

MODEL RUMAH PULAU BAGI KOMUNITAS NELAYAN

**Kelompok Kerja
Pembinaan Kursus dan Pelatihan
(BINSUSLAT)**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI NONFORMAL DAN INFORMAL
(BPPAUDNI) REGIONAL III MAKASSAR
TAHUN 2012**

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Daftar Isi	ii

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	8
C. TUJUAN PENGEMBANGAN	8
D. DASAR	9
E. HASIL YANG DIHARAPKAN	9
F. MANFAAT	10
G. PENGGUNA	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. KONSEP PENGEMBANGAN KOMUNITAS NELAYAN

1. Komunitas Nelayan	11
2. Usaha Perbaikan ekonomi Komunitas Nelayan	14
3. Beberapa tinjauan Pada Masyarakat Pulau	15
4. Rumah Pulau sebagai tempat pembelajaran Komunitas nelayan.....	17
5. Pengertian teknologi Informasi dan komunikasi (TIK)	18
6. Manfaat teknologi Informasi bagi Pendidik	19
7. Manfaat teknologi Informasi sebagai Media pembelajaran	20
8. Konsep Wirausaha	22

B. RUMAH PULAU SEBAGAI PUSAT PEMBELAJARAN	35
C. KONSEP KOMUNITAS NELAYAN PULAU	37
D. KONSEP WIRAUSAHA	40
E. KERANGKA PIKIR	50

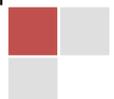
BAB III PROTOTIPE MODEL

A. Gambaran Model	51
B. Kompenen – Kompenen Model	56
C. Definisi Operasional	65

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Pengembangan	67
B. Pendekatan Penelitian	68
C. Subyek Penelitian	68
D. Prosedur pengumpula dan analisis data	68

DAFTAR PUSTAKA



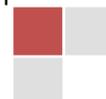
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum dapat dilihat bahwa Indonesia adalah sebuah negara maritim, jumlah pulaunya tercatat sebanyak 17.508 pulau dengan luas perairan 5,8 Juta Kilometer persegi dengan panjang garis pantai 81.000 Kilometer. Hal ini menunjukkan bahwa dominasi perairan atau laut lebih besar dibanding daratan. Adanya pulau yang demikian banyak menampung penduduk Indonesia yang dewasa ini tercatat kurang lebih 240 Juta Jiwa sebagian besar tinggal di pesisir pantai dan pulau – pulau yang tersebar dari Sabang sampai Marauke.

Salah satu pulau atau daerah yang potensial dalam pengembangan kemaritiman adalah Sulawesi. Pembangunan masyarakat maritim Sulawesi (Selatan, Tenggara, Tengah dan Utara) saat ini sudah menjadi 6 (Enam) Propinsi, telah berlangsung sejak tahun 1970-an melalui pemberian kredit untuk modernisasi penangkapan ikan dan pembuatan perahu yang diiringi dengan pembenahan manajerial. Berbagai kemajuan dalam urusan maritim dan pengelolaan hasil laut melalui pengembangan investasi, teknologi dan manajemen telah dicapai.

Produksi perikanan terbilang rendah dibanding dengan negara – negara tetangga, kendala utama yang dikeluhkan nelayan adalah alat tangkap ikan yang dimiliki oleh negara tetangga yang semakin canggih. Mereka mampu mengembangkan beberapa jenis pukat dan jaring yang mampu menangkap ikan dalam jumlah yang fantastis. Dukungan teknologi komunikasi dan alat pemantau jarak jauh terhadap keberadaan ikan memudahkan mereka mengikuti dan menemukan rombongan ikan di siang dan di malam hari. Disamping masalah teknologi penangkapan, komunitas nelayan juga dihadapkan pada masalah sosial yang dalam hal ini menyangkut



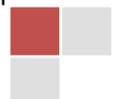
hubungan sosial antara pemilik modal dan pekerja. Hubungan ini dibangun dengan ciri khas tersendiri sehingga secara kasat mata, nampak jalinan tersebut tidak ada masalah. Tapi bila disimak lebih jauh ditemukan perbedaan yang signifikan dengan hubungan sosial yang bersifat pemaksaan (coercion) dan adanya wewenang formal (formal authority). Kedua hubungan yang dibangun pada komunitas nelayan mengarah pada gejala hubungan patronase (patronage) atau dikenal dengan Patron – Klien, yang memposisikan pemilik modal sebagai patron (punggawa) dan pekerja pada posisi klien (Sawi). Oleh Scott (Ahimsa Putra : 2007) dikemukakan bahwa hubungan patronase ini mempunyai ciri – ciri tertentu yang membedakannya dengan hubungan sosial lainnya, yaitu :

1. Terdapatnya ketidaksamaan (Inequality) dalam pertukaran
2. Adanya sifat tatap muka (face to face character)
3. Adanya sifat yang luwes dan meluas (diffuse flexibility)

Fenomena hubungan patron-klien dalam masyarakat maritim atau komunitas nelayan dapat dilihat dari pertukaran material dan jasa yang tidak seimbang antara punggawa (Patron) dan Sawi (Klien). Sehingga ketergantungan sawi kepada punggawa cukup besar. Hal ini mengkondisikan bahwa punggawa berposisi sebagai orang yang diikuti dan sawi sebagai pengikut. Hasil penelitian yang terkait dengan tema hubungan patron-klien di komunitas nelayan khususnya di Sulawesi menunjukkan bahwa hubungan tersebut masih terpakai/digunakan bahkan sengaja dipelihara untuk tetap eksis digunakan dalam komunitas nelayan.

