi lebih luas dan terbiasa serta mengasah pemikiran yang lebih komprehensif. Demikian juga sebaliknya mahasiswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah akan memiliki prestasi belajar profesi keguruan yang rendah pula akibat kurangnya wawasan yang didapat dari sumber belajar yang ada, sehingga hipotesis pertama teruji kebenarannya.

- b. Tidak ada perbedaan antara sikap mahasiswa pada profesi guru tinggi dengan sikap mahasiswa pada profesi guru rendah mengenai prestasi belajar profesi keguruan. Tidak terbuktinya hipotesis disebabkan oleh adanya pengalihan data sinambung menjadi data pilah. Namun melalui analisis Regresi disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara sikap pada profesi guru dengan prestasi belajar profesi keguruan.
- c. Tidak ada interaksi antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar keguruan, sehingga hipotesis ketiga tidak teruji kebenarannya. Namun demikian hasil uji regresi ganda menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara intensitas pemanfaatan sumber belajar dengan sikap pada profesi guru terhadap prestasi belajar profesi keguruan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran kepada berbagai pihak antara lain

kepada:

- a. Pimpinan Universitas PGRI Yogyakarta, perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar dengan sumber belajar yang ada serta melengkapinya untuk yang belum ada, seperti belum lengkapnya buku-buku perpustakaan khususnya yang mutakhir, belum lengkapnya jenis media pembelajaran yang ada, dan lain-lain.
- b. Para Dosen, seyogyanya selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan mengintensifkan mahasiswa dalam memanfaatkan sumber belajar serta menumbuhkan sikap mahasiswa pada profesi guru, caranya dengan terlebih dahulu para dosen memberi contoh menggunakan secara intensif sumber belajar yang tersedia agar menumbuhkan perhatian dan semangat mahasiswa.
- c. Para keluarga/orang tua mahasiswa, hendaknya memberi perhatian yang memadai diantaranya dengan menyediakan sumber belajar yang lebih memadai atau mendorong putra-putrinya untuk senantiasa berupaya mencari dan memanfaatkan sumber belajar dimanapun diketemukan.

PUSTAKA ACUAN

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. (2000). *Sikap Manusia Teori dari Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Bloom, S. Benyamin. (1976). *Human Characteristic and School Learning*. New York; Mc Graw-Hill Company.
- Depdikbud. (1993). *PSB/Lab.Work/Perpustakaan dan Fasilitas*. Jakarta: P2IPT.
- Dimiyati dan Mudjijono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. (2001). *Membangun Unggulan Universitas*. Yogyakarta: UPY.

- Ellis, Robert, Tt. *Educational Psychology, A Problem Approach*. New York: Princeton Inc.
- Gredler, Margaret. (1986). *Learning and Instruction*. NY: Mc Millah Publishing Company.
- Hadiat, (1981). *Pusat Sumber Belajar dan Peranannya dalam LPTK*. Jakarta: P3G.
- Hajar, Ibnu. (1996). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kartono, Kartini. (1990). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar maju.
- Lewis, Aiken. (1997). *Psychological Testing and Assesment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Manan, Imran. (1989). *Dasar-Dasar Sosial Budaya Pendidikan*. Jakarta: PPLPTK.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Bening Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Depdiknas.
- Molenda. (1993). *The Knowledge Base of the Utilization Domain*. New Orleans: Annual Meeting Association.
- Rohani. (1990). *Media Instructional Eduaktif*. Bandung: Rineka Cipta.
- Seels, Barbara and Richey, Rita. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (terjemahan: Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: UNJ.
- Soetarno. (1997). *Pengembangan Bahan Ajar Tertulis untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran*. Disertasi. Jakarta: PPS IKIP Jakarta.
- Soetjipto. (2000). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solehan, Ahmad Rofiudin, dan Budiasih. (1998). *Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Surjabrata, Sumardi. (1960). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Walgito, Bimo. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Psikologi UGM.
- Yunanto, Sri Joko. (2004). *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: Grasindo.
- Zainul, Azmawi dan N. Nasution. (1997). *Penelitian Hasil Belajar*. Jakarta: Dikti.



PENERAPAN PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI BELAJAR DALAM KELOMPOK KECIL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH TEORI PELUANG

Laila Hayati¹ dan Mamika Ujianita Romdhini²

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram

Program Studi Matematika FMIPA Universitas Mataram

¹lailaanugrah@yahoo.com dan ²mamika_ur@yahoo.com)

Abstrak:

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus pada mahasiswa semester I program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan dari siklus 1 sampai siklus 3 berturut-turut diperoleh ketuntasan belajar yang dicapai mahasiswa adalah 85,19% dengan rata-rata 78,37; 59,25% dengan rata-rata nilai 59,35 dan 81,48% dengan rata-rata nilai 79,81. Aktivitas belajar mahasiswa dari siklus 1 sampai siklus 3 berjalan efektif. Dari hal tersebut, disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan matematika tahun ajaran 2011/2012 pada mata kuliah teori peluang.

Kata kunci: *pendekatan pemecahan masalah matematika, belajar dalam kelompok kecil, teori peluang.*

IMPLEMENTATION OF PROBLEM-SOLVING APPROACH THROUGH LEARNING IN SMALL GROUP TO IMPROVE THE LEARNING ACHIEVEMENT ON THEORY OF PROBABILITY COURSE

Abstract:

Research was underway to improve the learning achievement of students with problem-solving approach through learning in small groups. The research was conducted in three cycles toward the first semester students of mathematics education, FKIP Mataram University, academic year 2011/2012. The results showed that in cycle 1 to cycle 3 in a row the learning completeness achieved by students was 85.19% with an average of 78.37; 59.25% with an average value of 59.35 and 81.48% with average the average value of 79.81. Learning activities of students from cycle 1 to cycle 3 were effective. From those, it was concluded that the application of problem-solving approach through learning in small groups can improve learning achievement of students of mathematics education academic year 2011/2012 on the theory of probability course.

Keywords: *mathematical problem-solving approaches, learning in small groups, the theory of probabilities.*

A. PENDAHULUAN

Saat ini teori peluang banyak digunakan di berbagai bidang, seperti asuransi, bisnis, biologi, olahraga, dan kesehatan. Pada tingkatan Perguruan Tinggi, khususnya pada jurusan Pendidikan MIPA, teori peluang dipelajari pada tahun pertama kuliah di semester 1 dengan nama mata kuliah yang sama yaitu Teori Peluang. Teori Peluang merupakan dasar bagi mahasiswa dalam menempuh mata kuliah lanjutan Statistika Matematika.

Berdasarkan hasil ujian pada materi Permutasi dan Kombinasi diperoleh nilai rata-rata 51,6; dengan persentase yang memperoleh nilai di bawah 56 masih tinggi yaitu 44%. Hasil ini memberikan gambaran akan kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep yang masih rendah. Mahasiswa banyak yang masih bingung membedakan permutasi dan kombinasi, dan soal-soal dalam teori peluang banyak berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah yang membutuhkan pemikiran yang lebih tinggi.

Kemampuan pemecahan masalah kadang-kadang merupakan tolok ukur untuk mengetahui seorang mahasiswa apakah sudah memahami suatu konsep matematika atau belum. Menurut Webb (dalam Bahri, 2007). Pemahaman suatu konsep saja belum cukup untuk memecahkan suatu masalah dengan baik dan cepat, sebab kemampuan memecahkan masalah juga dipengaruhi oleh imajinasi, kreativitas, pemikiran logik serta kesungguhan mahasiswa. Pemecahan masalah merupakan tipe paling tinggi dari delapan tipe belajar yang dikemukakan oleh Gagne, yaitu *signal learning*, *stimulus-response learning*, *chaining*, *verbal association*, *discrimination learning*, *concept learning*, dan *problem solving* (Tim MKPBM, 2001). Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajarannya maupun penyelesaiannya, dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang tidak rutin.

Agar kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi berkembang, maka pembelajaran harus menjadi lingkungan di mana siswa dapat terlibat secara aktif dalam banyak kegiatan matematis yang bermanfaat (dalam Fikriyyah, 2007).

Belajar dalam kelompok kecil digunakan untuk mengajarkan pemecahan masalah. Kelompok kecil yang dimaksud adalah kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-4 orang didasarkan pada hasil tes yang dilakukan sebelumnya dan ditentukan berdasarkan jenis kelamin mahasiswa. Jadi dalam satu kelompok terdiri dari mahasiswa yang heterogen dari kemampuan dan variasi jenis kelamin. Proses pemecahan masalah akan efektif bila dilakukan melalui kelompok kecil. Dengan mengelompokkan mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok kecil memberi peluang mereka untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi, saling tukar ide antar mahasiswa, dan memperdebatkan alternatif pemecahan masalah yang bisa digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Peluang di program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teori Peluang program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Pendekatan Pemecahan Masalah Matematika

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya. Secara sederhana masalah adalah kesenjangan antara kenyataan dengan tujuan yang akan dicapai. Menurut Lenchner (1983), memecahkan masalah matematika adalah proses menerapkan pengetahuan matematika yang telah

diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal (Wardhani, 2010). Lenchner juga menyatakan bahwa setiap penugasan kepada siswa dalam belajar matematika dapat dikelompokkan ke dalam dua hal, yaitu sebagai: (1) soal biasa/ latihan (*drill exercise*), dan (2) masalah (*problem*) untuk dipecahkan.

Masalah matematika dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu masalah rutin dan masalah nonrutin. Masalah rutin dapat dipecahkan dengan mengikuti prosedur yang mungkin sudah pernah dipelajari. Masalah rutin sering disebut sebagai masalah penerjemahan karena deskripsi situasi dapat diterjemahkan dari kata-kata menjadi simbol-simbol. Sedangkan masalah nonrutin mengarah kepada masalah proses, membutuhkan lebih dari sekedar menerjemahkan masalah menjadi kalimat matematika dan penggunaan prosedur yang sudah diketahui. Masalah nonrutin mengharuskan pemecah masalah untuk membuat metode pemecahan sendiri.

Faktor-faktor Penyebab Timbulnya Kesulitan Menyelesaikan Masalah

Terkait dengan pemecahan masalah, minimal ada lima faktor yang sering menjadi penyebab timbulnya kesulitan menyelesaikan masalah:

- a. Kompleksnya pernyataan pada suatu masalah.
- b. Metode penyajian masalah.
- c. Kebiasaan atau pengalaman belajar yang telah diperoleh sebelumnya.
- d. Salah pengertian dalam penyelesaian.
- e. Sulitnya memulai hal yang harus dikerjakan.

Dengan memahami faktor-faktor yang menyebabkan sulitnya masalah untuk dipecahkan maka guru diharapkan dapat membantu dan membimbing siswa sesuai dengan kesulitan yang mereka hadapi.

Menurut Polya (Tim MKPBM), dalam pemecahan suatu masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan pemecahannya, (3)

menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua, dan (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

2. Prestasi belajar

Djamarah (1994: 19) menyatakan bahwa: "Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni "prestasi" dan "belajar". "Prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Belajar adalah suatu aktivitas atau interaksi individu dengan lingkungan yang dilakukan secara sadar dan dengan usaha sendiri. Aktivitas ini dapat mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku pada diri seseorang. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, jika tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Arikunto (1994: 4) menyatakan bahwa: "Prestasi merupakan hasil yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Prestasi dapat digambarkan dengan suatu simbol yang menyatakan nilai, baik dalam bentuk huruf maupun angka, dimana unsur pertimbangan atau kebijaksanaan seorang pendidik tentang usaha dan tingkah laku peserta didik tidak boleh diikutkan dalam penilaian tersebut".

Jadi, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar yang dapat digambarkan dengan suatu simbol yang menyatakan nilai, baik dalam bentuk huruf maupun angka, dengan tidak memasukkan unsur usaha dan tingkah laku peserta didik dalam penilaiannya.

Bahri (2005) mengungkapkan bahwa prestasi belajar dan aktivitas mahasiswa pada mata kuliah geometri program studi Pendidikan Matematika meningkat melalui pembelajaran konstruktivisme dengan pendekatan pemecahan masalah. Hasil yang sama diperoleh Bahri

(2005), pada mata kuliah matematika dasar program studi Pendidikan Biologi. Pendekatan pemecahan masalah juga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Analisa Kompleks Program Studi Pendidikan Matematika (Bahri, 2007).

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Aqib, 2007).

2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di program studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram dengan subyek penelitian mahasiswa program studi Pendidikan Matematika yang memprogramkan mata kuliah Teori Peluang pada semester ganjil tahun akademik 2011/2012.

3. Faktor Yang diselidiki

- a. Faktor Mahasiswa: melihat prestasi belajar mahasiswa setelah menempuh mata kuliah Teori Peluang selama satu semester yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah.
- b. Faktor dosen: melihat cara dosen dalam merencanakan pembelajaran dan melaksanakannya dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

4. Prosedur Penelitian

Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan memuat lima tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap evaluasi, serta tahap refleksi.

- a. Perencanaan Tindakan
Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain:

- 1) Menyiapkan skenario pembelajaran
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) dan latihan soal
- 3) Menyiapkan tes hasil belajar dalam bentuk uraian untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar mahasiswa
- 5) Menyiapkan lembar obsevasi aktivitas dosen.

- b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan rencana yang telah dituangkan pada skenario pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada tindakan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal: Pada tahap ini, dosen mengemukakan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi dan apersepsi dengan tanya jawab untuk menanyakan konsep-konsep pada pembelajaran sebelumnya.
- 2) Kegiatan Inti:
 - Dosen menerangkan materi secara garis besar kepada mahasiswa.
 - Dosen membagikan LKM berkaitan dengan materi yang dibahas
 - LKM yang disusun mengacu pada langkah-langkah penyelesaian yang terdiri dari dikeyahui, ditanyakan dan jawab, dalam jawab sendiri terdapat langkah-langkah pengerjaan, dan menuliskan kemungkinan cara lain (jika ada).
 - LKM dikerjakan dalam kelompok kecil (masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang)

- Kemudian mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok
 - Hasil diskusi kelompok akan dipresentasikan di depan kelas dan kelompok yang lain menanggapi atau bertanya hal-hal yang kurang jelas.
- 3) Kegiatan Akhir:
- Dosen memberikan penguatan konsep dan membuat kesimpulan bersama mahasiswa.
 - Dosen memberikan tugas atau PR
- c. Observasi
- Pada tahap observasi dilakukan pengamatan secara langsung oleh observer terhadap kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini dosen dan mahasiswa diobservasi oleh observer mengenai pelaksanaan kegiatan belajar, apakah pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil sudah dilakukan secara optimal.
- d. Evaluasi
- Evaluasi belajar dilakukan setiap akhir siklus dengan memberikan tes dalam bentuk essay.
- e. Refleksi
- Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil tes dan observasi oleh seluruh anggota tim peneliti. Kemudian hasilnya akan dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merencanakan siklus selanjutnya.
- Sedangkan pada siklus II dan III tahapan-tahapannya sama, hanya saja tindakannya diambil berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

5. Data Dan Sumber Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi:

- Data prestasi belajar mahasiswa diambil dengan memberikan tes kepada mahasiswa pada akhir tiap-tiap siklus.
- Hasil pengamatan kegiatan belajar siswa. Sumber data pada penelitian ini adalah para siswa kelas III SDN 45 Mataram tahun akademik

6. Teknik Analisa Data

Data hasil observasi kegiatan belajar mahasiswa dianalisis secara kualitatif, Sedangkan analisis untuk ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{n_j}{n} \times 100\%$$

Dengan:

KB = ketuntasan belajar siswa secara klasikal
 = banyaknya siswa yang memperoleh nilai 56
 = banyaknya siswa.

Rumus persentase nilai rata-rata aspek yang diamati: (dalam Azmi, 2010)

$$PNR = \frac{\sum S}{M} \times 100\%$$

Dengan:

PNR = persentase nilai rata-rata
 S = jumlah skor hasil pengamatan
 M = skor maksimal.

Kriteria:

- $80\% \leq PNR \leq 100\%$ = sangat baik
- $60\% \leq PNR < 80\%$ = baik
- $40\% \leq PNR < 60\%$ = cukup baik
- $0\% \leq PNR < 40\%$ = kurang baik

7. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah:

1. Kegiatan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dikatakan efektif bila persentase nilai rata-rata aspek yang diamati termasuk kriteria baik atau sangat baik.
2. Tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal minimal sebesar 80% mahasiswa memperoleh nilai minimal 56 (pada skala 100) atau mendapat nilai C.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan materi pokok Peluang, Peluang Bersyarat dan Peubah Acak. Penelitian ini menerapkan pendekatan pemecahan masalah.

Proses belajar mengajar siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 8 dan 20 Oktober 2011. Setiap pertemuan berlangsung selama 2x50 menit. Materi yang dibahas pada siklus 1 adalah Peluang dengan sub Ruang Sampel, Kejadian/Peristiwa,

Peluang Suatu Kejadian, Kejadian Majemuk, dan Ruang Probabilitas Hingga. Evaluasi siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2011 selama 2x50 menit. Proses belajar mengajar siklus 2 dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 17, 24 November dan 1 Desember 2011. Setiap pertemuan berlangsung selama 2x50 menit. Materi yang dibahas pada siklus 2 adalah Peluang Bersyarat dengan sub Peluang Bersyarat, Teorema Perkalian Peluang Bersyarat, Proses Stokastik Hingga dan Diagram Pohon dan Kebebasan. Evaluasi siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2011 selama 2x50 menit. Sedangkan siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 16, 24 dan 31 Desember 2011 dengan materi Peubah Acak. Adapun sub materi yang dibahas adalah Percobaan berulang atau bebas, percobaan berulang dengan dua pemunculan, Distribusi Binomial, Peubah Acak, Distribusi Peubah Acak dan Nilai Harapan. Evaluasi siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2012 selama 2x50 menit.

Statistik prestasi belajar siklus 1,2, 3 secara berturut-turut dapat diringkas seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Ringkasan Hasil Evaluasi Siklus 1,2, dan 3

No.	Data	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Rata-rata	78,37	59,35	79,81
2.	Standar Deviasi	17,83	16,19	21,91
3.	Jumlah mahasiswa yang tuntas	23	16	22
4.	Jumlah mahasiswa yang ikut tes	27	27	27
5.	Persentase yang tuntas (nilai ≥ 56)	85,19%	59,26%	81,48%
6.	Nilai maksimum	100	95	100
7.	Nilai minimum	42	30	30

Sedangkan data aktivitas belajar siswa siklus 1, 2 dan 3 yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Ringkasan Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa

Hasil	Siklus 1		Siklus 2			Siklus 3		
	Pert.1	Pert.2	Pert.1	Pert.2	Pert.3	Pert.1	Pert.2	Pert.3
PNR (%)	75	86,1	91,7	91,7	94,4	94,4	94,4	94,4
Kriteria	baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik
Keberhasilan belajar	efektif	efektif	efektif	efektif	efektif	efektif	efektif	efektif

Dari tabel 1 dan 2 terlihat bahwa pada siklus 1 indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu rata-rata nilai 78,37 dengan persentase mahasiswa yang tuntas 85,19% dan kategori aktivitas mahasiswa baik dan sangat baik sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan siswa berjalan efektif (rata-rata persentase 80,5%). Walaupun sudah berhasil pada siklus I namun diputuskan sampai siklus III sesuai dengan rencana pelaksanaan. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 59,35 dengan ketuntasan belajar sebesar 59,26%. Hasil ini menurun dibandingkan dengan siklus 1 dan sangat jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan. Walaupun demikian aktivitas belajar mahasiswa pada siklus 2 berjalan sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif, dengan rata-rata persentase 92,6%.

Untuk siklus 3, rata-rata nilai mahasiswa meningkat menjadi 79,81 dengan ketuntasan belajar sebesar 81,48%. Aktivitas belajar mahasiswa juga berjalan efektif dengan rata-rata persentase 94,4%. Dari hasil yang diperoleh pada siklus 3 disimpulkan bahwa pembelajaran siklus 3 sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian penelitian dihentikan hingga siklus 3.

2. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan pendekatan pemecahan masalah pada mata kuliah Teori Peluang di program studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012 dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teori Peluang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus sesuai dengan materi pokok pada Teori Peluang (kecuali materi Permutasi dan Kombinasi). Dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa dibantu dengan LKM yang dikerjakan melalui diskusi dalam kelompok kecil. Jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teori Peluang adalah 27 orang sehingga diputuskan masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang. Penentuan anggota kelompok didasarkan pada hasil tes yang dilakukan sebelumnya dengan materi permutasi dan kombinasi. Selain itu ditentukan berdasarkan jenis kelamin mahasiswa. Jadi dalam satu kelompok terdiri dari mahasiswa yang heterogen dari kemampuan yang berbeda-beda dan variasi jenis kelamin.

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, siswa dimungkinkan memperoleh

pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Agar kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi berkembang, maka pembelajaran harus menjadi lingkungan dimana siswa dapat terlibat secara aktif dalam banyak kegiatan matematis yang bermanfaat (dalam Fikriyyah, 2007). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ausubel (Dahar, 1988), yaitu suatu proses mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam kognitif seseorang (dalam Azmi, 2010).

Proses pemecahan masalah akan efektif bisa dilakukan melalui kelompok kecil. Dengan mengelompokkan mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok kecil memberi peluang mereka untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi, saling tukar ide antar mahasiswa, dan memperdebatkan alternatif pemecahan masalah yang bisa digunakan.

Pada siklus 1, rata-rata nilai 78,37 dengan persentase mahasiswa yang tuntas 85,19% dan kategori aktivitas mahasiswa baik dan sangat baik sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan siswa berjalan efektif (rata-rata persentase 80,5%). Walaupun sudah berhasil pada siklus I namun diputuskan sampai siklus III sesuai dengan rencana pelaksanaan. Adapun hal-hal yang menjadi perhatian pada siklus I adalah masalah waktu, baik untuk dosen dan mahasiswa supaya datang tepat waktu sehingga pada saat proses diskusi dapat selesai sesuai waktu yang sudah direncanakan. Namun karena perkuliahan terlambat dimulai sehingga mempengaruhi proses selanjutnya. Hal ini berakibat tidak semua kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya, dan mahasiswa masih enggan atau malu bertanya baik kepada dosen atau kepada teman yang mempresentasikan hasil diskusinya. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 59,35 dengan ketuntasan belajar sebesar 59,26%. Hasil ini menurun dibandingkan dengan siklus 1

dan sangat jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan. Walaupun demikian aktivitas belajar mahasiswa pada siklus 2 berjalan sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif, dengan rata-rata persentase 92,6%. Penurunan rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa disebabkan oleh (berdasarkan pengamatan pada jawaban tiap item soal evaluasi secara umum):

- a. Pemahaman dalam menentukan yang ditanyakan dalam peluang bersyarat masih kurang, sehingga berakibat pada jawaban yang diberikan mahasiswa kurang tepat;
- b. Penerapan kejadian saling asing dan saling bebas dalam menentukan peluang suatu kejadian masih kurang;
- c. Mahasiswa masih kurang teliti sehingga masih ada yang masih salah dalam menentukan ruang sampel;

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian dalam aktivitas belajarnya adalah masalah waktu karena dalam diskusi mahasiswa masih kurang memahami dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan peluang bersyarat sehingga memerlukan waktu yang lebih lama.

Untuk siklus 3, rata-rata nilai mahasiswa meningkat menjadi 79,81 dengan ketuntasan belajar sebesar 81,48%. Aktivitas belajar mahasiswa juga berjalan efektif dengan rata-rata persentase 94,4%. Dari hasil yang diperoleh pada siklus 3 disimpulkan bahwa pembelajaran siklus 3 sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Meningkatnya nilai rata-rata hasil tes dan ketuntasan belajar dengan pendekatan pemecahan masalah menggambarkan suatu perkembangan peningkatan pemahaman matematika mahasiswa, khususnya pada mata kuliah teori peluang. Memperhatikan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar secara klasikal memberikan indikasi bahwa penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah teori

peluang di program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram tahun ajaran 2011/2012. Melihat penurunan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar pada siklus 2, dalam Wardhani (2010), faktor yang mempengaruhi sulitnya memecahkan masalah diantaranya kompleknya pernyataan, penyajian masalah, kebiasaan sebelumnya, salah pengertian dalam penyelesaian dan sulitnya memulai hal yang harus dikerjakan. Hal ini juga dialami oleh sebagian besar mahasiswa ketika membahas materi peluang bersyarat. Mahasiswa sebagian besar merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal peluang bersyarat. Untuk mengatasi hal ini, dosen sebaiknya memberikan bimbingan yang optimal ketika mahasiswa berdiskusi, berkeliling kelas ke semua kelompok dan memberikan bimbingan ketika ada mahasiswa/kelompok yang mengalami kesulitan.

Langkah-langkah penerapan pendekatan pemecahan masalah yang dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah teori peluang adalah:

- 1) Kegiatan Awal: Pada tahap ini, dosen mengemukakan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi dan apersepsi dengan tanya jawab untuk menanyakan konsep-konsep pada pembelajaran sebelumnya.
- 2) Kegiatan Inti:
 - a) Dosen menerangkan materi secara garis besar kepada mahasiswa.
 - b) Dosen membagikan LKM berkaitan dengan materi yang dibahas
 - c) LKM yang disusun mengacu pada langkah-langkah penyelesaian yang terdiri dari diketahui, ditanyakan dan jawab, dalam jawab sendiri terdapat langkah-langkah pengerjaan, dan menuliskan kemungkinan cara lain (jika ada).

Langkah-langkah ini sesuai dengan strategi umum pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Polya yaitu memahami

masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan membuat review atas pelaksanaan rencana pemecahan masalah (Tim MKPBM).

- LKM dikerjakan dalam kelompok kecil (masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang). Penentuan anggota kelompok didasarkan pada hasil tes yang dilakukan sebelumnya dengan materi permutasi dan kombinasi. Selain itu ditentukan berdasarkan jenis kelamin mahasiswa. Jadi dalam satu kelompok terdiri dari mahasiswa yang heterogen dari kemampuan yang berbeda-beda dan variasi jenis kelamin. Dengan variasi tersebut, siswa yang kemampuannya lebih dapat menjelaskan kepada temannya yang lain, dan yang kemampuannya kurang tidak malu atau enggan bertanya sehingga terjadi proses diskusi dan komunikasi yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa.
- Kemudian mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok.
- Setelah siswa mengerjakan masalah yang terdapat dalam LKM, dosen meminta hasil diskusi kelompok dipresentasikan di depan kelas dan kelompok yang lain menanggapi atau bertanya hal-hal yang kurang jelas. Langkah ini bertujuan untuk melatih mahasiswa mengemukakan ide atau gagasan dan mengajukan pendapat, terjadinya interaksi antar mahasiswa dan antar dosen dengan mahasiswa. Pengaturan waktu antara diskusi menyelesaikan soal dan presentasi hasil harus jelas dan terencana. Hal ini diperlukan agar ketika kelompok presentasi, kelompok yang lain betul-betul memperhatikan apa yang disampaikan oleh penyaji.

3) Kegiatan Akhir:

- Dosen memberikan penguatan konsep dan membuat kesimpulan bersama mahasiswa.
- Dosen memberikan tugas atau PR

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan rata-rata nilai prestasi belajar dari siklus 1 sampai siklus 3 secara berturut-turut adalah 78,37; 59,35 dan 79,81, sedangkan persentase ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus 1 sampai siklus 3 adalah 85,19%; 59,26% dan 81,48%. Aktivitas belajar mahasiswa dari siklus 1 sampai siklus 3 semuanya berjalan efektif.
- b. Penerapan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah teori peluang di program studi pendidikan matematika tahun ajaran 2011/2012.

2. Saran

Penelitian ini merupakan suatu penelitian awal yang dapat dijadikan rujukan atau bahan perbandingan untuk penelitian serupa dan atau penelitian lebih lanjut. Dari hasil yang diperoleh, supaya dosen dapat melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pemecahan masalah melalui belajar dalam kelompok kecil dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang dialami peneliti.

PUSTAKA ACUAN

- Aqib, Zainal. (2007). *"Penelitian Tindakan Kelas"*, Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (1994). *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi, Syahrul. (2010). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Pecahan. *Jurnal PIJAR MIPA (Pengkajian Ilmu dan Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam)*, V(1)
- Bahri, Samsul dan Mamika Ujianita Romdhini. (2007). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisa Kompleks Melalui Pembelajaran Analisa Kompleks Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dengan Pendekatan Problem Solving Pada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram*. (Laporan Penelitian). Universitas Mataram.
- Djamarah, Saiful Bahri. (1994). *"Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru"*. Suarabaya: Usaha Nasional.
- Fikriyyah, Zakiyatul. (2007). *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Logika Matematika Melalui Belajar Dalam Kelompok Kecil Dengan Strategi Dalam Kelompok Kecil Dengan Strategi Think Talk Write Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kudus Tahun Pelajaran 2006/2007*. Skripsi. <http://www.google.com> [4 september 2010].
- Tim MKPBM. (2001). *"Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer"*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wardhani, Sri,dkk. (2010). *"Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SMP"*. Jakarta, Kemdiknas PPPPTK Matematika. <http://www.google.com> [4 september 2010].

STRATEGI PENINGKATAN PELAKSANAAN PROGRAM PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) DI POLITEKNIK NEGERI BALI

I Ketut Darma dan I Gusti Lanang Suta Artatanaya
Politeknik Negeri Bali
(darmaenjung@yahoo.co.id)

Abstrak:

Penelitian evaluatif ini terdiri dari 2 (dua) penelitian, yang saling terkait berkaitan, yaitu tentang penyelenggaraan PKL dan PBM dan dilaksanakan selama 2 tahun. Tujuan dan hasil yang diharapkan, yaitu: tahun pertama untuk mendapatkan draf strategi peningkatan pelaksanaan PKL dan Proses Belajar Mengajar di Politeknik Negeri Bali. Sedangkan pada tahun kedua diperoleh balikan yang handal dan valid berupa strategi untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL. Penelitian menggunakan pendekatan evaluatif model *Context-Input-Process-Product* (CIPP). Kajian difokuskan pada memvalidasi upaya peningkatan latar penyelenggaraan, daya dukung yang digunakan, prosedur penyelenggaraan, dan produk akhir yang dicapai dalam PKL. Validasi dilihat dari persepsi responden terhadap draf upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif maupun kuantitatif. Hasil yang didapatkan pada tahun kedua, yaitu: semua upaya-upaya dari draf model yang didapatkan pada tahun pertama dinyatakan valid sebagai strategi meningkatkan kualitas penyelenggaraan. Draft model tersebut direkomendasi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL di Politeknik Negeri Bali.

Kata Kunci: Strategi, Peningkatan, Praktik Kerja Lapangan, Politeknik.

IMPROVEMENT STRATEGY ON WORK FIELD FELD PROGRAM OF BALI STATE POLYTECHNIC

Abstract:

This evaluative study comprises two research which are closely related, they are field work program and teaching and learning program conducted for two years. The purposes of the study are: in the first year it is aimed to make a draft of work practice implementation improvement strategy and teaching learning process at Bali State Polytechnic. In the second year, it is aimed to obtain adequate and valid feedback in form of strategy to improve work practice implementation quality. This research used evaluative approach with Context- Input-Process-Product model (CIPP). The study focused on validating the implementation improvement, used supporting factors, implementation procedure, and the final product achieved in the work practice program. Data was pursued with questionnaire before being analyzed with descriptive qualitative method. The research result in the second year was that all achievement in the draft model achieved in the first year was considered valid strategy to improve the implementation quality. The model draft was recommended as the strategy to improve quality of work practice implementation at Bali State Polytechnic.

Keywords: Starategy, Improvement, work practice, Polytechnic

A. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Bali (PNB) adalah lembaga pendidikan tinggi jalur vokasional diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja yang siap memasuki dunia kerja, profesional dan sesuai dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, untuk dapat menjalankan tugasnya PNB dituntut untuk menerapkan program *Link and Match* dengan dunia industri. Agar program tersebut dapat berjalan optimal, politeknik mengembangkan jaringan kerjasama. Salah satunya, melaksanakan program Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Program PKL merupakan implemantasi pendidikan sistem ganda di Perguruan Tinggi dan sebagai muara seluruh program pendidikan mahasiswa. Hasilnya, diharapkan sebagai bahan orientasi sebelum memasuki dunia kerja. PKL menempati posisi terminal yang strategis dalam keseluruhan konstelasi program pendidikan bagi lulusan PNB, karenanya harus dirancang secara baik dan sistematis.

Secara konseptual dan filosofis, PKL memiliki arti yang sangat penting dan berposisi sentral. Namun dalam implementasinya di lapangan PKL belum dirasakan sebagai suatu yang sama pentingnya dengan mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) maupun mata kuliah keahlian berkarya (MKB) yang diajarkan kepada mahasiswa. Secara filosofis teoretik maupun kenyataan empirik di lapangan, PKL memiliki masalah yang cukup serius. Diantaranya, beberapa jurusan mahasiswanya sulit mendapatkan tempat PKL, nilai PKL yang diberikan industri dengan nilai yang diberikan dosen pembimbing di kampus cenderung menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Hasil observasi di lapangan, mahasiswa dalam melaksanakan PKL tidak mempunyai tujuan yang jelas ke tempat industri, akibatnya mereka cenderung mengobservasi atau mensurvey keadaan industri tempat PKL. Keadaan ini sangat bertentangan dengan filosofi PKL sebagai implementasi pendidikan sistem ganda. Jacobsen, Eggen, dan Kauchak (1989 dalam Strisno dan Paryono 1997) berpendapat bahwa kegiatan

praktik kerja melibatkan tiga ranah belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan NCVE (1996) dalam upaya meningkatkan keterampilan dengan mengkombinasikan program pendidikan ketenagakerjaan dapat dilakukan dengan memonitor secara terus menerus dan sistematis hingga dicapai suatu tingkatan keterampilan profesional. PKL menempati posisi strategis dalam keseluruhan rangkaian program pendidikan bagi mahasiswa.

Mengingat akan penting dan strategisnya posisi PKL dalam upaya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, maka diperlukan suatu evaluasi menyeluruh terhadap program penyelenggaraannya. Evaluasi merupakan salah satu komponen proses perencanaan dan implementasi suatu program. Tidaklah lengkap apabila suatu kegiatan apabila tidak diikuti dengan upaya evaluasi. Dalam rangka perbaikan suatu program, modifikasi, terminasi (penerusan suatu program), khususnya PKL, maka perlu suatu upaya evaluasi komprehensif, sistematis dan diagnostik terhadap penyelenggaraan PKL. Evaluasi terhadap PKL di masa-masa sebelumnya belum pernah dilakukan baik secara parsial maupun komprehensif.

Dalam rangka meningkatkan kualitas kemampuan calon tenaga kerja, maka sistem perencanaan dan penyelenggaraan PKL harus benar-benar direncanakan dan diimplementasikan secara baik dan sistematis. Apabila fenomena di atas tidak ditanggulangi, tujuan untuk membentuk calon tenaga kerja profesional yang tangguh dan baik tidak akan pernah terwujud sepenuhnya.

Pokok masalah studi evaluatif ini, yaitu Strategi mana saja dapat dinyatakan valid untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan program PKL di lingkungan Politeknik Negeri Bali, ditinjau dari variabel *context*, *input*, *process*, dan *product*?. Adapun tujuan penelitian untuk mendapatkan strategi yang dinyatakan valid dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan PKL di Politeknik Negeri Bali, pada komponen *context*, *input*, *process*, maupun *product*.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Sistem Pendidikan Politeknik

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan vokasional disebutkan dengan dua istilah, yaitu di tingkat sekolah disebut pendidikan kejuruan dan di tingkat pendidikan tinggi disebut pendidikan vokasi (Depdiknas, 2003). Politeknik merupakan salah satu bentuk Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan formal dan menyelenggarakan jenis pendidikan vokasional dalam sejumlah bidang khusus. Politeknik merupakan bentuk pendidikan vokasi yang benar (www.koranpendidikan.com/html, 12 juni 2009).

Pendidikan vokasional merupakan penggabungan antara teori dan praktik secara seimbang dengan orientasi pada kesiapan kerja lulusannya. Kurikulum dalam pendidikan vokasional, terkonsentrasi pada sistem pembelajaran keahlian (*apprenticeship of learning*) pada kejuruan-kejuruan khusus (*specific trades*). Kelebihan pendidikan vokasional ini, antara lain, peserta didik secara langsung dapat mengembangkan keahliannya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan atau bidang tugas yang akan dihadapinya.

Politeknik merupakan pendidikan professional yang diarahkan pada kesiapan penerapan keahlian tertentu. Selain itu, politeknik merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan terapan dalam sejumlah bidang pengetahuan khusus. Guna mencapai maksud itu, politeknik memberikan pengalaman belajar dan latihan yang memadai untuk pembentukan kemampuan profesional di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini telah diwujudkan dalam komposisi jumlah jam pelajaran teori dan praktek dengan perbandingan 45% dan 55%, dalam masa pendidikan selama 6 semester dengan sistem paket. Perkuliahan diselenggarakan pada kelas kecil, dengan jumlah maksimum 28 orang

mahasiswa per kelas. Seluruh mahasiswa pada semester dan program studi yang sama akan mengikuti perkuliahan yang sama. Penyelenggaraan pendidikan dan pengajarannya menganut sistem jam yang disesuaikan dengan Sistem Kredit Semester (SKS). Satuan bebannya disebut dengan satuan kredit semester (sks). Beban kegiatan dan proses belajar mengajar selama 38 jam per minggu (6 hari per minggu) sebanyak 18-23 sks. Beban sks tiap program studi untuk program D III sebanyak 112-120 sks bergantung dari jenis program studinya.

Semester merupakan satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya suatu program pendidikan pada suatu jenjang. Artinya program pendidikan suatu jenjang secara lengkap dari awal hingga akhir dibagi dalam penyelenggaraan semesteran. Artinya, seorang mahasiswa dalam menyelesaikan program pendidikan secara lengkap dibagi-bagi ke dalam program semester. Program semester berisi penyelenggaraan pendidikan berbentuk kuliah, praktikum, praktik kerja lapangan (PKL), dan bentuk lain beserta evaluasi keberhasilannya. Satu semester setara dengan 19-21 minggu kuliah.

Kurikulum merupakan rencana kegiatan akademik yang terprogram untuk membekali mahasiswa dalam upaya memperoleh seperangkat kemampuan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal awal dalam kehidupan dan fungsinya di masyarakat/industri. Berdasarkan Surat Keputusan Mendiknas Nomor 232/U/2000, kurikulum inti program diploma disusun atas: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB), Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB), dan Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB). Kurikulum inti program diploma sekurang-kurangnya 40% dari jumlah SKS kurikulum program diploma. (PP Nomor 60 Tahun 1999)

Sejak tahun akademik 2004/2005 PNB menerapkan kurikulum berbasis kompetensi yang merujuk pada Kepmendiknas Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa dan Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi. Strategi Pembelajaran di kampus menggunakan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based training*). Konsep pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based training*) bukanlah konsep baru. sejak akhir tahun 1960 telah dikenal di Amerika Serikat yang dimulai dengan pendidikan guru. Kemudian berkembang untuk program pendidikan profesional lainnya di Amerika Serikat pada tahun 1970, kemudian dimanfaatkan untuk program pelatihan kejuruan dan vokasional di Inggris dan Jerman pada tahun 1980, serta untuk pelatihan kejuruan dan pengenalan keterampilan profesional di Australia pada tahun 1990, (Bowden John A: 2008).

Pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based training*) berkembang di Indonesia sejak dimulainya kebijakan keterkaitan dan kesepadanan (*link and match*) yang dimanifestasikan dalam program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun 1993/1994. Dalam rangka inilah dibutuhkan implementasi pelatihan berbasis kompetensi (*competency based training*). Konsep pelatihan berbasis kompetensi pada hakekatnya berfokus pada apa yang dapat dilakukan oleh seseorang (kompeten) sebagai hasil atau output dari pembelajaran. Pembelajaran berbasis kompetensi memiliki perhatian yang lebih besar atas keterkaitan dengan dunia kerja daripada program pendidikan formal, (Wibowo, 2002).

2. Praktik Kerja Lapangan di Politeknik Negeri Bali

Praktik kerja lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa untuk mempraktikkan

teori yang telah diperoleh di bangku kuliah selama empat semester, sehingga mahasiswa akan dapat mengetahui dan menganalisis perbedaan yang terjadi antara teori dan praktik. Program PKL lebih diarahkan sebagai masa orientasi kerja bagi mahasiswa dan merupakan proses adaptasi untuk mencermati, memahami, menganalisis, dan melakukan pekerjaan nyata di dunia industri/usaha, sehingga nantinya diharapkan lulusan PNB benar-benar siap untuk bekerja.

Pelaksanaan PKL dikoordinasikan oleh koordinator PKL pada masing-masing jurusan. Lama PKL bervariasi antara tiga sampai enam bulan. Hasil praktik kerja lapangan ini diharapkan dapat menjadi bahan orientasi sebelum memasuki dunia kerja dan sebagai data untuk membuat laporan tugas akhir. Karena itu program praktik kerja lapangan mempunyai nilai penting baik bagi mahasiswa, lembaga PNB, maupun bagi industri.

Program Praktik Kerja Lapangan bertujuan: 1) memberikan kesempatan kepada mahasiswa, untuk mengenal, beradaptasi, memahami, menganalisis lingkungan kerja sebagai pengalaman praktis, 2) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah untuk menyelesaikan masalah-masalah riil di lapangan, dan 3) menganalisis kesenjangan antara yang diperoleh di bangku kuliah dengan pengalaman praktis di industri (Depdiknas, 2005)

Praktik kerja lapangan dilaksanakan pada institusi formal berupa instansi pemerintah dan industri yang secara teknis layak untuk melaksanakan PKL. Bidang praktik disesuaikan dengan bidang ilmu dan kompetensi tiap-tiap jurusan. Praktik kerja lapangan didampingi oleh dua pembimbing, yaitu staf yang ditunjuk di tempat praktik dan staf pengajar (dosen) yang ditugaskan oleh lembaga Politeknik Negeri Bali.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dilakukan bimbingan yang melibatkan pembimbing PKL dengan koordinator PKL. Selama periode praktik

kerja lapangan bimbingan akan dilakukan oleh staf tempat praktik dan melakukan konsultasi dengan pembimbing praktik kerja lapangan.

Pada akhir pelaksanaan praktik kerja lapangan dilakukan evaluasi mencakup 6 aspek PKL yaitu: 1) kemampuan kerja, 2) disiplin, 3) komunikasi, 4) kreativitas, 5) inisiatif, dan 6) kerjasama (Depdiknas, 2005). Penilaian dilakukan oleh pembimbing dengan standar penilaian yang telah ditetapkan dan hasilnya disampaikan secara tertutup kepada PNB. Nilai akhir PKL merupakan merupakan nilai di tempat praktik, laporan PKL dan nilai-nilai yang dianggap penting.

3. Pengertian Evaluasi dan Model Evaluasi Program

Djaali, Mulyono dan Ramly (2000) mendefinisikan evaluasi dapat diartikan sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau standar objektif yang dievaluasi. Unsur-unsur pokok yang harus ada dalam kegiatan evaluasi yaitu: 1) objek yang dinilai, 2) tujuan evaluasi, 3) alat evaluasi, 4) proses evaluasi, 5) hasil evaluasi, 6) standar atau tolak ukur, dan 6) proses perbandingan antara hasil dengan tolak ukur (Musa, 2005). Berbagai macam evaluasi yang dikenal dalam bidang kajian ilmu. Salah satunya adalah evaluasi program yang banyak digunakan dalam kajian kependidikan. Evaluasi program mengalami perkembangan yang berarti sejak Ralph Tyler, Scriven, John B. Owen, Lee Cronbach, Daniel Stufflebeam, Marvin Alkin, Malcolm Provus, R. Brinkerhoff dan lainnya.

Salah satu model evaluasi program yang telah populer dan dominan kaitannya dengan evaluasi penyelenggaraan program pengajaran yaitu Model CIPP (*Context-Input-Proces Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebean, dkk. pada tahun 1971. Menurut model CIPP, evaluasi adalah suatu proses delinasi, pemerolehan dan pemilihan informasi bermakna yang dapat dipergunakan sebagai dasar

pengambilan dan pemilihan keputusan alternatif. Model evaluasi CIPP menggunakan kata *context*, *Input*, *proces*, dan *product* sebagai sasaran evaluasi Model ini memandang bahwa program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem (Arikunto, 2004).

Hasil evaluasi model CIPP dapat dipergunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam empat macam bentuk keputusan, yaitu: (1) perencanaan (yang berpengaruh terhadap pemilihan tujuan dan sasaran kegiatan), (2) strukturisasi (yang menentukan strategi optimal dan rancang bangun prosedur dalam mencapai tujuan), (3) implementasi (yang menyediakan alat untuk pelaksanaan program dan perbaikan program yang telah ada), dan (4) daur ulang (apakah suatu kegiatan perlu dilanjutkan, diubah, atau dihentikan). Model CIPP dapat mengevaluasi keempat tujuan ini. Model CIPP mengevaluasi empat macam unsur, yaitu: (1) latar/ *context*, (2) daya dukung /*input*, (3) proses/*proces*, dan (4) produk/ *product* dari suatu kegiatan.

Evaluasi terhadap latar (*context evaluation*) akan menghasilkan informasi mengenai kebutuhan (sejauh mana terjadi penyimpangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang direalisasikan melalui program kegiatan). Evaluasi terhadap latar suatu program kegiatan akan mencandra secara lengkap dan komprehensif mengenai kebutuhan dasar yang menjadi harapan, keinginan, kesukaran, hambatan dan kesempatan yang ditawarkan.

Evaluasi terhadap daya dukung (*input evaluation*) menekankan pada penyediaan informasi tentang kekuatan dan kelemahan strategi dan prosedur kegiatan yang dipilih dalam upaya merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan.

Evaluasi terhadap proses (*proces evaluation*) menekankan pada “apa” (*what*) kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” (*who*) kapan orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab

program, “ *kapan*” (*when*) kapan kegiatan akan selesai. Evaluasi diarahkan pada seberapa sejauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana.

Evaluasi hasil akhir (*product evaluation*) lebih menekankan sejauh mana hasil yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, dan apakah suatu kegiatan perlu dihentikan, dilanjutkan, diperbaiki dan sebagainya. Evaluasi hasil akhir (*product*) memiliki tujuan mengaitkan informasi mengenai hasil akhir dengan tujuan, latar, daya dukung, dan proses yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses evaluasi ini dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasikan secara operasional tujuan kegiatan serta mengukur secara tepat tujuan tersebut. Ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil pengukuran itu dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Worthen dan Sanders, 1973).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan selama 2 tahun dari tahun 2009-2010 dalam dua tahap pelaksanaan. Pelaksanaannya di dalam Politeknik Negeri Bali dan di luar kampus Politeknik Negeri Bali. Tempat penelitian luar kampus mencakup industri mitra tempat mahasiswa PKL tahun 2009. Populasi tersebar di dua tempat yaitu di lingkungan Politeknik Negeri Bali dan di industri tempat mahasiswa melakukan PKL. Populasi penelitian di kampus meliputi, dosen pembimbing PKL, Koordinator PKL, mahasiswa PKL di dalam Negeri, Ketua jurusan dan Bidang kerjasama. Masing-masing populasi tersebar di 6 jurusan yaitu jurusan Teknik Mesin, Teknik Elektro, Teknik Sipil, Tata Niaga, Akuntansi dan Pariwisata. Sedangkan di industri tempat mahasiswa PKL meliputi Staf industri yang ditugaskan pembimbing mahasiswa PKL, yang selanjutnya disebut dengan Instruktur Industri.

Variabel Studi evaluatif ini, yaitu: penyelenggaraan praktik kerja lapangan (PKL). Secara operasional penyelenggaraan

praktik kerja lapangan (PKL) adalah penyelenggaraan salah satu program mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa semester VI Politeknik Negeri Bali untuk mempraktikkan teori yang telah dipelajari selama empat semester, pada industri yang terkait dengan masing-masing jurusannya. Variabel penyelenggaraan PKL ini mencakup 4 ubahan utama, yaitu: 1) latar penyelenggaraan PKL di PNB, mencakup aspek perencanaan PKL, 2) daya dukung dalam perencanaan dan penyelenggaraan PKL, 3) proses perencanaan dan penyelenggaraan PKL, mencakup pencandraan dan evaluasi pelaksanaan PKL. dan 4) produk penyelenggaraan PKL mencakup keterkaitan antara tujuan/sasaran PKL dengan tingkat ketercapaian tujuannya.

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan fokus evaluasi pada latar, daya dukung, proses dan produk penyelenggaraan PKL di Politeknik Negeri Bali. Pelaksanannya memerlukan 2 (dua) tahapan waktu. Pada tahun pertama dilaksanakan evaluasi terhadap penyelenggaraan PKL dan PBM pada kelompok mata kuliah MKK dan MKB. Sedangkan tahun kedua dilaksanakan yaitu Uji validitas draf upaya-upaya yang akan direkomendasikan sebagai strategi untuk peningkatan penyelenggaraan PKL.

Prosedur evaluasi penyelenggaraan PKL dilaksanakan dengan langkah-langkah: mengevaluasi latar penyelenggaraan PKL, mengevaluasi daya dukung yang dimiliki dan digunakan dalam penyelenggaraan PKL, mengevaluasi proses atau prosedur penyelenggaraan PKL, dan mengevaluasi produk akhir PKL, analisis hasil evaluasi, merumuskan draf model berupa strategi peningkatan pelaksanaan PKL, dan memvalidasi draf model berupa strategi peningkatan pelaksanaan PKL.

Rancangan penelitian pada tahun pertama dan kedua menggunakan survey. Paradigma evaluasi menitik beratkan pada rancangan model evaluasi program dengan model CIPP (*Context-Input-Proses - Product*). Data dikumpulkan sesuai dengan rancang bangun survey, yang mengandalkan pada penemuan data di lapangan secara wajar dan apa adanya, tanpa melakukan manipulasi data.

Data dianalisis secara deskriptif. Persepsi responden terhadap upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan PKL dan PBM, diukur dengan skala Likert. Setiap butir draf diberi skor 1, 2, 3, 4, atau 5 dengan ketentuan sebagai berikut. Skor: 1 jika upaya sangat tidak diperlukan, 2 jika tidak diperlukan, 3 jika cukup diperlukan, 4 jika diperlukan, dan 5 jika sangat diperlukan. Total frekuensi jawaban responden diklasifikasikan berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut:

90% – 100 %	sangat perlu
80% – 89 %	perlu
65% – 79 %	cukup
40 % – 64 %	tidak perlu
0% – 39%	sangat tidak perlu

(Modifikasi Nurkencana, 1986; Jihad & Haris, 2008; Kusumah, 2008)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif (*an evaluative research*) dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap. Tahap pertama dilaksanakan mengevaluasi terhadap penyelenggaraan PKL dan PBM untuk kelompok mata kuliah MKK dan MKB. Hasil analisis SWOT mendapatkan draf upaya-upaya peningkatan penyelenggaraan program PKL dan PBM. Tahap kedua, memvalidasi draf upaya-upaya yang ditemukan pada penelitian tahun pertama, untuk mendapatkan strategi yang perlu dilaksanakan untuk meningkatkan penyelenggaraan program PKL di Politeknik Negeri Bali ditinjau dari komponen latar, daya dukung, proses, dan produk.

Validasi Draft Upaya Penyelenggaraan Program PKL

Validasi draf upaya-upaya peningkatan penyelenggaraan program PKL yang didapatkan pada tahun pertama terangkum pada Tabel 4.

Tabel 4.1.
Rangkuman Hasil Validasi Draft Upaya Peningkatan Kualitas
Penyelenggara Program PKL di Politeknik Negeri Bali

No	Upaya-Upaya Peningkatan Kualitas PKL	Jml Skor	Rata-rata	Perst (%)	Kualifikasi Keperluan
	Latar				
1	Mengadakan pertemuan terbatas antara staf pimpinan PNB dengan Kanwil Depnaker Propinsi Bali beserta staff yang terkait	556	3,94	78,87	Cukup
2	Menetapkan variasi kualifikasi perusahaan atau industri tempat mahasiswa PKL	633	4,49	89,79	Sangat Perlu
3	Menyesuaikan syarat dosen pembimbing dan Instruktur di Perusahaan tempat PKL	547	3,88	77,59	Cukup
4	Menetapkan syarat instruktur di Perusahaan tempat PKL	514	3,65	72,91	Cukup
5	Instruktur mempunyai keahlian yang relevan dan mempunyai pengalaman kerja minimal empat tahun	576	4,09	81,70	Perlu

	Daya Dukung				
6	Merencanakan pendanaan PKL secara cermat, rasional dan komprehensif, sesuai dengan kebutuhan di lapangan melalui usulan DIPA	607	4,30	86,10	Perlu
7	Meningkatkan kemampuan personalia yang mendukung pelaksanaan PKL melalui penataran atau forum kegiatan ilmiah yang relevan	598	4,24	84,82	Perlu
8	Memantapkan kerjasama antar mitra terkait, termasuk dalam bentuk pertukaran tenaga pengajar yaitu dosen ditugaskan di industri dan staf perusahaan yang potensial ditugaskan ikut mengajar berbagai keterampilan kepada mahasiswa di kampus.	619	4,39	87,80	Perlu
9	Menyesuaikan struktur organisasi prosedur pelaksanaan PKL dengan mengoptimalkan peran koordinator PKL	612	4,34	86,81	Perlu
10	Mencetak dan mendistribusikan buku pedoman PKL secara rutin kepada mahasiswa, dosen pembimbing dan instruktur tempat mahasiswa PKL	607	4,30	86,10	Perlu
	Proses				
11	Memantapkan koordinasi persiapan, pelaksanaan dan pemantauan/monitoring	612	4,34	86,81	Perlu
12	Mewajibkan kepada semua mahasiswa PKL membuat rancangan program kerja selama kegiatan PKL berlangsung	589	4,18	83,55	Perlu
13	Memantapkan kelengkapan buku jurnal harian kegiatan mahasiswa PKL	566	4,01	80,28	Perlu
14	Meningkatkan frekuensi kehadiran dosen pembimbing di lapangan minimal 5 kali sampai saat ujian akhir PKL	527	3,74	74,75	Cukup
	Produk				
15	Menyempurnakan dan mengembangkan sistem penilaian hasil PKL	596	4,23	84,54	Perlu



16	Menyeragamkan format dan kreteria pemberian skor pada masing-masing aspek yang dinilai baik untuk dosen pembimbing maupun instruktur di perusahaan	606	4,30	85,96	Perlu
17	Menetapkan kriteria atau rubrik penilaian yang lebih lugas dari aspek-aspek yang akan dinilai	566	4,01	80,28	Perlu
18	Nilai PKL dari perusahaan diambil langsung oleh koordinator PKL masing-masing jurusan	479	3,40	67,94	Cukup
19	Meningkatkan kerjasama dengan industri/perusahaan misalnya dengan memberikan kepercayaan yang lebih tinggi kepada pimpinan perusahaan dalam melaksanakan penilaian kegiatan mahasiswa PKL dengan rubrik skoring yang telah ditetapkan.	617	4,38	87,52	Perlu
	Rata-rata	580,37	4,12	82,32	Perlu

Tabel 4.2.
Strategi Peningkatan Kualitas Penyelenggara Program PKL di
Politeknik Negeri Bali

Komponen	Strategi Peningkatan Kualitas PKL
Latar	1. Menetapkan variasi kualifikasi perusahaan atau industri tempat mahasiswa PKL 2. Instruktur mempunyai keahlian yang relevan dan mempunyai pengalaman kerja minimal empat tahun 3. Mengadakan pertemuan terbatas antara staf pimpinan PNB dengan Kanwil Depnaker Propinsi Bali beserta staff yang terkait 4. Menyesuaikan syarat dosen pembimbing 5. Menetapkan syarat instruktur di Perusahaan tempat PKL
Daya Dukung	1. Memantapkan kerjasama antar mitra terkait, termasuk dalam bentuk pertukaran tenaga pengajar yaitu dosen ditugaskan di industri dan staf perusahaan yang potensial ditugaskan ikut mengajar berbagai keterampilan kepada mahasiswa di kampus. 2. Menyesuaikan struktur organisasi prosedur pelaksanaan PKL dengan mengoptimalkan peran koordinator PKL 3. Merencanakan pendanaan PKL secara cermat, rasional dan komprehensif, sesuai dengan kebutuhan di lapangan melalui usulan DIPA 4. Mencetak dan mendistribusikan buku pedoman PKL secara rutin kepada mahasiswa, dosen pembimbing dan instruktur tempat mahasiswa PKL 5. Meningkatkan kemampuan personalia yang mendukung pelaksanaan PKL melalui penataran atau forum kegiatan ilmiah yang relevan

Komponen	Strategi Peningkatan Kualitas PKL
Proses	1. Memantapkan koordinasi persiapan, pelaksanaan dan pemantauan/monitoring 2. Menyeragamkan format dan kreteria pemberian skor pada masing-masing aspek yang dinilai baik untuk dosen pembimbing maupun instruktur di perusahaan 3. Mewajibkan kepada semua mahasiswa PKL membuat rancangan program kerja selama kegiatan PKL berlangsung 4. Memantapkan kelengkapan buku jurnal harian kegiatan mahasiswa PKL 5. Meningkatkan frekuensi kehadiran dosen pembimbing di lapangan minimal 5 kali sampai saat ujian akhir PKL
Produk	1. Meningkatkan kerjasama dengan industri/perusahaan misalnya dengan memberikan kepercayaan yang lebih tinggi kepada pimpinan perusahaan dalam melaksanakan penilaian kegiatan mahasiswa PKL dengan rubrik skoring yang telah ditetapkan. 2. Menyeragamkan format dan kreteria pemberian skor pada masing-masing aspek yang dinilai baik untuk dosen pembimbing maupun instruktur di perusahaan 3. Menyempurnakan dan mengembangkan sistem penilaian hasil PKL 4. Menetapkan kriteria atau rubrik penilaian yang lebih lugas dari aspek-aspek yang akan dinilai 5. Nilai PKL dari perusahaan diambil langsung oleh koordinator PKL masing-masing jurusan



Keduapuluh butir dari draf upaya peningkatan kualitas PKL dinyatakan valid dalam kategori sangat perlu, perlu, cukup dilaksanakan. Artinya, butir-butir draf pada masing-masing komponen latar, daya dukung, proses, produk kegiatan PKL, sangat perlu, perlu atau cukup perlu dilaksanakan dalam upaya peningkatan kualitas penyelenggaraan program PKL di PNB. Upaya yang sangat perlu, perlu atau cukup perlu dilaksanakan dalam peningkatan kualitas penyelenggaraan program PKL pada masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Strategi meningkatkan

komponen latar (*contex*) PKL.

- a. Mengadakan pertemuan terbatas antara staf pimpinan PNB dengan Kanwil Depnaker Provinsi Bali beserta staf yang terkait. Tenaga Kerja Provinsi Bali beserta jajarannya sebagai mitra kerja PNB. Pelaksanaan prosedur yang mantap ini akan bermuara kepada banyak hal dan berdampak positif bagi semua pihak yang terkait khususnya PNB. Dampak positif itu, antara lain: 1) penunjuk dan menugaskan perusahaan beserta stafnya yang dinilai layak untuk dijadikan tempat latihan kerja bagi mahasiswa PKL, 2) adanya penugasan langsung oleh Ka-Kanwil Departemen Tenaga Kerja kepada perusahaan sebagai perusahaan tempat latihan kerja, dan 3) hambatan birokrasi yang mungkin terjadi dapat diatasi.
- b. Menetapkan variasi kualifikasi perusahaan atau industri tempat mahasiswa PKL. PKL merupakan bentuk implementasi pendidikan sistem ganda pada sekolah kejuruan dan politeknik. Peranan Institusi Pasangan dalam Pendidikan Sistem Ganda adalah sebagai mitra dalam penyelenggaraan Pendidikan dengan pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu tamatan, yang berwawasan mutu, keunggulan dan bermuatan ekonomis sesuai dengan tuntutan lapangan kerja yaitu memiliki disiplin, etos kerja, penuh

inisiatif, keunggulan dan bermuatan ekonomi serta kreatif. Dunia usaha/ industri yang dipilih sebagai mitra harus memiliki aktifitas kerja yang sesuai dengan jurusan/program studi yang ada di kampus politeknik bersangkutan. Kualitas yang diharapkan dari institusi pasangan harus memiliki karakteristik antara lain: 1) karakteristik pekerjaan, 2) karakteristik pengetahuan pekerjaan, 3) karakteristik keterampilan kerja, dan 3) karakteristik sikap/mental yang dituntut pekerjaan tersebut (Depdikbud, 1997).

- c. Menyesuaikan syarat dosen pembimbing dan instruktur di Perusahaan Tempat PKL. Menurut Wena (2001) bahwa terdapat beberapa komponen utama yang sangat berperan dalam pelaksanaan PKL diantaranya: dosen pembimbing, dan pihak industri (instruktur). Dosen pembimbing dalam pelaksanaan PKL, dituntut untuk berperan dan berfungsi, antara lain; sebagai: tenaga pengajar atau pendidik sesuai spesialisasinya, dan dituntut untuk menjadi perencana program pendidikan dan pelatihan serta penghubung atau mediator komunikasi antara kampus dengan dunia kerja.

Tugas instruktur industri hampir sama dengan tugas dosen di kampus. Dengan demikian, keberhasilan praktik peserta PKL di industri sangat tergantung kemampuan instruktur dalam melaksanakan tugasnya. Untuk itu instruktur diharapkan dapat membuat perencanaan segala aspek yang dibutuhkan untuk keperluan belajar peserta didik, mengevaluasi kemajuan belajar, dan memberikan bantuan pada siswa yang membutuhkan baik yang bersifat teknis maupun nonteknis (Wena, 1997).

Untuk dapat meningkatkan

kualitas pelaksanaan PKL, dosen pembimbing memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 atau D4, berpengalaman mengajar minimal 2 tahun serta telah mengalami pengalaman diklat atau *on the job training* di Industri. Sedangkan instruktur minimal D3, berpengalaman di bidangnya, mempunyai pengalaman membimbing minimal 1 tahun, menguasai materi latihan kerja dan strategi pembimbingan.

2. Strategi meningkatkan komponen daya dukung PKL

- a. Merencanakan pendanaan PKL pecara cermat.

Biaya adalah untuk komponen pendukung guna kelancaran pelaksanaan program PKL. Untuk keberhasilan program, pendanaan direncanakan secara cermat, rasional dan komprehensif, sesuai dengan kebutuhan di lapangan melalui usulan DIPA. Sumber pembiayaan ini adalah dana rutin, dana penunjang pendidikan, bantuan dari unit produksi, *sharing* Institusi (industri tempat mahasiswa PKL) dan bantuan lainnya.

- b. Meningkatkan kemampuan personalia yang mendukung pelaksanaan PKL.

Personalialia yang mendukung PKL di PNB mencakup tenaga kependidikan, yaitu: Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, Koordinator PKL, dan tenaga administrasi. Untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan PKL, kemampuan personalia ini perlu ditingkatkan melalui penataran atau forum kegiatan ilmiah yang relevan.

- c. Memantapkan kerjasama antar mitra terkait

Untuk mewujudkan visi dan misi PNB sesuai dengan paradigma pendidikan vokasional, perlu pemberdayaan masyarakat dan lingkungan kampus secara optimal. Hal ini penting karena kampus memerlukan masukan dari

masyarakat dalam menyusun program yang relevan, sekaligus memerlukan dukungan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Sejalan dengan penerapan otonomi daerah, satuan-satuan pendidikan khususnya perguruan tinggi perlu bekerja sama dengan industri dan pemerintah daerah. Terjadinya kolaborasi antara pendidikan vokasi, pemerintah daerah, dan dunia industri diharapkan akan mampu menciptakan sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan kerjasama tersebut, pada akhirnya akan berdampak pada keberlanjutan (*sustainability*) dunia pendidikan yang dapat terjaga dengan baik. Oleh karena itu, pendidikan vokasi harus melibatkan dunia industri. Pendidikan vokasi tidak akan berhasil kalau tidak melibatkan industri yang ada di wilayahnya. Tercapainya tujuan lembaga pendidikan vokasional seperti politeknik ditentukan oleh sejauhmana terjadinya keterkaitan dan kecocokan (*link and match*) antara apa yang ada dan yang terjadi di kampus dengan apa yang terjadi di dunia usaha/ dunia kerja. Bhattacharya & Mandke (1992 dalam Muliati, 2007) mengatakan bahwa bagi lembaga pendidikan vokasi tanpa memanfaatkan dunia industri sebagai tempat belajar akan sulit untuk menghasilkan lulusan yang dapat memahami dunia kerja.

- d. Mencetak dan mendistribusikan buku pedoman PKL secara rutin.

Upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas bukanlah tanggung jawab pendidikan semata, maka dalam pelaksanaan program praktek kerja lapangan diharapkan peran aktif dari unsur industri/dunia usaha untuk turut memberikan bimbingan dan bekal ilmu praktis kepada

mahasiswa. Selanjutnya agar semua unsur yang terlibat memahami serta memiliki titik pandang yang sama tentang program PKL diberikan sebuah Buku Panduan Praktek Kerja Lapangan. Berdasarkan buku panduan ini masing-masing pihak dapat menjalankan peran dan tanggung jawabnya secara optimal.

Buku Panduan PKL ini telah diterbitkan sejak April 2005 berdasarkan SK Dirtektur Politeknik Negeri Bali No. 04.945/N.15/PP.03.14/2005 Tentang Buku Panduan Praktek Kerja Lapangan Tahun 2005. Dilihat isi buku panduan tersebut, dapat dipandang masih cukup bagus dan memberikan arah tentang uraian tugas dan tanggung jawab masing-masing pihak terkait dalam pelaksanaan PKL, namun beberapa bagian perlu disempurnakan sesuai dengan temuan evaluasi ini. Untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan PKL buku panduan terbut perlu disempurnakan, dicetak dan didistribusikan ke masing masing-jurusan secara rutin dan disosialisasikan secara mantap ke semua pihak terkait.

3. Upaya dalam Meningkatkan Komponen Proses PKL.

- a. Memantapkan Pelaksanaan Evaluasi dan Pemantauan/monitoring ke Lapangan.

Mengacu adanya optimalisasi pemanfaatan sumber daya dan potensi staf pada setiap perusahaan dengan orientasi marginalisasi efektifitas kerja di semua *line*, maka sistem, proses, dan waktu pelaksanaan PKL perlu dikaji kembali dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Fokus pengkajiannya terutama berkaitan dengan sasaran yang diharapkan, monitoring ke lapangan, dan prosedur evaluasi yang diterapkan di lapangan. Prosedur evaluasi sangat

perlu dibenahi dan diseragamkan baik menyangkut format maupun pedoman atau rubrik penilaian pada masing–masing aspek kemampuan yang dituntut dalam melaksanakan kegiatan PKL.

- b. Mewajibkan kepada semua mahasiswa PKL membuat rancangan program kerja selama kegiatan PKL berlangsung.

Program kerja PKL merupakan dokumen tertulis yang dibuat untuk mengkomunikasikan kepada pembimbing, industri, atau perusahaan tentang tujuan yang akan ingin dicapai dalam melaksanakan PKL. Program kerja harus secara jelas menjawab pertanyaan apa, mengapa, bagaimana, dan bilamana tentang PKL akan dilakukan. Program kerja ini sangat membantu mahasiswa dalam melaksanakan PKL di industri sekaligus membantu kelancaran mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menyusun laporan PKL.

- c. Memantapkan kelengkapan buku jurnal harian kegiatan mahasiswa PKL

Laporan kegiatan (jurnal) selama PKL di industri merupakan bentuk kontrol kegiatan yang dilakukan mahasiswa. Kelengkapan buku jurnal harian kegiatan mahasiswa PKL sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengkaji ulang berbagai materi bimbingan yang diberikan instruktur, pimpinan perusahaan, dosen pembimbing, berbagai pengalaman dan temua-temuan yang dapat mereka simak selama PKL, dan berbagai kegiatan lainnya yang berkaitan PKL. Semua hasil kegiatan dan perburuan informasi yang dilakukan mahasiswa selama kegiatan PKL, merupakan bahan resepsi dalam menulis laporan akhir kegiatan PKL yang lebih orignal.

- d. Meningkatkan frekuensi kehadiran dosen pembimbing di lapangan

minimal 3 kali sampai saat ujian akhir PKL

Pembimbing PKL adalah staf pengajar yang ditugaskan dan ditunjuk di tempat PKL. Pembimbing dari staf pengajar di kampus disebut dosen pembimbing. Sedangkan staf yang di tunjuk di tempat PKL disebut pembimbing Industri. Untuk mendapatkan hasil yang optimal dilakukan bimbingan yang melibatkan pembimbing PKL dengan koordinasi koordinator PKL. Selama priode waktu PKL mahasiswa dibimbing oleh pembimbing industri berkoordinasi dengan dosen pembimbing. Untuk mengoptimalkan hasil bimbingan, frekuensi kehadiran dosen pembimbing di tempat mahasiswa PKL sangat diperlukan minimal 3 kali sampai saat ujian.

4. Upaya dalam Komponen Produk Kegiatan PKL

Anastasi (1982) menyatakan bahwa evaluasi sebagai; *a systematic process of determining the extent to which instructional objective are achieved by pupils*". Evaluasi bukan sekadar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas. PKL, melaksanakan 2 (dua) jenis penilaian, yaitu: Penilaian hasil belajar dan penilaian penguasaan keahlian. Pihak yang memiliki kewenangan di dalam memberikan evaluasi terhadap program dan aktifitas mahasiswa adalah dosen pembimbing dan pihak industri melalui staf yang ditunjuk sebagai pembimbing. Penilaian dilakukan oleh dua orang penilai, yaitu dosen pembimbing dan pihak industri staf yang ditunjuk (pembimbing di industri). Untuk dapat memberikan hasil pengukuran yang optimal, perlu ditetapkan instrumen yang seragam dan terstandar yang dilengkapi pedoman *scoring* dan disiapkan dari kampus.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Bertolak dari hasil validasi yang telah diungkapkan di depan, dapat ditarik simpulan, bahwa, strategi peningkatan penyelenggaraan program PKL di Politeknik Negeri Bali terdiri dari: Pertama, peningkatan kualitas latar (*contex*) penyelenggaraan PKL, dilakukan melalui: 1) menetapkan variasi kualifikasi perusahaan atau industri tempat mahasiswa PKL; 2) menetapkan relevansi keahlian dan pengalaman kerja Instruktur di perusahaan tempat mahasiswa PKL; 3) mengadakan pertemuan terbatas antara staf pimpinan PNB dengan Kanwil Depnaker Propinsi Bali beserta staff yang terkait ; 4) meninjau kembali kriteria instruktur dan dosen pembimbing; 4) menyesuaikan syarat dosen pembimbing; dan 5) menetapkan syarat instruktur di Perusahaan tempat PKL.

Kedua, peningkatan kualitas daya dukung perencanaan dan penyelenggaraan (*input*) program PKL, dilakukan melalui: 1) memantapkan kerjasama antar mitra terkait, termasuk dalam bentuk pertukaran tenaga pengajar yaitu dosen ditugaskan di industri dan staf perusahaan yang potensial ditugaskan ikut mengajar berbagai keterampilan kepada mahasiswa di kampus; 2) menyesuaikan struktur organisasi prosedur pelaksanaan PKL dengan mengoptimalkan peran koordinator PKL; 3) merencanakan pendanaan PKL secara cermat, rasional dan komprehensif, sesuai dengan kebutuhan di lapangan melalui usulan DIPA; 4) mencetak dan mendistribusikan buku pedoman PKL secara rutin kepada mahasiswa, dosen pembimbing dan instruktur tempat mahasiswa PKL; dan 5) meningkatkan kemampuan personalia yang mendukung pelaksanaan PKL melalui penataran atau forum kegiatan ilmiah yang relevan.

Ketiga, peningkatan kualitas daya dukung perencanaan dan penyelenggaraan (*input*) program PKL,

dilakukan melalui: 1) memantapkan kerjasama antar mitra terkait, termasuk dalam bentuk pertukaran tenaga pengajar yaitu dosen ditugaskan di industri dan staf perusahaan yang potensial ditugaskan ikut mengajar berbagai keterampilan kepada mahasiswa di kampus; 2) menyesuaikan struktur organisasi prosedur pelaksanaan PKL dengan mengoptimalkan peran koordinator PKL; 3) merencanakan pendanaan PKL secara cermat, rasional dan komprehensif, sesuai dengan kebutuhan di lapangan melalui usulan DIPA; 4) mencetak dan mendistribusikan buku pedoman PKL secara rutin kepada mahasiswa, dosen pembimbing dan instruktur tempat mahasiswa PKL; dan 5) meningkatkan kemampuan personalia yang mendukung pelaksanaan PKL melalui penataran atau forum kegiatan ilmiah yang relevan dengan pelaksanaan program PKL.

Keempat, peningkatan kualitas proses (*process*) penyelenggaraan program PKL, yaitu: 1) memantapkan koordinasi persiapan, pelaksanaan dan pemantauan/monitoring; 2) menyeragamkan format dan kriteria pemberian skor pada masing-masing aspek yang dinilai baik untuk dosen pembimbing maupun instruktur di perusahaan; 3) mewajibkan kepada semua mahasiswa PKL membuat rancangan program kerja selama kegiatan PKL berlangsung; 4) memantapkan kelengkapan buku jurnal harian kegiatan mahasiswa PKL, dan 5) meningkatkan frekuensi kehadiran dosen pembimbing di lapangan minimal 5 kali sampai saat ujian akhir PKL.

Kelima, peningkatan kualitas produk (*product*) penyelenggaraan program PKL, yaitu: 1) meningkatkan kerjasama dengan industri/perusahaan misalnya dengan memberikan kepercayaan yang lebih tinggi kepada pimpinan perusahaan dalam melaksanakan penilaian kegiatan mahasiswa PKL dengan rubrik skoring yang telah ditetapkan; 2) menyeragamkan format dan kriteria

pemberian skor pada masing-masing aspek yang dinilai baik untuk dosen pembimbing maupun instruktur di perusahaan; 3) menyempurnakan dan mengembangkan sistem penilaian hasil PKL; 4) menetapkan kriteria atau rubrik penilaian yang lebih lugas dari aspek-aspek yang akan dinilai; dan 5) Nilai PKL dari perusahaan diambil langsung oleh koordinator PKL masing-masing jurusan.

2. Saran

- a. Pimpinan Lembaga Politeknik Negeri Bali sangat diharapkan memberikan dukungan pelaksanaan pertemuan koordinatif dengan pihak Kanwil Depnaker Propinsi Bali beserta staff dan pihak-pihak terkait lainnya. Tujuan pertemuan ini untuk membahas berbagai kebijakan yang dapat ditempuh dalam kegiatan PKL yang mempunyai misi yang sangat strategis dalam menyiapkan tenaga kerja.
- b. Koordinator PKL diharapkan mengkaji kembali variasi perusahaan tempat melaksanakan PKL. Tujuannya, untuk memberikan pengalaman yang lebih banyak kepada mahasiswa selama kegiatan PKL, tempatnya dapat diatur sedemikian hingga mahasiswa dapat tempat yang sesuai dengan kebutuhannya.
- c. Syarat-syarat sebagai dosen pembimbing, perlu ditetapkan, yaitu: 1) mempunyai keahlian yang relevan, 2) mempunyai pengalaman mengajar minimal empat tahun, dan 3) bersedia melaksanakan tugas-tugas sebagai dosen pembimbing seperti yang diatur pada Buku Panduan PKL. Syarat-syarat sebagai Instruktur, yaitu: 1) mempunyai keahlian yang relevan, 2) mempunyai pengalaman kerja minimal empat tahun, 3) bersedia melaksanakan tugas-tugas sebagai pembimbing seperti yang diatur pada Buku Panduan PKL, dan 4) mendapat persetujuan pimpinan perusahaan bersangkutan.

- d. Pihak lembaga Politeknik Negeri Bali sangat perlu mengkaji kembali pola pelaksanaan program PKL yang sedang diterapkan. Aspek yang sangat perlu mendapat perhatian menetapkan alternatif persiapan, pelaksanaan, pembinaan dan pemantauan/monitoring ke lapangan.
- e. Sistem penilaian yang telah ada perlu disempurnakan dan dikembangkan

lebih lanjut sehingga kualitas kemampuan yang dicapai oleh mahasiswa. PKL akan lebih meningkat dan lebih mantap.

- f. Sistem penilaian yang telah ada perlu disempurnakan dan dikembangkan lebih lanjut sehingga kualitas kemampuan yang dicapai oleh mahasiswa. PKL akan lebih meningkat dan lebih mantap.