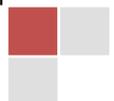
Ironisnya sejalan dengan itu, kemiskinan, ketimpangan dan rendahnya pendidikan masih terus terjadi khususnya pada komunitas nelayan pulau. Melihat kondisi tersebut, perlu dilakukan usaha – usaha guna memperbaiki kondisi nelayan. Bila dilihat secara jeli khususnya di komunitas nelayan pulau ada dua fenomena yang nampak dan selalu bersama dengan nelayan yaitu :

1. Rendahnya pendapatan nelayan
2. Sulitnya keluar dari jeratan hubungan patron-klien



Kedua fenomena tersebut memiliki akar yang satu, yaitu *rendahnya pengetahuan komunitas nelayan tentang ilmu pengelolaan hasil laut*. fenomena rendahnya pendapatan nelayan terkait dengan kemampuan nelayan yang demikian terbatas untuk meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dalam menangkap, memasarkan dan mengolah ikan yang diperoleh. Pendidikan nelayan umumnya mereka putus sekolah dari tingkat pendidikan SD, SMTP dan sedikit dari SMTA. Pendidikan yang rendah menjadi salah satu penyebab sulitnya nelayan mendapatkan informasi baru apalagi mencari informasi terkini terkait dengan pekerjaan yang dilakukan sebagai nelayan. Mewarisi keterampilan lokal menangkap ikan dari orang tua secara turun temurun tanpa dibarengi dengan inovasi dan difusi teknologi perikanan menjadikan nelayan betah dengan alat tangkap tradisional. Bila alat tangkap ikan masih bersifat tradisional maka dengan sendirinya aspek manajemen dan perlakuan yang berkembang di komunitas nelayan juga bersifat tradisional. Oleh karena itu komunitas nelayan pulau harus memiliki solusi semisal tempat (*Model Rumah Pulau*) untuk memperoleh informasi, dan pengetahuan tentang pengelolaan hasil laut.

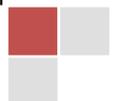
Fenomena sulitnya nelayan (*sawi*) keluar dari jeratan hubungan patron-klien menjadi salah satu masalah yang dihadapi nelayan selama ini. Melihat sejarah panjang keberadaan hubungan patron-klien itu memang sukar untuk dihilangkan dari kehidupan nelayan, khususnya nelayan pulau, namun yang menjadi perhatian disini adalah bagaimana mengurangi ketergantungan tersebut sehingga nelayan (*sawi*) bisa meningkatkan potensinya, (pengetahuan dan keterampilan) untuk mengusahakan bentuk pekerjaan tambahan guna menambah pendapatan rumah tangganya. Pilihan *Model Rumah Pulau* menjadi salah-satu solusi yang dinilai sangat relevan untuk membantu nelayan meningkatkan taraf hidup melalui layanan pendidikan (teknologi budidaya, pengetahuan hasil laut, kursus vokasi, wirausaha, wisata, pemasaran on line) untuk mengembangkan potensi sumberdaya komunitas nelayan pulau.



Oleh karena itu antisipasi sebagai usaha preventif (pencegahan) sekaligus pengobatan dapat dilakukan melalui model pendidikan kursus yang relevan dengan kondisi komunitas nelayan pulau. Vokasi kursus yang dipilih harus tepat sebab pada dasarnya komunitas nelayan pulau memiliki basis ekonomi yang lemah sehingga ketika vokasi ditentukan sebagai bidang kursus sebaiknya diambil yang selaras dengan pekerjaan nelayan sehingga kedudukan vokasi kursus tersebut pada posisi mendukung pekerjaan yang sementara digeluti hal ini dilakukan mengingat bahwa vokasi kursus yang menggunakan waktu lama dan rumit akan sulit diikuti oleh nelayan. Hal ini terkait dengan pemenuhan kebutuhan dasar (pokok) nelayan.

Persediaan bahan makanan dan terbatasnya biaya hidup menyebabkan, komunitas nelayan pulau sangat rentang akan kelaparan. Aktivitas nelayan menjadi terbatas demikian pula dengan waktu luang. Nelayan kelompok (sawi) dalam arti, nelayan yang memiliki punggawa tetap ketika kehabisan bahan makanan dapat saja langsung meminta/ meminjam kepada punggawa walaupun kenyataannya tidak selamanya permintaan tersebut dipenuhi. Kondisi ini memaksa nelayan harus mencari sumber lain. Demikian pula halnya dengan nelayan individu yang setiap hari harus menangkap ikan, mencari kepiting, cumi – cumi, udang dan sebagainya. Ekonomi yang rentang menyebabkan nelayan sulit mencari sumber pengetahuan yang dapat meningkatkan potensinya, apalagi harus keluar pulau dan hal tersebut membutuhkan waktu dan biaya yang mustahil untuk dapat dilakukan. Aktivitas dan perhatian nelayan hanya tertuju pada bagaimana memenuhi kebutuhan pokok sehari – hari.

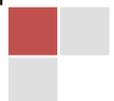
Melihat kondisi komunitas nelayan diatas, nampak selain mereka menghadapi permasalahan dengan lingkungan lautnya, lingkungan keluarganya juga lebih berat menghadapi kemajuan teknologi dan informasi yang sulit mereka pahami. Paradigma yang selama ini dimiliki nelayan pelahan bisa diubah, dengan cara menselaraskan teknologi dan informasi dalam tataran cara dan kata yang dapat diserap oleh nelayan. *Teknologi* yang demikian mahal dan tinggi memosisikan



sebagian besar nelayan untuk menunggu dan menerima nasib. Demikian pula dengan *informasi* yang demikian beragam dan canggih membuat nelayan jauh dan sulit mengerti. Mengapa sulit mengerti sebab tingkat pendidikan nelayan rendah, sebab nelayan terbiasa bekerja daripada membaca, sebab nelayan tidak atau kurang memiliki alat komunikasi informasi yang terkait dengan profesinya atau juga nelayan tidak tertarik dengan pola komunikasi alat telekomunikasi yang terkesan bertele-tele dan rumit dan lain sebagainya. Demikian banyak alasan berdasarkan fakta lapangan yang diperoleh dalam eksplorasi bahwa kondisi nelayan yang demikian sebaiknya cepat ataupun lambat harus diubah. Keberadaan teknologi tepat guna menyimpan harapan baru dalam adaptasi lokal yang dimuatnya. Teknologi selama ini digunakan didasarkan pada kecanggihannya semata sehingga masyarakatlah yang dituntut sedapat mungkin menyesuaikan diri dengan kecanggihan tersebut. Teknologi tepat guna lebih mau berdamai dengan berangkat dari kebutuhan masyarakat itu sendiri khususnya komunitas nelayan dalam membantu meningkatkan hasil laut yang diperoleh.

Masuk ke pulau untuk beberapa saat, berdiri di depan mereka lalu menjelaskan tentang pekerjaan, teknik, masa depan dan harapan setelah itu pergi meninggalkan pulau seperti yang selama ini dilakukan oleh banyak pihak dengan alasan menaruh perhatian kepada nelayan atau dengan cara memberikan bantuan uang, bantuan alat, dan sebagainya nampak belum memberikan hasil yang menggembirakan. Nelayan masih tetap miskin dari dulu hingga sekarang. Mereka butuh dimengerti, mereka butuh diperhatikan dan memang selayaknya mendapat perhatian. Bila diperhatikan, mereka akan membalas perhatian itu, bila ikut merasakan keadaannya, mereka akan memperlihatkan diri.

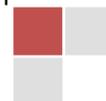
Komunitas nelayan pulau bukan sekedar tempat melempar ilmu, bukan tempat ceramah tentang hasil laut, bukan tempat menumpahkan program – program pembangunan yang mereka tidak mengerti, tetapi keberadaan pulau bersama komunitas nelayan di dalamnya adalah realitas hidup dan disana berjalan kehidupan



seperti juga di tempat lain. Kata mereka (nelayan), mengapa kami dijadikan tempat penumpahan ilmu, padahal kami hanya butuh sesuai dengan kemampuan kami. Hal ini beralasan, sejak awal tahun 1970-an banyak ilmuwan membicarakan nelayan dan masa depan yang digambarkan, berbarengan dengan waktu sampai saat ini, kami masih seperti dulu bahkan lebih buruk lagi. Ikan semakin menjauh dari pantai, tengkulak, penadah semakin banyak, kebutuhan semakin meningkat dan mahal yang lebih parah, mereka semakin kurang memiliki pengetahuan untuk mendekati diri kepada ikan yang menjauh.

Realitas yang dinampakkan oleh komunitas nelayan pulau diatas ditanggapi dengan bentuk pendekatan pendidikan yang fungsional, artinya suatu pendekatan yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan belajar sesuai kondisi dan masalahnya khususnya bidang pengelolaan dan teknologi hasil laut. Keberadaan **Model Rumah Pulau** dibangun untuk menjawab dengan cara menggali potensi pulau yang dibutuhkan oleh masyarakat serta dapat dipasarkan guna meningkatkan pengetahuan dalam pengelolaan hasil laut komunitas nelayan pulau. *Rumah pulau* adalah tempat dimana seharusnya semua informasi tentang pengetahuan pengelolaan hasil laut, termasuk informasi tentang potensi pulau, yang dapat dikembangkan, diinformasikan/ dipromosikan. Hakekat Rumah tidak meninggalkan pemiliknya, tetapi melindungi dan memberi rasa damai kepada penghuninya. Isi program yang berbentuk layanan pada *Model Rumah Pulau* yang dimaksud pada prinsipnya meliputi, yaitu :

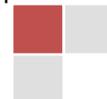
1. Informasi dan Pengetahuan Tentang Pengelolaan hasil laut.
2. Pengembangan usaha berbasis pulau , seperti :
 - a. Teknologi budidaya dan pengeringan (teknologi tepat guna)
 - b. Teknologi penangkapan ikan (hasil laut)
 - c. Pengembangan wirausaha
 - d. Sebagai pulau tujuan wisata (berenang, memancing, olah raga pantai dan sejenisnya).
 - e. Pemasaran hasil laut secara on line



Setelah usaha pengembangan potensi lokal dilakukan diikuti dengan upaya untuk memasarkan potensi tersebut ke masyarakat luas (promosi) dengan menggunakan kecanggihan teknologi informasi, seperti internet dengan membuat web sendiri khusus tentang pulau yang dimaksud dengan semua potensi yang dimilikinya.

Pada tahapan ini, harapan dalam bentuk rencana yang ingin diwujudkan antara lain :

- 1). Diharapkan pihak pengusaha yang memiliki Industry / pabrik / usaha dapat mengetahui potensi hasil laut pulau yang dapat disinerjikan dengan usaha mereka. Dengan demikian bila mereka membutuhkan berbagai hasil laut tersebut dapat langsung meminta / membeli ke pulau yang dimaksud baik secara langsung maupun melalui jasa internet yang selalu siap di Rumah Pulau.
- 2). Keluarga atau masyarakat yang membutuhkan tempat rekreasi/wisata di pulau dengan semua pemandangan pantai dan masyarakatnya yang bersahaja dapat langsung datang dan untuk kontak disiapkan layanan komunikasi baik melalui HP, maupun Internet.
- 3). Pelajar, mahasiswa dan kelompok pecinta alam (Bahari) dan sejenisnya yang ingin melakukan kegiatan ekstrakurikuler seperti rekreasi, diskusi, latihan dasar dan sejenisnya yang bertempat di pulau dapat langsung mengakses informasi tersebut untuk datang ke pulau yang dimaksud.
- 4). Masyarakat luas dan ormas yang memiliki kebutuhan khusus seperti berenang, menyelam, memancing, olah raga pantai diterima dan semuanya dapat diakses untuk datang ke pulau yang dimaksud. Rumah pulau menyediakan semua informasi yang dibutuhkan untuk masuk/ datang ke pulau.