PUSTAKA ACUAN

- Anastasi, Anne. (1982). *Psychological Testing Fifth Edition*. New York: Macmillan.
- Arikunto, Suharsimi dan Sfrudin Cepi Abdul Jabar. (2004). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bowden, John A. (2008). *Competency Based Educational-Neither a Panacea nor a Pariah*. Diunduh dari <http://crm.hct.ac.ae> pada 2 Pebruari 2008.
- Depdikbud. (1996). *Pedomann Teknis PSG Pada SMK*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Depdikbud. (1997). *Pedoman Pendidikan Sistem Ganda I*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Djaali, Puji Mulyono dan Ramly. (2000). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PPs UNJ.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang R.I No 20 Tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, (2005). *PedomanPraktek Kerja Lapangan Politeknik Negeri Bali*. Denpasar: Politeknik Negeri Bali.
- Jihad Acep dan Haris Abdul. (2008). *Evalusi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kusumah Hardi. (2008). *Assesmen Pembelajaran Vokasional*. Bandung: PLG.
- Musa. (2005). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Bandung: I-PIN Indonesia.
- Muliati, A.A.M. (2007). "Suatu Penelitian Evaluatif berdasarkan *Stake's Countenance Model* Mengenai Program Pendidikan Sistem Ganda pada sebuah SMK di Sulawesi Selatan". Diunduh dari www.damandiri.or.id/file/muliatyunjabab.pdf pada 24 Mei 2008.
- National, Centre for Vocational Education Research [NCVER] (1999). *Compe-tency Based Training in Australia, Research at a Glance*. Adelaide: Gillingham Printers.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi
- Scriven, M.P. (1974). *Evaluation in Education: Current Application*. Berkely.C.A: McCutchan
- Sanders, James R. et al. (1994). *The Program Evaluation Standards. 2nd edition*. California: Sage Publication Inc.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional.
- Worthen dan Sanders. (1973). *Education Evaluation: Theory and Practice*. Worthiton, OHIO: Charles A. Jones.
- Wena, Made. "Pemanfaatan Industri Sebagai Sumber Belajar dalam Pendidikan Sistem Ganda", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Th. III, No. 010 September, 1997.
- Wena, Made. (2001). *Perencanaan Pengajaran Metode Pengajaran Teknik*. Malang: Fakultas Teknik UM.
- www.korandpendidikan.com/html, diunduh pada 12 juni 2009.

FILM PENDIDIKAN: KARYA SENI, REPRESENTASI, DAN REALITAS SOSIAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA

Oos M. Anwas
Pustekkom Kemdikbud
(oos.anwas@kemdikbud.go.id)

Abstrak:

Masa remaja adalah fase mencari dan membentuk jati diri. Mereka seringkali mendapatkan figur atau keteladanan dari sajian televisi dan film komersial, termasuk film asing. Pengalaman empirik bahwa film *Aku Cinta Indonesia* (ACI) di tahun 1980-an berhasil menjadi sebuah tontonan menarik dan teladan bagi remaja pada saat itu. Hal ini menjadi optimisme pengembangan film pendidikan dalam membangun karakter bangsa. Film pendidikan dapat dikembangkan melalui: 1) menyajikan karakter tokoh idola remaja masa kini, dan 2) menciptakan figur ideal panutan remaja. Konsep film sebagai karya seni yang kompleks dan menjadi representasi dan gambaran realitas sosial. Oleh karena itu film pendidikan dituntut mampu menghadirkan kekayaan budaya, kekayaan alam, termasuk kearifan lokal sebagai representasi dan realitas sosial bangsa Indonesia. Sebagai karya seni, film pendidikan perlu mengolah psikologi dan emosi penonton. Untuk itu, film pendidikan perlu dibuat dramatisasi yang wajar, alur cerita menarik, memberikan kejutan-kejutan dan kepenasaranan, penokohan dengan karakteristik yang tegas, bahasa yang mudah dicerna, serta ditunjang teknis produksi mulai: pengambilan gambar, editing, pemilihan shot, memberikan penekanan, dan aspek-aspek teknis lainnya.

Kata kunci: *film, film pendidikan, pendidikan karakter, karya seni, representasi dan realitas sosial.*

EDUCATIONAL FILM: ART, REPRESENTATION, AND SOCIAL REALITY IN BUILDING NATION CHARACTER

Abstract:

Adolescence is a phase of finding and shaping identity. They often get a figure or an example from television programs and commercial films, including foreign films. Empirical experience showed that *I Love Indonesia* (ACI) movie in 1980's managed to be an exciting spectacle and gave role models for adolescents at that time. That also builds optimism that educational films can support nation character building. Educational films can be developed through: 1) presenting the character of today's teen idol, and 2) creating the ideal figure of teen role models. Film is a kind of art that represents the complex picture of social reality. Therefore, educational films are supposedly able to present the cultural wealth, natural resources, including local knowledge as a representation of social reality of Indonesia. As an art work, educational film is necessary to cultivate the psychology and emotion of the audience. To that end, an educational film needs to contain proper dramatization, interesting plot, and suspense. It is also able to arouse curiosity, demonstrate strong characterizations, use clear language, and is supported by production technical matters such as shooting, editing, shot selection, giving emphasis, and other production aspects.

Key words: *films, educational films, character education, art, representation and social reality.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan film nasional makin surut seiring gencarnya tayangan televisi dan internet. Bioskop-bioskop yang dulu di era tahun 1980-an pernah merajai, kini banyak yang gulung tikar. Dulu, jika mau menonton film harus datang ke bioskop atau layar tancap di pedesaan. Saat ini nonton film dengan mudah melalui siaran televisi, internet, memutar DVD atau *flashdisk*. Kondisi tersebut merupakan konsekuensi logis dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Masyarakat saat ini berada dalam era informasi yang sudah akrab dengan teknologi selular dan berbasis internet. Namun substansi media radio, televisi, dan film tetap eksis dan diminati masyarakat. Yang membedakan adalah teknologi yang digunakan. Kini masyarakat sudah terbiasa mendengarkan radio melalui *handphone* atau melalui internet. Menonton televisi via internet dan juga *handphone* baik dalam bentuk *live streaming* maupun *video on demand* (VOD). Begitu pula menonton film dapat dengan mudah dinikmati melalui sajian televisi, internet, *handphone*, bahkan berbagai video *offline*. Dengan kata lain menikmati film bisa dilakukan di mana saja ataupun kapan saja sesuai dengan kesempatan dan kondisi yang tersedia.

Banyaknya film yang diproduksi, baik film impor maupun produksi dalam negeri memberikan alternatif tontonan bagi masyarakat. Namun film yang ada seringkali menyajikan adegan kekerasan, horor, percintaan, eksploitasi perempuan, kehidupan glamor, atau sikap konsumtif. Kondisi ini tentu saja menjadikan kekhawatiran bagi sebagian besar masyarakat terutama anak-anak dan remaja. Anak dan remaja sangat rentan dengan pengaruh-pengaruh tayangan film.

Dalam kajian teori perubahan perilaku, anak-anak dan remaja merupakan masa mencari dan membentuk identitas diri. Pada masa ini sangat dibutuhkan figur atau keteladanan. Celaknya, figur dan keteladanan pada saat ini seringkali mereka dapatkan dari berbagai tayangan film atau televisi yang ditontonnya. Di sisi lain kondisi dalam masyarakat ada kecenderungan menurunnya moral bangsa

seperti kasus korupsi di berbagai bidang, praktik mafia kasus, plagiat, dan kasus lainnya merupakan cermin kegagalan pendidikan karakter bangsa (Majalah Gatra, 6-12 Mei 2010). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyadari akan hal itu sehingga pendidikan karakter menjadi salah satu prioritas kementerian yang perlu ditanamkan melalui berbagai upaya. Salah satu cara adalah melalui sajian film.

Film merupakan media yang digemari anak-anak dan remaja. Di sisi lain karakteristik film dapat didramatisir untuk menyajikan pesan sesuai yang diharapkan. Pengalaman empirik, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1980-an telah berhasil memproduksi film *Aku Cinta Indonesia* (ACI). Film ini dinilai sukses menjadi sebuah tontonan menarik dan tokohnya menjadi idola dan teladan bagi remaja pada saat itu. Oleh karena itu pada saat ini diperlukan film-film yang memiliki misi pendidikan dalam menanamkan moral dan karakter bangsa.

Jika dilakukan diskusi dengan banyak pihak terutama para sineas dan pengelola stasiun televisi, mereka mengklaim bahwa dirinya selama ini sudah banyak memproduksi acara televisi atau film yang menyajikan unsur pendidikan. Permasalahannya adalah apa indikator sebuah film dikatakan sebagai film pendidikan, dan bagaimana seharusnya membuat film yang mampu mendidik masyarakat. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji konsep dan pengembangan film pendidikan, yang mampu menghibur, mendidik, dan menjadi tauladan dalam menanamkan karakter bangsa.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan Film Nasional

Film seringkali disebut sebagai gambar hidup atau bergerak (*movie*). Film juga seringkali disebut sinema. Film atau sinema berasal dari kata *Cinematographie* yang berasal dari kata *Cinema* dan *tho* atau *phytos* yang artinya cahaya, dan *graphie* yang berarti tulisan atau gambar atau suasana/citra. Jadi film dapat diartikan melukis atau merekam

gerak dengan cahaya. Objek rekaman ini bisa dalam bentuk orang, benda, atau fantasi (fiktif) dan peran-peran tertentu. Alat utamanya adalah kamera, animasi, dan perangkat pendukung lainnya. Film seringkali menggunakan teknologi lapisan-lapisan cairan selulosa atau seluloid.

Perfilman di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Berikut sejarah perfilman nasional yang disarikan dari sajian Wikipedia (2012), bahwa era perfilman Indonesia diawali dengan berdirinya bioskop pertama di Indonesia pada 5 Desember 1900 di daerah Tanah Abang, Batavia dengan nama Gambar Idoep yang menayangkan berbagai film bisu. Film pertama kali yang dibuat di Indonesia adalah film bisu tahun 1926 yang berjudul Loetoeng Kasaroeng oleh sutradara Belanda G. Kruger dan L. Heuvelorp. Film ini dibuat dengan aktor lokal oleh Perusahaan Film Jawa NV di Bandung dan muncul pertama kalinya pada tanggal 31 Desember, 1926 di teater *Elite and Majestic*, Bandung. Film lokal yang bicara pertama dibuat oleh The Teng Chun yaitu film Bunga Roos dari Tjikembang (1931), dan dibuat oleh Halimoen Film dengan judul Indonesie Malaise (1931). Film pertama yang bercirikan lokal Indonesia adalah film Darah dan Doa. Film ini disutradarai oleh pribumi asli yaitu Usmar Ismail serta diproduksi oleh perusahaan milik orang Indonesia asli yaitu Perfini (Perusahaan Film Nasional Indonesia). Oleh karena itu hari pertama pengambilan gambar film yang menyajikan perjuangan Long March of Siliwangi ini dijadikan sebagai Hari Film Nasional yaitu tanggal 30 Maret 1950.

Dalam sejarahnya film sudah disadari sebagai media dalam mempengaruhi masyarakat. Misalnya pada masa pendudukan Jepang, produksi film di Indonesia dijadikan sebagai alat propaganda politik Jepang. Pemutaran film di bioskop hanya dibatasi untuk penampilan film-film propaganda Jepang dan film-film Indonesia yang sudah ada sebelumnya. Pada periode 1962 s.d.

1965, film-film asing dicurigai sebagai agen imperialis Amerika Serikat, sehingga terjadi pemboikotan, pencopotan reklame, bahkan pembakaran gedung bioskop.

Seiring perkembangan dan membaiknya suku politik, film di Indonesia berkembang pesat. Banyak film bermunculan. Film nasional yang populer dan dinilai baik diantaranya adalah film yang berjudul: Tiga Dara (1956), Si Mamad (1973), Si Doel Anak Betawi (1973), Badai Pasti Berlalu (1977), Tjoet Nja' Dhien (1986), Naga Bonar (1986), dan banyak lagi film-film lainnya. Begitu pula gedung bioskop berdiri di berbagai pelosok tanah air. Pada tahun 1987, pengusaha Sudwikatmono membangun grup Studio 21 dan berkembang ke berbagai kota di Indonesia. Munculnya bioskop raksasa tersebut berakibat negatif terhadap gulung tikarnya bioskop-bioskop kecil. Kondisi ini berlangsung hingga awal tahun 1990-an.

Khusus perkembangan film pendidikan, pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1980-an telah sukses memproduksi film Aku Cinta Indonesia (ACI). Film ini ditayangkan oleh TVRI dalam bentuk mini seri yang diproduksi oleh Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pusat TKPK), Depdikbud. Film ini dinilai sukses menjadi sebuah tontonan menarik dan digemari remaja pada saat itu. Indikator keberhasilan film ini dapat dilihat dari antusias remaja mengidolakan sang tokoh (pemeran utama). Penonton yang sebagian besar kaum remaja, secara tidak sadar mendapatkan pigur atau keteladanan untuk bersikap dan berperilaku yang baik di tengah-tengah gejolak usia remaja pada masa tersebut.

Mulai awal tahun 1990 berkembang berbagai stasiun televisi swasta dan teknologi VCD dan DVD. Kondisi ini berdampak besar atas penurunan drastis produksi perfilman nasional. Begitu pula bioskop nasional termasuk bioskop group

raksasa Studio 21 mulai gulung tikar. Masyarakat lebih senang menonton film melalui layar televisi dan VCD atau DVD. Kondisi ini diperparah dengan banyaknya VCD dan DVD bajakan yang sangat murah dan mudah didapatkan di pasaran.

Mulai sekitar tahun 1998 perfilman nasional mulai bangkit kembali. Hal ini ditandai dengan jumlah produksi film nasional mulai meningkat lagi. Film yang muncul dan sukses digemari masyarakat diantaranya: Cinta dalam Sepotong Roti karya Garin Nugroho, film Mira Lesmana dengan Petualangan Sherina, dan Rudi Soedjarwo dengan Ada Apa dengan Cinta?.

Pertumbuhan film nasional mengalami peningkatan. Peningkatan ini didukung dengan hadirnya konsep baru bioskop yaitu Blitzmegaplex. Namun peningkatan jumlah film tersebut masih mengkhawatirkan karena tema film yang diangkat didominasi oleh film horor dan film remaja. Kondisi ini diperparah oleh membanjirnya film-film asing terutama dari Amerika (*film Hollywood*) dan India (*film Bollywood*) yang tentu saja membawa pesan budaya dan perilaku asing yang belum tentu sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Realitasnya tema film yang mampu menyejukan penonton serta membangun karakter bangsa masih langka. Kondisi ini sesungguhnya merupakan peluang bagi berbagai pihak baik pemerintah maupun swasta untuk membangun film yang tidak hanya sekedar mempertimbangkan aspek komersial. Saat ini sangat dibutuhkan film nasional yang memiliki idealisme, mampu mencerdaskan dan merepresentasikan bangsa yang memiliki nilai dan norma, tidak sekedar tontonan menarik tetapi menjadi sebuah tuntunan yang dapat mendidik dan membangun karakter bangsa.

2. Film dan Perilaku Anak/Remaja

Film disinyalir banyak pihak memiliki pengaruh terhadap pembentukan perilaku terutama anak-anak dan remaja. Dalam kehidupan sehari-hari bisa

disaksikan bagaimana anak-anak meniru berbagai adegan (*action*) yang diperolehnya di layar televisi. Toko-toko film anak/film kartun, seperti: *Shaun The Sheep*, *Superman*, *Spongebob*, *Upin Ipin*, dan tokoh lainnya sungguh melekat dalam kehidupan anak. Kondisi seperti ini dimanfaatkan betul oleh para pengelola stasiun televisi dan pelaku perdagangan lainnya. Misalnya, mereka membuat busana anak dengan gambar tokoh film anak, atau mainan yang mirip dengan para tokoh tersebut, dan hasilnya sangat digemari anak-anak. Dampak lainnya ada kecenderungan anak-anak yang merasa senang dan bergengsi bila makan makanan yang sering muncul di layar televisi. Anak-anak mulai pandai menyebut merek-merek dagang terkenal, termasuk merk mobil yang mungkin mustahil terbeli oleh orangtuanya. Lebih mengkhawatirkan lagi mereka lebih suka *nongkrong* di depan televisi, dibandingkan belajar, membaca, atau mengerjakan pekerjaan rumah dari gurunya (Anwas, 2009).

Realitasnya bahwa film kartun yang sangat digemari anak-anak dan remaja banyak menyajikan adegan-adegan kekerasan, kekonyolan, dan perkeltahan. Dalam film kartun tindakan kekerasan, jahil, usil dan perilaku lainnya dikemas menjadi tayangan yang lucu, main-main, dan menarik. Semua adegan tersebut bisa jadi dalam pandangan anak-anak merupakan sesuatu yang lucu, menarik dan menimbulkan dorongan untuk ditiru. Padahal dalam dunia nyata, kondisi tersebut sangat berlainan dengan adegan dalam film kartun, sehingga jika ditiru bisa membahayakan diri dan lingkungannya, serta masa depan perkembangannya kepribadiannya.

Dalam kaitan dengan ini menarik untuk dikaji hasil penelitian yang dilakukan Hasanah (2011) tentang dampak negatif tayangan film kartun terhadap perilaku anak. Penelitian ini dilakukan terhadap anak usia 7 s.d. 12 tahun di desa Karangasem, kecamatan Petarukan, kabupaten Pemalang, Jawa

Tengah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif tayangan film kartun terhadap perilaku anak usia 7 s.d.12 tahun adalah menjadi suka meniru atau imitasi dari adegan-adegan yang ada pada tayangan film kartun. Salah satu perilaku imitasi anak yaitu adegan berkelahian, kekerasan dan meniru jurus-jurus dari adegan tayangan film kartun. Kemudian adegan itu digunakan untuk pura-pura berkelahi dengan teman-temannya. Walaupun hanya bermain, namun hal tersebut tidak baik karena secara tidak langsung tayangan film kartun telah mensosialisasikan adegan kekerasan. Selain imitasi, dampak lain yang ditimbulkan dari tayangan film kartun yaitu menjadikan anak malas untuk melakukan kegiatan lainnya seperti belajar, mengaji, beribadah, dan lain-lain. Simpulan penelitian ini adalah tayangan film kartun mempunyai dampak terhadap perilaku anak antara lain adanya perilaku imitasi, membuat anak malas, susah diatur, dinasihati dan bahkan terkadang membantah orang tuanya.

Selain film kartun seperti dijelaskan sebelumnya bahwa di Indonesia dan juga film asing banyak memproduksi film-film horor dan adegan asmara, termasuk dalam bentuk animasi. Film horor ini disinyalir memiliki dampak yang buruk khususnya bagi perkembangan anak dan remaja. Noe'man (Racmade, 2012) menjelaskan dampak film horor bagi anak, di antaranya:

- a. Kepercayaan dan sistem nilai (*belief dan value*). Anak yang terbiasa menonton film horor atau mistik akan menganggap apa yang mereka lihat adalah benar. Mereka belum bisa membedakan mana yang nyata dan rekaan semata. Anak-anak dapat menginternalisasikannya ke dalam *belief* sistem sehingga setelah dewasa mereka cenderung percaya klenik.
- b. Perubahan perilaku, misalnya: kecemasan, ketakutan berkepanjangan, dan mimpi buruk. Isi film horor sebagian besar adegan kekerasan dan kejahatan berdarah.

Anak terobsesi menirunya yang cenderung membahayakan dirinya dan orang lain.

- c. Dampak psikologis jangka panjang. Dampak ini mempengaruhi rasa percaya dirinya. Bila anak-anak selalu melihat ekspresi wajah marah atau menakutkan, maka mereka merasa dirinya tidak layak dicintai.
- d. Dampak pada prestasi akademik, kurang tidur, dan rasa cemas berkepanjangan. Akibat yang ditimbulkan adalah menurunnya konsentrasi dan kemampuan mengendalikan diri hingga mereka tidak dapat belajar optimal.

Kesadaran dan peran orang tua dan masyarakat terhadap bahaya tayangan film dan juga televisi masih relatif lemah. Kesibukan aktivitas sehari-hari seringkali menjadi kambing hitam kurangnya perhatian orangtua terhadap anaknya. Pencegahan lebih baik dari pengobatan. Dalam era komunikasi sekarang, peran orangtua sangat penting dalam mencegah bahaya negatif pengaruh teknologi informasi dan komunikasi khususnya film, televisi, dan internet. Kesadaran orangtua akan bahaya film dapat mencegah dampak negatif. Kesadaran tersebut diwujudkan dalam perilaku, antara lain: pendampingan saat menonton, bimbingan dan pengawasan, serta menciptakan komunikasi yang harmonis antara anak dan orangtua.

Di sisi lain dalam era komunikasi sekarang ini, anak-anak dan remaja sulit dicegah untuk tidak menonton film. Mereka bisa mengakses film melalui berbagai cara misalnya, internet, televisi, atau kaset DVD dan *file flashdisk*. Oleh karena itu diperlukan film yang menjadi alternatif pilihan. Film ini diharapkan tidak sekedar menjadi tontonan menarik, tetapi dapat mendidik, menjadi tuntunan dan idola anak dan remaja. Dengan kata lain, saat ini dibutuhkan film pendidikan yang memiliki idealisme sebagai karya seni, mampu mencerdaskan, dan memiliki jati diri bangsa.

3. Landasan Kajian Film

Kajian terhadap film secara garis besar dapat dianalisis melalui dua pendekatan yaitu pertama, wacana formal-estetik yang menitikberatkan pada aspek formal dari film sebagai sebuah *art form* dan kedua, wacana kritik yang menitikberatkan pada aspek sosio-kultural-ideologis yang terkandung dalam sebuah film (Dryer, 1998).

Teori film klasik menjelaskan bahwa film sebagai hasil karya seni. Film bukan sekedar hiburan tetapi merupakan aktivitas dan karya seni. Sebagai karya seni, film perlu mengandung makna dan berhubungan dengan bentuk-bentuk seni. Teori film klasik ini melahirkan dua tradisi besar yaitu formalisme dan realisme. Mazhab formalisme menegaskan ketika film tidak mampu merekam realitas seperti apa adanya, maka film dapat melakukan berbagai kreativitas, memanipulasi pesan sehingga menjadi daya tarik penonton dengan dimensi berbeda, misalnya melalui *montage* dan *shot* yang dihadirkan kepada penonton. Arnheim (UC Press 2006), menegaskan bahwa film sebagai 'seni' apabila film tersebut punya esensinya sendiri dan terbukti berbeda dengan esensi seni yang lain, misalnya seni rupa dan teater.

Mazhab Realisme lebih menekankan pada representasi dan realitas sosial. Mazhab realism berbeda dengan tradisi formalism yang kemudian banyak membahas aspek teknis film seperti *montage*, tradisi realis memperluas pembahasannya pada topik-topik yang lebih luas seperti proses representasi dan realitas sosial (Kusuma, 2009). Mazhab realisme tidak menggunakan *montage* dan *shot* untuk mengubah atau menambah realitas film. Tokoh aliran ini adalah André Bazin (Perancis) selalu mengkritik *montage* karena mengkhianati kenyataan dan membohongi penonton. Realitas dan representasi sosial adalah kekuatan besar dalam mengkaji sebuah karya film. Dengan kata lain film yang bagus adalah

film yang mampu menghadirkan realitas dan representasi sosial.

Dalam perkembangannya, lahir pula teori film modern yang memandang dan mengkritisi kekuatan sosial ideologis film. Bagaimana sebuah film menciptakan makna yang tersembunyi. Teori film kontemporer melahirkan kembalinya paham formalisme baru (*neoformalism*) dan masuknya pendekatan kognitif dalam teori film. Teori film kontemporer melihat film sebagai suatu sistem terbuka, estetika film kini mengarah pada *cinematic poetics* sebagai ontologinya.

Dalam realisasinya sebuah film sangat besar pengaruh dari sang sutradara. Sutradara berperan dalam menciptakan sebuah film yang bermutu berdasarkan sudut *style*, kreativitas maupun psikologis dalam menyumbangkan nilai estetik ke dalam karya filmnya. Di sisi lain kekuatan film juga terkait dengan kekuatan teknis, pengambilan gambar, editing, pemilihan *shot*, dan aspek-aspek teknis lainnya. Film adalah merupakan karya dari tim (*crew*), kekompakan, kerjasama, dan saling melengkapi dalam melahirkan sebuah karya yang bermutu.

Mengkaji sebuah film memang sangat kompleks. Karena film merupakan karya yang cenderung kompleks dan dinamis. Namun menurut Salt (2003) dalam menganalisis film dapat menggunakan patokan minimal tiga hal yaitu: (1) berdasarkan konstruksi teknisnya (jenis kamera yang digunakan, ukuran lensa, *angle*, *editing*, *art direction* dan tata ruang), (2) *Style (executive and artistic decision)* sang sutradara, dan (3) mengukur seberapa besar tingkat respon dari penonton. Sedangkan kriteria mengevaluasi film dapat diklasifikasikan dalam tiga aspek yaitu: (1) originalitas, (2) pengaruh film tersebut dengan film lainnya dan (3) seberapa besar visi dan pengaruh kreatif sang pembuat film (*film maker*) terpenuhi dalam film garapannya.

Proses mengakses film berbanding

lurus dengan persepsi ekologis manusia sebagai makhluk yang dipandang senantiasa bergerak oleh lingkungannya (Anderson, 1996). Secara lebih rinci Anderson menjelaskan bahwa dengan memahami dan menggali psikologi dan biologi evolusioner tersebut, fenomena alam pikiran seperti emosi, kenyamanan, metarepresentasi, dan hubungannya dengan kajian film dan sastra seperti identifikasi, ketegangan dan keterkejutan, bisa dijelaskan dengan cara menelusuri evolusi otak manusia.

Mencermati uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah film merupakan sebuah karya seni yang kompleks. Seni dan keindahan ini dapat diwujudkan dalam estetika formalisme yang terletak pada *montage* dan merekam realitas. Di sisi lain film juga merupakan representasi dan mencerminkan realitas sosio kultural. Film dapat menciptakan dan menanamkan tertentu. Artinya film dapat menciptakan makna atau memberikan pengaruh perilaku tertentu terhadap penontonnya baik secara nyata maupun tersembunyi. Di sisi lain kekuatan teknis, teknik pengambilan gambar, *editing*, pemilihan *shot*, dan aspek-aspek teknis lainnya dapat menguatkan sebuah film baik aspek substansi maupun tingkat estetika sebuah film.

Tingkat pemaknaan terhadap sebuah film cenderung bersifat relatif. Artinya pemaknaan terhadap film dipengaruhi oleh kemampuan dan wawasan dari setiap individu masing-masing. Oleh karena itu perlu ada segmentasi yang jelas dalam setiap film. Segmentasi ini akan meminimalisir dampak negatif sebuah film sebagai akibat dari perbedaan kemampuan dan wawasan individu dalam melihat karya yang kompleks tersebut. Yang sangat perlu dilindungi adalah anak-anak dan remaja. Usia ini merupakan masa labil yang sedang mencari jati diri. Tayangan film yang ditujukan bagi orang dewasa belum bisa dimaknai oleh usia mereka secara komprehensif.

4. Film Pendidikan

a. Kebutuhan Film Pendidikan.

Teori belajar sosial (Bandura, 1977), menegaskan bahwa manusia belajar dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain. Peniruan model menjadi unsur penting dalam belajar. Individu dapat saling membelajarkan dengan cara saling mengamati perilaku individu lainnya. Dengan saling mengamati perilaku orang lain, manusia dapat dengan cepat mendapatkan respons.

Teori belajar ini sangat cocok diterapkan pada tingkatan anak-anak dan remaja. Masa ini adalah usia mencari figur atau panutan dalam rangka pembentukan karakter atau jati dirinya. Dalam kenyataannya, anak-anak dan remaja sering kali mengidolakan figur yang ditemukan di televisi atau film dibandingkan dengan figur guru atau orangtuanya.

Hasil penelitian Bandura menunjukkan bahwa anak-anak lebih agresif setelah menonton model agresif, film agresif atau kartun kekerasan dibandingkan dengan anak-anak yang melihat model yang tidak agresif atau tanpa model sekalipun (Woolfolk dan Nicolich, 1984). Di sisi lain realitas masyarakat yang euforia dengan era reformasi dan perebutan kekuasaan, sangat perlu figur atau keteladanan yang memberikan kesejukan, kedamaian, dan contoh nyata khususnya bagi anak-anak dan remaja.

Menanamkan pendidikan karakter tidak cukup hanya melalui lingkungan konvensional seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat saja. Lingkungan media khususnya film sangat diperlukan. Oleh karena itu sangat mendesak diperlukan film-film pendidikan yang bertemakan nilai-nilai karakter bangsa. Film yang memiliki idealisme sebagai karya seni, mampu merepresentasikan masyarakat dengan berbagai nilai norma dan kekayaan kearifan lokal, serta melukiskan realitas masyarakat Indonesia yang sangat kompleks.

Konsep film pendidikan yang dibangun sesuai dengan teori belajar sosial Bandura tersebut dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: 1) menyajikan tokoh yang diidolakan oleh anak dan remaja masa kini yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter, dan 2) menciptakan figur ideal yang mampu menjadi panutan bagi anak-anak dan remaja. Dua pendekatan tersebut dapat dipilih berdasarkan pertimbangan dan hasil analisis situasi, masalah dan kebutuhan yang dihadapi sasaran, hasil kajian dan penelitian tentang sasaran dan konsep film pendidikan, serta pertimbangan-pertimbangan lainnya. Dalam penayangan film pendidikan ini dapat dilakukan baik melalui layar lebar, televisi, internet, bahkan melalui *offline* (DVD atau *flashdisk*).

b. Representasi dan Realitas Sosial

Bangsa Indonesia Indonesia memiliki keragaman budaya yang khas dan daya tarik sendiri dari Sabang sampai Merauke. Keragaman budaya tersebut antara lain: kesenian daerah, kerajinan, upacara-upacara adat, dan nilai budaya lainnya yang sangat kaya. Alam Indonesia juga sangat kaya dengan sumber daya alam, baik di darat, udara, dan juga di laut. Indonesia juga memiliki kearifan lokal seperti: sifat gotong royong, kerja sama tolong menolong, toleransi, kemandirian, tanggung jawab, disiplin, kreatif, empati, ramah, rajin, dan sikap atau perilaku lainnya sebagai modal sosial yang tumbuh lestari secara turun-temurun.

Dalam kajian film menurut pandangan realisme bahwa kekuatan terbesar film terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas dan representasi sosial sebagaimana aslinya. Film pendidikan, perlu diwujudkan sebagai realitas dan representasi sosial tentang kekayaan alam, budaya, dan kearifan lokal sangat diperlukan.

Kekayaan tersebut sesungguhnya menjadi bahan yang kaya ide dan kreativitas untuk dikembangkan menjadi topik-topik yang menarik dan bermanfaat dalam format film pendidikan. Realitas dan representasi ini tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik, tetapi memberikan makna dan nilai tinggi terhadap film pendidikan tersebut, sekaligus melestarikan nilai dan budaya bangsa.

Film dapat menyuguhkan realitas potret yang terjadi dalam masyarakat. Melalui format film bisa memainkan karakter dan penokohan dalam membawa emosi penonton larut dalam cerita dan adegan yang diperankan. Film dapat menyuguhkan bentuk dan contoh-contoh perilaku pendidikan karakter yang benar-benar nyata terjadi dalam masyarakat, baik di lingkungan keluarga, hidup bertetangga, sekolah, masyarakat. Di sisi lain film juga bisa menyajikan dramatisasi kehidupan masyarakat yang diinginkan dalam menanamkan nilai-nilai karakter bangsa.

Film juga bisa menyajikan bagaimana bersikap dan perilaku toleransi, menghormati dan menghargai perbedaan agama, suku bangsa, bahasa, status sosial, dan berbagai perbedaan lainnya yang ada dalam masyarakat. Begitu pula penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama bisa diperankan secara *real* dalam kehidupan sehari-hari. Jangan sampai film pendidikan yang menggambarkan masyarakat religius (seperti di Indonesia ini) disajikan dalam tayangan film yang terkesan sekuler dan jauh dari pengamalan nilai-nilai agama. Kondisi film seperti inilah yang seringkali dikritik oleh kritikus film penganut pandangan Realism seperti André Bazin (Perancis), bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya.

Film bukan sekedar karya seni tetapi perlu merepresentasikan dan menghadirkan relitas sosial sehingga menjadi lebih bermakna serta memiliki nilai-nilai edukatif.

c. *Menanamkan Pendidikan Karakter*

Pendidikan karakter merupakan upaya menanamkan kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam berinteraksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antarsesama, dan lingkungannya (Anwas, 2009). Nilai-nilai luhur yang telah dirumuskan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam pendidikan karakter mencakup 18 aspek. Kedelapan belas aspek tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab (Kemdikbud, 2012).

Penanaman pendidikan karakter tidak bisa hanya sekedar menstransfer ilmu pengetahuan atau melatih suatu keterampilan tertentu. Pendidikan karakter juga tidak bisa dilakukan dalam bentuk mata pelajaran tertentu. Penanaman pendidikan karakter perlu dilakukan secara holistik. Pendidikan karakter perlu proses, contoh teladan, dan pembiasaan atau pembudayaan dalam lingkungan peserta didik baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan (*exposure*) media massa (film). Oleh karena itu 18 nilai-nilai luhur karakter bangsa yang telah dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan topik-topik film

pendidikan dalam membangun dan menanamkan karakter bangsa.

d. *Karya Seni*

Film sebagai karya seni yang sangat kompleks. Melalui sajian audio visual dan gerak serta dramatisasi dengan berbagai teknis montage dan teknis lainnya dapat menciptakan suasana tertentu yang memberikan pesan tertentu kepada penontonya. Film yang baik juga dapat mengolah dan memainkan psikologi dan fenomena alam pikiran manusia lainnya seperti emosi, rasa benci, cinta, nyaman, tegang, atau kejutan-kejutan sehingga menimbulkan kepenasaranan untuk terus menonton dari awal hingga akhir. Untuk menciptakan hal film pendidikan perlu mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut:

1) *Dramatisasi yang wajar*

Film pendidikan dapat menyajikan dramatisasi yang dibangun atas dasar realitas sosial. Dramatisasi juga bisa dibangun atas dasar nilai-nilai idealisme dalam menanamkan nilai-nilai karakter untuk menciptakan situasi dan pesan tertentu. Film pendidikan dapat membangun sebuah dramatisasi yang wajar, menarik, namun harus sarat dengan pesan-pesan pendidikan karakter dan pesan edukatif lainnya. Dramatisasi atau konflik yang baik akan memainkan psikologi dan emosi penonton, sehingga emosi penonton larut dalam film tersebut. Dalam hal ini kreativitas penulis naskah dan sutradara sangat menentukan keberhasilan tersebut.

2) *Alur Cerita*

Alur cerita sebuah film yang baik adalah film yang bisa membuat penonton tertarik, penasaran, sulit ditebak penonton untuk mengikutinya hingga akhir

cerita (Anwas, 2006). Sajian film menimbulkan kepenasaranan bagi penonton dari awal hingga akhir. Dalam alur cerita terdapat kejutan-kejutan yang tidak bisa diduga sehingga tidak membosankan. Sebaliknya alur cerita yang mudah ditebak penonton, tidak akan menarik. Misalnya dalam alur cerita film *bela diri*, selalu diawali dengan tindakan kekerasan atau penganiayaan terhadap sang tokoh atau keluarga tokoh. Sang tokoh yang biasanya masih kecil menyimpan dendam. Kemudian ia berguru hingga menginjak dewasa. Di akhir cerita sang tokoh membalas dendam keluarganya atau menumpas kejahatan dengan ilmu yang dimiliki hasil bergurunya. Begitu seterusnya. Alur cerita seperti ini banyak kita jumpai dalam berbagai film kita, sehingga daya tarik film menjadi menurun.

Alur cerita yang baik sangat ditentukan oleh kemampuan sang penulis untuk mengolah menjadi sebuah daya tarik tersendiri. Iskandar (1999) menegaskan untuk membuat daya tarik alur cerita tidak harus A, B, C, D, s.d. Z. Bisa saja cerita dimulai dari C, lalu A, B, D dan seterusnya. Atau bisa juga D, E, E, A, L, dan seterusnya. Singkatnya urutan cerita bisa dimainkan, asalkan penulis tetap menonjolkan benang merah sebuah cerita, sehingga penonton bisa menangkap alur cerita dan menarik untuk ditonton. Untuk menjadikan daya tarik, biasanya penulis mencari *scene* yang paling menarik. *Scene* ini ditempatkan di awal cerita. Dengan cara seperti ini penonton akan tertarik dan menjadi penasaran untuk mengikuti terus hingga acara selesai.

3) Penokohan

Dalam berbagai diskusi tentang film Indonesia, salah satu kelemahannya adalah dialog-dialog yang terkesan seragam. Dialog yang dilontarkan sang tokoh tidak sesuai dengan karakteristiknya. Misalnya; petani di pedesaan berbicara dengan gaya intelek, dialog anak SD seperti remaja bahkan orang tua, gaya bicara pembantu rumah tangga sama dengan majikannya, atau seorang guru berbicara seperti pengusaha. Kejadian seperti ini rasanya tidak sulit dijumpai dalam adegan film atau sinetron kita.

Penulis naskah pasti sebelumnya sudah menentukan karakteristik setiap tokoh. Hanya saja ketika menulis penokohan itu kurang dijiwai secara mendalam. Akibatnya ia tidak sadar membuat dialog yang terkesan sejajar. Di sinilah tuntutan sang penulis untuk bisa menjadi berbagai karakter secara konsisten. Oleh karena itu sebelum menulis naskah, perlu dibuat secara jelas karakteristik masing-masing penokohan. Karakteristik yang telah ditentukan ini menjadi acuan penulis dalam merumuskan perilaku sang tokoh mulai dari: berbicara (termasuk logat/aksen tertentu jika diinginkan), hobi, kebiasaan sehari-hari, dan aspek lainnya.

Pengemasan pesan pendidikan karakter dapat melekat pada penokohan. Pesan dikemas dalam karakter tokoh yang baik dan tokoh antagonis. Pengkondisian dan pembiasaan dalam bertutur sapa yang baik dapat ditanamkan melalui karakter tokoh. Upaya ini akan berkesan pada anak jika dikemas secara apik dan melekat dalam pribadi sang tokoh, sehingga tidak terkesan menggurui. Misalnya,

ketika masuk ke rumah dibiasakan mengucapkan salam atau mengetuk pintu, mau tidur permisi pada orang tuanya dan membaca doa, bangun tidur selalu pagi, dan perilaku atau kebiasaan lain yang mungkin kelihatannya sepele tetapi sikap dan perilaku inilah yang menjadi dasar penanaman kepribasian pada anak.

Dalam kenyataannya menjiwai karakter untuk dituangkan dalam sebuah adegan atau dialog tersebut tidak mudah. Penulis harus benar-benar menjiwai masing-masing karakter. Bisa dibayangkan seorang penulis seolah dirinya mendeskripsikan peran (audio visual dan gerak) berbagai karakter yang berbeda. Kadang-kadang secara tidak sadar ia menulis adegan atau dialog dengan nuansa yang hampir sama terhadap tokoh yang karakternya beda. Di sini penulis harus bisa mengibaratkan dirinya sebagai karakter yang baik, jahat, lucu, antagonis, tokoh ulama, tokoh masyarakat, dan sebagainya. Ia harus konsisten dengan karakterer tersebut dari awal hingga akhir cerita, dan kembali pada pertanyaan semula apakah penulis memiliki wawasan yang cukup tentang berbagai karakter sang tokoh sesuai tuntutan naskah.

4) Bahasa

Bahasa atau dialog dalam sebuah film merupakan salah satu unsur kemenarikan. Iskandar (1999) menegaskan bahwa dalam dialog sebuah film bahasa harus mudah dicerna penonton. Oleh karena itu perlu dipertimbangkan segmentasi penonton dalam hal penguasaan bahasa. Perlu dihindari kata-kata atau istilah yang sulit dipahami khalayak. Kadang-kadang dialog menjemukan.