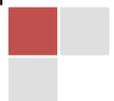


Adanya Model Rumah Pulau pada komunitas nelayan dengan menerapkan layanan pengetahuan/ pendidikan dan sentuhan teknologi yang berkesinambungan diharapkan dapat mengubah komunitas nelayan pulau untuk dapat memproduksi sendiri dan mampu meningkatkan penghasilan selain hanya sekedar menjual ikan mentah, udang mentah, cumi-cumi mentah dan semua jenis hasil laut yang belum mendapat sentuhan teknologi. Keberadaan rumah pulau dinilai signifikan dengan kebutuhan komunitas nelayan khususnya pada aspek keterjangkauan yang lebih mudah. Ketika nelayan membutuhkan informasi dapat langsung datang ke rumah pulau sekaligus dapat belajar, berdiskusi memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Langkah pertama ditahun ini, fokus perhatian penelitian, khusus untuk pengembangan teknologi tepat guna. Sedangkan aspek pengembangan usaha lokal berikutnya yaitu pengembangan usaha dan promosi potensi akan dikembangkan pada tahun – tahun berikutnya *Model Rumah Pulau* ini. Berangkat dari paparan fenomena lapangan diatas, maka rumusan masalah untuk pengembangan Model ini pada tahun pertama, dapat dilihat pada uraian berikut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Mensosialisasikan *Model Rumah Pulau* Kepada Komunitas Nelayan Pulau ?
2. Bagaimana Bentuk Pendekatan Personal / Kelompok Kepada Komunitas Nelayan Pulau Sekaitan Dengan Pelaksanaan Program Rumah Pulau ?
3. Bagaimana Pola Pelibatan Lembaga / Instansi Mitra Dalam Pelaksanaan Program Rumah Pulau bagi Komunitas Nelayan ?
4. Apa saja program Model Rumah Pulau dalam membantu komunitas nelayan pulau meningkatkan pengetahuan pengelolaan hasil laut ?



C. Tujuan Pengembangan

1. Tujuan Umum

Mampu melaksanakan program *Model Rumah Pulau* Pada Komunitas Nelayan Pulau.

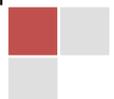
2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan yang dimaksud terkait dengan pelaksanaan isi/program dari *Model Rumah Pulau* tersebut, namun karena keterbatasan dana maka pencapaiannya dilakukan secara bertahap, terfokus pada program yang dapat menunjang secara berkesinambungan, untuk itu secara khusus penelitian ini ditujukan untuk :

- a. Menjelaskan Bentuk sosialisasi program Rumah Pulau kepada komunitas nelayan di pulau Libukang.
- b. Menjelaskan proses Pendekatan Personal / Kelompok Kepada Komunitas Nelayan Pulau Sekaitan Dengan pelaksanaan Program Rumah Pulau.
- c. Mendeskripsikan Pola Pelibatan Lembaga / Instansi Mitra Dalam Pelaksanaan Program Rumah Pulau Pada Komunitas Nelayan Pulau. Dalam meningkatkan pengetahuan pengelolaan hasil laut.
- d. Mengemukakan program Model Rumah Pulau yang sesuai dengan kebutuhan komunitas nelayan pulau

D. Dasar

1. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan pemerintah tentang :
 - a. Nomor 27 tahun 1990 Pendidikan Pra- Sekolah
 - b. Nomor 73 tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah
3. Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Keputusan Mendiknas No. 115/0/2003, Kepmendiknas No. 016/0/2004 tanggal 17 Pebruari 2004 tentang Organisasi dan Tata kerja BPPLSP.



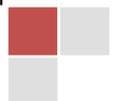
5. Kepmenkwasbang PAN No. 025/KEP/MK.WASBANGPAN/6/1999 tanggal 18 Juni 1999, tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya.
6. SK Kepala BPPNFI Regional V Makassar, Nomor 43/B10/KP/2012 tentang Pembentukan Tim Pengembang Model PNFI tahun 2012.
7. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) PNF BPPNFI Regional V Tahun 2012.

E. Hasil yang Diharapkan

1. Sebuah Model Rumah Pulau yang dapat memberikan layanan informasi dan pengetahuan kepada komunitas nelayan atas teknologi yang dimilikinya.
2. Sebuah contoh Model Rumah Pulau Pada pulau Libukang Kabupaten Jeneponto dengan semua layanan yang dimilikinya.
3. Terjalannya sinerjitas / mitra dengan beberapa lembaga / instansi dalam penerapan layanan Model Rumah Pulau.
4. Meningkatnya pengetahuan dan pendapatan komunitas nelayan pulau.

F. Manfaat

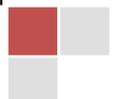
1. khususnya bagi komunitas nelayan pulau itu sendiri dan komunitas nelayan pulau yang ada di pulau lain.
2. Bagi Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) di tingkat kabupaten/Kota yang tertarik menyelenggarakan kegiatan pengembangan program PNF kepada komunitas nelayan pulau.
3. Lembaga PNFI lainnya seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP), Balai Latihan Kerja (BLK) dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) lainnya yang memiliki dan tertarik pada kasus pengembangan teknologi komunitas Pulau.
4. Perguruan Tinggi dengan semua potensi yang dimilikinya dan tertarik dalam kegiatan pengembangan komunitas pulau.



5. Mahasiswa yang tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian dan kegiatan edukasi lainnya kepada komunitas pulau.
6. Pemerintah khususnya direktorat PAUDNI untuk merekomendasikan kepada lembaga terkait untuk mengembangkan komunitas pulau di Indonesia dengan menggunakan model Rumah Pulau.

G. Pengguna

1. BPKB (Balai Pengembangan Kegiatan Belajar)
2. SKB (Sanggar Kegiatan Belajar)
3. PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat)
4. BLK (Balai Latihan Kerja)
5. LKP (Lembaga Kursus dan Pelatihan)
6. LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat)
7. Perguruan Tinggi (Perguruan Tinggi)
8. Perikanan dan Kelautan
9. Mahasiswa, khususnya Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Informasi dan telekomunikasi, sosial budaya dan sejenisnya.
10. Peneliti dan Masyarakat pada umumnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

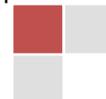
A. Konsep Pengembangan Komunitas Nelayan

1. Komunitas Nelayan

Masyarakat sebagai pegaulan hidup manusia atau sehimpunan orang yang hidup bersama dalam suatu tempat dengan ikatan – ikatan aturan yang tertentu (Poerwardarminta : 2000). Disamping itu kata komunitas juga diterjemahkan identik dengan pengertian masyarakat. Hal ini dapat dilihat runutan dari kedua kata tersebut. Kata masyarakat diterjemahkan pula dalam bahasa Inggris sebagai *society* atau sebaliknya *society* diterjemahkan sebagai masyarakat. Dengan demikian masyarakat dapat diterjemahkan menjadi dua pengertian, yaitu masyarakat sebagai *society* dan masyarakat sebagai *community* atau komunitas dalam bahasa Indonesia.

Definisi dari *community* cukup memperhitungkan dua variasi dari suatu yang berhubungan dari kehidupan bersama antara manusia dan lingkungan alam. Ciri utama yang sering muncul dari *community* atau komunitas sosial dapat dilihat dari kehidupan bersama pada lokalitas dan derajat hubungan sosial yang sentimental, salah satunya adalah paguyuban, maka sebelum terlihat unsur lokalitas masyarakat dapat disebut sebagai *community* atau komunitas. Walaupun tidak berarti bahwa lokalitas merupakan unsur pokok untuk membedakan masyarakat sebagai sosial dan masyarakat sebagai *community*.

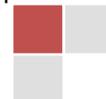
Pandangan lain juga beranggapan bahwa *community* itu dapat diidentikan dengan paguyuban yang bdi dalamnya terkandung berbagai variasi seperti adanya unsur sentiment dan unsur lokalitas. Dengan demikian *community* dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu sebagai unsur statis dan unsur dinamis. *Community* sebagai unsur statis diartikan terbentuk dalam suatu wadah atau tempat dengan batas – batas tertentu, maka ia menunjukkan bagian dari kesatuan – kesatuan masyarakat yang biasa dikenal



dengan istilah kampung, masyarakat setempat, dusun, lingkungan, termasuk penghuni suatu pulau – pulau kecil dan lain sebagainya. Dipandang dari unsur dinamis, community diartikan sebagai suatu proses yang terbentuk melalui faktor psikologis dan hubungan antar manusia yang didalamnya mengandung beberapa unsur seperti kepentingan, keinginan, kebutuhan dan tujuan yang sifatnya fungsional.

Masyarakat dalam arti sempit biasa disebut sebagai komunitas atau community, sedangkan dalam arti luas, masyarakat menunjuk kepada interaksi kompleks sejumlah orang yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama atau hampir sama meskipun memiliki tempat tinggal yang berbeda secara geografis. Kumpulan manusia atau masyarakat seperti ini biasa disebut sosietas atau society. Contohnya adalah masyarakat ilmunan, masyarakat bisnis, masyarakat global, masyarakat dunia dan sejenisya. Penekanan dalam pemaknaan tentang masyarakat/ community menjadi penting hal ini terkait dengan perlakuan yang akan diberikan oleh pemerintah atas dasar pemaknaan tersebut. Pendefinisian masyarakat akan membedakan pendekatan pembangunan. Ketika masyarakat diartikan/ didefinisikan sebagai komunitas, maka pengembangan masyarakat biasanya difokuskan pada kegiatan – kegiatan pembangunan lokal (locality development) yaitu pemukiman wilayah yang relatif kecil. Program – program pembangunan masyarakat biasanya berbentuk usaha ekonomi produktif atau pelayanan masyarakat, pendidikan dasar yang bersifat langsung bersentuhan dan dirasakan oleh penduduk setempat dalam hal ini adalah komunitas pulau. Berbeda ketika masyarakat didefinisikan dalam arti luas, maka kegiatan pengembangan masyarakat sering kali melibatkan kegiatan – kegiatan advokasi atau aksi social yang menuntut adanya perubahan kebijakan publik yang umumnya menyentuh rana politik.

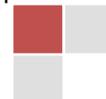
Komunitas secara spesifik memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan kelompok sosial lainnya, salah satunya adalah kuatnya ikatan solidaritas antar individu. Ikatan solidaritas ini biasanya ditentukan oleh kesamaan – kesamaan tertentu, seperti asal daerah yang terkait dengan perasaan, adat istiadat, bahasa, norma – norma sosial, cara – cara hidup bersama dan sejenisnya. Dalam definisi lain, komunitas juga biasa disebut kelompok primer, yaitu kehidupan masyarakat atau kelompok sosial dimana hubungan antar anggotanya bersifat langsung (face to face) dan sangat dekat, erat dan



intim. Komunitas mempunyai ciri khusus yang merupakan garis tengah antara sudut pandang statis dan sudut pandang dinamis. Walaupun dalam sudut pandang dinamis dapat disebut sebagai masyarakat kepentingan akan tetapi diartikan bukan merupakan terjemahan langsung dari kata *letter Lux* dari pengertian sentiment, melainkan ia juga dibatasi oleh unsur waktu dan lokasi (tempat). Ciri ini terpresentasikan pada komunitas pulau yang umumnya dalam segi waktu mereka telah tinggal bersama secara turun temurun dalam satu pulau dan umumnya saling kenal – mengenal dan menjalin hubungan kekerabatan yang lebih dalam. Demikian pula dengan lokasi atau tempat tinggal bersama dijalani secara bersama, dimana posisi interaksi sosial demikian sering dan kental sehingga nampak permasalahan satu orang juga menjadi permasalahan satu komunitas di pulau tersebut.

Markus Nari (2010) mengemukakan bahwa komunitas sebagai masyarakat setempat diartikan sebagai kelompok sosial yang memenuhi kriterianya, yaitu terjalin hubungan timbal balik dalam pergaulan hidup dimana mereka mengadakan interaksi, interelasi dan komunikasi sosial. Hal ini diartikan lebih lanjut bahwa masyarakat setempat juga merupakan suatu wadah atau wilayah kehidupan kelompok yang ditandai adanya hubungan sosial dalam derajat tertentu, dilengkapi dengan batas – batas tempat tinggal dan perasaan sosial yang tumbuh di dalamnya, kemudian menumbuhkan nilai – nilai, norma – norma yang ditentukan oleh kehidupan pergaulan masyarakat tersebut.