Bahasa dialog juga terkait dengan karakter dan status sosial sang tokoh yang dimunculkan dalam film tersebut. Misalnya, bahasa petani akan berbeda dengan bahasa seorang ustadz, walaupun mereka berasal dari satu daerah. Begitu pula bahasa yang digunakan seorang mahasiswa akan berbeda dengan bahasa seorang buruh bangunan sekalipun usia mereka sebayu. Dialog sebuah film akan menarik apabila menggunakan kalimat yang padat dan wajar, sesuai dengan karakteristik penokohan (Anwas, 2006).

Bahasa juga terkait dengan logat/dialek atau aksen suatu daerah. Dimunculkannya logat/aksen ini seringkali menjadi daya tarik dan ciri atau identitas asal sang tokoh. Dialog sang tokoh yang menggunakan kata: *teh, mah, kumaha*, menggambarkan bahwa tokoh tersebut berasal dari Sunda. Begitu pula kata *mas, monggo, inggih* dari Jawa; *ucok, horas, bah*, dari Batak; atau *lu, gua, enyak, babe*, dari Betawi. Kadang-kadang ada film/sinetron yang menceritakan realitas masyarakat Jawa Barat misalnya, tetapi dalam dialog muncul kata-kata sama seperti orang yang berasal dari Betawi dan sebagainya.

5) Teknis Produksi

Sebagai rekaman gambar bergerak, pengambilan gambar film menggunakan kamera dan teknis lainnya. Kualitas film pendidikan juga terkait dengan berbagai teknis syuting, diantaranya: teknik pengambilan gambar, *editing*, pemilihan *shot*, dan aspek-aspek teknis lainnya. Secara teknis produksi, film bisa memberikan penekanan terhadap pesan-pesan khusus pada penonton primer, misalnya melalui

teknik *close up*, penggunaan grafis/animasi, sudut pengambilan gambar, teknik *editing*, serta trik-trik lainnya yang menimbulkan kesan tertentu pada sasaran sesuai dengan tujuan yang dikehendaki (Anwas, 1999).

Sesungguhnya gambar, suara, dan juga gerak dalam film merupakan hasil olahan. Dalam hal ini Rakhmat (1991), menegaskan bahwa gambaran dunia dalam televisi (dan film) sebetulnya gambaran dunia yang sudah diolah. Dalam hal ini Jalaludin Rakhmat menyebutnya sebagai *Tangan-tangan Usil*. Tangan pertama yang usil adalah kamera (*camera*), gerak (*motions*), ambilan (*shots*), dan sudut kamera (*angles*) menentukan kesan pada diri pemirsa. Tangan kedua adalah proses penyuntingan. Dua gambar atau lebih dapat dipadukan untuk menimbulkan kesan yang dikehendaki. Adegan memenggal kepala orang, bertarung di angkasa dan bentuk adegan lainnya yang tidak lazim dilakukan dalam kehidupan, merupakan hasil ulah editor dalam editing. Tangan ketiga adalah ketika gambar muncul dalam layar film. Layar film mengubah persepsi kita tentang ruang dan waktu.

Kemampuan mengolah pesan dalam film melalui teknis produksi ini merupakan peluang positif dalam menanamkan pendidikan karakter. Diperlukan adanya suatu visi yang sama dari semua crew film dalam penggarapan film pendidikan. Film pendidikan tidak sekedar menyajikan tontonan menarik, tetapi diperlukan sebuah idealisme sebagai karya seni yang berkualitas, mampu merepresentasikan dan sebagai relitas sosial yang memiliki jati diri dan karakter bangsa.

C. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Film tidak sekedar berfungsi sebagai media hiburan dan informasi saja, tetapi dapat berfungsi sebagai media pendidikan. Dalam perkembangan sejarah film nasional, sejak zaman penjajahan, film sudah menjadi media propaganda, media pendidikan masyarakat, bahkan menjadi media pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 1980-an telah sukses memproduksi film *Aku Cinta Indonesia* (ACI). Film yang ditayangkan TVRI ini dinilai sukses menjadi sebuah tontonan menarik dan tokohnya menjadi idola dan teladan bagi remaja pada saat itu.

Membangun kembali film yang memiliki visi dan idealisme pendidikan saat ini sangat dibutuhkan di tengah-tengah gencarnya serbuan film-film asing atau film nasional yang seringkali bertemakan film horor dan percintaan. Masa anak-anak dan remaja adalah fase mencari dan membentuk karakter atau jati dirinya. Dalam era informasi, anak-anak dan remaja seringkali mendapatkan figur atau keteladanan tokoh dari sajian televisi dan film yang tidak dirancang untuk pendidikan, termasuk film asing. Dalam membangun karakter bangsa yang telah dijabarkan oleh Kemdikbud dalam 18 nilai, diperlukan film *by design* untuk pendidikan karakter. Konsep film pendidikan dapat dibangun dengan dua cara yaitu 1) menyajikan tokoh yang diidolakan oleh anak dan remaja masa kini yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter, dan 2) menciptakan pigur ideal yang mampu menjadi panutan bagi anak-anak dan remaja.

Indikator film pendidikan adalah tidak sekedar menghadirkan tontonan menarik tetapi dituntut mampu merepresentasikan dan menggambarkan realitas sosial. Bangsa Indonesia memiliki keragaman budaya yang khas, kekayaan sumber daya alam yang melimpah, religius, serta nilai norma dan kearifan lokal yang tumbuh lestari secara turun-

temurun. Film pendidikan dituntut mampu menghadirkan kekayaan budaya, kekayaan alam, termasuk kearifan lokal tersebut sebagai realitas dan representasi sosial bangsa Indonesia.

Sebagai karya seni, film pendidikan menyajikan teknis *montage* dan teknis lainnya dapat menciptakan suasana tertentu yang memberikan pesan tertentu kepada penontonnya. Film yang baik juga dapat mengolah dan memainkan psikologi dan fenomena alam pikiran manusia seperti emosi, rasa benci, cinta, nyaman, tegang, atau kejutan-kejutan sehingga menimbulkan rasa penasaran untuk terus menonton dari awal hingga akhir. Untuk menciptakan film pendidikan seperti itu, perlu dibuat dramatisasi yang wajar, alur cerita menarik, memberikan kejutan-kejutan dan rasa penasaran penonton dari awal hingga akhir, penokohan dengan karakteristik yang tegas, bahasa yang mudah dicerna penonton, serta teknis produksi yang benar mulai dari teknik pengambilan gambar, *editing*, pemilihan *shot*, memberikan penekanan, serta dan aspek-aspek teknis lainnya.

2. Saran

Realisasi film pendidikan bukan sekedar tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Film pendidikan adalah sebuah kebutuhan di tengah gencarnya serbuan film asing dan film nasional yang kurang mendidik. Pemerintah, BUMN, swasta, dan masyarakat perlu bahu-membahu menggalang kekuatan untuk mendukung film pendidikan. Di sisi lain perlu dibangun kesadaran anak-anak, remaja, guru, orangtua dan masyarakat untuk memilih dan menonton film-film yang memiliki muatan pendidikan baik di layar televisi, bioskop, DVD/*flashdisk*, atau via internet.

Kesadaran dan kemampuan insan film perlu dibangun dalam membuat film pendidikan yang tidak sekedar tontonan menarik tetapi mampu merepresentasikan dan menggambarkan

realitas masyarakat Indonesia. Begitu pula gambaran penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama perlu hadir secara natural kehidupan keseharian dalam sajian film pendidikan. Jangan sampai masyarakat Indonesia yang religius disajikan dalam tayangan film pendidikan yang terkesan sekuler dan jauh dari pengamalan nilai-nilai agama.

Aspek teknis *montage* dan teknis lainnya perlu dikuasai secara cermat oleh semua insan film. Dalam hal ini kompetensi insan film perlu ditingkatkan untuk menghasilkan kualitas teknis syuting dan kualitas film yang baik. Di sisi lain dukungan peralatan produksi dan dukungan lainnya perlu kondusif.

PUSTAKA ACUAN

- Anwas, Oos M. (1999). "*Antara Televisi, Anak, dan Keluarga*". Artikel Jurnal Teknodik, Jakarta: Pustekkom Depdiknas No. 7/IV/ Teknodik/Oktober/1999
- _____, (2006). "*Analisis Skenario Televisi dan TV Pendidikan*". Artikel Jurnal Teknodik, Jakarta: Pustekkom Depdiknas No. 11/XI/ Teknodik/Juni/2006
- _____, (2009). "*Membangun Media Massa yang Mendidik Masyarakat*". Artikel Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional Vol. 15 No. 1 Januari 2009.
- Anderson, Joseph D. (1996). "*The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*". Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Andrew, J. Dudley. (1976). "*The Major Film Theories: An Introduction*". Oxford University Press, bagian Bibliografi.
- Arnheim, Rudolf. (UC Press 2006), "*Film as Art*". University of California Press
- Bandura, Albert. (1977). "*Social Learning Theory*". New Jersey: Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs.
- Dryer, (1998). "*Introduction to Film Studies*," dalam The Oxford Guide to Film Studies,. Edited by John Hill and Pamela Church Gibson.

- Kusuma, Veronica (2009). "*Neorealisme Menurut Andre Bazin*" <http://klubkajianfilmikj.wordpress.com/2009/04/30/neorealisme-menurut-andre-bazin/> (5 Mei 2012)
- Iskandar, Eddy D. (1999). "*Panduan Praktis Menulis Naskah Skenario*". Bandung: Remaja Rosda karya.
- Jalaludi Rakhmat. (1991). "*Islam Aktual; Refleksi Sosial Seorang Cendekiawan Muslim*" Bandung: Mizan.
- Kemdikbud. (2012). "*Delapan Belas (18) Nilai Pendidikan Karakter*". perpustakaan.kemdiknas.go.id/download/PendidikanKarakter.pdf (5 Juni 2012)
- Hasanah, Usfatun. (2011). "*Dampak Negatif Tayangan Film Kartun terhadap Perilaku Anak*" (Studi Deskriptif pada Anak Usia 7-12 tahun di Desa Karangasem Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang) Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/12713/> (4 Juni 2012)
- Rachmade. (2012). "*Dampak Buruk Film Horor bagi Balita*". <http://rachmade.wordpress.com/2012/01/09/dampak-buruk-film-horor-bagi-anak-balita/> (4 Juni 2012)
- Salt, Barry, (2003). "*Film Style and Technology: History and Analysis*". London: Starword Publishing



PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI PUSAT SUMBER BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Drs. Bambang Warsita, M.Pd
Pustekkom Kemdikbud
(bambang.warsita@kemdikbud.go.id)

Abstrak:

Salah satu sumber belajar yang sudah lama diperlukan hingga sampai sekarang masih tetap diperlukan dalam setiap satuan pendidikan adalah perpustakaan. Hakikat perpustakaan adalah pusat sumber belajar dan sumber informasi bagi pemakainya. Perpustakaan mempunyai peranan sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Perpustakaan sebagai pusat sumber belajar sangat bermanfaat untuk mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar menuju pembelajaran yang berkualitas.

Kata kunci: *perpustakaan, sumber belajar, pusat sumber belajar, kualitas pembelajaran.*

THE UTILIZATION OF LIBRARY AS A LEARNING RESOURCE CENTER TO ENHANCE THE QUALITY OF LEARNING.

Abstract:

Until recently, library is one of the learning resources that are still needed in every unit of education. The essence of library is its function as learning resource center as well as information resource to its users. Library has a very significant role to support learning activities in an effort to improve learning and the quality of education. Library as learning resource center is also beneficial to assist in achieving learning goals; creating exciting-active-creative-effective learning through the utilization of variety of learning resources towards qualified learning (or high quality learning)

Key words: *libraries, learning resources, learning resource center, qualified learning (or high quality learning)*

A. LATARBELAKANG DAN PERMASALAHAN

Pusat Sumber Belajar (PSB) merupakan suatu hasil perkembangan secara bertahap yang dimulai dari perpustakaan yang memberikan penekanan kepada media cetak sampai kepada suatu lembaga yang mengelola berbagai sumber belajar baik cetak maupun non cetak. Perkembangan PSB mengalami beberapa tahap (Peterson, 1975). *Tahap pertama*, pemanfaatan dan pengembangan sumber belajar tidak dikelola dan diorganisir secara formal oleh suatu lembaga, melainkan hanya oleh orang perorang saja. *Tahap kedua*, dimulai dengan istilah perpustakaan yang mengoleksi sumber belajar berupa buku dan bahan belajar cetak lainnya. *Tahap ketiga*, sesuai perkembangan media audio visual dalam bidang pendidikan, timbulah perpustakaan yang dilengkapi dengan pelayanan audio visual. *Pada tahap keempat*, perpustakaan yang dilengkapi dengan ruang belajar non tradisional sehingga timbullah PSB yang terdiri dari perpustakaan, ruang belajar non tradisional, dan pelayanan audio visual. *Tahap kelima*, di samping PSB terdiri dari perpustakaan, ruang belajar non tradisional dan pelayanan audio visual juga ditambah dengan komponen kegiatan pembelajaran yang sangat penting, yaitu pengembangan sistem pembelajaran. Tahapan selanjutnya, dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah melahirkan PSB berbasis TIK dan perpustakaan berbasis komputer yang disebut perpustakaan digital (*digital library*).

Perkembangan PSB mulai dari perpustakaan sampai pada bentuk yang terakhir, menunjukkan adanya suatu kombinasi yang terpadu antara unsur-unsur yang ada melalui perkembangan secara bertahap, yaitu perpustakaan, pelayanan program audio visual, pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara non tradisional, dan pentingnya pengembangan sistem pembelajaran, serta pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Pada tingkat perkembangan yang demikian ini, PSB memberikan penekanan pada belajar peserta didik, baik sebagai hasil yang dicapai maupun proses

yang dilalui untuk mencapai hasil tersebut. Oleh karena itu, PSB memfasilitasi tersedianya berbagai sumber belajar untuk memberikan kemudahan peserta didik belajar.

Perpustakaan sebagai PSB diharapkan dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Pencapaian tujuan pembelajaran ini untuk pengembangan pribadi peserta didik baik dalam mendidik diri sendiri secara berkesinambungan dalam memecahkan segala masalah, mempertinggi sikap sosial dan menciptakan masyarakat yang demokratis. Dengan demikian, perpustakaan sebagai PSB sangat bermanfaat untuk mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar menuju pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu sumber belajar yang sudah lama diperlukan hingga sampai sekarang masih tetap diperlukan dalam setiap satuan pendidikan adalah perpustakaan. Perpustakaan yang mengoleksi berbagai macam buku, bahan belajar cetak lainnya dan bahan belajar non cetak dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan sungguh sangat diperlukan oleh suatu satuan pendidikan. Oleh karena itu, tugas pokok perpustakaan adalah menghimpun bahan pustaka, mengolahnya dan merawat serta menyajikannya untuk dapat dimanfaatkan oleh para penggunanya (pendidik, peserta didik dan masyarakat umum).

Berdasarkan tahapan perkembangan PSB tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan mempunyai peranan sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk itu perpustakaan perlu dikembangkan sehingga bisa berfungsi sebagai PSB bagi peserta didik dan pendidik di setiap satuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran perlu didukung oleh sarana yang memadai, salah satunya adalah perpustakaan yang berfungsi sebagai PSB.

Perpustakaan sebenarnya melayani banyak fungsi yaitu untuk keperluan arsip, pendidikan dan pembelajaran, rujukan atau referensi, penelitian dan rekreasi bagi

masyarakat pada umumnya. Perpustakaan sebagai PSB mengemban beberapa fungsi yang sangat penting. Fungsi perpustakaan tersebut akan dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh beberapa hal seperti pengembangan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan, organisasi dan penguatan kelembagaan perpustakaan, pelayanan, penyediaan sarana dan prasarana, serta program promosi dan pengembangan perpustakaan.

Perpustakaan, baik perpustakaan umum, perpustakaan sekolah maupun perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan lainnya, merupakan tempat penyimpanan informasi dan pengetahuan sehingga dapat berfungsi sebagai PSB bagi semua peserta didik, para profesional, para peneliti dan bagi siapapun yang memerlukan informasi dan pengetahuan.

Keberadaan perpustakaan pada setiap satuan pendidikan sangat penting, karena kegiatan pembelajaran di kelas pada umumnya bersifat terbatas dan kurang tuntas bahkan seringkali baru merupakan penggerak bagi perkembangan pelajaran peserta didik. Untuk mengatasi keterbatasan kegiatan pembelajaran adalah dengan menyediakan sumber belajar yang mudah diperoleh peserta didik. Penyediaan sumber belajar berupa buku-buku yang menunjang pencapaian hasil belajar. Hal ini karena buku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai sumber belajar realitanya masih tergolong minim. Oleh karena itu, permasalahannya bagaimana memanfaatkan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Konsep dan Pengertian Perpustakaan

Istilah perpustakaan (*library*) sebenarnya bukan istilah asing bagi kita, sebab hampir di sebagian masyarakat mempunyai perpustakaan. Misalnya perpustakaan sekolah, perpustakaan universitas, perpustakaan pemerintah daerah, perpustakaan nasional, perpustakaan masyarakat dan perpustakaan pribadi. Perpustakaan

dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu: (a) perpustakaan umum, (b) perpustakaan khusus, (c) perpustakaan sekolah, (d) perpustakaan wilayah, dan (e) perpustakaan nasional (Soeatminah, 2002). Perpustakaan berasal dari kata pustaka yang berarti buku atau kitab atau naskah kemudian mendapat awalan per dan akhiran an, sehingga mempunyai arti tempat kumpulan bahan pustaka (Soeatminah, 1992). Oleh karena itu, perpustakaan selain sebagai tempat kumpulan buku-buku juga ruang yang digunakan sebagai penunjang penggunaan perpustakaan.

Perpustakaan adalah salah satu bentuk organisasi PSB yang menghimpun berbagai informasi dalam bentuk buku, bahan belajar cetak lainnya dan media non cetak yang dapat dimanfaatkan oleh pemakai (peserta didik, pendidik, dan masyarakat) dalam upaya mengembangkan kemampuan dan kecakapannya. Perpustakaan dapat dimanfaatkan untuk memperoleh data atau informasi guna memecahkan berbagai masalah, sumber untuk menentukan kebijakan tertentu, serta berbagai hal yang sangat penting untuk keperluan belajar (Darmono, 2007). Oleh karena itu, perpustakaan menyediakan berbagai sumber belajar untuk mempermudah atau memfasilitasi belajar peserta didik.

Hakikat perpustakaan adalah pusat sumber belajar dan sumber informasi bagi pemakainya. Perpustakaan dapat pula diartikan sebagai tempat kumpulan buku-buku atau tempat buku dihimpun dan diorganisasikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Wafford menterjemahkan perpustakaan sebagai salah satu organisasi sumber belajar yang menyimpan, mengelola, dan memberikan layanan bahan pustaka baik buku maupun non buku kepada masyarakat tertentu maupun masyarakat umum (Darmono, 2004). Oleh karena itu, perpustakaan adalah tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, memelihara atau mengelola koleksi

bahan pustaka sehingga dapat memberikan layanan kepada pengguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Perpustakaan adalah salah satu unit kerja yang berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis untuk digunakan oleh pemakai sebagai sumber informasi sekaligus sebagai pusat sumber belajar yang menyenangkan. Perpustakaan merupakan tempat penyimpanan dan pengorganisasian berbagai sumber belajar agar dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar dan sekaligus menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, maka suatu perpustakaan mempunyai lima unsur, sebagai berikut:

- a. *merupakan suatu unit kerja*; artinya perpustakaan harus mempunyai status yang jelas sebagai unit kerja. Perpustakaan harus mempunyai komponen utama yang mendukung pelaksanaannya, yaitu petugas, sarana, dan anggaran. Petugas perpustakaan merupakan unsur manusiawi yang mengelola perpustakaan agar dapat berjalan secara dinamis. Unsur sarana diperlukan untuk menyediakan koleksi bahan pustaka bagi penggunaannya, seperti gedung, ruangan, meja, kursi, rak, almari dan perlengkapan administrasi perpustakaan. Sedangkan anggaran diperlukan untuk mencukupi seluruh komponen lain dalam perpustakaan.
- b. *tempat mengumpulkan, menyimpan dan memelihara koleksi bahan pustaka*; artinya ada upaya dari perpustakaan untuk mengadakan koleksi bahan pustaka dan menyimpan serta memeliharanya.
- c. *koleksi bahan pustaka tersebut dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu*; artinya harus ada suatu sistem atau cara tertentu yang digunakan sebagai pedoman untuk mengelola koleksi bahan

pustaka. Sistem yang digunakan untuk mengatur koleksi bahan pustaka antara lain menggunakan sistem *Dewey Decimal Classification* (DDC), *Universal Decimal Classification* (UDC) dan *Library of Congress Classification* (LC).

- d. *dipergunakan secara terus menerus oleh para penggunanya*; artinya koleksi bahan pustaka yang telah dikumpulkan dan diatur secara sistematis dengan menggunakan sistem tertentu tersebut dimaksudkan agar pengguna dapat menggunakan perpustakaan secara terus menerus. Dengan kata lain, perpustakaan agar dapat memberikan layanan kepada pengguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- e. *sebagai sumber informasi dan pusat sumber belajar*; berarti penggunaan perpustakaan tersebut jelas, yaitu untuk mendapatkan informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Koleksi bahan pustaka mengandung informasi yang sangat berguna bagi peserta didik sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, koleksi bahan pustaka ini bisa memudahkan peserta didik untuk belajar. Informasi tersebut dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat atau mendengar sesuai dengan karakteristik bahan pustaka yang digunakan.

Sebuah perpustakaan harus memenuhi lima unsur sebagai syarat terbentuknya perpustakaan, yaitu: (1) merupakan sebuah lembaga atau unit kerja; (2) memiliki koleksi bahan pustaka, baik yang cetak maupun non cetak; (3) ada yang menggunakan koleksi bahan pustaka; (4) memiliki sarana diantaranya koleksi bahan pustaka, tempat mengatur bahan pustaka, dukungan administrasi perpustakaan; dan (5) adanya pustakawan yang mengelola perpustakaan sehingga dapat memberikan pelayanan dengan baik.

Peranan perpustakaan dalam proses pembelajaran dapat memberikan

sumbangan yang sangat berharga dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Perpustakaan dapat menyediakan berbagai koleksi sumber belajar baik cetak maupun non cetak sehingga peserta didik dapat berinteraksi dan terlibat langsung baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar. Perpustakaan merupakan bagian integral dari program satuan pendidikan secara keseluruhan, dimana bersama-sama dengan komponen pendidikan lainnya turut menentukan keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan memanfaatkan perpustakaan peserta didik dapat mendidik dirinya secara berkesinambungan.

Keberadaan perpustakaan pada satuan pendidikan sangat diperlukan dengan pertimbangan bahwa: a) perpustakaan merupakan PSB, b) merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, c) sumber belajar untuk menunjang kualitas pendidikan dan pembelajaran, d) sebagai laboratorium belajar yang memungkinkan peserta didik dapat mempertajam dan memperluas kemampuan untuk membaca, menulis, berpikir dan berkomunikasi (Darmono, 2007). Oleh karena itu, jika dikaitkan dengan pengertian PSB, maka perpustakaan merupakan salah satu dari berbagai macam sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah.

Beberapa fungsi perpustakaan, yaitu: a) *fungsi informasi*, yaitu perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan cetak, terekam, maupun koleksi lainnya agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sekolah. b) *fungsi kebudayaan*, yaitu perpustakaan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu kehidupan dan menumbuhkan budaya membaca. c) *fungsi rekreasi*, yaitu perpustakaan sebagai sarana untuk memanfaatkan waktu luang dengan bacaan yang bersifat rekreatif dan hiburan yang positif. d) *fungsi penelitian*, yaitu perpustakaan

memiliki koleksi-koleksi untuk menunjang kegiatan penelitian. e) *fungsi deposit*, yaitu perpustakaan berkewajiban menyimpan dan melestarikan koleksi pustaka baik cetak maupun noncetak. f) *fungsi pendidikan*, yaitu perpustakaan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pencapaian tujuan pendidikan (Subrata, 2009), g) *fungsi pembelajaran*, yaitu perpustakaan menyediakan berbagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Mengingat fungsi perpustakaan yang sangat penting dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan tertentu, maka perlu strategi pengembangan perpustakaan secara sistematis, yaitu:

- a. Status kelembagaan, perlu ada pemantapan status organisasi atau kelembagaan perpustakaan pada setiap satuan pendidikan,
- b. Pembiayaan, perlu adanya dukungan anggaran yang memadai yang dapat digunakan untuk operasional perpustakaan,
- c. Gedung dan atau ruang perpustakaan, perlu ada ruangan yang representatif dan letaknya strategis sehingga keberadaan perpustakaan mampu menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran,
- d. Koleksi bahan pustaka, perlu disesuaikan dengan kebutuhan minimum satuan pendidikan yang mengacu pada kurikulum dan kegiatan ekstra kurikuler.
- e. Peralatan dan perlengkapan, perlu disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan sehingga perpustakaan dapat berjalan dengan baik.
- f. Tenaga perpustakaan, mempunyai kualifikasi dan kompetensi yang memadai untuk mengelola perpustakaan dan mengembangkannya sebagai PSB bagi peserta didik dan pendidik.
- g. Layanan perpustakaan, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Jika mungkin ada layanan diluar jam-jam belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan perpustakaan dengan baik. Pada masa mendatang perlu layanan manual dan berbasis TIK yaitu perpustakaan digital yang *online*.

- h. Sosialisasi dan promosi, perlu dilakukan dengan berbagai cara dan secara berkelanjutan agar perpustakaan menarik bagi peserta didik.

Perpustakaan agar dapat berfungsi untuk menunjang proses belajar dan pembelajaran, maka perlu ada upaya untuk mendayagunakan perpustakaan. Beberapa cara untuk memberdayakan keberadaan perpustakaan untuk pembelajaran pada setiap satuan pendidikan (Darmono, 2007), yaitu perlu:

- a. upaya untuk menciptakan penguatan kelembagaan terhadap perpustakaan,
- b. diciptakan model dan strategi pembelajaran yang terkait dengan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di perpustakaan,
- c. upaya melibatkan guru dalam pengadaan dan pemilihan koleksi bahan pustaka sehingga guru tahu koleksi yang dimiliki perpustakaan,
- d. promosi dan pemasyarakatan perpustakaan dengan mengambil even-even khusus seperti pada hari peringatan nasional dan menggunakan berbagai media,
- e. diupayakan adanya jam belajar di perpustakaan, sehingga peserta didik terbiasa memanfaatkan perpustakaan,
- f. pemberian rangsangan kepada peserta didik agar termotivasi untuk memanfaatkan perpustakaan, misalnya penghargaan terhadap peserta didik yang meminjam buku paling banyak dalam kurun waktu tertentu,
- g. memberikan tugas-tugas kepada peserta didik yang terkait dengan pemanfaatan perpustakaan,

- h. adanya metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam metode ini peserta didik dituntut untuk mengembangkan, dan memperdalam sendiri materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dalam kondisi ini, maka peran perpustakaan sangat besar untuk membantu peserta didik dalam memperkaya dan memperdalam pengetahuannya.

Beberapa kriteria “perpustakaan yang ideal” agar dapat berfungsi sebagai PSB secara memadai pada setiap satuan pendidikan (Darmono, 2007) adalah:

- a. adanya status kelembagaan yang kuat dari perpustakaan,
- b. struktur organisasi perpustakaan jelas dan berjalan dengan baik,
- c. memiliki ruangan yang memadai sesuai dengan jumlah peserta didik, bersih, dan penyalurannya cukup,
- d. memiliki tempat baca yang memadai,
- e. memiliki perabot perpustakaan secara memadai,
- f. partisipasi pemakainya (pendidik dan peserta didik) baik dan aktif,
- g. jenis koleksinya mencerminkan komposisi yang baik antara buku teks dengan buku fiksi, yaitu 40% untuk buku teks, 30% buku-buku pengayaan, dan 30% buku fiksi serta judul buku yang dimiliki bervariasi. Sebaiknya dilengkapi pula dengan koleksi bahan belajar non cetak, misalnya program audio, video/VCD/DVD, multimedia, dan lain-lain,
- h. koleksi yang dimiliki sesuai dengan kebutuhan kurikulum sekolah,
- i. memiliki tenaga pengelola dengan kompetensi dan kualifikasi yang memadai,
- j. pengorganisasian koleksinya teratur dengan menggunakan sistem tertentu,

- k. didukung dengan pemanfaatan TIK, misalnya layanan perpustakaan digital secara *online*,
- l. pengelolaan administrasi perpustakaan tertib yang meliputi administrasi keanggotaan, administrasi inventaris buku dan perabot, peminjaman, penyusutan, penambahan buku, statistik peminjaman, dan lain-lain,
- m. memiliki sarana penelusuran informasi yang baik,
- n. memiliki peraturan atau tata tertib perpustakaan,
- o. memiliki program pengembangan secara jelas dan terarah,
- p. memiliki program keberaksaraan informasi (*literasi informasi*),
- q. memiliki program pengembangan minat membaca kalangan peserta didik,
- r. memiliki program mitra perpustakaan,
- s. melakukan kegiatan promosi dan pemasyarakatan perpustakaan,
- t. kegiatan perpustakaan terintegrasi dengan kurikulum dan kegiatan pembelajaran,
- u. memiliki dukungan anggaran perpustakaan secara tetap,
- v. adanya kerjasama dengan satuan pendidikan lain,
- w. pelayanannya menyenangkan, dan
- x. ada jam perpustakaan sekolah yang terintegrasi dalam kurikulum.

Perpustakaan sebagai PSB dapat berfungsi dengan baik dan dapat menjalankan perannya apabila memenuhi beberapa kriteria seperti yang disebutkan di atas. Perpustakaan dapat memberikan layanan dengan baik apabila dilakukan dengan: 1) cepat, artinya untuk memperoleh layanan, peserta didik tidak perlu menunggu terlalu lama; 2) tepat waktu, artinya peserta didik dapat memperoleh kebutuhannya tepat pada waktunya; 3) benar, artinya pelayanan membantu perolehan sesuatu sesuai dengan yang dibutuhkan (Soeatminah, 2002).

2. Konsep dan Pengertian Pusat Sumber Belajar (PSB)

Dalam upaya memilih berbagai lingkungan belajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan bahan tertentu yang kiranya sangat relevan, maka secara mutlak diperlukan adanya pengembangan sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan sistemik. Sebaliknya, pengembangan sistem pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan baik bila ada perpustakaan yang mengoleksi bahan-bahan pembelajaran dan pelayanan peralatan yang relevan yang tersedia di PSB.

PSB merupakan bentuk bangunan mulai dari yang sederhana sampai bangunan rumit dan lengkap, yang dirancang dan diatur secara khusus dengan tujuan menyimpan, merawat, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi sumber belajar dalam berbagai bentuknya baik secara individual maupun kelompok (Persival & Ellington, 1988). PSB dirancang untuk memudahkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok atau guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang tersedia sehingga proses belajar terjadi.

PSB disebut pula dengan media center, artinya suatu lembaga yang memberikan fasilitas pendidikan, pelatihan dan pengenalan melalui produksi bahan belajar seperti slide, transparansi OHP, filmstrip, audio, video, film, multimedia, dan lain-lain. Selain itu, juga pemberian pelayanan penunjang seperti sirkulasi peralatan audiovisual, penyajian program-program video, pembuatan katalog, dan pemanfaatan pelayanan sumber-sumber belajar pada perpustakaan. Definisi ini mencerminkan fungsi dan isi dari PSB. Suatu PSB terdiri dari bagian-bagian sirkulasi media cetak dan non cetak, bagian produksi dan pelatihan media cetak dan non cetak, dan bagian pengembangan pembelajaran.

PSB dipandang sebagai suatu kegiatan yang terorganisir yang terdiri dari direktur PSB, staf, peralatan dan

bahan-bahan pembelajaran yang ditempatkan dalam suatu lokasi yang mempunyai satu atau lebih fasilitas khusus untuk perencanaan, pembuatan, penyajian, pengembangan dan pelayanan perencanaan yang berhubungan dengan kurikulum dan pembelajaran pada suatu satuan pendidikan.

Dengan demikian, PSB merupakan wahana yang memberikan fasilitas atau kemudahan pada proses pembelajaran, dimana berbagai jenis sumber belajar dikembangkan, dikelola, dan dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Sukorini, 2007:96). Oleh karena itu, PSB bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan dan proses pembelajaran melalui pengembangan sistem pembelajaran.

3. Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar (PSB)

Perpustakaan sebagai lembaga yang mengelola sumber belajar semestinya menduduki posisi kunci dalam proses pendidikan, baik di lingkungan sekolah, luar sekolah, dunia kerja, maupun masyarakat pada umumnya. Perpustakaan masih belum benar-benar memasyarakat. Hal ini terjadi karena rendahnya minat baca masyarakat dan kurangnya kesadaran bahwa belajar harus mencari sendiri informasi atau jawaban atas persoalan yang dihadapi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula konsep perpustakaan. Perpustakaan perlu menyesuaikan diri bukan hanya menangani koleksi sumber informasi dalam bentuk media cetak saja, tetapi harus membuka diri untuk masuknya media audio visual dan kemungkinan masuknya fungsi-fungsi lainnya. Perpustakaan ke depan hendaknya siap pula menjadi PSB dalam arti sebenarnya. Oleh karena itu, apabila kita menyebut PSB hendaknya kita tafsirkan sebagai perpustakaan yang berkembang lebih lanjut dengan fungsi-fungsi baru

tersebut. Perkembangan konsep PSB adalah perpaduan antara fungsi perpustakaan dan pusat multimedia untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik tertentu dalam suatu satuan pendidikan. PSB bermanfaat untuk membantu proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Perpustakaan adalah suatu lembaga yang bertugas mengumpulkan informasi, mengolah, menyajikan, dan melayani kebutuhan informasi bagi pengguna perpustakaan. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan pemberdayaan informasi yaitu upaya yang dilakukan perpustakaan secara terencana, terstruktur, dan terarah agar seluruh informasi yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal. Ada beberapa cara untuk memberdayakan informasi di perpustakaan, antara lain yaitu:

- a. Sirkulasi dan transaksi informasi, yaitu siklus berputarnya informasi dimulai dari: (1) dilihat, dibaca, dan dipelajari; (2) diteliti, dikaji, dan dianalisis; (3) dimanfaatkan dan dikembangkan di dalam kegiatan pendidikan, penelitian, pelatihan, dan laboratorium; dan (4) ditransformasikan kepada orang lain.
- b. Dipinjamkan dari perpustakaan dan dibawa pulang, khususnya yang menjadi anggota perpustakaan atau pemakai potensial dengan persyaratan yang telah ditentukan oleh bagian administrasi perpustakaan.
- c. disalin (*fotocopy*) dalam batas-batas tertentu, untuk kepentingan ilmiah, dan bukan komersial.
- d. Diadakan bimbingan pemakai bagi peserta didik atau pengajar ataupun masyarakat umum, yang belum mengenal secara familier/akrab dengan perpustakaan agar dengan mudah dan cepat dapat mempergunakan sumber informasi di perpustakaan.
- e. Sumber informasi yang ada dapat diakses langsung oleh pembaca melalui layanan digital perpustakaan.

Salah satu tugas pokok sebuah perpustakaan adalah memberikan layanan informasi. Bahkan karena pentingnya layanan tersebut, maka warna dan penampilan serta kinerja perpustakaan akan tercermin dalam layanan informasi. Salah satu cara pemberdayaan sumber informasi perpustakaan adalah memberikan dan menyelenggarakan layanan kepada pemakai. Layanan yang efektif adalah dapat memenuhi keinginan pemakai dalam hal: (a) penyediaan informasi yang sesuai dengan kebutuhan, (b) waktu yang tepat, leluasa, memadai dan tidak terlalu mengikat, (c) sikap dan perilaku petugas yang penuh perhatian, ramah, santun, bersifat membimbing, memandu, dan menguasai masalah.

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam upaya mengembangkan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar, khususnya sumber informasi di sekolah, antara lain: (1) rendahnya minat baca; (2) kurangnya koleksi sumber informasi; (3) adanya kesenjangan antara proses pembelajaran dan perpustakaan sebagai pusat sumber informasi; (4) kurang dikenalnya perpustakaan sebagai pusat sumber informasi di sekolah; (5) padatnya kurikulum di sekolah, (6) kurangnya koleksi bahan pustaka, (7) adanya keterbatasan waktu pemanfaatan perpustakaan, dan (8) pengelolaan, dimana kurangnya kemampuan pengelola perpustakaan berakibat kurang berfungsinya perpustakaan, serta (9) luas ruang, meja, kursi untuk membaca juga belum sebanding dengan jumlah peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah.

Adapun beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan atau masalah dalam mengembangkan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar, yaitu:

- a. UU No. 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, pasal 23 yang menyebutkan bahwa sekolah perlu mengalokasikan anggaran dana sebesar minimal 5% dari APBS untuk

pengembangan perpustakaan.

- b. Peningkatan minat baca di kalangan peserta didik, upaya yang bisa dilakukan pengelola perpustakaan, adalah: (1) mewajibkan guru/pendidik dalam menyusun rancangan sistem pembelajaran, dimana diidentifikasi secara jelas sumber-sumber belajar yang perlu dipelajari peserta didik dengan atau tanpa bimbingan guru; (2) ikut serta secara aktif memasyarakatkan program pemasyarakatan buku dan minat baca; (3) mewajibkan peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar yang telah ditentukan atau sumber belajar lain yang relevan dengan menerapkan prinsip hukuman dan ganjaran.
- c. Menambah dan menyediakan koleksi sumber belajar baik cetak maupun non cetak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik.
- d. Diadakannya evaluasi pada perpustakaan dan permintaan pengguna (pendidik dan peserta didik) terhadap sumber-sumber belajar yang di perlukan.
- e. Meningkatkan kerjasama antara pengelola perpustakaan dan guru yang akan mengupayakan pemanfaatannya.
- f. Strategi pembelajaran harus dipilih sedemikian rupa sehingga menuntut peserta didik untuk banyak menggunakan sumber informasi yang ada di perpustakaan.
- g. Adanya metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dimana peserta didik dituntut untuk mengembangkan, dan memperdalam sendiri materi yang telah disampaikan oleh guru.
- h. Meningkatkan ilmu dan kemampuan pengelola perpustakaan dengan cara mengikuti Diklat atau melalui pendidikan formal tentang ilmu perpustakaan.
- i. Mengintegrasikan perpustakaan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar dalam Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai komponen yang saling terkait untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu komponen dari sistem pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memerlukan interaksi dengan sumber belajar. Agar diperoleh hasil yang maksimal dengan tingkat interaksi yang tinggi, maka proses interaksi perlu dikembangkan secara sistematis. Pengembangan proses interaksi dengan sumber belajar adalah merupakan suatu aktivitas dalam memanfaatkan sumber belajar. Aktivitas yang tinggi hendaknya memanfaatkan sumber belajar yang tersedia secara optimal terutama sumber belajar perpustakaan.