Ikatan yang demikian erat antar sesama anggota komunitas disamping memiliki nilai – nilai kekerabatan yang tinggi dan positif juga memiliki beberapa kelemahan salah satu diantaranya adalah panutan *status quo* yang umumnya dianut oleh para orang tua atau golongan orang – orang yang telah berumur yang memandang dan memegang tradisi lebih ketat dan kuat sehingga *relative* sulit untuk menerima ide – ide baru dan perubahan. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa komunitas sulit diarahkan kepada pemikiran yang lebih ekonomis dan rasional. Demikian pula dengan alat komunikasi masih tergolong tradisional. Keterbatasan yang dimaksud pada dasarnya dapat diatasi dengan pendekatan yang tepat dan dilakukan secara pelan – pelan. Komunitas nelayan secara khusus juga mengalami hal serupa, namun tuntutan ekonomi dan kebutuhan hidup lainnya menyebabkan mereka lebih terfokus untuk memenuhi kebutuhan primer sehingga posisi adat istiadat mengalami beberapa

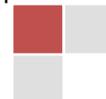


penyesuain. Dengan demikian pada komunitas nelayan kecenderungan untuk memperoleh mata pencaharian tambahan lebih dinamis dibanding dengan komunitas padi sawah, komunitas perkebunan tebu, karet dan sebagainya.

Pembicaraan kali ini yang dimulai dengan menyimak tentang komunitas nelayan yang dinilai banyak orang sebagai komunitas yang selalu saja diperhadapkan pada masalah pemenuhan kebutuhan pokok, pendidikan yang rendah, marjinal dan berbagai kalimat pasimis yang berbau mendeskritkan posisi nelayan sebagai salah satu komunitas termarjinalkan. Ada pula yang berpendapat bahwa sebaiknya kalimat itu bisa diperhalus saja dengan tidak menonjolkan sesuatu yang dinilai “negatif”. Tidak salah bila ada komentar yang ingin menghaluskan bahasa ataupun ingin mengaburkan makna sebenarnya dengan menggunakan bahasa – bahasa instan seperti yang banyak digunakan dalam dunia iklan TV atau acara *Infotainment*. Hanya saja pemahaman yang mendalam dan pengungkapan realistas (seperti acara *Newsmakers*) diharapkan dapat membuka katup mata kita bahwa permasalahan kemiskinan yang dialami oleh nelayan selama puluhan bahkan ratusan tahun bukan masalah menyangkut “bahasa halus” ataupun “bahasa tidak halus”. Tetapi jauh lebih dalam adalah realitas kemiskinan nelayan yang selalu setia menyertai kehidupannya. Kalimat pertanyaan diatas sebenarnya diadopsi dari anak – anak nelayan yang secara liris dan putus asa mengungkapkan mengapa mereka miskin.

Secara umum, kemiskinan adalah kondisi universal, artinya hampir disemua negara di muka bumi ini ada saja masyarakatnya yang miskin, hanya tingkat dan ukurannya berbeda antara Negara. Kondisi tersebut tidak berarti bahwa kemiskinan itu lumrah adanya dan dapat saja diterima sebagai suatu kondisi yang normal bahwa di Negara lainpun ada penduduk yang miskin jadi komunitas nelayan boleh saja miskin. Cara berpikir demikian tentu saja keliru. Cara *imitasi* (meniru) boleh – boleh saja, hanya obyeknya harus lebih baik, bersifat membangun, maju dan profesional. Mencontoh kemiskinan untuk menjadi miskin adalah salah, yang benar mempelajari kemiskinan untuk tidak mengalaminya dinilai sebagai tindakan yang maju, terhormat dan mulia.

Ketika membawa konsep tentang kemiskinan, dirumuskan beberapa kondisi penyebab orang dapat hidup miskin, diantaranya adalah karena kemalasan, tidak mau



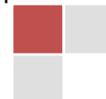
bekerja (pengangguran), bersikap pasif dan lain sebagainya. Konotasi diorientasikan pada semua sikap buruk yang menjadi pendorong orang untuk miskin, ini berarti bahwa sikap rajin, mau bekerja, pekerja keras, luwes, fleksibel, berpikiran maju adalah sikap yang dapat membuat orang menjadi tidak miskin, lalu bagaimana dengan dunia realitas yang ada pada komunitas nelayan ? mereka adalah orang – orang kuat, pekerja keras dan pemberani serta giat untuk selalu berusaha tapi toh masih hidup miskin. Hal ini menjadi fenomena yang selalu membutuhkan jawaban dan tindakan nyata.

Teropong analisis kehidupan komunitas nelayan akan difokuskan pada beberapa aspek antara lain aspek struktur sosial, Pembagian Hasil, dan Permodalan.

a. Struktur Sosial

Wujud dari struktur sosial di komunitas nelayan dapat dilihat dari stratifikasi yang ada. Pitirin Sorokin (1974) mengemukakan bahwa stratifikasi sosial adalah perbedaan penduduk atau masyarakat kedalam kelas – kelas secara bertingkat (hierarchies). Manifestasi dari gejala tersebut ditandai dengan adanya kelas – kelas tinggi dan kelas rendah. Dasar dan inti lahirnya lapisan – lapisan dalam masyarakat karena tidak adanya keseimbangan dalam pembagian hak – hak, kewajiban dan tanggung jawab serta pembagian nilai – nilai sosial yang berpengaruh pada anggota masyarakat. Gejala ini sebagai suatu ciri yang tetap dan umum bagi setiap masyarakat yang hidup secara teratur (organized). Implikasi dari pandangan ini dapat dilihat atas realitas pada komunitas nelayan bahwa anggota masyarakat yang memiliki sesuatu yang berharga dalam jumlah yang sangat banyak, dianggap berkedudukan / lapisan atas, sebaliknya mereka yang tidak memiliki sesuatu yang berharga dipandang berkedudukan rendah.