Perpustakaan merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang terselenggaranya pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu indikator yang menentukan mutu suatu satuan pendidikan adalah seberapa banyak koleksi buku-buku di dalam perpustakaan. Misalnya universitas-universitas yang ternama di dunia selalu mempunyai perpustakaan pusat (*main library*) yang besar dengan koleksi buku-buku yang sangat banyak jumlahnya hingga ratusan ribu sampai jutaan buku dalam berbagai jenis disiplin ilmu pengetahuan dalam terbitan yang relatif baru ditambah dengan koleksi berbagai jenis jurnal ilmiah. Di samping itu, di universitas tersebut terdapat juga adanya perpustakaan fakultas (*school library*) di setiap fakultasnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Perpustakaan adalah merupakan perkembangan awal dari Pusat Sumber Belajar (PSB). Semua bahan belajar berupa bahan belajar cetak (*printed materials*) yang telah dimiliki dan dikoleksi oleh perpustakaan dipelihara dan disimpan dengan menggunakan sistem klasifikasi tertentu untuk

memudahkan pemanfaatannya. Sistem pengklasifikasian bahan-bahan belajar yang paling banyak digunakan adalah sistem *Dewey Decimal Classification* (DDC). Di Amerika Serikat, sistem pengklasifikasian koleksi bahan pustaka di perpustakaan yang umumnya digunakan adalah sistem *Library Conggres* (LC) karena volume buku dan bahan-bahan pustaka lainnya yang dikoleksi sangat banyak sampai ratusan ribu hingga jutaan buku jumlahnya. Dengan mengklasifikasikan buku-buku dan bahan-bahan pustaka menggunakan sistem klasifikasi tertentu, maka bahan-bahan pustaka dapat didistribusikan atau disirkulasikan penggunaannya secara optimal dalam lingkungan universitas sehingga dapat menunjang dan memberikan kemudahan bagi pelaksanaan kegiatan belajar dan pembelajaran.

Perpustakaan berfungsi untuk kegiatan pendidikan, pembelajaran dan penelitian, maka istilah sumber belajar di ditambahkan pada koleksi perpustakaan, dan distribusi informasi mulai diarahkan pada kebutuhan belajar peserta didik. Tingkatan belajar bergerak dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan tingkat pendidikan tinggi. Media yang digunakan meliputi berbagai jenis media seperti buku, majalah, *microfilm*, video, film, rekaman suara, dan komputer. Peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan pendidikan formal dapat meneruskan studinya melalui kegiatan belajar pada jalur pendidikan non formal dengan belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan-bahan belajar yang terdapat di perpustakaan. Dengan demikian, perpustakaan memerankan fungsi demokratisasi dalam pendidikan karena memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada masyarakat untuk memperoleh pendidikan dan pembelajaran.

Satu syarat penting agar fungsi perpustakaan dapat secara optimal diwujudkan, anggota masyarakat yang akan menggunakan atau memanfaatkan

perpustakaan dituntut memiliki dua syarat penting yaitu kemampuan membaca dengan baik (*reading ability*) dan mempunyai kebiasaan membaca yang baik (*reading habit*), dua hal yang pada umumnya belum dimiliki oleh masyarakat dan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, perpustakaan diharapkan dapat berperan dan berfungsi sebagai pusat kegiatan pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca. Perpustakaan mempunyai tanggungjawab yang besar terhadap peningkatan dan pengembangan minat dan kegemaran membaca. Hal ini disebabkan oleh peran dan fungsi perpustakaan sebagai pusat pengembangan minat baca.

Untuk mewujudkan bangsa berbudaya baca, maka bangsa ini perlu melakukan pengembangan dan pembinaan minat baca. Pengembangan dan pembinaan minat baca anak merupakan langkah awal sekaligus cara yang efektif menuju bangsa berbudaya baca. Masa anak-anak merupakan masa yang tepat untuk menanamkan sebuah kebiasaan, dan kebiasaan ini akan terbawa hingga anak tumbuh dewasa atau menjadi orang tua. Dengan kata lain, apabila sejak kecil seseorang terbiasa membaca maka kebiasaan tersebut akan terbawa hingga dewasa.

Peserta didik Sekolah Dasar mulai dikenalkan dengan huruf, belajar mengeja kata dan kemudian belajar memaknai kata-kata tersebut dalam satu kesatuan kalimat yang memiliki arti. Saat ini merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan kebiasaan membaca pada anak. Setelah peserta didik mampu membaca, peserta didik perlu diberikan bahan bacaan yang menarik sehingga mampu menggugah dan menumbuhkan minat anak untuk membaca buku. Minat baca anak perlu ditumbuhkembangkan dan dipupuk dengan menyediakan buku-buku atau bahan bacaan yang menarik dan representatif bagi perkembangan peserta didik sehingga minat membaca tersebut akan membentuk kebiasaan

membaca. Apabila kebiasaan membaca telah tertanam pada diri anak maka setelah dewasa anak tersebut akan merasa kehilangan apabila sehari saja tidak membaca. Dari kebiasaan individu ini kemudian akan berkembang menjadi budaya baca masyarakat.

Peran perpustakaan sangat sentral dalam membina dan menumbuhkan kesadaran membaca. Kegiatan membaca tidak bisa dilepaskan dari keberadaan dan tersedianya buku atau bahan bacaan yang memadai baik dalam segi jumlah maupun dalam kualitas bacaan. Pada aspek lain minat baca senantiasa perlu ditumbuhkembangkan. Di lingkungan anak usia sekolah usaha pengembangan minat baca dapat dilakukan dengan prinsip "*jenjang dan pikat*". Prinsip pertama perlu adanya usaha untuk memikat peserta didik untuk mulai menyenangi kegiatan membaca. Prinsip kedua perlu ada upaya untuk mengkondisikan perlunya penyediaan materi bacaan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dapat memperkuat minat membaca, yang senantiasa terus mendorong peserta didik untuk maju menuju pada kegiatan membaca yang berkualitas.

Beberapa usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegemaran membaca peserta didik melalui perpustakaan (Darmono, 2007) adalah:

- a. Menyediakan bahan bacaan yang diminati peserta didik, yang sesuai dengan keragaman tingkat perkembangan anak.
- b. Menjadikan perpustakaan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan bagi peserta didik melalui penataan yang bagus, dengan pelayanan yang ramah.
- c. Membuat promosi dan kegiatan pengembangan minat dan kegemaran membaca dengan memanfaatkan perpustakaan sekolah.
- d. Memberikan tugas tambahan kepada peserta didik di luar kelas. Pemberian tugas tambahan ini tentunya

berkaitan dengan terbatasnya jam pelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, guru sebaiknya senantiasa mendorong peserta didik untuk lebih banyak membaca di luar jam-jam sekolah, khususnya di rumah. Tugas membaca dapat dipantau dengan membuat laporan, resensi buku, atau membuat laporan garis besar isi buku yang telah dibacanya (sinopsis) dengan memanfaatkan bacaan yang tersedia di perpustakaan,

- e. Tersedianya waktu bagi peserta didik untuk berkunjung ke perpustakaan baik secara perseorangan maupun klasikal yang sekaligus merupakan jam belajar di perpustakaan.
- f. Mengintegrasikan perpustakaan dalam kegiatan pembelajaran.

Perpustakaan tidak saja mendorong berkembangnya kemampuan membaca dan menulis (*literacy*), tetapi lebih jauh dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis secara fungsional (*functional literacy*) di rumah, pekerjaan dan masyarakat. Selain itu, perpustakaan lebih lanjut dapat mengembangkan dan memenuhi apa yang disebut kemampuan untuk memperoleh atau mencari informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan (*information literacy*). Sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) maka *information literacy* dengan cepat berkembang ke suatu kebutuhan yaitu informasi yang diperoleh melalui teknologi informasi (*electronic information technologies*). Hal ini mendorong suatu kebutuhan akan adanya perubahan fungsi perpustakaan sebagai sumber belajar

Pada awal 1960-an, khususnya di Amerika Serikat, beberapa perpustakaan universitas diubah namanya menjadi Pusat Sumber Belajar (PSB) atau *Learning Resource Centre (LRC)*. PSB ini memberikan layanan yang diperluas meliputi penelitian, pembelajaran, evaluasi hasil belajar, pengembangan perkuliahan, layanan pelatihan, produksi

bahan belajar di samping melaksanakan layanan bahan cetakan dan audio visual yang biasa dilaksanakan oleh perpustakaan, seperti seleksi (pemilihan), distribusi, dan penggunaan semua bahan belajar dan fasilitas. Tujuan yang utama adalah memperbaiki proses belajar peserta didik dengan membantu mereviu hasil penelitian, dan memilih metode pembelajaran terbaik dan bahan yang paling efektif yang akan diajarkan.

Dalam perkembangannya konsep PSB mengubah organisasi informasi dan pengelolaan perpustakaan dari "*lingkungan hanya buku dan bahan cetak lainnya*" menjadi "*lingkungan bahan cetak dengan bahan non cetak*" termasuk pada akhirnya semua teknologi yang lebih baru seperti bahan rekaman yang dibaca dengan mesin, CD-ROM, video disc, VCD, DVD, multimedia, dan lain-lain. Melalui sumber belajar dan layanan perpustakaan yang baru, pustakawan dapat membantu para pendidik mereviu metode pembelajaran mereka dan menyarankan praktek yang lebih kreatif. Penyiapan bahan belajar yang baru, penyediaan bahan-bahan dan peralatan audio visual untuk menunjang kegiatan pembelajaran menjadi suatu program bersama dengan layanan koleksi dan referensi perpustakaan yang sudah ada.

Pengelolaan perpustakaan berubah karena dibutuhkan jenis-jenis personalia yang baru di samping staf perpustakaan yang sudah ada. Personalia yang dibutuhkan adalah yang mempunyai keterampilan dan pengetahuan dalam desain pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan bahan (media) pembelajaran, penyiapan bahan belajar, keterampilan dalam mengakses data atau informasi melalui internet. Tentu saja dibutuhkan juga staf teknis yang akan merawat dan memelihara agar semua peralatan dapat tetap berfungsi setiap saat digunakan.

PSB berfungsi melakukan pengadaan, pengembangan, produksi, pelatihan dan pelayanan dalam pemanfaatan sumber belajar (terutama *bahan dan alat*) untuk

kegiatan pendidikan dan pembelajaran dibandingkan dengan perpustakaan yang hanya berfungsi melakukan pengadaan dan pelayanan pemanfaatan sumber belajar dalam rangka kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, perpustakaan mempunyai fungsi yang lebih sempit jika dibandingkan dengan fungsi PSB, karena hanya melaksanakan sebagian saja fungsi yang dilaksanakan oleh PSB.

PSB sangat bermanfaat sebagai sistem pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar menuju pembelajaran yang berkualitas. Keberadaan PSB diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar secara maksimal dan melembaga. Secara khusus, manfaat lain dari keberadaan PSB adalah:

- 1) memperluas dan meningkatkan kesempatan belajar peserta didik dan guru;
- 2) melayani kebutuhan perkembangan informasi bagi masyarakat belajar (*learning society*);
- 3) mengembangkan kreativitas dan produktivitas tenaga pendidik dan kependidikan;
- 4) meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok;
- 5) menyediakan berbagai macam pilihan komunikasi untuk menunjang kegiatan kelas tradisional;
- 6) mendorong terciptanya cara-cara belajar baru yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 7) memberikan pelayanan dalam perencanaan, produksi, operasional, dan tindakan lanjutan untuk pengembangan sistem dan bahan pembelajaran;
- 8) meningkatkan kemampuan guru di bidang pengembangan sistem pembelajaran dan pemanfaatan

- perpustakaan untuk pembelajaran;
- 9) menyebarluaskan berbagai informasi pendidikan yang penting, aktual, dan akurat guna mempercepat kemajuan pendidikan; dan
 - 10) membantu guru dalam memilih, mengadakan, dan merawat bahan-bahan media pembelajaran beserta peralatannya.

Sumber-sumber informasi yang relevan dengan kurikulum yang disediakan oleh suatu perpustakaan akan sangat membantu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perpustakaan yang sudah dilengkapi dengan koleksi cetak maupun non cetak yang sesuai dengan kurikulum, maka baik guru maupun peserta didik bisa lebih memperdalam dan memperkaya wawasannya. Dengan demikian, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran akan lebih tinggi dan menggunakan metode yang lebih bervariasi. Di sisi lain, kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran juga akan lebih mudah serta peserta didik akan lebih aktif dan kreatif terlibat dalam proses pembelajaran (Komariah, 2009). Oleh karena itu, pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar diharapkan dapat berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peran guru dan pengelola perpustakaan tidak dapat diabaikan dalam keberhasilan pemanfaatan perpustakaan sebagai PSB. Peran guru sangat besar karena guru yang paling sering berinteraksi dan memiliki hubungan langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, guru selalu mengarahkan dan memotivasi peserta didik untuk memanfaatkan perpustakaan dalam proses pembelajaran. Demikian juga dengan peran pengelola perpustakaan. Pengelola perpustakaan merupakan manajer informasi dan penanggung jawab program perpustakaan sebagai salah satu pelaksana visi dan misi sekolah. Dengan

bimbingannya warga sekolah akan meleak informasi, dapat menghasilkan karya dan kreasi sehingga terbentuk generasi cerdas dan berkualitas.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Perpustakaan adalah salah satu bentuk PSB yang menghimpun berbagai informasi dalam bentuk buku, bahan belajar cetak lainnya dan media non cetak yang dapat dimanfaatkan oleh pemakai (peserta didik, pendidik, dan masyarakat) dalam upaya mengembangkan kemampuan dan kecakapannya.
- b. Peranan perpustakaan dalam proses pembelajaran dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.
- c. Anggota masyarakat yang akan menggunakan atau memanfaatkan perpustakaan dituntut memiliki dua syarat penting yaitu kemampuan membaca dengan baik (*reading ability*) dan mempunyai kebiasaan membaca yang baik (*reading habit*).
- d. Peran perpustakaan sangat sentral dalam membina dan menumbuhkan kesadaran membaca dan kegiatan membaca yang menuntut keberadaan dan tersedianya buku atau bahan bacaan yang memadai baik dalam segi jumlah maupun dalam kualitas bacaan yang disediakan di perpustakaan.
- e. Perpustakaan sebagai PSB sangat bermanfaat untuk mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar menuju pembelajaran yang berkualitas.
- f. Perpustakaan merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang terselenggaranya pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas.

2. Saran-Saran

- a. Perpustakaan supaya berperan dan berfungsi sebagai pusat kegiatan pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca.
- b. Dalam kegiatan pembelajaran supaya didukung dengan sarana yang memadai termasuk didalamnya perpustakaan sehingga dapat berfungsi sebagai PSB.
- c. Perlu adanya kegiatan pemberdayaan informasi yaitu upaya yang dilakukan perpustakaan secara terencana, terstruktur, dan terarah agar seluruh informasi yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal.
- d. Mengingat fungsi perpustakaan yang sangat penting dalam proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan, maka perlu strategi pengembangan perpustakaan secara sistematis, yaitu: (1) status kelembagaan, (2) pembiayaan, (3) gedung dan atau ruang perpustakaan, (4) koleksi bahan pustaka, (5) peralatan dan perlengkapan, (6) tenaga perpustakaan, (7) layanan perpustakaan, dan (8) sosialisasi dan promosi.
- e. Berkenaan dengan pemanfaatan perpustakaan sebagai PSB, guru perlu memberikan pengarahan dan motivasi kepada peserta didik agar tertarik dan berminat untuk memanfaatkan bahan pustaka yang disediakan di perpustakaan.
- f. Perpustakaan sebagai PSB mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran maka perlu mendapat dukungan dari semua pihak terkait yaitu penentu kebijakan pada tingkat kementerian, tingkat daerah, tingkat sekolah (kepala sekolah, guru, dan pengelola perpustakaan) sehingga tercapai hakikat "Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar".

DAFTAR PUSTAKA

- Darmono, *Manajemen dan tata kerja perpustakaan sekolah*. Cetakan ke-2. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004.
- Darmono, *Pengembangan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar*. Jurnal Perpustakaan Sekolah, Tahun 1, Nomor 1, April 2007.
- Komariah, Neneng, *Peran Perpustakaan Sekolah dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, 2009.
- Merril, Irving R., Drob, Harold A., *Criteria for Planning the Collage and University Learning Resource Center*, Washington Dc: Association for Educational Communication and Technology, 1977.
- Peterson, Gary T., *Conceptualizing the Learning Center*, Washington Dc: Planning and Operating Media Centers, Association for Educational Communication and Technology, 1975.
- Parcival, Fred, dan Henry Ellington, *Teknologi Pendidikan*, Terjemahan Soedjarwo S., Jakarta: Penerbit PT. Erlangga, 1988.
- Pustekkom, *Model Pengembangan Pusat Sumber Belajar (PSB)* Pustekkom. Jakarta: Pustekkom, 2007.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*.
- Smaldino, Sharon E., Russell, James, Heinich, Robert, & Molenda, Michael, *Instructional Technology and Media for Learning*. (9th ed.), Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 2009.
- Soeatminah. *Perpustakaan, Kepustakawanan dan Pustakawan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2002.
- Sudirdjo, Sudarsono, *Pengembangan Pusat Sumber Belajar di Sekolah*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, tanpa tahun.
- Sukorini, Dewi,. "*Pengelolaan Pusat Sumber Belajar Pada Pusklat SDM Kesehatan, Departemen Kesehatan RI*", Jakarta: Jurnal Teknodik, No. 21/XI/Teknodik/Agustus/2007
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang No 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan

DEBAT AKTIF SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN NOVEL YANG MOTIVATIF AGAR PESERTA DIDIK SMP TERAMPIL BERBICARA

**Dewi Subadra, SMPN 40 Palembang
(hj.dewisubadra@yahoo.co.id)**

Abstrak:

Sesuai dengan KTSP, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah sastra prosa (novel). Oleh karena itu, guru bahasa Indonesia dituntut untuk menguasai dan menerapkan metode pembelajaran sastra yang baik dan menarik. Namun, berdasarkan pengalaman dan pengamatan sebagai guru bahasa Indonesia di SMP, masih banyak guru bahasa Indonesia yang merasa kesulitan untuk memilih dan menentukan metode pembelajaran sastra prosa (novel) yang menarik. Akibatnya, guru cenderung mengajarkan aspek kebahasaan saja dan mengesampingkan aspek sastra (novel). Pembelajaran sastra (novel) diperlakukan sebagai pelengkap ketentuan kurikulum saja. Dampaknya, guru cenderung menerapkan metode pembelajaran sastra novel yang paling tradisional, yaitu diawali dengan membaca ringkasan novel, menjawab pertanyaan yang tersedia, dan diakhiri dengan mencari unsur-unsur intrinsik. Keadaan yang demikian ini yang memprihatinkan penulis sehingga tergugah untuk berbagi pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran sastra (novel) yang menarik dan memotivasi peserta didik SMP mempelajari novel. Melalui metode debat aktif yang direkam dan diputar ulang dapat memotivasi peserta didik, tidak hanya dapat menikmati karya sastra yang disajikan tetapi juga memiliki kesenangan (hobi) membaca novel, bahkan membuat/menulis, dan membicarakan nilai-nilai intrinsik novel tanpa paksaan dari guru.

Kata Kunci: *Metode pembelajaran, debat aktif, sastra novel,*

ACTIVE DEBATE AS AN INNOVATIVE NOVEL LEARNING METHOD TO MAKE STUDENTS HAVE SPEAKING SKILL

Abstract:

According to the current curriculum, one of the competencies to be mastered by the students of Junior Secondary School (SMP) is novel. In line with this, teachers of Indonesian language should master and be capable of implementing the appropriate literature teaching method (novel of particular). But based on experiences and personal observations as an Indonesian language teacher, many Indonesian language teachers still feel difficult to choose and determine the teaching method of literature (novel) which is interesting for students. As a consequence, the teachers tend to teach the language aspect only, and to avoid the literature aspect. The literature teaching is treated as a complimentary to the curriculum norm. Furthermore, teachers are tempted to apply the traditional method of teaching literature, that is started with the reading of synopsis of novel, answering the given questions, and ended with finding the intrinsic values. Such condition becomes the concern and motivation of the writer to share experiences in implementing the interesting teaching method of novel which motivates the Junior Secondary School students to study novels. The recording of the implementation of active debating method and its playing back has been able to motivate students, not only to enjoy the novel presented but also to develop the happiness (hobby) to read novels, and furthermore to write novels, and to discuss intrinsic values of novels without any pressure from teachers.

Keywords: *Method of teaching, active debating method, literature, and novel.*

A. PENDAHULUAN

Menikmati karya sastra bukanlah suatu hal yang mudah karena karya sastra merupakan ekspresi tidak langsung yang menyatakan sesuatu dengan maksud yang lain (Rifaterre, 1978). Untuk memahami karya sastra haruslah dapat menyingkap makna yang tersirat di balik tabir yang tersurat. Artinya, harus benar-benar memahami tanda-tanda yang tersurat dan kemudian menafsirkannya. Untuk dapat menikmati dan memahami sebuah karya sastra novel dengan baik, diperlukan ketekunan dan konsentrasi pikiran pada saat membaca karena konflik yang timbul di antara para tokonya jauh lebih banyak dibandingkan dengan karya sastra lain yang berupa cerpen.

Dengan membaca novel secara baik, peserta didik diharapkan akan dapat menangkap dan merasakan perasaan yang dirasakan oleh tokoh-tokoh pelaku di dalam cerita novel. Oleh karena itu, apa yang dibaca oleh peserta didik yang satu, dan apa yang mereka temukan, serta apa yang mereka dapat petik dari karya sastra, dapat juga menjadi pengetahuan bagi peserta didik yang lain. Dengan berbagi dan mendiskusikan pengetahuan yang diperoleh dari novel, maka pengetahuan peserta didik akan semakin berkembang/bertambah yang pada akhirnya akan bermanfaat bagi pengembangan dan kebaikan kebudayaan dan kemanusiaan. Sehubungan dengan hal ini, Kundera mengemukakan bahwa setiap novel mengatakan “Mahluk hidup tidak sederhana yang dipikirkan oleh pembacanya”.

Kalau orang percaya tentang kearifan yang berkata “*manungso tan keno kiniro*” (atau manusia tak dapat diduga), maka lewat karya novel, kearifan dapat dihadirkan dan dihidupkan dengan jelas. Bahkan lebih jauh, Kundera mengemukakan bahwa kebenaran abadi terdapat pada novel. Berbeda dengan filsafat, novel dengan cara dan logikanya sendiri menemukan berbagai dimensi eksistensi yang telah banyak diabaikan oleh peradaban. Melalui novel, manusia mengeksplorasi dirinya ke sudut-sudut yang sangat dalam, yang kemungkinan tidak

pernah terbayangkan, dan tidak mungkin dapat terhantarkan oleh pendekatan lain.

Pengalaman dan pengamatan penulis sebagai guru bahasa Indonesia di SMP mengamati bahwa masih banyak guru bahasa Indonesia yang merasa kesulitan dalam menentukan metode pengajaran sastra prosa novel. Oleh sebab itu, guru bahasa dan sastra Indonesia lebih cenderung hanya meng-ajarkan bidang kebahasaan sehingga bidang sastra novel dikesampingkan. Tentunya akan lebih menyedihkan lagi jika guru bahasa dan sastra Indonesia kurang berminat pada bidang sastra, maka pengajaran sastra novel hanyalah sebagai pelengkap terhadap ketentuan kurikulum saja. Jika keadaannya sedemikian ini, maka guru dipastikan hanya mengandalkan dan mengerahkan pengetahuan dan kemampuan seadanya yang dimiliki. Lebih jauh lagi, guru cenderung akan menerapkan metode pengajaran karya sastra novel yang paling tradisional, yaitu yang selalu diawali dengan membaca ringkasan novel di dalam buku pelajaran, menjawab pertanyaan yang tersedia, dan diakhiri dengan mencari unsur-unsur intrisik.

Implikasi dari kondisi pengetahuan dan kemampuan guru bahasa dan sastra Indonesia seperti tersebut adalah pengajaran sastra novel yang tidak dilakukan dengan sepenuh hati. Artinya, apabila materi pelajaran sastra tidak dipahami dan dihayati, maka peserta didik juga akan merasa bosan dan enggan membaca karya sastra lainnya, seperti cerpen, novel, roman dan puisi. Keterampilan membaca adalah kunci untuk mengungkap ilmu pengetahuan sebab ilmu yang tersimpan di dalam buku harus digali dan dibaca. Dengan banyak membaca buku, seseorang akan memperoleh banyak informasi.

Sebagai contoh, seseorang membaca novel “Dian Yang Tak Kunjung Padam”, karangan Sutan Takdir Alisyahbana, yang mengisahkan seorang pemuda miskin, Yasin, jatuh cinta kepada seorang gadis atau pemuda yang bernama Cek Molek, anak orang berada. Percintaan kedua insan ini ditentang oleh orang tua si gadis. Informasi lain yang dapat diperoleh adalah (1) keadaan

tempat atau *setting* tokoh utamanya walau kemungkinan tempatnya sudah tidak sama lagi seperti sekarang, dan (2) adat istiadat muda-mudi pada masa lampau yang akan membawa peserta didik ke masa yang jauh yang tidak mereka kenal, namun dengan membaca novel ini, mereka dapat merasakan bagaimana cara hidup dan cara berpikir semasanya.

Memperhatikan berbagai uraian tersebut di atas, perlu dilakukan upaya peningkatan kemampuan peserta didik dalam membaca, memahami unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel melalui pemanfaatan berbagai media dengan strategi tertentu (Sadiman, 1993). Tampaklah betapa pentingnya metode pembelajaran sastra novel yang menyenangkan. Penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang memungkinkan peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan di dalam kurikulum. Dalam kaitan ini, penulis ingin berbagi pendapat atau pemikiran dan pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran sastra novel yang menyenangkan yang telah berhasil memotivasi peserta didik sehingga tergugah dan gemar membaca novel. Metode pembelajaran yang demikian ini disebut sebagai metode pembelajaran debat aktif.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Tuntutan Kurikulum tentang Pengajaran Sastra

Setiap kurikulum selalu merumuskan tujuan mata pelajaran secara gamblang, termasuk pelajaran sastra yang termuat dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Perumusan tujuan didasarkan atas filosofi tertentu, kebutuhan siswa, harapan pemerintah, dan kebutuhan sosial. Di dalam kurikulum ditetapkan rambu-rambu yang bisa dilaksanakan agar hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Namun ironisnya, jika sudah tiba di dalam kelas, rambu-rambu tersebut justru menjadi peraturan tak bersanksi.

Masalah tersebut di atas bukan

dikarenakan pembelajaran sastra sudah tidak dibutuhkan lagi oleh peserta didik, melainkan ada sebuah problematika yang tidak bisa dipecahkan saat pembelajaran sastra berlangsung. Akibatnya, guru menyerah, peserta didik pun jadi kapok, dan pada akhirnya ada guru dan peserta didik yang menghindari pelajaran sastra. Fenomena yang demikian inilah yang membuat pemerhati sastra sedikit miris, dan terlebih lagi membuat kita sebagai bangsa Indonesia ikut merasa prihatin, karena bagaimana pun juga sastra merupakan cerminan budaya dari sebuah bangsa.

Dalam perjalanan sejarahnya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga mengalami perubahan. Pembelajaran yang dahulu hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif saja, namun saat ini sudah berkembang ke arah yang lebih baik dengan menitikberatkan juga pada ranah afektif dan psikomotorik. Pelajaran sastra di Indonesia tidak pernah lepas dari berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan keberadaannya di sekolah, yang menyatu dengan pelajaran bahasa Indonesia, materi, bahan belajar penunjang, maupun metode dan cara penyampaiannya. Namun tidak demikian halnya dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Sekalipun pelajaran sastra dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan dan masyarakat jika cakupannya meliputi keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, dan menunjang pembentukan watak.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia seharusnya mendapatkan porsi waktu yang lebih banyak. Apabila waktunya sedikit, maka materi pembelajaran yang diberikan guru akan menjadi hambar dan dangkal. Mengingat sastra merupakan bidang yang membutuhkan banyak sekali keterampilan, maka peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmunya, tetapi juga perlu mempraktikannya secara langsung. Bagaimana mungkin

guru dapat menyiapkan peserta didiknya menguasai bidang sastra secara lebih baik, jika gurunya tidak menguasai materi dan cenderung lebih senang pada pembelajaran kebahasaan sastra (novel). Akibatnya, peserta didik tidak tahu apa yang akan mereka lakukan atau tanyakan kepada gurunya. Apabila peserta didik tidak mendapatkan materi atau bekal yang memadai, maka mereka akan enggan berlatih sastra dan keadaan yang demikian ini pada akhirnya akan dapat mengakibatkan merosotnya minat baca (sastra) peserta didik.

Seandainya dapat ditunjukkan bahwa sastra memiliki relevansi dengan masalah-masalah dunia nyata, maka pelajaran sastra harus dipandang sebagai sesuatu yang penting dan patut mendapatkan tempat yang selayaknya (Rahmanto, 1996). Jika pelajaran sastra dilakukan dengan cara yang tepat, maka pelajaran sastra dapat memberikan sumbangan yang besar untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang cukup sulit di masyarakat.

2. Pemahaman tentang Karya Sastra Novel

Menurut B. Rahmanto, karangan prosa novel merupakan salah satu jenis karya sastra prosa yang memiliki struktur yang kompleks dan biasanya dibangun dari unsur-unsur yang dapat didiskusikan, seperti (a) latar (b) perwatakan (c) cerita, (d) teknik cerita, (e) bahasa, (f) tema dan unsur ekstrinsik (Rahmanto, 1998). Sedangkan Kundera (<http://lifestyle.kompasiana.com>) berpendapat lebih luas lagi tentang novel. Dikemukakannya bahwa novel mempertemukan manusia dengan dirinya, yang tidak dapat ditemukan melalui hal lain. Lebih jauh dikemukakan bahwa novel hadir untuk meneliti dengan cermat kehidupan kongkrit manusia dan melindunginya dari "pelupaan atas mengada". Satu-satunya *raison d'être* dari sebuah novel adalah menemukan apa yang hanya dapat ditemukan oleh novel. Berbeda dengan filsafat. Novel

dengan cara dan logikanya sendiri menemukan berbagai dimensi eksistensi yang telah banyak diabaikan oleh peradaban.

Melalui novel, manusia mengeksplorasi dirinya ke sudut-sudut yang sangat dalam dan mungkin yang tidak pernah terbayangkan, dan oleh pendekatan lain pun tidak mungkin dapat terhantarkan. Luxemburg mengemukakan bahwa prosa fiksi merupakan campuran peristiwa dan pelukisan informasi tentang siapa yang melakukan apa, yang kesemuanya dapat diketahui melalui kegiatan membaca (Luxemburg, 1991). Novel juga dikatakan sebagai kumpulan peristiwa yang diceritakan oleh peneliti di mana peristiwa-peristiwa yang dimaksudkan terkait erat dengan kepribadian manusia yang beraneka ragam/berlainan karena tindakannya, dan yang beragam pula sikap dan gaya hidupnya, sebagaimana keberagaman tingkah laku manusia di seluruh dunia.

Repository mengungkapkan bahwa novel merupakan sebuah karya fiksi naratif yang menawarkan sebuah dunia yang berisikan model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui unsur intrinsiknya, seperti peristiwa, plot, tokoh, latar, sudut pandang, dan lain-lain. Novel berasal dari bahasa Italia, "*novella*", yang dalam bahasa Jerman disebut "*novella*", dan dalam bahasa Yunani disebut sebagai "*novellus*" dan kemudian masuk ke dalam Indonesia, disebut "novel". Novel dimaknai sebagai sebuah karya prosa fiksi yang tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek. Untuk menguatkan pemahaman tentang pengertian novel, berikut ini disajikan beberapa paragraf cuplikan novel yang ditulis oleh Masriadi Sambo yang berjudul "Cinta di Serambi".

Novel "Cinta di Serambi" bercerita tentang kehidupan seorang remaja putri, Cut Tari, yang hidup sebatang kara. Ayahnya meninggal saat konflik di Aceh. Ibunya menyusul kemudian karena sakit. Akibat konflik, hidup mereka yang semula

berkecukupan, sirna ditelan konflik yang mengganas. Cut Tari bertekad untuk kuliah di Universitas Mallikulsaleh di Lhokseumawe. Dengan uang seadanya, gadis manis terus memacu semangat agar kuliahnya selesai tepat waktu. Untuk menutupi kebutuhan kuliah, gadis ini bekerja sebagai pengajar les privat bahasa Inggris di rumah dosennya, Pak Yoga. Di situ pula ia berkenalan dengan Ampon, putra Pak Yoga, yang baru saja menyelesaikan kuliah di Malaysia.

Sementara itu, pekerjaan lainnya yang ditekuni adalah bekerja di sebuah Lembaga Swadaya Masyarakat Puga Nangroe. Lembaga ini bergerak menangani korban konflik pasca perjanjian damai di Aceh. Selain itu, ia juga giat menulis cerpen. Beberapa cerpennya dimuat di harian nasional. Akibat kerja kerasnya, gadis ini menderita sakit SLE, suatu penyakit yang sangat berbahaya. Saat-saat menjalankan aktivitasnya mengadvokasi korban konflik, dia bertemu dengan Topan Nugraha, anggota TNI yang bertugas di Aceh. Hatinya galau. Topan menunjukkan keseriusan terhadapnya. Akan tetapi di sisi lain, Ampon tidak pernah memperlihatkan keseriusannya kepada Tari. Seiring dengan perjalanan waktu, Tari terus berjuang melanjutkan kuliah dan melawan sakitnya.

Suatu hari, dia ditugaskan untuk mengikuti pelatihan resolusi konflik di Jakarta. Sayangnya niat baik untuk menjenguk Topan yang telah ditarik kesatuannya di Jakarta berbuah petaka. Topan ternyata telah menikah dan memiliki seorang putri. Topan lalu berterus terang kepada istrinya. Karena syok, akhirnya istri Topan meninggal dunia. Karena kecewa dengan keadaan Topan, akhirnya Tari memutuskan segera kembali ke Aceh. Topan pun bernasib naas. Saat mengejar Tari, sebuah kecelakaan menyebabkan Topan tewas. Tari pun dituduh telah melakukan pembunuhan berencana terhadap Topan. Tari pun dipenjara. Mengetahui hal itu, Ampon dan LSM tempat Tari bekerja,

berusaha membela kasus Tari itu. Akhirnya, Tari terbukti tidak bersalah. Cinta Tari dan Ampon pun bersemi kembali.

Sekalipun tampak ada perbedaan pemikiran mengenai pengertian novel, namun yang menjadi ciri khas yang terdapat dalam kebanyakan novel adalah pengarang menyampaikan gagasan dan nilai tentang kehidupan yang sangat berguna bagi pembaca yang mencakup nilai moral, nilai kemanusiaan, nilai pendidikan, dan nilai sosial budaya. Novel membicarakan masalah kehidupan manusia, yang berupa gambaran kehidupan dalam berbagai hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Atau secara singkat dapat dikatakan bahwa novel merupakan karangan bentuk prosa yang ceritanya direkayasa walaupun tampak seperti sebuah realita hidup yang memiliki struktur yang kompleks dan biasanya dibangun dari unsur intrinsik dan ekstrinsik.

3. Strategi/Metode Debat Aktif untuk Pembelajaran Sastra Novel

a. Manfaat Mempelajari Sastra Novel

Karangan prosa novel banyak sekali manfaatnya, karena novel menyajikan pengalaman yang bernilai pendidikan positif bagi pembacanya terutama bagi peserta didik, baik dari segi peningkatan kemampuan membaca, secara ekstensif maupun intensif. Di samping itu, peserta didik juga mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengalaman yang didapatkan dari apa yang dibacanya. Agar peserta didik termotivasi, gemar membaca novel atau dapat menulis karangan prosa, ataupun pengalaman hidupnya sendiri, maka peserta didik diharapkan mendapat bimbingan yang memadai dari guru melalui berbagai cara sehingga tergugah membaca novel. Guru sastra hendaknya dapat memberikan contoh-contoh masalah yang sesuai dengan situasi khusus yang dihadapi peserta didiknya.

Dengan banyak membaca karya sastra novel, peserta didik diharapkan akan memiliki kemampuan memahami masalah lewat bacaan, baik masalah pribadi, sosial maupun umum, seperti masalah kekeluargaan, sekolah, cinta dan sebagainya, sehingga setelah peserta didik dewasa, maka dewasa pula kegemaran, kemampuan penangkapan (apresiasi) dan penilaian mereka terhadap hasil karya sastra novel. Pada akhirnya, kegiatan membaca novel akan mempengaruhi proses pembentukan watak dan sikap mereka.

Sastra menurut Riris K. Toha Sarumpaet merupakan satu dunia yang menawarkan keutuhan yang dapat menggerakkan jiwa dan rasa yang sekaligus juga dapat mengubah perasaan manusia menjadi lebih halus dan peka. Setiap karya sastra pada dasarnya menawarkan pesan moral yang terjalin menjadi jiwa cerita, nafas, ucapan, dan terwujud dalam perilaku tokohnya. Itulah sebabnya karya sastra atau buku yang bernilai sastra selalu dapat memberikan pembelajaran yang baik yang dapat memperkaya batin manusia (Suaka, 2004).

b. Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Pengajaran sastra tidak hanya mencakup aspek latihan teori saja tetapi juga nilai-nilai, pembentukan watak, dan sikap (Ibrahim, 1967). Pada dasarnya, pembelajaran sastra di sekolah bertujuan untuk menumbuhkembangkan rasa kepekaan (sensitivitas) di dalam diri peserta didik sehingga mereka memiliki rasa keharuan melalui kegiatan apresiasi sastra. Manakala jiwa peserta didik mengandung unsur-unsur moral, maka mereka diharapkan dapat mengalihkan kenakalan remaja dan menyalurkannya ke arah seni. Melalui

kegiatan belajar memahami dan menghayati karya sastra (prosa), maka peserta didik diharapkan dapat berbuat positif dan berguna untuk orang lain serta dapat menemukan jati diri mereka melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Karya sastra yang berupa novel, apabila diajarkan dengan baik, menarik, dan benar dapat (a) mengembangkan keterampilan berbahasa, dan (b) memperkaya keterampilan membaca, berbicara, dan menulis peserta didik. Ketiga keterampilan ini dapat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. Sehubungan dengan ini, Situmorang menyatakan bahwa tujuan pengajaran sastra adalah untuk menanamkan rasa cinta sastra sehingga setelah peserta didik dewasa, maka akan dewasa pula kegemaran, kemampuan penangkapan (apresiasi), dan penilaiannya terhadap hasil-hasil sastra. Oleh karena itu, pengajaran sastra tidak hanya diberikan melalui teori membaca dan tugas meringkas saja, akan tetapi lebih jauh lagi yaitu mengembangkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi pembentukan watak dan sikap. Ada unsur-unsur kesenangan dan kenikmatan artistik yang diperoleh peserta didik dalam mempelajari karya sastra di samping mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan.