Pada komunitas nelayan dikenal stratifikasi sosial yang banyak dipengaruhi oleh konsep kepemilikan modal. Salah satu konsep tersebut bernama Punggawa – Sawi (*Patron – Klien*). Dibeberapa daerah mengenal Punggawa – Juragan – Sawi. Konsep ini umumnya ditemukan pada komunitas dengan kepemilikan kapal lebih dari satu. Punggawa tidak mampu memimpin semua armada kapal penangkap ikan, maka ia mencari seseorang yang berpengalaman dan dapat dipercaya untuk memimpin armada kapal penangkap ikan miliknya. Namupun demikian kedudukan juragan tetap sebagai

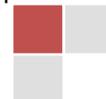


pengikut (klien). Max Weber (Sanderson, 2000) bahwa ada tiga aspek pembentuk stratifikasi, yaitu *kekayaan, Kekuasaan (Kehormatan) dan Gaya Hidup*. Hal ini bersinonim dengan keberadaan punggawa sebagai patron yang memiliki modal dan alat produksi. Pembagian kelas dari teori Karl Marx juga menjelaskan bahwa kepemilikan produksi memposisikan seseorang untuk menjadi *borjuis atau proletar*. Diakui bahwa disamping sistim Patron – Klien juga masih ada kelas sosial lainnya yang diakui yakni berdasarkan pendidikan, adat – istiadat (keturunan) namun dalam komunitas nelayan strata sosial dominan Nampak dan dikuasai oleh sistem *Patron – Klien* sehingga menjadi alasan menarik untuk diangkat dalam tulisan ini.

b. Pembagian Hasil Tangkapan Ikan

Kaca mata ekonomi mengajarkan kepada kita bahwa penghasilan yang tinggi berkorelasi positif dengan tingkat kesejahteraan hidup. Kondisi laut yang luas serta sumberdaya alam berupa ikan, teripang, kepiting, rumput laut, mutiara, kerang, lobster dan lain sebagainya menjelaskan betapa sangat memungkinkan, nelayan untuk berpenghasilan tinggi yang sekaligus meningkatkan kesejahteraan mereka. Peralihan cara penangkapan ikan dari cara tradisional menggunakan layar sebagai sumber energi menggerakkan kapal ke arah penggunaan motorisasi, secara harpiyah menunjukkan bahwa teknologi telah membantu nelayan dan sekaligus memudahkan mereka untuk melakukan penangkapan ikan dan mengelola berbagai sumberdaya alam lainnya. Kekuatan tenaga perahu motor mereka dapat membawa melaut lebih jauh, lebih cepat dan lebih mudah mengikuti pergerakan ikan di laut untuk ditangkap. Faktor – faktor ini menuju kepada kesejahteraan komunitas nelayan. Tapi bagaimana menjelaskan bahwa justru sekarang mereka tetap miskin, baik harta maupun pendidikan.

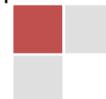
Sistem *Patron – Klien* yang diterapkan pada komunitas nelayan juga berdampak kearah pembagian hasil tangkapan ikan. Sebagai pemilik modal, punggawa memiliki segalanya yang dibutuhkan dalam aktivitas melaut seperti kapal, mesin, jala, lampu, peralatan, bahan bakar bahkan sampai rokok dan makanan yang dikonsumsi oleh para sawi (*klien*) adalah milik/ditanggung oleh Punggawa. Kata ditanggung yang dimaksud lebih



tepatnya disinonimkan dengan makna kata disediakan, sebab semua fasilitas dan barang yang disebutkan tadi tetap dihitung dan dinilai untuk diganti dengan cara memotong penghasilan para sawi (*klien*) selama satu kali pergi melaut. Pada dasarnya hal tersebut terbilang wajar atau lumrah hanya saja dalam membuat hitungan pembagian hasil ada bagian yang dimonopoli dan berfungsi sebagai alat eksploitasi yang menempatkan sawi (*Klien*) pada posisi yang selalu memperoleh penghasilan terkecil.

Distribusi pembagian hasil tangkapan ikan untuk satu kali melaut ditemukan perbedaan yang menonjol antara punggawa, juragan dan sawi. Hasil penelitian Gassing (1991) di Takalar memaparkan perbedaan pembagian hasil antara punggawa dan sawi mencapai 19 : 1 bagian, Punggawa dan Juragan 5 : 1 bagian, dan Juragan dengan sawi 4 : 1 bagian. Demikian pula halnya dengan hasil penelitian Salman dan Bulkis (1996) di Bulukumba menuliskan perbandingan penghasilan antara Punggawa dan Sawi 16 : 1 bagian, Punggawa dan juragan 6 : 1 bagian, Juragan dan sawi 2 : 1 bagian. Demikian pula hasil penelitian Kawu (1991) di Lero Pinrang, Suwitha (1991) di Bali menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Bila dicermati lebih dalam perbedaan penghasilan antara Punggawa dan sawi sangat mencolok, namun tidak menjadi perhatian serius dari Sawi karena beberapa faktor, antara lain, bila dilihat secara matematik nampak wajar sebab Punggawa memperoleh angka 19 atau 16 bagian cukup berdasar, angka tersebut diperoleh dari bagian alat – alat produksi yang digunakan dan berhak mendapat pembagian hasil, seperti mesin mendapatkan 3 bagian, kapal sebanyak 4 bagian, Jala atau Jaring mendapat 2 bagian, lampu / penerangan 2 bagian ditambah dengan biaya bahan bakar, rokok, makanan dan lain sebagainya.

Mencermati kondisi tersebut diatas, nyatalah bahwa sistem bagi hasil yang timpang berdampak sangat besar kepada jumlah pendapatan nelayan khususnya bagi mereka yang berstatus sawi. Sistem ini sejak lama diterapkan khususnya di daerah Sulawesi Selatan yang merupakan transformasi *budaya Ajoareng dan Joa* (Heddy SAP, 1988) yang berlaku berfungsi bagi Sawi walaupun dalam beberapa kondisi juga fungsional,

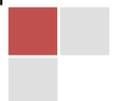


tetapi bagi Punggawa sangat fungsional untuk memelihara posisi mereka sebagai pemegang modal dan mempertahankan struktur sosial sebagai kalangan atas. Ada hal yang menarik disini, yaitu mengapa para Sawi betah dengan kondisi seperti itu, mengapa mereka tidak merubah sistem tersebut atau melakukan mogok, atau demonstrasi sebagai bentuk protes atas ketimpangan yang ada. Bukankah sekarang adalah zaman demokrasi, dimana hak bersuara dan berpendapat sangat diperhatikan ? mengapa para Sawi tidak melakukannya ? bukankah ini semakin misterius dan menarik, hanya saja tulisan ini belum menyentuh ke aspek tersebut, pembahasan dibatasi hanya pada mengungkapkan perbedaan pembagian hasil tangkapan ikan.