Gurulah yang membelajarkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan, baik bahasa maupun sastra. Oleh karena itu, apabila kemampuan berbahasa dan bersastra guru bahasa Indonesia rendah atau kurang, maka materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didiknya juga akan kurang memadai pula. Manakala metode yang digunakan guru dalam pelajaran sastra prosa (novel) kurang menarik, maka peserta didiknya pun akan kurang

tertarik atau kurang termotivasi untuk mempelajari/membacanya. Apabila peserta didik banyak membaca karya sastra, maka diharapkan di dalam kehidupannya kelak akan dapat membandingkan, menginterpretasi, menemukan makna, menanggapi, dan bijak dalam setiap mengambil keputusan. Lebih jauh lagi, peserta didik akan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, baik melalui berbagai pelajaran maupun konflik dalam cerita melalui karakter tokoh di dalam karya sastra.

Salah satu penyebab kurang berhasilnya pengajaran bahasa di sekolah termasuk pembelajaran sastra novel adalah karena kurang tepatnya guru memilih atau menggunakan metode pengajaran. Faktor-faktor penyebab lainnya sebagaimana yang dikemukakan Supriyadi yang merujuk pada pendapat Haris dan Sipay adalah faktor guru, sarana, peserta didik, materi, dan evaluasi pembelajaran. Tanpa metode dan teknik yang tepat, kemungkinan besar kegiatan pembelajaran yang dikelola guru tidak akan berhasil baik apalagi memuaskan (Haris dan Sipay, 1980). Masalah lain yang masih berkaitan erat dengan pembelajaran sastra adalah tidak adanya tempat tersendiri mengenai nilai sastra di dalam rapor peserta didik di samping belum atau tidak adanya panduan guru untuk memberikan nilai evaluasi sastra karena nilai sastra sejauh ini diintegrasikan dengan nilai bahasa Indonesia.

c. **Aktivitas Analisis dan Apresiasi Karya Prosa Novel**

Selanjutnya, pembelajaran sastra novel mempunyai struktur yang kompleks. Menganalisis karya sastra fiksi merupakan salah satu cara untuk dapat dengan jelas memahami unsur-unsurnya (intrinsik) dan mengapresiasi karya sastra serta

makna yang terkandung di dalamnya. Karya sastra fiksi merupakan proses pemikiran pengarang yang belum tentu dapat dengan mudah dimengerti oleh pembaca. Pendekatan yang dinilai tepat untuk mengetahui kaitan antarunsur dalam karya sastra dan maknanya adalah pendekatan struktural. Pendekatan struktural sering digunakan peneliti untuk menganalisis karya sastra secara keseluruhan dengan memperhatikan unsur-unsur yang terkandung di dalam karya sastra. Struktur yang membangun sebuah karya sastra sebagai unsur estetika dapat dilihat antara lain dari tema, alur atau plot, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat (Sarumpaet, 2004).

1) Tema

Stanton dan Kenny yang pendapatnya dirujuk oleh Nurgiantoro (<http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012) mengatakan bahwa tema adalah makna yang terkandung oleh sebuah cerita di mana pelaku, yang sekaligus juga adalah penderita kejadian dan penentu perkembangan cerita, baik itu dalam cara berpikir, bersikap, berperasaan, berperilaku, dan bertindak secara verbal maupun non verbal.

2) Alur atau Plot

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi dalam tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir (Sayuti, 2000). Namun, awal alur dalam karya sastra fiksi disusun atas pilihan pengarangnya sendiri sehingga tidak selalu pada awal cerita, tetapi tergantung pada pengarangnya.

a) *Awal*

Bagian awal dari sebuah alur biasanya merupakan pengenalan cerita.

Pengarang memperkenalkan tokoh-tokohnya, watak tokohnya, tempat kejadian dan waktu peristiwa (*setting*) yang bersifat eksposisi dan elemen instabilitas (Sayuti, 2009) seperti potongan cerita dari karya sastra berikut ini.

Peristiwa ini terjadi di sebuah sudut pasar Senin Jakarta, menghadap pertokoan dan apartemen mewah ATRIUM. Ada jalan besar mengantarainya. Orang hiruk pikuk, sibuk dan bergegas membawa barang belanjanya, pulang ke rumah masing-masing. Karena hari makin senja, hari terakhir di tahun 1998, berkali-kali terdengar suara terompet kertas. Deru mobil hilir mudik (Riris K. Toha Sarumpaet, "Nanda", Jakarta, 1998).

Dari kutipan cerita di atas, pengarang membuka cerita dengan memaparkan *setting*, yaitu informasi tentang keadaan kota Jakarta pada saat itu. Tidak ada unsur instabilitas di dalamnya karena pembuka cerita hanya memaparkan yang pasti, tentunya tidak memiliki kemungkinan lain yang akan terjadi. Tetapi ada juga pengarang yang mengawali ceritanya justru menggunakan konflik cerita sebagai pembukanya, seperti cuplikan cerita di bawah ini:

Joko membungkukkan badannya dalam-dalam. Melongok ke dalam laci dan menyumpah-nyumpah. Begitu banyak sampah di dalam sana, seakan-akan sampah seluruh Jakarta dibuang di situ. Sialan. Ini pasti perbuatan si Gino. Busuk bajingan itu. Busuk! Dulu Gino malah pernah menaruh bangkai seekor tikus di dalam laci di bawah

mejanya. Tidak sengaja benda lunak dingin itu terpegang oleh Joko ketika dia sedang membersihkan kelas mereka (Karya Mira W. Maryati, "Dari Jendela SMP" (Bahasa dan Sastra Indonesia 2, 2008).

Pembuka cerita "Dari Jendela SMP" di atas menjelaskan sebagian konflik yang dialami tokoh utama, Joko. Joko sudah tidak tahan lagi menahan kesabarannya atas perlakuan temannya Gino yang sudah berkali-kali. Konflik batin dalam diri Joko digunakan pengarang sebagai awal cerita. Pada awal cerita inilah elemen instabilitas muncul, di mana akan ada kemungkinan-kemungkinan lain yang akan terjadi.

b) *Tengah*

Bagian tengah di dalam cerita berisikan konflik/masalah yang menimpa tokohnya satu persatu, yaitu dimulai dari penyebab munculnya konflik/masalah sampai dengan memuncaknya masalah. Namun ada juga penyebab konflik yang ditempatkan di awal atau akhir cerita sehingga tampak ada kesinambungan atau kesan saling keterikatan antara bagian awal, tengah, dan akhir cerita. Konflik dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu (1) konflik batin (tokoh dengan dirinya sendiri), (2) konflik sosial (tokoh dengan tokoh lain), dan (3) Konflik alamiah (tokoh dengan alam/lingkungan sekitar) (Sayuti, 2009). Tidak tertutup kemungkinan bahwa tengah cerita berisi tentang pengenalan tentang *setting*, watak tokoh, dan penyebab konflik utama, tergantung pengarangnya, seperti cuplikan berikut ini.

"Ah," jawab Minah dengan suara yang sedih, "sekarang

semuanya itu Minah serahkan pada ikhtiar kakak; kalau begini rasanya, tak kan sanggup lagi Minah tinggal di Negeri Ketahun ini. Daripada hidup serupa ini, umpan kaki tangan orang setiap hari, pada perasaan Minah lebih baik mati sekali..." (STA, 2008, "Tak Putus Dirundung Malang").

Dalam wilayah Kecamatan Kokosan, desa Pegaten, letaknya paling terpencil di sebelah selatan, terdapat hutan jati yang luas. Bagian baratnya dibatasi perkebunan karet dan rawa-rawa, tanah sawah dan ladangnya subur (<http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012).

Kedua kutipan di atas memberikan penjelasan perbedaan isi tengah cerita "Novel Tak Putus Dirundung Malang" yaitu konflik tokoh utama Karman dan Minah dengan pamannya, Madang. Sementara Novel Kubah, pada tengah ceritanya terdapat potongan cerita yang masih menggambarkan keadaan kampungnya, Pagetan. Penjelasan menjadi awal untuk masuk ke dalam konflik.

c) *Akhir*

Akhir cerita adalah bagian terselesaikannya masalah/konflik yang terdapat di dalam cerita/karya sastra fiksi. Pada bagian akhir juga, permasalahan dapat berakhir bahagia, sedih, atau mengambang sehingga pengarang harus berpikir mengait-aitkan kembali antara konflik yang satu dengan konflik yang lainnya.

3) *Penokohan*

Daya tarik sebuah novel tergantung pada imajinasi kreatif

pengarang. Lewat imajinasi pengarang, pembaca dapat mengetahui bermacam-macam tipe manusia dan per-masalahannya karena suatu cerita atau novel tidak akan menarik jika tidak ada unsur perwatakan dan masalah. Watak para tokoh biasanya tergantung pada tema dan *setting* cerita. Jika temanya tentang pendidikan, maka tokoh protagonisnya akan berwatak seorang pendidik yang penuh kasih sayang terhadap peserta didiknya.

Tidak mengenal lelah memperjuangkan kemajuan pendidikan demi kemajuan anak didiknya sekalipun mungkin tanpa ditunjang sarana yang memadai. Atau bahkan menghadapi cemooh dan fitnahan, baik dari keluarga sendiri maupun dari orang sekitar. Begitu pula sebaliknya, tokoh antagonis cenderung akan berbuat semaunya, lebih berani, kasar terhadap tokoh protagonis, dan kejam memfitnah, seperti cerita kepahlawanan tokoh pendidikan Ki Hajar Dewantoro dalam cerita "Sang Pencerah".

Menurut B. Rahmanto, unsur perwatakan mengandung dua makna, yaitu (1) perwatakan sebagai dramatik personal yang menunjuk pada pribadi yang mengambil bagian di dalamnya, dan (2) menunjukkan kualitas khas perwatakan pada pribadi tertentu. Seseorang yang membaca sebuah novel biasanya tertarik pada persepsi, penafsiran dan pemahaman tokoh-tokoh yang dihadirkan pengarang. Kadangkala perwatakan dalam sebuah novel dipaparkan dalam dua hal yang berlawanan, yaitu tokoh baik dan buruk, simpatik dan tidak simpatik, yang mencerminkan tidak ada seorangpun yang sempurna.

Menurut B. Rahmanto, ada berbagai cara yang ditempuh pengarang untuk melukiskan watak tokoh dalam sebuah cerita, yaitu (1) tipe realistik, memberikan gambaran

orang kebanyakan (tokoh Sri Sumarah di dalam “Sri Sumarah dan Bawuk” karya Umar Kayam), (2) tipe yang melebih-lebihkan (*exaggerated type*) yang hadir dalam bentuk karikatur (tokoh Arjuna dalam “Arjuna Mencari Cinta” karya Yudistira Ardinugraha), dan (3) tipe perwatakan lain, yang menarik karena perannya yang representatif, yang menyajikan pengalaman yang biasa dialami oleh semua orang (misalnya tokoh-tokoh dalam novel “Senja di Jakarta” karangan Muchtar Lubis).

4) Latar

Unsur prosa cerita yang menyangkut lingkungan geografi, sejarah, sosial, dan bahkan kadang-kadang lingkungan politik atau latar belakang tempat kisah berlangsung disebut latar. Pengarang mengemukakan latar kadang-kadang tersurat sebelum menuturkan ceritanya, atau setelah perkembangan kisahnya berlangsung cukup lama. Namun ada kalanya, latarnya tidak berubah sepanjang cerita, meskipun dalam beberapa novel lain, berubah-ubah dan bahkan kontras satu sama lain. Latar atau *setting* adalah waktu dan tempat terjadinya peristiwa. Dengan adanya *setting*, pembaca dapat menggambarkan kapan dan di mana peristiwa terjadi.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan dirinya terhadap cerita atau dari sudut mana pengarang memandang ceritanya, yaitu mencakup:

a) Sudut pandang orang pertama ditandai dengan menggunakan “aku” atau “saya” sebagai tokoh cerita. Sudut pandang orang pertama dibedakan menjadi:

(1) Sudut pandang orang pertama pelaku utama

Contoh:

“Aku benar-benar kesal dengan Syahrini. Selalu saja tak pernah tepat waktu!” kata Anang. “Sudahlah, sabar ...tunggu saja, pasti datang!” kata Thomas sambil membaca buku. “Walau suka datang terlambat tapi kan dia jago bernyanyi,” kata Anang kembali! Yah, begitulah sang penyanyi itu! “Tapi dia harus belajar menepati janji dong!” kata Anang.

(2) Sudut pandang orang pertama pelaku sampingan

Contoh:

Sore itu Reti sedang menyapu halaman rumahnya. Tiba-tiba, dia dikagetkan suara benda jatuh. Dia melangkah menjauh sambil menoleh ke arah suara. Ternyata suara itu suara mangga bekas gigitan codot yang jatuh. “Astagafirullah!”, Reti menenangkan diri. “Aku juga kaget, mbak”, aku melongok dari jendela. “Kamu mendengar juga, Sur?”. Reti menoleh ke arah Surmi, “Padahal cuma ini”, Reti memungut mangga yang tercabik-cabik codot.

b) Sudut Pandang Orang Ketiga

Sudut pandang orang ketiga biasanya menggunakan kata ganti orang ketiga, seperti “dia/ia” atau nama pelaku dijadikan sebagai titik berat cerita. Sudut pandang orang ketiga dibedakan menjadi:

(1) Sudut pandang orang ketiga serba tahu

Dikatakan “serba tahu” karena pengarang menceritakan sedetil mungkin sampai ke masalah yang ada di dalam pikiran si tokoh cerita.

Contoh:

Hari keluar lewat pintu belakang, cuaca amat cerah, dia menyeberangi halaman, mengenyakkan diri di bangku kebun dan bernyanyi pelan, "Selamat ulang tahun untukmu...!"

(2) Sudut pandang orang ketiga tidak serba tahu

Yang dimaksudkan dengan "tidak serba tahu" adalah bahwa pengarang tidak menceritakan sedetil mungkin sampai ke masalah yang ada di dalam pikiran si tokoh cerita. Kesannya pengarang tidak mengetahui apa yang sudah, sedang, dan akan terjadi.

Contoh:

Sore itu seorang perempuan sedang menyapu halaman rumah. Tiba-tiba ada suara benda jatuh. Entah apa yang dia rasakan. Dia melangkah menjauh sambil menoleh ke arah suara tersebut. Ternyata suara itu suara mangga bekas gigitan codot yang jatuh. "Astagafirullah!" Perempuan itu menenangkan diri. "Aku juga kaget, mbak", seorang perempuan lain melongok dari jendela. "Kamu mendengar juga, Sur?" Perempuan tadi menoleh ke arah perempuan yang ada di jendela, "Padahal cuma ini", perempuan itu memungut mangga yang tercabik-cabik codot.

(3) Pengertian Metode Pembelajaran Debat Aktif

Pembelajaran aktif menurut Zaini adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Apabila peserta didik belajar aktif, maka mereka akan mendominasi aktivitas pembelajaran melalui keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran (<http://id.teacheracim.blongsport.com.html>). Diakses tanggal 10 Januari 2012). Aktivitas belajar di kelas menurut Mappa sebagaimana dirujuk oleh Muqouwwim dapat menjadi menarik

apabila guru mengupayakan terjadinya interaksi yang harmonis antarwarga di dalam kelas. Interaksi dapat terjadi apabila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar merupakan sarana yang memenuhi kebutuhan mereka (Muqouwwim, 1994).

Dalam pembelajaran aktif, peserta didik digugah untuk melakukan aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang mengiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Strategi pembelajaran aktif pada dasarnya dimaksudkan untuk memperkuat dan memper-lancar stimulus dan respon peserta didik dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran konvensional adalah bahwa strategi pembelajaran aktif tidak berpusat pada guru (guru berperan sebagai fasilitator) tetapi lebih banyak menggunakan media dan tidak monoton, serta bervariasi.

Metode/teknik debat aktif merupakan salah satu variasi dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*) untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran berbicara, yang dalam hal ini menyajikan pembelajaran dengan tema novel (intrinsik) yang menarik untuk didebatkan. Metode/teknik debat aktif dapat memfasilitasi peserta didik untuk berani mengomentari, menyanggah, meng-kritik sesuai dengan posisi dan peran yang dimainkannya. Dalam penerapan metode/teknik debat aktif, peserta didik akan mengambil formasi tempat duduk bentuk U maupun bentuk KELAS. Dalam pembelajaran berbicara ini, penulis membatasi penggunaan teknik debat aktif yang biasa dilakukan di SMP yang lebih

mengarah pada prosedur debat kompetitif. Dalam hal ini, debat aktif dilakukan sebagai pengungkapan pendapat tentang sastra novel (intrinsik novel).

Penggunaan metode/teknik debat aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih diarahkan pada pengembangan kemampuan berbicara peserta didik, yang meliputi kemampuan untuk berargumentasi, mendengarkan pendapat yang berbeda, menyanggah, dan menyampaikan kritik (Silberman, 2005). Keterampilan berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Agar dapat berbicara dengan baik, pembicara harus dapat menguasai lafal, struktur, dan kosa kata. Selain itu, diperlukan juga penguasaan atau gagasan yang akan disampaikan, dan kemampuan memahami bahasa lawan bicara (Nurgiyantoro, 2001 <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012).

(4) Langkah-langkah Metode Debat Aktif dalam Pembelajaran Sastra Novel

Banyak cara yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menarik dan sekaligus menyenangkan, serta dapat mengaktifkan peserta didik untuk belajar. Salah satu di antaranya adalah penggunaan metode/teknik debat aktif. Model pembelajaran debat aktif merupakan modifikasi dari diskusi terbuka. Kemudian, penulis mengembangkan penerapannya dengan dukungan sarana elektronik, seperti LSD, laptop, novel dan sinopsisnya serta perangkat pembelajaran, seperti, SP dan RPP.

Penerapan metode pembelajaran sastra novel yang menyenangkan akan memotivasi peserta didik sehingga mereka tidak hanya mampu menikmati karya sastra yang disajikan

tetapi juga memiliki kesenangan (hobi) membaca maupun menganalisis karya sastra novel tanpa paksaan dari guru. Oleh sebab itu, diperlukan kreativitas guru menerapkan metode debat aktif dalam pembelajaran novel di lingkungan peserta didik SMP yang belum banyak menguasai konsep atau argumentasi yang kuat untuk mempertahankan pendapatnya (Wassid dan Sunendar, 2008).

(5) Langkah-langkah pembelajaran sastra novel melalui penerapan metode debat aktif menurut penulis dapat dilakukan sebagai berikut:

a) Pra Penerapan (Penyampaian informasi)

1) Materi pembelajaran karya sastra novel yang akan menjadi pokok bahasan untuk didebatkan, diberitahukan kepada peserta didik satu atau dua minggu sebelumnya. Guru juga menjelaskan langkah-langkah mempelajari novel agar peserta didik memiliki kejelasan dalam mempersiapkan bahan sajian di depan kelas untuk diperdebatkan. Peserta didik juga diingatkan untuk memahami unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik novel yang telah dipilih kelompok untuk dibaca dan dilanjutkan dengan pembuatan sinopsis atau ringkasan novel dengan cara dan bahasa mereka sendiri.

2) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari lima atau delapan orang setiap kelompok. Penetapan jumlah anak di setiap kelompok haruslah didasarkan pada pertimbangan bahwa setiap anak diharapkan akan mendapat giliran untuk berbicara. Guru menugaskan

peserta didik agar mendiskusikan pembagian tugas di masing-masing kelompok, baik sebagai pengetik, yang menggandakan bahan sajian, moderator, pembaca naskah atau pembuat sinopsis karangan sastra novel, maupun sebagai notulen.

- 3) Guru menjelaskan media yang akan digunakan, cara-cara penyajian hasil diskusi atau sinopsis, teori yang berhubungan dengan debat, cara-cara berdiskusi atau berdebat yang baik, dan langkah-langkah penerapan teknik/metode pembelajaran debat aktif yang akan diterapkan di dalam kelas atau di ruang media. Disarankan agar peserta didik juga membawa alat perekam kamera video.
 - 4) Guru meminta bantuan tenaga yang bertanggungjawab di bidang pemanfaatan media proyeksi untuk menyiapkannya pada hari dan waktu yang diperlukan.
- b) Pelaksanaan Pembelajaran melalui Metode Debat Aktif
- 1) Sebelum dimulai pembelajaran melalui metode debat aktif, guru terlebih dahulu memberikan apersepsi sehingga peserta didik dapat mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan dan keterkaitannya dengan pelajaran yang akan segera mereka pelajari (termasuk pengertian dan manfaat membaca novel). Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan butir-butir indikator, dan dilanjutkan

dengan mekanisme pelaksanaan metode debat aktif dan ketersediaan waktu serta penataan tempat duduk bagi moderator, penyaji dan kelompoknya, dan *floor* (peserta didik lainnya yang berfungsi sebagai peserta debat).

- 2) Setelah segala persiapan sudah selesai, guru membawa peserta didik ke dalam ruangan media yang sudah tersedia yang dilengkapi dengan laptop (*notebook*) dan LCD. Kemudian, setelah semua peralatan dan peserta (termasuk penyaji dengan materi sajiannya) siap, maka guru mempersilakan kelompok pertama untuk menyajikan sajiannya sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.
- 3) Dalam penerapan metode debat aktif, guru terlebih dahulu mempersilakan kelompok pertama untuk mencoba mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan tujuan agar peserta didik dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi sekaligus memberi contoh kepada semua kelompok supaya lebih paham dan siap untuk memulai metode debat aktif.
- 4) Langkah berikutnya, moderator dari kelompok yang sedang bertugas mengatur waktu dan jalannya debat sekaligus membuka acara. Debat dimulai dengan mengemukakan pokok bahasan atau sinopsis novel yang sudah dibuat dengan menggunakan peralatan proyeksi yang tersedia. Sedangkan HP digunakan peserta didik untuk merekam selama acara debat aktif

berlangsung (hasil rekaman akan diputar setelah kelompok penyaji menyelesaikan tugasnya sehingga semua peserta didik dapat melihat kembali tampilan kelompok, baik kekurangan maupun kelebihan).

- 5) Suasana pembelajaran yang interaktif dengan pemanfaatan media akan berpotensi untuk menggalakkan komunikasi (baik antara peserta didik dan guru, peserta didik dengan sesamanya, maupun peserta didik dengan media) dan impressi dan minat peserta didik untuk senang mempelajari novel.
- 6) Setelah selesai menyajikan sinopsis novel, moderator memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya tentang sinopsis, baik yang mencakup unsur-unsur intrinsik maupun unsur ekstrinsiknya. Setelah dinilai memadai, maka moderator mempersilakan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan saran yang akan dicatat oleh notulen. Kesempatan bertanya dibagi ke dalam beberapa sesi, dan setiap sesi hanya diperbolehkan tiga orang penanya.

Selama diskusi atau debat berlangsung, guru hanya bertindak sebagai pemandu dan membimbing kelancaran debat dari sesi pertama sampai sesi terakhir agar peserta didik benar-benar mempunyai kebebasan atau kesempatan berbicara, berdiskusi, atau debat aktif.

- c) Pasca Pelaksanaan Pembelajaran melalui Metode Debat Aktif

- 1) Setelah perdebatan atau diskusi dinilai sudah memadai, guru memutar hasil rekaman HP dan memproyeksikannya melalui LCD agar peserta didik yang kelompoknya baru selesai melakukan presentasi dapat melihat dan mengetahui kelebihan atau kekurangannya.
- 2) Guru mengambil alih pengelolaan kelas dan memberikan kesempatan kepada semua peserta didik di luar kelompok penyaji untuk memberikan kritikan atau masukan penyempurnaan. Guru juga memberikan komentar tentang argumen atau jawaban yang terbaik yang dibuat oleh kelompok.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan debat aktif yang telah diselenggarakan, perlu dilakukan penilaian yang didasarkan atas beberapa kriteria tertentu; demikian juga keterampilan berbicara. Berdasarkan berbagai pendapat mengenai aspek-aspek keterampilan berbicara dan ditunjang dengan pengalaman menerapkan metode debat aktif di satu sisi, dan disesuaikan dengan keterbatasan alokasi waktu, jumlah peserta didik, dan kemampuan dasar berbicara peserta didik, maka penulis menyusun kriteria penilaian keterampilan berbicara melalui penggunaan debat aktif, yaitu (1) intonasi dan artikulasi suara (tinggi rendah dan kejelasan suara), (2) kelancaran berbicara, (3) isi pembicaraan (hubungan isi dan topik), dan kemampuan berargumentasi.

C. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pembelajaran karya sastra novel di kelas dapat menarik dan memotivasi

minat siswa apabila dalam pemilihan bahan dan metode pengajaran dilakukan guru dengan tepat. Sedangkan pembelajaran novel dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik melalui salah satu metode debat aktif ditunjang dengan penggunaan media, seperti laptop, LCD, dan HP. Hasil pengamatan mengungkapkan bahwa tidak hanya guru bahasa Indonesia yang kurang memperhatikan pengajaran sastra novel, akan tetapi peserta didikpun kurang tertarik mempelajari karya sastra novel. Salah satu penyebab keadaan yang demikian ini adalah metode pengajaran novel yang diterapkan guru. Melalui penerapan metode pengajaran debat aktif, peserta didik menjadi tertarik dan aktif serta termotivasi untuk mempelajari karya sastra novel.

Yang menjadi masalah adalah (a) menentukan bagaimana pelajaran sastra dapat memberikan sumbangan yang maksimal untuk dunia pendidikan dan masyarakat pada umumnya, (b) tidak adanya tempat tentang nilai sastra sebagai wujud dari penghargaan terhadap prestasi peserta didik di dalam rapor, (c) belum dimilikinya panduan tentang pemberian nilai evaluasi sastra (sejauh ini, nilai sastra diintegrasikan dengan nilai bahasa Indonesia).

2. Saran

Para guru haruslah penuh kesabaran dalam menugaskan peserta didiknya membaca novel. Langkah-langkah yang teratur dan jelas menerapkan metode pembelajaran sastra novel yang menarik ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran ternyata dapat memotivasi belajar peserta didik sehingga membawa hasil belajar yang baik dan menyenangkan. Memotivasi peserta didik dan mengajak mereka belajar aktif dengan metode debat aktif akan sangat mendukung keberhasilan berbicara. Oleh karena itu, guru perlu belajar terlebih dahulu sebelum membelajarkan peserta didiknya mempelajari novel. Penghargaan

terhadap karya sastra novel yang dihasilkan peserta didik perlu dibina. Para guru yang masih merasa kesulitan mengajarkan sastra novel disarankan untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran debat aktif.

Selanjutnya, pembelajaran sastra novel hendaknya mendapat perhatian dari berbagai pihak, terutama (a) pemerintah cq. Dinas Pendidikan (perlu dipertimbangkan tambahan alokasi waktu untuk pembelajaran sastra novel di samping penyelenggaraan pelatihan bagi guru bahasa Indonesia tentang metode pembelajaran sastra novel yang menarik, dan (b) guru pemangku mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan untuk berinisiatif mengembangkan berbagai metode pembelajaran sastra novel yang menarik agar sastra novel menjadi pelajaran yang disenangi peserta didik.

PUSTAKA ACUAN

- Alisjahbana, Sutan Takdir. (2008). *Tak Putus Dirundung Malang*. Sumber Internet: Achmadadieba.wordpress.com/2010/07/04. Diakses tanggal 12 Januari 2012.
- Harris, Albert J. & Sipay, Edward R. (1980). *How to Increase Reading Ability*. New York: Longman.
- Ibrahim, Abd. Syukur. (1967). *Garis-garis Besar Program Pengajaran Bahasa Indonesia*.
- Luxemburg, (1991). *Novel Rojak Karya Sastra Fira Basuki: Analisis Psikosastra*. Sumber Internet: [http://repository.usu.ac.id/ ... /chapter II.pdf](http://repository.usu.ac.id/.../chapter%20II.pdf). Diakses tanggal 12 Januari 2012.
- Mira, W, Maryati. Sutopo. (2008). *Bahasa dan Sastra Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Muqouwwin, (1994). *Beberapa Pendekatan dalam Mengkaji Karya Sastra*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 12 Januari 2012.
- Nurgiyantoro. (2001). *Teknik Active Debate dalam Keterampilan Berbicara*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012.

- Rahmanto. (1996). *Sastra Seharusnya Tak Lagi Dipandang Sebelah Mata*. Sumber Internet: <http://bisastra.com> Diakses tanggal 10 Januari 2012.
- Rahmanto, B. (1998). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ratna. (2004). *Beberapa Pendekatan dalam Mengkaji Karya Sastra*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012
- Rifaterre. (1978). *Beberapa Pendekatan dalam Mengkaji Karya Sastra*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2012.
- Sadiman, dkk. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Paja Grasfindo Persada.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. (1998). *Nanda dalam Sebuah Drama Untuk Anak Adaptasi Bebas Dari Cerita Gadis Korek Ap,*” Karya Hans Cristian Andersen, Jakarta.
- Sarumpaet, Riris. K. Toha. (2004). *Sastra Anak dan Anak: Penjajah dan Taklukannya, dalam Horison Esai Indonesia Kitab 2, ed. Taufiq Ismail dkk*. Jakarta: Horison dan The Foundation.
- Sayuti, Suminto A. (2009). *Cerita Rekaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sayuti. (2000). *2 Alur/Plot*. Sumber Internet: Achmadadieba.wordpress.com/2010/07/04. Diakses tanggal. 12 Januari 2012.
- Silberman. (2005). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif (terjemahan)*. Bandung: Nuansa.
- Suaka, I. Nyoman. (2004). *Sumbangan Sastra Terhadap Minat Baca* dalam Bali Post 12 Desember 2004.
- Wassid, Iskandar dan Sunendar, (2008). *Beberapa Pendekatan dalam Mengkaji Karya Sastra*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. 22 Januari 2012.
- Nurgiantoro. *Beberapa Pendekatan dalam Mengkaji Karya Sastra*. Sumber Internet: <http://repository.upi.edu/operator/upload.pdf>. Diakses tanggal 22 Januari 2012.
- Website: <http://id.teacheracim.blongspot.com.html>. Diakses tanggal 12 Januari 2012.
- Website: <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2011/02/20/pelajaran-dari-pelajaran-mengarang>. Diakses Tanggal 12 Januari 2012.

KOMPETENSI TIK UNTUK GURU

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

Abstrak:

Kehadiran TIK untuk pendidikan tidak dapat dihindari. Salah satu fungsi TIK di dalam pendidikan adalah untuk pembelajaran (*e-learning*). Keberhasilan pembelajaran kunci utamanya terletak pada guru. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Untuk mewujudkan keempat kompetensi tersebut dengan cepat dan efisien harus ditambah dengan kompetensi TIK. Kompetensi TIK ada beberapa tahap, mulai dari yang dasar sampai ke tingkat mahir. Agar seluruh guru memiliki kompetensi TIK dengan baik perlu dibuat standar kompetensinya. Dengan adanya standar kompetensi TIK untuk guru akan memudahkan bagi berbagai pihak yang akan berpartisipasi untuk meningkatkan kompetensi TIK guru. Pihak yang secara langsung menggunakan standar kompetensi tersebut adalah lembaga yang menghasilkan calon guru (PTK) dan yang mengurus peningkatan kompetensi guru. Sedangkan dampaknya adalah proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan dari sumber yang beragam. Dengan demikian mutu sumber daya manusia Indonesia akan meningkat dengan cepat dan dapat sejajar dengan bangsa lain di dunia.

Kata Kunci: *kompetensi, TIK, dan guru*

ICT COMPETENCE FOR TEACHER

Abstract:

The presence of ICT for education can not be avoided. One function of ICT in education is for learning (*e-learning*). The main key to success in learning lies on the teacher. There are four kinds of competency that teacher should possess, they are pedagogical, personality, social, and professional competency. To make real the four kinds of competency quickly and efficiently, another competency should be added, that is ICT competency. There are several levels of ICT competency that begins with basic level and ends with advance level. A standard of competency should be constructed that will allow all teachers to possess the competency. The standard of competency will facilitate any parties that will take a part in increasing the teacher's ICT competency. One of a parties that will directly use the standard of competency is an institution that generates prospective teachers (PTK) or an institution that deals with the improvement of teacher competency. Impact of the teacher's ICT competency will be demonstrated in the learning process that executed in more interesting way and can be held anywhere, anytime, and with various learning resources. Thus, the quality of human resources in Indonesia will increase rapidly and become equal to other nations.

Keywords: *competency, ICT, teacher*



A. PENDAHULUAN

Saat ini hampir sebagian besar bangsa Indonesia sudah mengenal dan memanfaatkan perkembangan teknologi terbaru di bidang informasi dan komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK hampir mencakup seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. TIK untuk pendidikan sudah ramai dibicarakan, bahkan sudah menjadi topik hangat dalam setiap pertemuan tingkat internasional, regional, nasional, tingkat provinsi, kabupaten/kota, termasuk tingkat sekolah. Berbicara TIK untuk pendidikan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu untuk mendukung administrasi dan pembelajaran. TIK untuk administrasi biasa disebut e-administrasi, sedangkan TIK untuk pembelajaran biasa disebut e-pembelajaran (terjemahan dari *e-learning*).

Pemahaman TIK untuk pembelajaran pada tulisan ini tidak hanya komputer dan internetnya, tetapi juga melingkupi media informasi seperti radio dan televisi serta media komunikasi seperti telepon maupun telepon seluler dengan SMS, MMS, Music Player, Video Player, Kamera Foto Digital, dan Kamera Video Digital-nya, serta e-Book Reader-nya. Jadi semua media tersebut dapat dipilih oleh pengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pemanfaatan TIK yang baik dan tepat di dalam pembelajaran akan memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan kualitas mengajar, memfasilitasi pembentukan keterampilan, mendorong belajar sepanjang hayat berkelanjutan, meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen, serta mengurangi kesenjangan digital hal ini sesuai dengan program ketersediaan, kesetaraan, keterjangkauan, kesempatan, dan keadilan (5 K) Kemdikbud.

Salah satu tulisan yang berkenaan dengan dunia pendidikan disampaikan oleh Robin Paul Ajello dengan judul: *The Mind Starts at School* (<http://hilaludinwahid.com/teori-belajar-dan-pembelajaran-e-learning/> rabu, 6 Juni 2012). Dalam tulisan tersebut dikemukakan bahwa ruang kelas di era millenium akan jauh berbeda dengan ruang

kelas seperti sekarang ini yaitu dalam bentuk seperti laboratorium komputer di mana tidak terdapat lagi format anak duduk di bangku dan guru berada di depan kelas. Ruang kelas di masa yang akan datang disebut sebagai *cyber classroom* atau ruang kelas maya. Kelas ini sebagai tempat anak-anak melakukan aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok dengan pola belajar yang disebut *interactive learning* atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet. Anak-anak berhadapan dengan komputer dan melakukan aktivitas pembelajaran secara interaktif melalui jaringan internet untuk memperoleh materi belajar dari berbagai sumber belajar. Anak akan melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi kemampuan individualnya sehingga anak yang lambat atau cepat akan memperoleh pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dirinya.

Di masa-masa mendatang isi tas anak sekolah bukan lagi buku-buku dan alat tulis seperti sekarang ini, akan tetapi berupa:

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

Optimalisasi pemanfaatan TIK untuk pembelajaran akan memberikan sumbangsih besar dalam peningkatan kualitas SDM Indonesia yang cerdas dan kompetitif melalui pembangunan masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*). Untuk mengarah pada masyarakat yang tangguh siap

mengatasi setiap permasalahan dan tantangan hidupnya diperlukan penguasaan berbagai kecakapan: (1) *ICT and media literacy skills*, (2) *critical thinking skills*, (3) *problem-solving skills*, (4) *effective communication skills*, dan (5) *collaborative skills*.

Kelima kecakapan tersebut dapat berjalan secara optimal dengan syarat guru memiliki pemahaman dan keterampilan TIK dengan baik. Untuk memberikan pemahaman dan keterampilan TIK kepada guru perlu dilakukan pelatihan.

Saat ini, hampir semua komponen yang peduli dengan pendidikan berusaha membantu peningkatan kompetensi guru di bidang TIK, baik pemerintah pusat, provinsi, dan kabupaten/kota maupun lembaga swasta misalnya microsoft, intel, telkom, perbankan, media, dan lain-lain.

Berbagai lembaga tersebut ketika memberikan pelatihan TIK kepada guru belum memiliki acuan yang pasti sehingga hasilnya kurang optimal. Mengingat pelatihan yang diberikan hampir sama dan kadang-kadang pesertanya sama, akhirnya terjadi tumpang tindih (*overlapping*). Dengan demikian terjadi pemborosan yang luar biasa dan akan sulit dilakukan untuk pemerataan terhadap semua guru. Itulah pentingnya sebuah acuan dalam peningkatan kompetensi TIK untuk guru secara nasional, sehingga akhirnya dapat dilakukan terhadap semua guru sesuai dengan pembagian tugas dan fungsi masing-masing.

Semua pihak menyadari pentingnya kompetensi TIK untuk guru. Namun sampai saat ini belum ada satupun lembaga yang berkaitan langsung atau bertanggung jawab terhadap guru yang telah menetapkan panduan kompetensi TIK untuk guru. Panduan kompetensi itu sangat ditunggu-tunggu oleh berbagai pihak yang ingin membantu peningkatan kompetensi TIK untuk guru. Dengan panduan tersebut nantinya akan semakin jelas materi yang perlu diketahui dan dipahami guru berkaitan dengan TIK. Bahkan dengan panduan tersebut, apabila guru secara mandiri atau inisiatif pribadi atau kelompok ingin latihan atau kursus TIK sudah jelas kompetensi yang

diinginkan. Permasalahannya, perlukah kompetensi TIK untuk guru distandarkan? Kompetensi TIK apa saja yang harus dimiliki oleh guru? Bagaimana dampaknya, apabila kompetensi TIK untuk guru distandarkan?

B. KAJIAN LITERATUR

1. Kompetensi Guru

Menurut UU nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 dan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru menyebutkan ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Keempat kompetensi tersebut menurut M. Alkaff dalam presentasinya harus ditambah dengan Kompetensi TIK. Kompetensi TIK untuk guru diperlukan dalam lintas kompetensi dasar yang sudah dimiliki guru. Bahkan penguasaan kompetensi TIK yang memadai akan mampu mentransformasi guru menjadi pendidik global yang memiliki kekayaan sumber belajar lintas batas, konektivitas dengan beragam sumber ilmu pengetahuan di berbagai belahan dunia, dan kemampuan untuk berbagi ilmu dan kreativitas ke berbagai sasaran di manapun mereka berada.

Teknologi Informasi dan Komunikasi telah menjadi bagian dalam dua strategi utama MP3EI (Master Plan Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia), yaitu Konektivitas dan Penguatan SDM dan IPTEK Nasional, untuk mencapai visi Indonesia 2025 mewujudkan masyarakat Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur (Bappenas, 2011). Transformasi sistem ekonomi berbasis inovasi, yang dipermudah dan dipercepat oleh pemanfaatan TIK, diyakini dapat dicapai melalui perkuatan sistem pendidikan (*human capital*) dan kesiapan teknologi.

Di tingkat global, peran TIK dianggap penting untuk mendorong tercapainya gerakan *Education For All* (EFA). Peran TIK dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk menyebarluaskan pengetahuan dan pembelajaran yang

efektif serta peningkatan penyediaan layanan pendidikan yang lebih efisien. Secara lebih luas, TIK mampu mendorong tumbuhnya *knowledge-driven economy*. Pemanfaatan beragam TIK, termasuk penggabungan antara teknologi terkini dengan yang lebih tradisional, perlu diterapkan di negara-negara yang sedang berkembang. Konsekuensi dari perkembangan TIK ini adalah perlunya pelatihan guru agar TIK dapat digunakan secara lebih efektif untuk pendidikan. Dalam *Dakar Framework of Actions*, dijelaskan bahwa peran pemerintah sangat menentukan dalam menetapkan kebijakan yang lebih jelas serta dalam melakukan asesmen kritis atas ketersediaan TIK dan opsi-opsi yang ada.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Guru

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology (ICT)* adalah teknologi analog atau digital yang dimanfaatkan untuk menciptakan, menyimpan, serta menampilkan informasi (DBE 2 USAID, 2008). Definisi TIK lainnya adalah teknologi mencakup berbagai peralatan dan fungsi yang memungkinkan kita untuk menerima informasi atau bertukar informasi serta berkomunikasi (UNESCO, 2010). Contoh TIK adalah komputer, televisi, komputer portabel, radio, *tape*, digital kamera, DVD, telepon seluler dan lain-lain.

Dengan pendekatan yang tepat, TIK dapat mendukung reformasi pendidikan yang dibutuhkan. TIK dapat mendukung penyampaian pengembangan profesional guru melalui e-pembelajaran. Selain itu, TIK juga dapat mendukung penyediaan layanan informasi dan data tentang pendidik dan tenaga kependidikan yang mudah diakses untuk pengambilan keputusan rekrutmen serta mutasi guru (World Bank, 2011). Pemanfaatan TIK secara terintegrasi dalam pembelajaran aktif juga dipercaya dapat meningkatkan kapasitas mengajar guru seperti

perencanaan pembelajaran serta penerapan pembelajaran aktif.

Kompetensi guru adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini berdasarkan pada keempat kompetensi dasar guru yang termaktub dalam Permendiknas No 16 tahun 2007, yang terdiri dari empat domain, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Menurut Staf Ahli Menteri Kemdikbud Bidang organisasi dari keempat kompetensi tersebut perlu ditambah kompetensi TIK agar penerapannya menjadi lebih cepat dan efektif (2012).

C. PEMBAHASAN

Saat ini, negara Indonesia sedang mempersiapkan lahirnya generasi emas. Generasi ini merupakan generasi yang akan mengisi kemerdekaan Indonesia yang ke-100. Dengan demikian, pada peringatan 100 tahun Indonesia merdeka, bangsa kita adalah bangsa yang berwawasan global dan siap untuk duduk sejajar dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Untuk mewujudkan cita-cita tersebut, pemerintah memandang pentingnya peran pendidikan dalam membangun bangsa. Semua ingat ketika bangsa Jepang kalah dalam perang dunia ke-2. Saat itu Kaisar Jepang menanyakan berapa jumlah rakyat Jepang yang meninggal. Kemudian untuk bangkit kembali, Sang kaisar bertanya lagi, berapa jumlah guru yang masih tersisa?

Pertanyaan itulah yang menyadarkan seluruh bangsa di dunia bahwa untuk bangkit dari keterpurukan atau untuk cepat maju harus dimulai dari guru. Dari gurulah kita dapat mempercepat peningkatan mutu sumber daya manusia suatu bangsa. Sebab kalau berbicara pendidikan, maka yang sebenarnya harus dipikirkan adalah proses pembelajaran yang ada di kelas. Proses pembelajaran di kelas yang menjadi ujung tombaknya adalah guru.

Dengan hadirnya TIK yang perkembangannya begitu cepat, mendorong berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Salah satu yang harus mengalami perubahan adalah pendidikan. Pendidikan di

dalam suatu negara sangat menentukan perkembangan pembangunan negara tersebut. Kunci utama dalam pendidikan adalah proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas. Unsur utama pembelajaran salah satunya adalah guru. Sampai saat ini, keberhasilan pendidikan di kelas masih ditentukan oleh kualitas guru. Dengan demikian, dapat dikatakan di tangan guru kualitas suatu bangsa ditentukan.

Tentunya masih ingat kejadian setelah Jepang (Nagasaki dan Hiroshima) dibom oleh tentara sekutu yang mengakibatkan kekalahan Jepang dalam Perang Dunia Ke-2. Kaisar Jepang menyadari betul bahwa mereka harus bangkit dari kekalahan itu. Untuk bangkit, salah satunya dimulai dari pendidikan. Kunci dari pendidikan adalah guru. Maka pada waktu itu, Sang Kaisar mengajukan pertanyaan dan pertanyaan itu menjadi sebuah catatan sejarah dunia. Pertanyaannya adalah "Berapa jumlah guru yang masih tersisa?"

Dari pertanyaan ini, Kaisar sadar betul, bahwa untuk membangun suatu bangsa harus dimulai dari pendidikan. Dengan pendidikan, kemajuan suatu bangsa dapat segera tercapai. Hal ini juga disadari oleh bangsa Indonesia. Itulah sebabnya mengapa Ki Hajar Dewantoro, bapak pendidikan bangsa Indonesia menempatkan guru sebagai ujung tombak pembangunan karakter bangsa, dengan semboyannya yang sangat terkenal "*ing ngarso sun tulodo, ing madya bangun karso, tut wuri handayani*". Hal ini kemudian diejawantahkan dalam UU Guru dan Dosen nomor 14 tahun 2005, serta penerapannya diatur dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Di dalam UU dan Permen tersebut disebutkan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut, seorang guru harus mampu mengajar dengan baik, mempunyai kepribadian yang baik, mampu bersosialisasi dengan baik, dan bekerja secara profesional sebagai

pendidik. Untuk memenuhi keempat kompetensi tersebut tentu saja tidak mudah dan perlu proses. Dengan hadirnya TIK, proses pemenuhan keempat kompetensi tersebut menjadi lebih cepat. Hal ini berarti di samping keempat kompetensi tersebut, saat ini seorang guru juga harus mempunyai kompetensi TIK. Artinya seorang guru harus mempunyai kemampuan untuk mempelajari, memahami, menerapkan, dan berbagi ilmu dengan atau tentang TIK. Adapun kemampuan yang sebaiknya dimiliki oleh guru di bidang TIK (Kemdikbud, 2012. Naskah Akademik TIK untuk Guru) antara lain:

1. Menguasai dasar-dasar TIK (*ICT literacy*)

Dengan kehadiran TIK, kehidupan manusia mengalami perubahan yang luar biasa. Saat ini, batas-batas negara, provinsi, kabupaten, atau wilayah sudah tidak begitu nyata (*world borderless*). Bahkan dengan hadirnya *handphone* yang dapat mengakses internet rasanya dunia ada di genggaman atau diujung jari. Namun sayangnya, tidak semua manusia mempunyai kemampuan untuk melakukan itu. Hal ini diakibatkan bangsa Indonesia masih banyak yang kurang peduli atau takut terhadap teknologi (gagap teknologi), termasuk guru. Padahal saat ini, salah satu tantangan pendidikan dewasa ini adalah membangun keterampilan abad 21, di antaranya adalah keterampilan melek teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan berpikir kritis dan sistemik, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berkomunikasi efektif, dan keterampilan berkolaborasi. Keterampilan tersebut menurut PBB merupakan ciri dari masyarakat era global, yaitu masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana atau alat untuk membangun keterampilan yang sama

dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pendidikan modern, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Artinya, pertama, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan TIK di dalamnya. Kedua, mencari dan atau membuat materi pembelajaran berbasis TIK. Ketiga, membuat dan mengoreksi tugas siswa berbasis TIK, Keempat, membuat nilai dan mendistribusikan informasi kepada para pihak.

Pembelajaran yang mengintegrasikan TIK adalah suatu pembelajaran yang aktivitasnya melibatkan pendayagunaan TIK sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. TIK itu sendiri tidak terbatas hanya pada komputer dan internet, tapi segala jenis media informasi dan komunikasi lain seperti radio, kaset audio, dan video.

Untuk mendukung proses integrasi TIK di dalam pembelajaran, maka Manajemen Sekolah, Guru dan Siswa harus memahami 9 (sembilan) prinsip integrasi TIK dalam pembelajaran yang terdiri atas prinsip-prinsip:

- a. Aktif**, mendorong agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang menarik dan bermakna.
- b. Konstruktif**, mengarahkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keinginan tahanan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.
- c. Kolaboratif**, mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.
- d. Antusiastik**, mendorong siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

e. Dialogis, mengkondisikan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun luar sekolah.

f. Kontekstual, memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real-world*) melalui pendekatan *problem-based* atau *case-based learning*.

g. Reflektif, memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah dipelajari dan merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri. Sebagaimana dikemukakan oleh Jonassen, (1995), yang dirujuk oleh Norton et al (2001)).

h. Multisensory, memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (*multisensory*), baik audio, visual, maupun kinestetik (dePorter et al, 2000).

i. High order thinking skills training, memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti *problem solving*, pengambilan keputusan, dll.) dan secara tidak langsung juga meningkatkan ICT & *media literacy* (Fryer, 2001). <http://www.vilila.com/2010/04/strategi-pengembangan-pembelajaran.html#ixzz1Tr3PUSqJ>, Kamis 14 Juni 2012.

Untuk memenuhi kondisi tersebut di atas, maka setiap guru diwajibkan mempunyai kemampuan dasar di bidang TIK. Hal ini harus berkaitan dengan kebijakan, kurikulum, sistem penilaian, sistem pembelajarannya, perangkat, sistem organisasi dan administrasi, serta pengembang profesionalnya. Untuk memahami TIK, seorang guru dapat belajar dengan berbagai cara, yaitu kursus, belajar mandiri (otodidak), atau pelatihan.

2. Mendalami pengetahuan (akuisisi dan rekayasa pengetahuan) melalui TIK

Setelah guru memahami dasar-dasar TIK, langkah selanjutnya adalah guru harus mampu mendalami ilmu pengetahuan melalui TIK. Saat ini, kondisi guru dari sisi jumlah dan kondisi geografis sangat sulit untuk diberikan pelatihan secara tatap muka. Padahal setiap guru harus selalu melakukan pendalaman terhadap ilmu yang diajarkan termasuk cara mengajarnya. Untuk dapat melayani para guru dalam jumlah yang besar dan kondisi geografis relatif sulit, yang sangat memungkinkan adalah melalui penggunaan TIK (internet, TV, radio, dan HP).

Menurut pemanfaatannya, TIK di dalam pendidikan dapat dikategorisasikan menjadi 4 (empat) kelompok manfaat, yaitu:

- a. TIK sebagai **gudang Ilmu Pengetahuan**. Di kelompok ini, TIK dimanfaatkan sebagai referensi ilmu pengetahuan terkini, manajemen pengetahuan, jaringan pakar beragam bidang ilmu, jaringan antar institusi pendidikan, pusat pengembangan materi ajar, wahana pengembangan kurikulum, dan komunitas perbandingan standar kompetensi.
- b. TIK sebagai **Alat bantu pembelajaran**. Di dalam kelompok ini, sekurang-kurangnya ada 3 fungsi TIK yang dapat dimanfaatkan sehari-hari di dalam proses belajar-mengajar, yaitu (1) TIK sebagai alat bantu guru yang meliputi: animasi peristiwa, alat uji siswa, sumber referensi ajar, evaluasi kinerja siswa, simulasi kasus, alat peraga visual, dan media komunikasi antarguru, (2) TIK sebagai alat bantu interaksi guru-siswa yang meliputi: komunikasi guru-siswa, kolaborasi kelompok studi, dan manajemen kelas terpadu, dan (3) TIK sebagai alat bantu siswa meliputi: buku interaktif, belajar mandiri, latihan soal, media ilustrasi,

simulasi pelajaran, alat karya siswa, dan media komunikasi antar siswa.

- c. TIK sebagai **Fasilitas pembelajaran**. Di dalam kelompok ini, TIK dapat dimanfaatkan sebagai: perpustakaan elektronik, kelas virtual, aplikasi multimedia, kelas teater multimedia, kelas jarak jauh, papan elektronik sekolah, alat ajar multi-intelejensi, pojok internet, dan komunikasi kolaborasi kooperasi (intranet sekolah).
- d. TIK sebagai **Infrastruktur pembelajaran**. Di dalam kelompok ini, TIK kita temukan dukungan teknis dan aplikatif untuk *pembelajaran*, baik dalam skala menengah maupun luas yang meliputi: ragam teknologi kanal distribusi, ragam aplikasi dan perangkat lunak, bahasa pemrograman, sistem basis data, komputer personal, alat-alat digital, sistem operasi, sistem jaringan dan komunikasi data, dan infrastruktur teknologi informasi (media transmisi).

Optimalisasi pemanfaatan TIK untuk *pembelajaran* tersebut kita berharap hal ini akan memberi sumbangsih besar dalam peningkatan kualitas SDM Indonesia yang cerdas dan kompetitif melalui pembangunan masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*).

3. Mempunyai kemampuan untuk mengkreasi pengetahuan dengan TIK

Saat ini, hampir sebagian besar guru mengajar di kelas hanya mengandalkan satu atau dua buku paket. Hal ini tidak salah, sebab mungkin hanya itu yang tersedia di sekolah. Namun seiring perkembangan TIK (radio, TV, dan Internet) begitu pesat, seharusnya media tersebut dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengetahuan siswa dan guru. Saat ini, siaran Radio, TV dan internet menyediakan materi pembelajaran yang tak terbatas, misalnya dari siaran Radio Edukasi, Siaran TV

Edukasi, internet, misalnya dari Portal Rumah Belajar, Google, Yahoo, dan jurnal-jurnal ilmiah lain. Dengan sumber-sumber tersebut diharapkan guru dapat memperkaya pengetahuannya, dan selanjutnya dapat menghasilkan pengetahuan baru yang diharapkan dapat memecahkan masalah baik untuk guru maupun siswa.

Dengan sumber belajar yang beragam, maka guru diharapkan dapat, antara lain:

- a. merancang dan mengembangkan pembelajaran otentik berbasis TIK untuk memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi;
- b. membimbing siswa untuk memanfaatkan TIK dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk memperoleh pemahaman baru;
- c. mengembangkan alat ukur dan penilaian hasil belajar siswa berbasis TIK untuk penilaian diri sendiri;
- d. mengintegrasikan TIK dalam setiap aspek pembelajaran bagi siswa;
- e. mengembangkan sumber belajar dan aktivitas berbasis TIK untuk pembelajaran berpikir tingkat tinggi; dan
- f. mengelola pembelajaran berbasis masalah dengan TIK.

Berbagai kegiatan pembelajaran yang berbasis TIK akan mendorong siswa dan guru untuk inovatif menciptakan hal-hal baru, baik berupa metode, strategi, media, maupun ilmu baru. Dengan demikian, pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan bersaing dengan manusia di seluruh dunia dapat dipercepat.

4. Berbagi ilmu dengan TIK atau tentang TIK baik kepada siswa maupun guru lainnya.

Saat ini sudah mulai terasa bahwa persaingan di dunia ini mulai bergeser dari persaingan antar bangsa ke persaingan antar manusia. Siapapun dan di manapun berada, apakah di negara

maju ataupun di negara berkembang selama dapat menciptakan inovasi yang bermanfaat bagi orang banyak akan menjadi orang terkenal di dunia.

Dahulu, inovasi pada umumnya didominasi oleh negara maju misalnya negara-negara Eropa, Amerika, dan Jepang. Namun saat ini, inovasi juga muncul dari negara seperti India, Korea, China, Singapura, Indonesia, dan beberapa negara lainnya. Inovasi yang paling terkenal di dunia dari Indonesia adalah produk herbal untuk kesehatan, misalnya obat masuk angin, bedak, dan lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa kalau mampu merekayasa pengetahuan sebagai sebuah kebaruan dan dipublikasikan melalui kemajuan TIK, maka akan menjadi orang yang sangat berjasa pada dunia. Contoh nyata adalah Justin Biber, Norman Kamaru, dan masih ada beberapa yang lainnya.

Apabila para guru mampu menciptakan pengetahuan baru, strategi baru, metode baru, dan lain sebagainya, kemudian mempublikasikannya melalui kemajuan TIK, maka guru akan terkenal di dunia melalui bidang temuannya. Di sinilah pentingnya kemampuan merekayasa pengetahuan dan berbagi dalam TIK, sehingga banyak pengetahuan yang akan dapat diperoleh lagi. Apabila semua guru berbagi satu hal saja, sedangkan jumlah guru kurang lebih 3 juta guru di Indonesia, maka semua guru mendapatkan 3 juta hal baru. Ini adalah sesuatu yang luar biasa, belum lagi dengan dengan guru lain di seluruh dunia. Rosenberg menyatakan, bahwa dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: *(1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke "on line" atau saluran, (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata (2001).*

Dari uraian di atas, tampak jelas bahwa seorang guru di samping harus menguasai empat kompetensi, guru juga harus menguasai kompetensi TIK (mulai

kompetensi minimal sampai tahap kompetensi mahir yaitu berbagi). Mengingat jumlah guru hampir 3 juta dan kebutuhan profesi harus didukung oleh TIK, maka kompetensi TIK untuk guru perlu distandarkan. Hal ini agar mudah ukuran yang dipakai bagi lembaga yang menghasilkan calon guru (PTK) dan juga bagi lembaga yang mengurus guru, atau lembaga lain yang peduli terhadap guru. Dengan adanya standar kompetensi TIK untuk guru akhirnya semua guru akan mendapatkan pelatihan atau dorongan/dukungan untuk mendapatkan kemampuan tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kompetensi TIK untuk guru sudah menjadi kebutuhan yang mendesak agar guru dapat dengan cepat dan mudah mewujudkan kompetensi yang menjadi tuntutan UU dan Kepmen, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Dengan TIK, guru akan mudah memperoleh bahan ajar yang tak terbatas. TIK juga dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik. Dengan TIK, guru dapat melakukan kegiatan sosial dan profesinya dengan cepat, efisien, dan efektif.

Kompetensi TIK yang sebaiknya dimiliki oleh seorang guru antara lain: (a) menguasai dasar-dasar TIK (*ICT literacy*), (b) mendalami pengetahuan (akuisisi dan rekayasa pengetahuan) melalui TIK, (c) mempunyai kemampuan untuk mengkreasi pengetahuan dengan TIK, dan (d) berbagi ilmu dengan TIK atau tentang TIK baik kepada siswa maupun guru lainnya. Keempat kompetensi ini merupakan kompetensi dari yang paling dasar sampai dengan yang mahir. Apabila kompetensi ini distandarkan, maka akan menjadi acuan bagi penyiapan dan pengembangan guru, sehingga dalam waktu tertentu semua guru akan dapat menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis TIK dengan baik.

Dengan demikian perayaan ulang tahun kemerdekaan Bangsa Indonesia

pada tahun 2045, akan diisi oleh generasi emas karena mampu duduk sejajar dengan bangsa lain yang menguasai TIK. Dari generasi ini akan melahirkan inovasi-inovasi yang dibutuhkan oleh manusia. Amin.

2. Saran

Kompetensi TIK merupakan kompetensi tambahan yang harus dimiliki guru di samping kompetensi pedagogik, kepribadian, personal, dan sosial. Guru yang menguasai TIK dengan baik akan lebih mudah mewujudkan keempat kompetensi sesuai dengan tuntutan Permen dan UU. Untuk itu, setiap guru harus mau berubah untuk memanfaatkan TIK dalam menunjang profesinya.

Kompetensi TIK untuk guru perlu distandarkan agar kegiatan pelatihan TIK untuk guru dan penyiapan calon guru memiliki acuan. Proses pembuatan standar ini dapat mengacu pada hasil rumusan UNESCO, tetapi tetap harus disesuaikan dengan kondisi pendidikan di Indonesia.

Para pemangku kepentingan guru wajib menyiapkan calon guru dan yang sudah menjadi guru agar menguasai TIK dengan baik. Untuk menyiapkan guru menguasai TIK perlu dilakukan pelatihan dengan manajemen yang baik, karena akan sangat sulit melatih seluruh guru yang jumlahnya kurang lebih 3 juta secara tatap muka.

PUSTAKA ACUAN

- Alkaff, A. (2012) Disampaikan dalam presentasi Strategi TIK untuk Pendidikan di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di pembukaan Lokakarya Pengembangan Kerangka Kerja Kompetensi Dasar TIK untuk Guru, di Jakarta, 21-22 April 2012.
- DBE 2 USAID (2008). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan TIK. Pedoman Fasilitator*. Jakarta: DBE 2 USAID/Education Development Center
- <http://hilaludinwahid.com/teori-belajar-dan-pembelajaran-e-learning/> rabu, 6 Juni 2012.
- <http://www.vilila.com/2010/04/strategi->

p e n g e m b a n g a n -
pembelajaran.html#ixzz1Tr3 PUSqJ, Kamis,
14 Juni 2012.

Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian
dan Kementerian Perencanaan
Pembangunan Nasional/ Badan Perencanaan
Pembangunan Nasional (2010). *Masterplan
Percepatan dan Perluasan Pembangunan
Ekonomi Indonesia (MP3EI) 2011 – 2025*.
Diunduh dari [http://www.ristek.go.id/file/
upload/ebook_web/mp3ei/
MP3EI_versi%20Ind.pdf](http://www.ristek.go.id/file/upload/ebook_web/mp3ei/MP3EI_versi%20Ind.pdf) /10 Mei 2012

Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang
Kompetensi Guru (2007) Kemdiknas.

Pustekkom (2012). *Draf Naskah Akademik
Standar Kompetensi TIK untuk Guru*.

Rosenberg, Marc J. (2001). *E-learning:
Strategies for Delivering Knowledge in the
Digital Age*, McGraw Hill.

UNESCO (2000). *The Dakar Framework for
Action. Education For All: Meeting our
Collective Commitments*. Diunduh dari
[http://unesdoc.unesco.org/images/0012/
001202/120240e.pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001202/120240e.pdf)

UNESCO (2010) *ICT Transforming Education:
A Regional Guide*. Bangkok: UNESCO.

UU Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan
Dosen, CV. Novindo Pustaka Mandiri,
Jakarta – 2006.

World Bank (2011). *Mentransformasi Tenaga
Pendidikan di Indonesia. Volume II*. Jakarta:
World Bank Office Jakarta

IMPLIKASI PENERAPAN TEORI PERKEMBANGAN MORAL JEAN PIAGET DALAM PENDIDIKAN MORAL ANAK (Suatu Telaah Kritis dalam Perspektif Islam)

Farihen
Fakultas Ilmu Pendidikan-UMJ
(farihenumj@yahoo.com)

Abstrak:

Perkembangan moral Jean Piaget merupakan model teori pendekatan kognitif yang secara intrinsik lebih sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk yang berpikir. Di Indonesia secara umum teori pendekatan kognitif ini banyak menjadi model dan praktik dalam pembelajaran, walaupun diterapkan kurang utuh; sehingga orientasi pembelajaran difokuskan pada pengembangan kognitif secara sempit. Dari perspektif hakikat manusia di atas model pendekatan kognitif Piaget, pada satu sisi, memiliki titik-titik similarisasinya yang hakiki dalam nilai-nilai Islam. Tetapi pada sisi lain, teori Piaget memiliki titik-titik kelemahan, karena perilaku moral tidak selalu merupakan refleksi pengetahuan moral. Maka Islam menyediakan nilai-nilai komplementasi yang memberi ruang penerapan moral bagi anak secara konsisten, walaupun memasuki tahap perkembangan moral autonomous yang bercorak subjektif dan relatif.

Kata Kunci: *Perkembangan moral Piaget, perspektif Islam*

IMPLICATION OF THE APPLICATION OF JEAN PIAGET'S MORAL DEVELOPMENT THEORY IN MORAL EDUCATION FOR CHILDREN

Abstract:

Piaget's moral development is a theoretical model of the cognitive approach that is - intrinsically - more in line with human nature as thinking being. Generally, in Indonesia this cognitive approach theory is widely used as a model and in learning practices, although it is less fully implemented; Hence, the learning orientation is focused on cognitive development in narrow sense. From the perspective of human nature, the Piaget's cognitive approach model, on one hand, has some essential points of similarity to Islamic values. But on the hand, it also has some points of weakness since moral behavior is not necessarily a reflection of moral knowledge. Thus, Islam provides complementary values that give a moral application space for children consistently, even if they enter a subjective and relative autonomous moral development phase.

Keywords: *Piaget's moral development, Islamic's perspective*



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Para pakar pendidikan pada umumnya sependapat tentang pentingnya upaya peningkatan pendidikan moral pada jalur pendidikan formal. Tetapi mereka tidak bersepakat tentang pendekatan apa yang tepat untuk diterapkan dalam upaya mereka melakukan peningkatan moral dimaksud. Sebagian pakar menyarankan penggunaan pendekatan-pendekatan pendidikan moral yang berkembang di Barat, seperti: pendekatan perkembangan moral kognitif, pendekatan segitiga Freud, pendekatan behavioristik, pendekatan analisis nilai, dan seterusnya. Sebagian yang lain menyarankan penggunaan pendekatan tradisional yang berkembang di Timur, yakni melalui internalisasi nilai-nilai sosial atau keagamaan tertentu dalam diri siswa. Namun demikian, dapat dipastikan bahwa tidak ada suatu pendekatanpun yang sempurna. Setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri.

Tulisan ini secara khusus mengkaji teori perkembangan moral Jean Piaget, yang merupakan bagian dari model pendekatan kognitif, terutama kaitannya dengan tahapan perkembangan moral dan implikasinya dari perspektif Islam. Hal ini karena disadari bahwa dalam perspektif ini ada titik-titik similarisasi, komplementasi atau kontekstualisasinya dengan nilai-nilai Islam yang hidup dalam masyarakat. Pendekatan kognitif ini sangat menarik karena secara praksis, cenderung menjadi praktik dalam dunia pendidikan kita; dan disadari atau tidak, pendekatan kognitif cenderung menjadi orientasi kebijakan Pemerintah, seperti tampak dalam penyelenggaraan tahunan Ujian Nasional (UN) yang lebih menekankan pada standar minimal nilai semata.

Konperensi ilmu jiwa di Genewa tahun 1909 memutuskan bahwa penelitian psikologis terhadap fakta-fakta agama diperkenankan, karena penelitian tersebut tidak akan menyinggung

kehormatan agama (Daradjat, 1987, h. 21 & 23). Di Amerika, sejak tahun 1950 dibentuk *the Society for the Scientific Study of Religion* yang mempelajari agama secara ilmiah dan seterusnya (Abdullah, 1997, h. 15). Karena itu, dalam konteks ini relevan bila kajian ini dilihat dari perspektif Islam.

Suatu hal yang patut menjadi pertimbangan dalam kaitan ini yaitu, bahwa masyarakat Indonesia mayoritas beragama Islam, sehingga kajian dari perspektif Islam menjadi kebutuhan ideal dan memperkaya khazanah pemikiran yang dapat menjadi komplementasi, komparasi dan similarisasinya dalam penerapan teori dimaksud maupun kontekstualisasinya dengan nilai-nilai Islam yang hidup dalam masyarakat.

Dari persoalan tersebut dapat dirumuskan beberapa masalah pokok sebagai berikut: a) Bagaimanakah tahapan perkembangan moral Piaget? b) Bagaimana teori perkembangan moral Piaget dan implikasinya, terutama bila dilihat dari perspektif Islam? dan c) Adakah titik-titik similarisasi, komparasi, komplementasi atau kontekstualisasinya dengan nilai-nilai Islam yang dapat menjadi alternatif solusi dalam pengembangan moral di lapangan?

Sejak republik ini dibangun, tujuan pendidikan di Indonesia secara substantif telah diletakkan di atas orientasi pembangunan manusia seutuhnya, seperti juga tercermin dalam tujuan pendidikan nasional; tetapi cenderung masih parsial dalam kenyataannya, baik dari sisi kebijakan maupun praktik di lapangan. Hal itu terjadi karena satu di antara sekian banyak kebijakan pendidikan dan pembelajaran di lapangan berorientasi pada pendekatan kognitif yang tidak proporsional, termasuk di dalamnya pengembangan moral atau karakter. Maka tidak heran bila kita melihat banyak keluaran dari institusi-institusi pendidikan di Indonesia yang terjebak dalam dekadensi moral yang memprihatinkan, sebagai bangsa, walaupun mereka mengenyam pendidikan tinggi.

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis teori perkembangan moral Piaget, sebagai salah satu model pendekatan kognitif dalam implementasi pengembangan moral yang tidak proporsional dan implikasinya dalam kehidupan sosial. Tulisan ini memberikan telaah kritis dari perspektif Islam, sebagai bagian kecil dari upaya memberikan solusi dan alternatif pemikiran untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan moral masyarakat Indonesia, dalam membangun manusia seutuhnya.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

1. Pendidikan Moral

Menurut Tirtarahardja, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik (Tirtarahardja dan Sulo: 2005, h. 34). Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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 (UU No.20/2003, h. 4).

Kata moral berasal dari bahasa Latin *mos* (jamak: *mores*) yang mengandung arti antara lain: a) adat istiadat, b) sopan santun, c) perilaku (Zuriah, 2007, h. 17). Oswalt mengemukakan moralitas adalah kemampuan kita untuk mempelajari perbedaan antara benar atau salah dan memahami bagaimana membuat pilihan yang tepat. Seperti halnya pembangunan segi-segi lainnya, moralitas tidak terbentuk secara independen dari permasalahan (pada lingkungan) (Oswalt, 2007). Moralitas adalah seperangkat prinsip dan ideal-ideal yang membantu individu untuk membedakan

yang benar dari yang salah, untuk berperilaku sesuai perbedaan itu, dan merasa bangga dengan perilaku budi luhur tersebut serta merasa bersalah (atau emosi-emosi yang tidak menyenangkan lainnya) dengan perilaku yang melanggar standar (Shaffer dan Kipp, 2007, h. 567). Jadi Pendidikan moral adalah suatu kegiatan yang sistematis untuk membentuk pribadi yang memiliki seperangkat pengetahuan tentang ideal-ideal yang dengannya ia dapat membedakan yang baik dan buruk, merasa bangga dan berperilaku sesuai ideal-ideal tersebut.

Dalam konteks doktrin Islam, pengetahuan seseorang tentang yang baik dan yang buruk mengharuskannya untuk berperilaku sesuai dengan pengetahuannya itu, tetapi realitasnya memang tidak otomatis orang yang memiliki pengetahuan itu berbuat sesuai dengan pengetahuannya. Karena itu, moral Islam berorientasi pada perilaku moral (*amaliyah*), seperti akan disinggung dalam pembahasan nanti.

2. Perkembangan Moral Anak

Istilah perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Van den Daele mengatakan: "Perkembangan berarti perubahan secara kualitatif. Ini berarti bahwa perkembangan bukan sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks (Hurlock, 2008, h. 2). Santrock mengemukakan, bahwa Perkembangan adalah pola pergerakan atau perubahan yang terjadi sepanjang rentang kehidupan (Santrock: 1997, h. 27). Menurut Santrock, perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan, yang berlanjut sepanjang rentang kehidupan (Santrock: 2007, h. 7). Jadi perkembangan meliputi semua aspek pencapaian dan

kemampuan progresif sebagai proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks yang diakibatkan oleh faktor kematangan dan pengalaman yang terjadi sejak konsepsi dan berlangsung sepanjang hayat.

Perkembangan moral adalah perubahan penalaran, perasaan dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Perkembangan moral memiliki dimensi *intrapersonal*, yang mengatur aktivitas seseorang ketika dia tidak terlibat dalam interaksi sosial dan dimensi *interpersonal* yang mengatur interaksi sosial dan penyelesaian konflik (Santrock: 2007, h. 117). Perkembangan moral anak merupakan suatu proses panjang dari pembelajaran dan internalisasi peraturan-peraturan dan standar benar dan salah, untuk mengembangkan kata hati (Essa: 2003, h. 370) (QS.83:15). Jadi perkembangan moral anak adalah perubahan pikiran, sikap dan tingkah laku anak sebagai hasil pembelajaran dan internalisasi atau transformasi mengenai standar-standar benar dan salah dalam hubungan dengan diri, manusia, Allah dan alam.

Dalam konteks Islam, Istilah "intrapersonal" dekat dengan "*ih̥tisab, tahannuth dan tahannuġ*", merupakan kegiatan mental, dimana seseorang secara spiritual melakukan perenungan diri terhadap alam, manusia, dan Tuhan untuk memperoleh kebenaran (*al-shirāt al-mustaqīm*). Istilah interpersonal dekat dengan "*silāh al-rahīm*" mungkin lebih manusiawi karena menunjuk pada asal rahim (Siti Hawa, ibu umat manusia) atau menyambung tali kasih sayang yang terputus (karena konflik). Istilah yang dapat digunakan silih berganti bagi intrapersonal dan interpersonal adalah "*Tadbīr al-Mutawāhhid*" Ibnu Bajjah. *Tadbīr* berarti merenung (aktifitas mental) tentang kebenaran, sedang *Mutawāhhid* berarti seorang diri. Secara bahasa pengertian ini sepadan dengan kata *ih̥tisab* (intrapersonal). Tetapi makna hakiki "*tadbīr al-mutawāhhid*" adalah berpikir tentang kebenaran dan

mengambil jarak psikologis dalam interaksi sehingga terhindar dari moral tercela. Makna kedua ini bisa digunakan untuk istilah interpersonal. Sedang kata/suara hati merupakan potensi *inheren*, karena Allah mengilhamkan kepada jiwa manusia tentang keburukan dan kebaikan "Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya" (QS. Al-Syams/91:8), karena itu dalam kaitan ini, Nabi bersabda: "*Mintalah fatwa pada hatimu*". Pengabaian terhadap suara hati menyebabkan hati menjadi ternoda dan tumpul, jiwanya dikuasai oleh syahwat (jiwa hayawaniannya), sehingga moralnya menjadi buruk. Tetapi kalau suara hati terus didengar dengan baik, maka hatinya menjadi cemerlang, jiwanya akan dikuasai oleh jiwa kemanusiaannya, sehingga ia memiliki moral terpuji. Menurut ibn Mahran, "apabila seorang berdosa karena perilaku immoralnya, maka hatinya ternoda; dan akan cemerlang kembali apabila ia bertaubat. Namun apabila ia terus mengulangi perilaku immoralnya maka hatinya akan bertambah hitam ternoda, sehingga menutupi kecemerlangan hatinya" (Al-Ghazali, tt., h. 13,14). Dengan demikian, pada tataran praksis suara hati yang tidak didengarkan terus menerus oleh seseorang, maka akan mengotori dan membutakan mata hatinya sehingga memberikan pengaruh pada perubahan sikap dan tingkah lakunya ke arah standar yang negatif (dominasi syahwatnya).

3. Tahapan Perkembangan Moral Piaget

Ketertarikan pada bagaimana anak berpikir mengenai isu moral dipicu oleh Jean Piaget (1932) yang secara ekstensif mengamati dan mewawancarai anak-anak dari usia 4 sampai 12. Piaget mengamati anak-anak yang bermain kelereng untuk mengetahui bagaimana mereka menggunakan dan memikirkan aturan permainan. Dia juga bertanya pada anak-anak tentang isu etis —

contohnya mencuri, berbohong, hukuman, dan keadilan. Piaget menyimpulkan bahwa anak melewati dua tahap yang berbeda dalam cara mereka berpikir tentang moralitas (Santrock: 2007, h. 117). Piaget meyakini dua landasan utama yang berhubungan dengan pendidikan moral, yaitu bahwa perkembangan ide moral anak berjalan secara bertahap dan itu artinya anak menciptakan konsep dunianya sendiri (Wikipedia, Piaget). Pandangan Piaget di atas menunjukkan, bahwa perkembangan ide moral anak berjalan secara bertahap dan itu artinya anak menciptakan konsep dunianya sendiri adalah sejalan dengan teori sosiologis, dimana dalam konsep ini dunia (moral) manusia adalah suatu dunia yang mesti dibentuk oleh aktivitas manusia sendiri, manusia harus membentuk dunianya sendiri (Berger, 1991, h. 7).

Piaget menggambarkan anak sebagai seorang ilmuwan satu-satunya, menciptakan sendiri pengertian dunianya. Individu akan menafsirkan dan bertindak sesuai dengan kategori atau skema konseptual yang dikembangkan dalam interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tentang hubungan antara ide-ide, benda, dan peristiwa dibangun oleh proses-proses aktif internal asimilasi, akomodasi, dan perimbangan. Sehingga anak-anak pasti dapat membangun suatu tahap yang logis dari dalam, karena mereka hanya mendasarkan pendapatnya pada apa yang mereka lihat (Hughes, 2001). Karena itu, dalam konteks pendidikan moral Islami, misalnya Islam mendorong manusia agar bermoral baik dan bila melihat contoh moral yang salah harus diisolasi, sehingga tidak menjadi transmitter negatif bagi pengembangan moral anak.

Tahap yang mula-mula dikenal sebagai premoral,⁴ di mana penilaian berlangsung dari lahir sampai kira-kira lima tahun. Pada tahap ini, anak-anak hanya tidak memahami konsep aturan dan tidak tahu moralitas, internal atau eksternal. Tahap ini kira-kira bertepatan

dengan sensorimotor dan pra-operasional tahap kognitif teori Piaget dan berhubungan dengan mereka dalam arti bahwa sejak anak memiliki konsep yang buruk terhadap orang lain, kesadaran (jika sama sekali), dan tidak mampu melaksanakan mental yang rumit operasi, tidak mungkin bagi mereka untuk memiliki rasa moralitas (Piaget, 2006).

Menurut Piaget anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara/tahap, yaitu cara heteronomous (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara autonomous (usia 10 tahun ke atas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan manusia (Piaget, 2006).

Awal masa kanak-kanak ditandai dengan apa yang oleh Piaget disebut "*moralitas melalui paksaan*". Dalam tahap perkembangan moral ini anak-anak secara otomatis mengikuti peraturan-peraturan tanpa berpikir atau menilai, dan ia menganggap orang-orang dewasa yang berkuasa sebagai maha kuasa. Ia juga menilai semua perbuatan sebagai benar atau salah berdasarkan akibat-akibatnya dan bukan berdasarkan pada motivasi yang mendasarinya. Menurut sudut pandang anak, perbuatan yang "*salah*" adalah yang mengakibatkan hukuman, baik oleh orang lain maupun oleh faktor-faktor alam atau ghaib (Hurlock, 1980, h. 123). Konsepsi Piaget tentang "*moralitas melalui paksaan*", menunjukkan bahwa perbuatan "*salah*" memiliki konsekuensi hukuman yang bersifat eksternal. Karena itu anak mengikuti saja peraturan tanpa pikir. Dari perspektif sosiologis, terdapat hubungan yang erat antara sikap "*taat*" seseorang terhadap norma kelompok dengan fungsi sanksi (Susanto, 1985, h. 115). Dari perspektif ini, maka menjadi penting adanya penguatan institusi secara terstruktur terhadap perbuatan "*benar*" anak dan fungsi sosial kontrol.

Menurut Piaget anak-anak usia antara 5 dan 10 melihat dunia melalui Heteronomous Moralitas. Dengan kata lain, anak-anak berpikir bahwa figur otoritas seperti orang tua dan guru memiliki peraturan bahwa anak-anak muda benar-benar harus mengikuti secara absolut. Aturan dianggap sebagai nyata, panduan yang tidak berubah daripada berkembang, dinegosiasikan, atau situasional. Ketika mereka bertambah tua umurnya, mereka mengembangkan pemikiran abstrak, dan menjadi kurang berfokus pada diri sendiri, anak menjadi mampu membentuk aturan yang lebih fleksibel dan selektif menerapkannya demi tujuan bersama dan keinginan untuk bekerjasama (Oswalt, 2007).

Tahap kedua disebut realisme moral dan berlangsung dari perkiraan usia lima sampai sembilan. Anak-anak di tahap ini sekarang memahami konsep aturan, tetapi mereka pandang sebagai *aturan eksternal dan tidak berubah*. Anak-anak mematuhi aturan terutama karena mereka di sana. Karena sebuah aturan memberi tahu Anda apa yang tidak dapat Anda lakukan (Piaget, 2006). Pada fase ini, anak lebih memperhatikan konsekuensi peraturan ketimbang niatnya. Dalam perspektif Islam, walaupun anak sulit berpikir abstrak, niat tetap harus disemaikan mendasari semua amal (*al-Bukhari*, 1999, h. 1) dengan modifikasi ke dalam bentuk kata-kata yang lebih kongkrit.

Menurut Piaget realisme moral menyebabkan *tanggung jawab objektif*, yang dengannya satu perbuatan dievaluasi pada kadar sesuai atau tidaknya tindakan tersebut dengan hukum daripada dengan merujuk pada apakah ada niat jahat melanggar hukum atau niatnya baik tetapi tanpa sengaja tidak sesuai dengan hukum. Pada tahap ini anak berada dalam transisi yang menunjukkan sebagian ciri-ciri dari tahap pertama perkembangan moral dan sebagian ciri dari moralitas otonom (Piaget, Inhelder, 2010, h. 140, 114).

Yang ketiga dan tahap terakhir disebut *relativitas moral*. Tahap ini dimulai pada sekitar tujuh tahun, sehingga pada awalnya tumpang tindih dengan realisme moral. Anak-anak yang telah mencapai tahap ini mengakui bahwa peraturan tidak tetap, tetapi *dapat diubah* oleh persetujuan bersama, dan mereka mulai mengembangkan *moralitas internal* mereka sendiri yang tidak lagi sama dengan aturan-aturan eksternal. Pembangunan besar adalah bahwa tindakan sekarang dievaluasi lebih dalam hal *niat*, yang kebanyakan orang akan melihat sebagai pandangan yang lebih canggih dari moralitas. Piaget juga pikir itu selama tahap ini bahwa anak-anak mengembangkan konsep perusahaan perlunya secara khusus bahwa hukuman sesuai dengan kejahatan. Hal ini menunjukkan bahwa pada fase ini anak telah mulai lebih realistis dalam melihat kenyataan dan proporsional.

Tahap ini berhubungan dengan landasan dan tahap operasional formal dalam teori kognitif Piaget, di mana anak-anak menjadi mampu melaksanakan operasi mental yang kompleks, pertama pada contoh-contoh konkret, kemudian ditambah pada konsep-konsep abstrak. Menurut Piaget mulai 10 tahun ke atas, dimana anak menunjukkan moralitas otonom, mulai sadar bahwa peraturan dan hukum dibuat oleh manusia, dan ketika menilai sebuah perbuatan, mereka mempertimbangkan niat dan juga konsekuensinya (Santrock, 2007, h.117-118). Sebagai perbandingan, bahwa peraturan (moral) Islam bersifat eksternal dan mutlak karena berasal dari Allah serta diciptakan sesuai fitrah manusia. Karena itu, konsistensi penerapannya menjadi keniscayaan dan mengorientasikan segala niat hanya kepadaNya semata.

Ringkasnya, tahapan moral adalah berhubungan dengan perkembangan kognitif dan perilaku moral, tetapi identifikasi kami terhadap tahapan moral haruslah berdasar pada pertimbangan (pemikiran) moral. Walaupun demikian "Piaget percaya bahwa hubungan timbal

balik dalam relasi teman sebaya akan memajukan perkembangan moral (Santrock, 2007, h. 129). Menurut Piaget, "Metakognisi dalam pengertian ini berada dalam struktur-struktur itu dan mengontrol tindakan, sekalipun *knower* tidak sadar atas pengaturan tindakan ini (Palmer 2006, h. 75).

Tahap Perkembangan Moral Menurut Jean Piaget

Tingkat Pertumbuhan	Tahap Pertumbuhan	Perasaan
Tingkat Premoral 0 s/d ± 5 Tahun	Tahap 0 Anak hanya tahu konsep aturan dan tidak tahu moralitas bersifat internal atau eksternal	Pertumbuhan rasa moralitas paralel dengan konsep diri terhadap orang lain
Tingkat Heteronomous 4-7 Tahun - 9 Tahun	Tahap 1 Keadilan dan aturan bagi anak merupakan sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah Tahap Realisme Anak memahami konsep aturan, tetapi mereka pandang sebagai aturan eksternal dan tidak berubah	Kesalahan diukur dalam hal konsekuensi-konsekuensinya, bukan niat dari pelaku Merupakan tahap transisi antara tahap 1 dan ke 2
Tingkat Autonomous 10 Tahun ke atas	Tahap 2 (relativitas moral) Anak menyadari aturan tidak tetap (relatif) dan <i>dapat diubah</i> (subjektif) oleh persetujuan bersama, hukuman diciptakan oleh manusia. Mereka mengembangkan <i>moralitas internal</i> mereka sendiri (<i>homo mensura</i>) yang tidak lagi sama dengan aturan-aturan eksternal	Kesalahan diukur dari niat pelakunya

C. METODE ANALISIS

1. Tujuan dan Pendekatan

Tulisan ini bertujuan untuk: a) mendeskripsikan teori perkembangan moral Piaget dan b) implementasinya yang lebih bercorak sosio-religius dari perspektif doktrin keyakinan Islam. Dengan demikian, teori tersebut dapat diketahui dan diterapkan secara lebih proporsional dan kontekstual bagaimana implementasinya dalam praktik pendidikan.

2. Teknik Analisis

Teknik analisis dilakukan dengan deskriptif analitis kualitatif, yaitu dengan memaparkan/ menguraikan dengan gamblang dan jelas tentang suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya (Sukmadinata, 2005, h. 18). Kajian akan mengkaji implementasi teori tahapan perkembangan moral Piaget dan perbandingannya dari perspektif Islam untuk melihat adanya titik-titik kesamaan (similarisasi), penguatan (komplementasi) dan atau perbedaan antara keduanya.

D. HASIL ANALISIS

Bila Piaget mengemukakan, bahwa pandangan dunia seseorang dibangun dari suatu tahap yang logis dari dalam, di mana pendapat tersebut didasarkan pada apa yang mereka lihat. Maka dapat dipertanyakan juga, bagaimana kalau orang buta. Karena itu, pendapat atau pengertian anak tentang dunianya tidak dibangun hanya berdasarkan pada penglihatan saja, seperti yang dikemukakan Piaget, tetapi kemungkinan yang lain dapat terjadi, dimana anak mendasarkan pendapatnya tersebut pada segenap alat indera lainnya, yang dipersepsi dari lingkungannya, sesuai kapasitas perkembangan akalunya, atau potensi-potensi kemanusiaan lainnya.

Dalam khazanah pendidikan Islam, sejak anak lahir, dan bahkan sejak masa konsepsi, orientasi *theosentris* harus diletakkan orangtua dengan menciptakan iklim sosial dan spiritual yang paralel dengan kesucian fitrah anak, seiring dengan tumbuh-kembangnya. Meskipun anak berada pada fase premoral, di mana kesadaran dan pemikirannya belum berkembang sempurna, perlu sedini mungkin bagi orang tua sebagai lingkungan terdekat pertama bagi anak untuk menyediakan kondisi sosio-religius yang mungkin bagi perkembangan moral anak. Ketidapahaman anak terhadap konsep aturan dan ketidaktahuan terhadap moralitas, apakah bersifat internal atau eksternal, seperti dikemukakan Piaget, justru menjadi momentum yang baik untuk memasukkan nilai-nilai moral sampai ke alam bawah sadarnya, lewat contoh-contoh dan kebiasaan yang tumbuh di lingkungannya dan dirasakannya, walaupun mula-mula anak tidak begitu menyadarinya.

Penelitian mutakhir menyimpulkan, bahwa perkembangan otak manusia tumbuh paling cepat; lahir dengan 25%, mencapai 70% pada usia 1 tahun, 90 % pada usia 3 tahun dan mencapai kematangan pada usia 10 tahun (Papalia, Olds, 1990, h.175-176). Maka dapat dipersoalkan, mestikah fungsi otak (penalaran) bekerja setelah satu tahun? Fungsi otak (penalaran) mestilah bekerja paralel dengan perkembangan kapasitasnya yang berkembang sejak dalam kandungan.

Penelitian modern menunjukkan, musik klasik yang dinikmati ibu hamil akan berpengaruh terhadap kecerdasan musik anak, nantinya. Karena itu, dapatlah diakomodir pandangan yang menyatakan, bahwa perkembangan sebagai bentuk perubahan sepanjang waktu dimulai sejak konsepsi dan berlanjut sepanjang rentang kehidupan (Keenan dan Evans, 2009, h. 4). Dengan demikian termasuk fungsi otak dalam hal ini yang tumbuh paling cepat.

Karena itu tahap pertama, sensorimotor (0 a/d 2 tahun), dari teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak memiliki pola perilaku reflek, tentulah tidak berarti bahwa perilaku anak pada tahap ini sama sekali tidak dipengaruhi oleh fungsi otak/akalnya. Hal tersebut dapat diamati dari respon anak yang beragam terhadap berbagai stimulus yang baik atau buruk, menyenangkan atau tidak menyenangkan, dan pengaruhnya terhadap watak anak. Itulah sebabnya kenapa Piaget menyatakan, bahwa “anak yang memiliki konsep yang buruk terhadap orang lain, kesadaran (jika sama sekali), dan tidak mampu melaksanakan mental yang rumit operasi, tidak mungkin bagi mereka untuk memiliki rasa moralitas” (Piaget, 2006).

Tahap perkembangan moral Piaget dari umur 0 sampai 4 anak-anak berada pada tahap premoral, karena itu anak belum memahami konsep aturan dan tidak tahu moralitas, internal atau eksternal. Pada masa ini perilaku anak bersifat refleks. Penggunaan simbol-simbol; memori dan imajinasi dikembangkan sebagai penggunaan bahasa dewasa; pemikiran nonlogical, nonreversible (tidak dapat dibalik), dan egosentris (Wikipedia, 2008). Karena itu, dalam konteks Islam, menjadi penting dan tepat momentumnya bagi orangtua agar memanfaatkan sifat perilaku refleks anak — sejak dini— untuk menciptakan lingkungan dan intervensi yang diperlukan, selaras dengan perkembangannya. Pastikan juga, bahwa orangtua menjadi model bagi anaknya, karena hal itu akan menciptakan iklim sosial dan spiritual yang kondusif bagi lingkungan anak.

Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak-anak belum mencapai titik di mana ia dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Ia juga tidak mempunyai dorongan untuk mengikuti peraturan-peraturan karena belum begitu mengerti manfaatnya sebagai anggota kelompok sosial, dan anak sibuk dengan dunianya sendiri.

Menurut Piaget, karena tidak mengerti masalah standar moral, anak-anak harus belajar berperilaku moral dalam berbagai situasi yang khusus. Ia hanya belajar bagaimana bertindak tanpa mengetahui mengapa. Karena ingatan anak-anak cenderung kurang baik, sekalipun anak-anak yang sangat cerdas, maka belajar bagaimana berperilaku sosial yang baik merupakan proses yang panjang dan sulit. Anak-anak dilarang melakukan sesuatu pada suatu hari, tetapi keesokan hari atau dua hari sesudahnya mungkin ia lupa. Jadi, anggapan orang dewasa terhadap tindakan tidak patuh anak seringkali hanya merupakan masalah lupa (Hurlock, 2008, h.123). Jika lupa merupakan masalah internal individu anak, maka dalam konteks Islam, lingkungan menjadi kata kunci yang harus dicipta terutama oleh orangtua sedini mungkin, sebagai lingkungan terdekat dominan dalam proses pengembangan moral anak.

Bila dalam fase heteronomous moral, anak berpikir bahwa figur otoritas seperti orang tua dan guru memiliki peraturan, maka anak-anak muda benar-benar harus mengikuti secara absolut. Dalam konteks Islam, figur otoritas tersebut hendaknya secara sadar disandarkan pada Tuhan, sebagai otoritas tertinggi. Karena itu, dalam kaitan pengembangan moral anak sejak dini, orangtua dan guru harus menyandarkan semua perintah dan otoritas mereka tersebut kepada Allah, sebagai pemilik kebenaran yang absolut; dengan penjelasan yang sederhana, sesuai perkembangan anak dan kemampuan penerimaannya. Cara di atas, yakni penyandaran semua perilaku moral kepada Allah, akan sangat baik dalam upaya

keseluruhan penguatan ideologis yang menjadi basis perkembangan mora anak.

Khazanah pendidikan Islam menunjukkan, bahwa apa yang dilihat, didengar, dirasa dan di alami anak dalam lingkungan terdekat pertama dari orangtua akan diserap dan ditorehkan sebagai gambar dalam pikiran dan jiwanya, sebanding dengan intensitas lingkungannya. Al-Ghazali mengemukakan, bahwa hati (jiwa) anak dapat menerima setiap sesuatu yang diukirkan dan diorientasikan pada bentuk yang diinginkan (Al-Ghazali, tt., h. 78). Pada tahap awal inilah lingkungan akan memberi bekas pembelajaran secara lebih kuat sebagai landasan bagi perilaku moralnya di kelak kemudian hari. Tetapi berbeda dengan pandangan di atas, Piaget lebih menggunakan istilah transformasi dari pada internalisasi.

Pesan moral sebagaimana dikemukakan hadits Nabi tentang fitrah menunjukkan, bahwa fitrah, termasuk di dalamnya karakter dibentuk dan ditentukan oleh faktor exogen terdekatnya di rumah (secara informal), dibandingkan dengan lingkungan sekolah (formal sejak TK) maupun lingkungan masyarakat. Hal ini terjadi karena anak belum memiliki pengalaman dan pendirian yang kuat, sehingga ia akan menyerap informasi awal di rumah dengan sangat melekat, tanpa filter, dan mempribadi sebagai watak/karakter.

Pada tahap yang disebut Piaget sebagai realisme moral, anak memandang peraturan bersifat eksternal dan tidak berubah. Dalam konteks Islam, adalah penting pada fase realisme ini untuk menyandarkan otoritas orangtua kepada Allah sebagai pemegang otoritas tertinggi; karena itu segala niat harus diorientasikan kepadaNya juga.

Menurut Piaget, sebagaimana disebut di atas, pada tahapan realisme ini, menyebabkan anak memiliki tanggung jawab objektif. Di dalam Islam niat adalah penting dan menjadi ruh dari perilaku. Kedudukan niat ini menjadi penting, karena dapat menata suara hati, dan sebaliknya. Karena niat lebih masuk ke dalam zona abstrak, maka tidak mudah bagi anak yang berada pada tahap realisme. Sekalipun demikian,

dalam konteks Islam, niat untuk anak diformat secara kongkrit, misalnya bagaimana anak berniat ketika mau shalat, puasa, belajar dan lain sebagainya dalam hubungan dengan Allah yang immaterial.

Dalam konteks pendidikan Islam, justru dalam masa transisi ini nilai-nilai perlu benar-benar ditransformasikan sesuai lingkungan Islami yang direncanakan. Anak benar-benar memasuki sosialisasi dalam lingkungan yang sesuai dengan moral Islami. Realisasi nilai-nilai moral dalam pengalaman hidup anak perlu diperkuat dengan menciptakan lingkungan yang mungkin, secara konsisten. Hal ini akan membantu anak secara signifikan ketika ia memasuki tahap autonomus.

Menurut Piaget, anak-anak yang telah mencapai tahap autonomus ini mengakui bahwa peraturan tidak tetap, tetapi *dapat diubah* oleh persetujuan bersama, dan mereka mulai mengembangkan *moralitas internal* mereka sendiri yang tidak lagi sama dengan aturan-aturan eksternal. Pembangunan besar adalah bahwa tindakan sekarang dievaluasi lebih dalam hal *niat*. Tahap ini berhubungan dengan landasan dan tahap operasional formal dalam teori kognitif Piaget, di mana anak-anak menjadi mampu melaksanakan operasi mental yang kompleks, pertama pada contoh-contoh konkret, kemudian ditambah pada konsep-konsep abstrak. (Piaget, 2006). Sebagai perbandingan, bahwa dalam Islam peraturan (moral) Islam bersifat eksternal dan mutlak karena berasal dari Allah serta diciptakan sesuai fitrah manusia. Karena itu, konsistensi penerapannya menjadi keniscayaan.

Menurut Piaget, mulai 10 tahun ke atas, dimana anak menunjukkan moralitas otonom, di mana anak mulai sadar bahwa peraturan dan hukum dibuat oleh manusia; dan ketika menilai sebuah perbuatan, mereka mempertimbangkan niat dan juga konsekwensinya (Santrock, 2007, h.117-118). Ringkasnya, tahapan moral adalah berhubungan dengan perkembangan kognitif dan perilaku moral, tetapi identifikasi kami terhadap tahapan moral haruslah berdasar pada pertimbangan (pemikiran) moral (Santrock, 2010, h. 129).

Dalam kompilasi hukum Islam, tanggungjawab moral/taklif juga berhubungan dengan perkembangan kognitif. Taklif —dimana tanggungjawab diletakkan— akan berfungsi setelah masa *baligh-aqil* (cukup umur dan berpikir logis), sehingga anak mampu berfikir abstrak yang merupakan tangga rasional untuk mengetahui dan beriman kepada Allah, yang menjadi sentral dalam doktrin Islam. Orang yang secara umum mencapai umur kematangan fisik dan psikhis tertentu, secara syar'i, akan dikenai tanggung jawab moral/taklif. Karena itu, dalam mengantisipasi fase taklif dapat dipahami, misalnya kenapa hadits Nabi mewajibkan orang tua agar menyuruh anaknya yang berumur 7 tahun untuk shalat dan memukulnya (sebagai tindakan edukatif) bila anak tidak shalat jika berumur 10 tahun (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi, h 242). Hal ini karena shalat merupakan sendi pokok dalam moral Islam dalam hubungannya dengan Allah (secara vertikal) —yang bila dilaksanakan dengan ikhlas dan benar— juga mempunyai implikasi penting terhadap kebaikan moral dalam hubungannya dengan manusia (secara horizontal).

Miskawaih, seorang filosof moral Islam mengemukakan, bahwa perangkat yang membedakan manusia dari hewan secara spesifik adalah ditentukan oleh kapasitas perbuatan-perbuatannya yang disengaja yang diakibatkan oleh pemikiran dan pertimbangan mendalam. Inilah sebabnya kesempurnaan manusia terletak pada kesempurnaan akalunya (Fakhry, 1970, hlm. 212). Islam pada satu sisi, seperti tercermin di atas, memiliki titik-titik similarisasinya dengan pandangan perkembangan moral dan kognitif Piaget, tetapi sekaligus berbeda dengan teori Piaget dalam hal, bahwa perilaku moral tidak selamanya berdasar pada pertimbangan moral; atau tidak selalu seperti yang diungkapkan Piaget, bahwa tindakan moral dikontrol oleh metakognisi. Itulah sebabnya hadits di atas menunjukkan adanya kemungkinan digunakannya *punishmen* (pukulan edukatif) sebagai tindakan antisipatif bila anak yang berumur 10 tahun ke atas tidak melaksanakan shalat secara sengaja.

Mungkin pandangan Piaget yang dapat menjembatani perbedaan di atas adalah pendapatnya terkait dengan epistemologi. Piaget menyatakan, bahwa persoalan epistemologis memiliki dimensi empiris juga, tetapi penalaran menjadi “mu’jizat” kreativitas manusia dalam merekonstruksi dan mengkodifikasi norma/moralitas (Palmer, 2006, h. 73,76). Di sini tampak bahwa penalaran (kognitif) bagi Piaget begitu penting perannya, walaupun masih mempertimbangkan dimensi empirik, tetapi ia melihatnya sebagai mu’jizat karena kapasitasnya merekonstruksi dan mengkodifikasi norma/moralitas. Padahal sebagaimana dapat diamati dalam kehidupan nyata, betapa banyak persoalan yang tidak dapat terpecahkan dan menjadi misteri yang menunjuk betapa terbatasnya akal manusia.

Kalau Piaget mengemukakan, bahwa individu akan menafsirkan dan bertindak sesuai dengan kategori atau skema konseptual yang dikembangkan dalam interaksi dengan lingkungan. Maka pandangan tersebut bisa saja terjadi dalam suatu kemungkinan, tetapi belum tentu terjadi pada kemungkinan yang lain, terutama kaitannya dengan tindakan moral seseorang. Apakah tindakan seseorang selalu sesuai dengan kategori atau skema konseptual yang dikembangkan dalam interaksi dengan lingkungan? Mungkin tidak selalu; Seorang perampok mungkin saja berlaku sadis, walaupun mungkin juga seketika saja hatinya tidak berkenan untuk itu dan ia terpaksa melakukannya. Dengan demikian, selalu ada kemungkinan lain, di mana kesempurnaan akal seseorang tidak otomatis menunjukkan perilaku bermoral.

Dalam masalah tersebut, Kohlberg misalnya mendapat kritik, “di mana pada kebanyakan skandal publik pada masa sekarang, pelakunya biasanya memperlihatkan pemikiran moral yang baik, tetapi perilakunya imoral (Santrock, 2007, h. 123). Sasaran kritik aliran kognitif yang ditujukan pada Kohlberg, sebagai pengembang teori kognitif Piaget, menyebabkan “Menjelang akhir kariernya Kohlberg 1986 (dalam Santrock: 2010, h.122) mengakui bahwa atmosfir moral di

sekolah adalah lebih penting ketimbang yang pernah dibayangkannya”. Tetapi pandangan akhir tersebut dapat dipahami, karena menurut Kohlberg, meskipun penalaran moral dalam setiap tahap mensyaratkan tingkat perkembangan kognitif tertentu, tetapi kemajuan dalam kognitif anak tidak menentukan penalaran moral (Santrock, 2007, h. 121).

Karena itu, pendidikan moral yang umumnya sering disebut pendidikan kemauan, oleh M.J. Langeveld dinamakan *De opvoeding omzichzelfswel* (Tirtarahardja: 2005, h. 34). Hal ini dapat dimengerti, karena orang yang tahu (memiliki kecerdasan) dan memiliki kata hati belum tentu, secara otomatis, *berkemauan* untuk bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai moral yang luhur (akhlak mulia) tersebut.

Dalam pandangan Islam, seseorang yang berakhlak, sebagaimana dijelaskan di atas, tidak hanya sekedar mengetahui nilai baik dan buruk suatu perbuatan, sebab yang lebih penting dari itu adalah melakukan perbuatan baik tersebut. Karena itu, pengetahuan moral hanya akan bermakna bila bermuara pada perilaku moral.

Menurut Hurlock, dengan berakhirnya awal masa kanak-kanak kebiasaan untuk patuh harus dibentuk agar anak-anak mempunyai disiplin yang konsisten. Tetapi anak-anak belum mengembangkan hati nurani sehingga ia tidak merasa bersalah atau malu bila melakukan sesuatu yang diketahui sebagai suatu yang salah (Hurlock, 1980, h. 123). Karena itu dalam khazanah pemikiran pendidikan Islam, dipandang penting mengembangkan rasa malu (Miskawaih, 1934, h. 21).

Sebagaimana dapat dipahami dari pandangan Aristoteles, bahwa kebaikan yang sempurna harus memiliki perwujudan yang sama sempurnanya dalam realitas. Tentu proposisi Aristoteles di atas bersifat netral dan lebih universal, tetapi di tangan filosof PostModernisme misalnya, kebenaran “moral” tidak akan pernah memiliki sandaran yang ‘Mutlak’, kecuali bersifat relatif dan subjektif (Ewing: 2003, h. 386-388; Misbah: 2008, h. 47, 53 & bab 5). Pandangan tersebut dapat ditarik jauh ke zaman sofis Yunani kuno

dan memiliki padanannya yang esensial pada filsafat PostModernisme, yang bercorak *antroposentrisme*. Dalam konteks moral Islami pengetahuan moral Islami menuntut konsistensi (*istiqamah*) dalam perilaku moralnya (Al-Dimasyqy, 1994, h. 28) Rasul menyatakan: “Katakanlah! Aku beriman dengan Allah, setelah itu istiqamahlah (konsisten).

PostModernisme secara intrinsik, potensial dapat menjadi biang inkonsistensi dalam implementasi moral karena menempuh jalan rasionalitas kebebasan (kritis-kreatif-divergen) (Muhadjir, 2001, h. 203, 204-222) yang tidak bersandar pada sesuatu yang “Mutlak”. Pandangan pokok moral PostModernisme berpijak pada relativisme kebenaran, moralitas tanpa standar dan perlunya terus menerus melakukan dekonstruksi kebenaran. Namun moral Islami karena terpaut erat dengan prinsip-prinsip mutlak keyakinan agama yang diturunkan Allah, maka penerapannya memungkinkan dan seharusnya dilakukan secara konsisten. Penerapan secara tidak konsisten nilai-nilai moral Islami dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan (perbuatan) akan menyebabkan seseorang terjebak dalam sikap dan tindak moral rendah kemungkar dan kekufuran (QS.2:208), sesuatu yang esensinya bertentangan dengan makna akhlak dan Islam sendiri. Fleksibilitas hanya bisa dalam konteks *penafsiran* terhadap absolutisme nilai-nilai Tuhan, tidak untuk nilainya secara intrinsik. Dengan demikian, landasan moral Islami adalah sesuatu yang tetap dan mutlak yang tidak berubah oleh perubahan keadaan, zaman dan tempat (Ma'arif, 1985, h.140). “*Al-Syari'ah Al-Islamiyah shalikhun li kulli zamanin wa makanin*” Artinya: Islam itu cocok bagi setiap zaman dan tempat (Suma, 2002, h. 2). Pandangan ini menunjuk kekenyalan peraturan Islam yang universal. Hal ini karena moral Islam didasarkan pada pandangan yang bercorak *theosentrisme* yang absolut, tetapi sesuai dengan fitrah manusia.

Dari sudut pandang moral Islam yang bercorak theosentris, maka tahapan ketiga perkembangan moral Piaget mungkin harus

diadaptasi secara hati-hati, karena pada tahapan ini memasuki fase autonomus moral; di mana anak menyadari aturan tidak tetap (relatif) dan dapat diubah oleh persetujuan bersama (subjektif) dan hukuman diciptakan oleh manusia. Dengan demikian moralitas autonomus dapat terjebak ke dalam wilayah inkonsistensi perindividu dan massif dalam melakukan konstruksi terhadap apa yang dianggap baik dan tidak baik, sehingga bertentangan dengan tujuan dan orientasi moral itu sendiri untuk (di antaranya) menciptakan keteraturan. Dengan demikian, pandangan konstruktivisme tersebut bercorak *anthroposentris* dalam bingkai filsafat Postmodernistik.

Walaupun nilai-nilai moral Islami terdapat titik-titik berbeda secara fundamental dengan teori moral Piaget, yang didasarkan pada pandangan filsafat yang bercorak antroposentrisme. Namun dalam aplikasinya secara teknis terdapat titik-titik persamaan (similarisasi), komplementasi, atau komparasi dengan moral Islam, dalam konteks psikologisnya (Bastaman, 1997, h. 32). Tetapi implementasi pendekatan teori kognitif di sekolah-sekolah —pada tataran teknisnya— sebagaimana akan dibahas lebih lanjut, menjadi bias, apabila dalam pembelajaran moral tersebut pendidik hanya menekankan pada pengembangan kognitif semata.

E. IMPLIKASI: PENDIDIKAN MORAL DI SEKOLAH

Dalam Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, sebagaimana telah dijelaskan di atas, bahwa secara formal pendidikan nasional bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya, secara integral. Semestinya semua kebijakan pemerintah dan pembelajaran berbagai bidang ilmu di lembaga-lembaga pendidikan secara praktis dirancang terintegrasi dalam mewujudkan pembangunan manusia seutuhnya tersebut. Dengan demikian, nilai menjadi landasan yang niscaya dan menjadi bagian integral dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi peserta didik.

Ada kesenjangan yang nyata antara *apa yang seharusnya* dan *praktik pendidikan yang berlangsung di lapangan*. Hal ini dapat diamati dari banyaknya nilai-nilai yang seharusnya disemaikan secara integral dalam praktik pembelajaran, dengan contoh dan keteladanan hidup, yang memungkinkan terbentuknya iklim sosial yang kondusif untuk itu; pada kenyataannya telah direduksi secara sempit hanya sekadar menekankan pada aspek kognitif, sehingga setelah siswa belajar maka nilai-nilai luhur yang mereka pelajari itu membekas secara minim dalam kehidupan sosial mereka. Bahkan dalam pembelajaran bidang studi pendidikan agama yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan iman-taqwa dan akhlak mulia anak didik —dari sejak TK sampai Perguruan tinggi— telah direduksi untuk pengembangan kognitif semata. Terkadang dalam kehidupan sehari-hari, guru tidak memberikan contoh teladan, dan perilakunya tampak kurang sesuai dengan nilai-nilai moral Islami (akhlak mulia) yang diajarkan. “Inkonsistensi” seperti ini bisa berbahaya bagi perkembangan moral anak (Hurlock: 1980, h. 138).

Dalam praktik, penyelenggaraan pendidikan dalam berbagai jenjang banyak disibukkan untuk mengejar target kurikulum yang parsial, karena hanya lebih menekankan pada aspek kognitif. Pendidikan di sekolah-sekolah pada akhir pembelajaran di setiap jenjang berorientasi pada pencapaian target minimal NEM yang telah ditetapkan pemerintah. Termasuk di dalamnya pendidikan agama yang secara praksis berorientasi lebih pada pengembangan kognitif, secara lebih sempit. Maka dapat diprediksi, bila *out come* produk pendidikan di Indonesia tidak seperti yang diharapkan, seperti tercermin dalam sisdiknas.

Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa *out come* pendidikan di Indonesia adalah gagal. Indikasinya yang paling jelas adalah adanya potret reformasi yang secara praksis menyisakan setumpuk permasalahan krusial yang bertumpu pada krisis moral. Laporan United Nations Development Program menyebutkan IPM Indonesia turun dari peringkat 108 tahun 2010 menjadi

peringkat 124 tahun 2011 dari 187 negara yang disurvei dan Indonesia juga termasuk kategori negara gagal (Kompas.com, 2012).

Inilah buktinya bahwa —dalam perspektif aksiologis— pengetahuan yang tercerabut nilainya tidak menjamin dengan pasti adanya kebaikan bagi seseorang. Banyak anggota legislatif, yudikatif dan eksekutif di negara kita —yang notabene berpendidikan lebih tinggi dan umumnya merupakan keluaran lembaga-lembaga pendidikan Indonesia— terseret dalam kesalahan yang nyata merugikan bangsa dan negara. Kenyataan tersebut merupakan fenomena gunung es yang mencerminkan wilayah abu-abu dan *chaos* yang begitu lebar karena ketiadateraturan dan terjungkirbaliknya tatanan nilai dan disungsinya pranata sosial secara baik. Kenyataan di atas menyumbang secara negatif terhadap terpuruknya indeks Pembangunan Manusia dimaksud. Dan sekarang ini menurut Lari, banyak orang yang mengganti perilaku baik dengan kecenderungan-kecenderungan hewannya (Musavi Lari, 1993, h. 46).

Solusi dari persoalan pendidikan di atas, tetap melalui restorasi pada jalur pendidikan. Fazlurrahman mengemukakan, bahwa “pembaharuan dan reorientasi pendidikan, (formal, informal dan non formal) adalah satu-satunya pendekatan untuk suatu penyelesaian jangka panjang atas problema-problema yang dialami masyarakat dewasa ini —di tengah pertarungan ideologi besar dunia dikhotomi mental dan kehidupan pribadi maupun sosial yang terpecah-belah, yang berakibat kekacauan dalam segala usaha dan frustrasi serta krisis yang melumpuhkan hampir semua sendi kehidupan” (Fazlurrahman, 1984, h. 384).

F. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Tahapan perkembangan moral Piaget ditempatkan paralel dengan perkembangan kognitif dan perilaku. Karena itu metakognisi menurut Piaget dapat mengontrol perilaku anak. Namun demikian, sekalipun pengembangan kapasitas kognitif adalah penting bagi perubahan tingkah laku seseorang, tetapi

berbagai kenyataan menunjukkan bahwa perkembangan kognitif yang optimal sekalipun tidak menjamin kebaikan seseorang. Maka, tidak selamanya tindakan moral sesuai dengan kategori/skema konseptualnya.

Karena itu dalam perspektif Islam, sejak masa konsepsi orang tua dianjurkan untuk menciptakan lingkungan dan kondisi yang baik baginya, walaupun ia belum memiliki pengertian yang sempurna. Aturan yang bersifat eksternal bagi anak penting mendapatkan peneguhan iklim sosial dan spiritual serta menyandarkan orientasi otoritasnya pada Allah secara konsisten sejak dini; dengan demikian memberi solusi bagi masalah “lupa” yang sering dihadapi anak dan menyerap dengan kuat ke dasar metakognisinya dan mewatak. Konsistensi ini juga penting ketika anak mengembangkan pencarian moralitas internal pada tahap autonomous sehingga tidak terjebak ke dalam kebenaran yang nisbi. Karena itu dalam konteks Islam tanggungjawab moral tidak hanya ditentukan oleh perindividu, tetapi juga oleh lingkungan masyarakat sebagai sebuah umat.

2. Saran

Penggunaan model pengembangan moral Piaget sangat baik untuk memicu keaktifan anak membangun pengetahuannya. Oleh karena pengembangan kognitif (pengetahuan moral) anak hanya merupakan suatu kemungkinan untuk melahirkan perilaku moral. Maka pengembangan kognitif (pengetahuan) moral harus benar-benar mempertimbangkan iklim sosial bagi pelaksanaan atau perilaku moral secara konsisten.

PUSTAKA ACUAN

- Al-Qur'an dan Terjemahannya, (1990). terj. Mujtama' al-Malik Fahd, Tashhih Depag RI. Madinah al-Munawwarah.
- Al-Azady, Abi Dawud Sulaiman ibn al-Asy'ats al-Syajistani. (2009). *Sunan Abi Dawud, Al-Juz al-Awwal*. Kairo: Dar al-Hadits.
- Bastaman, Hanna Djumhana. (1997). *Integrasi Psikologi dengan Islam: Menuju Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borba, Michele. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Daradjat, Zakiah. (1987). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- al-Dimasyqy, Al-Imam Abi Zakariya Yahya ibn Sarif An-Nawawi. (1994). *Riyadushshalihin*. Bairut: Dar al-Fikr.
- Essa, Eva L. (2003). *Introduction to Early Childhood Education*. United States: Thomson, Delmar.
- Ewing, A.C. (2003). *Persoalan-Persoalan Mendasar Filsafat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fakhry, Majid. (1970). *A History of Islamic Philosophy*. New York & London: Columbia University Press.
- Fazlurrahman. (1984). *Islam*. Bandung: Pustaka.
- al-Ghazali, Imam Abu Hamid Muhammad ibn Muhammad. tt. *Ihya' Ulum al-Dien*, Jilid 3. Bairut: Daar al-Ma'arif.
- Hughes, Sean. (2001). *Jean Piaget's Educational Theory*. [online] tersedia: **Error! Hyperlink reference not valid..** dimodifikasi 29 Juli 2012 **(diunduh Jum'at 3 Agustus 2012, 10.47 WIB.)**
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Terjemahan Istiwidayanti, dkk. Jakarta: Erlangga.
- _____, 2006, *Piaget's Theory of Moral Development*, [online] tersedia: **Error! Hyperlink reference not valid..** 30 Mei 2002.
- Jarvis, Matt. (2009). *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern untuk Memahami Perilaku, Perasaan & Pikiran Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- http://nasional.kompas.com/read/2012/04/17/1_2_2_1_4_0_2_2_/Indeks.Pembangunan.Manusia.Indonesia.Sangat.Rendah.
- Keenan, Thomas and Subhadra Evans. (2009). *An Introduction to Child Development*. London: SAGE Publications, Ltd.
- Ma'arif, Ahmad Syafi'i. (1985). *Islam dan Masalah Kenegaraan: Studi tentang Percaturan dalam Konstituante*. Jakarta: LP3ES.
- Misbah, Muhtaba. (2008). *Daur Ulang Jiwa*, terjemahan Jayadi. Jakarta: Al-Huda.

- Miskawaih, Abu Ali Ahmad ibn. (1934). *Tahdzib al-Akhlaq wa Tathhir al-A'raq*: Mesir: Maktabah al-Mishriyah.
- Muhadjir, Noeng. (2001). *Ilmu: Positivisme, PostPositivisme, dan PostModernisme*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Oswalt, Angela MSW. (2007). *Early Childhood Moral Development*, **Error! Hyperlink reference not valid.. Copyright@centersite.LLC.1995-2012.** (diunduh 2 Agustus 2012)
- Palmer, Joy A. (Ed.). (2006). *Fifty Modern Thinkers on Education*, terjemahan Farid Assifa. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Papalia, Diane E. And Sally Wendkos Olds. (1990). *A Child's World: Infancy Through Adolescence*. United State of America: McGraw-Hill, Inc.
- Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. (2010). *Psikologi Anak*, terjemahan Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. (1997). *Life-Span Development*. USA: Brown & Benchmark.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. (2010). *Psikologi Pendidikan*, terjemahan Tri Wibowo, Edisi Kedua. Prenada Jakarta: Media Group.
- Shaffer, David R. and Katherine Kipp. (2007). *Developmental Psychology: Childhood and Adolescence*. USA: Thomson.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Program Pascasarjana UPI & PT. Remaja Rosdakarya.
- Suma, Muhammad Amin. (2002). *Ijtihad Ibnu Taimiyyah dalam Fiqih Islam*, Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Susanto, Astrid S. (1985). *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Bina Cipta.
- Tirtarahardja, Umar dan S. L. La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Eko Jaya.
- Wikipedia, *Early Childhood Education*" 2008. [online] tersedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Early_Childhood_Education
- Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara.