c. Permodalan Komunitas Nelayan

Pada awal perkembangannya, komunitas nelayan tidak selalu menyebut modal sebagai sejumlah uang. Umumnya yang mereka maksudkan sebagai modal lebih banyak berupa modal sosial (Social Capital) memiliki peranan menjaga keberadaan mereka sebagai kelompok yang didominasi oleh rasa kebersamaan, senasib, saling menjaga dan melindungi, menghargai, saling tolong menolong tanpa pamrih dan lain sebagainya. Komunitas ini umumnya diwarnai dengan interaksi kekeluargaan yang kental. Orientasi materi dinomor duakan atau bukan sesuatu yang urgen. Setelah tahun 1970, ketika motorisasi mulai menyertai nelayan sebagai sumber tenaga untuk melaut, maka terjadi perubahan yng sangat mencolok. Perubahan tersebut mengalir seperti maraknya pemanfaatan motor laut dimana dominasi perhitungan rasional mulai diperlihatkan.

Komunitas nelayan berusaha untuk menyesuaikan diri dengan keinginan untuk tidak merubah pola dan tatanan yang ada, namun usaha tersebut terkikis oleh tuntutan kebutuhan yang semakin lama semakin beragam. Posisi uang mulai menonjol dalam aktivitas sehari - hari, sebagai contoh bahan bakar minyak (BBM) bisa diperoleh ketika ada uang untuk membelinya, berbeda ketika menggunakan layar, angin laut tidak perlu dibiayai. Demikina pula ketika mesin rusak dan membuthkan onderdil baru harus melibakan uang, demikian seterusnya, posisi uang semakin berperan.

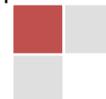


Tingkat pendidikan yang rendah dan pengalaman mengelolan keuangan yang terbatas ikut mempengaruhi cara mereka menanamkan modal untuk berusaha. Bagi nelayan modal berupa perahu/ Bodi, mesin (motor laut), dan Jala atau pukat merupakan modal fisik yang dapat menjadi dasar berusaha sebagai nelayan khususnya lagi cikal bakal menjadi punggawa. Sedangkan kemampuan memilih dan memimpin para Sawi merupakan modal psikis yang tidak kalah pentingnya untuk dimiliki oleh seorang yang menjadi Panggawa.

Usaha untuk mengumpulkn modal yang dilakukan nelayan cukup beragam antara lain meminjam kepada salah satu anggota keluarga yang kaya, ada juga yang menabung tapi ini termasuk cara yang lama dan tingkat keberhasilannya sangat relative. Menggunakan jasa Bank untuk memperoleh modal sangat sulit hal tersebut disebabkan mereka tidak memiliki aset berupa barang, tanah yang dapat dijaminkan ke Bank. Adanya pinjaman lunak yang biasa ditawarkan Bank juga lebih hanya sekedar lipstick bahwa Bank peduli rakyat, muatan politisnya jauh lebih besar dari makna yang sebenarnya. Disisi lain pihak nelayan kurang terdidik berurusan dengan Bank, mereka lebih dekat kepada rentenir atau sejenisnya, ironisnya berapapun utang mereka pada rentenir bisa dilunasi. Ini mengindikasikan bahwa mereka bisa menggunakan uang Bank yang bunganya relative rendah dibanding bunga uang rentenir, hanya saja perlu aturan khusus dari Bank yang lebih memahami keberadaan mereka sebagaimana yang dilakukan oleh para rentenir. Kepedulian pemerintah melalui Bank dalam meminjamkan modal sebaiknya dilakukan dengan sungguh –sungguh, kalau itu sudah dilakukan, tapi bila belum sedapat mungkin ini bisa menjadi bahan masukan guna memberdayakan komunitas nelayan.

2. Usaha Perbaikan Ekonomi Komunitas Nelayan

Ada baiknya, pertanyaan ini berbunyi “ Bisakah Kehidupan Komunitas Nelayan lebih Sejahtera dari Sekarang ?” jawabnya “ Kenapa Tidak”. Sikap optimisme selalu dikedepankan ketika pembahasan kesejahteraan dimunculkan. Hanya saja ketika memasuki rana cara (usage) seperti pertanyaan “bagaimana caranya?” ada banyak

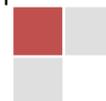


tawaran dan kebijakan yang harus terlibat atau dilibatkan di dalamnya bila ingin membangun sosial ekonomi komunitas nelayan.

Fokus pada sosial ekonomi berkorelasi dengan tingkat pendapatan keluarga nelayan, maka hal yang pertama dibangun adalah bagaimana meningkatkan pendapatan keluarga nelayan dengan menciptakan kondisi atau vokasi yang menghasilkan sumber pendapatan baru. Memberikan beban pekerjaan tambahan kepada kepala keluarga tentu mustahil sebab rata – rata kepala keluarga sudah terikat “kontrak kerja” setelah mereka masuk menjadi Sawi pada sistem *Patron-Klien* tersebut. Harapan perubahan dapat ditanamkan kepada anggota keluarga lainnya, seperti isteri dan anak – anak nelayan yang belum terikat kerja dengan para Punggawa. Ada beberapa cara yang dapat ditempuh untuk membebaskan lilitan kemiskinan komunitas nelayan, antara lain ; *Diversifikasi Vokasi baru, Merubah porsi sistem pembagian hasil tangkapan ikan, Menghilangkan kebiasaan merokok nelayan, Menjalin kemitraan dengan pemerintah daerah dan propinsi, Mengakses Informasi pendukung vokasi khususnya teknologi pengelolaan hasil laut.*

a. Merubah porsi sistem pembagian Hasil Tangkapan Ikan

Kesenjangan terjadi dalam pembagian hasil tangkap seperti yang dijelaskan sebelumnya, posisi Punggawa mendominasi hasil tangkap walaupun dengan cara yang halus, dimana sarana dan prasarana tangkap ikan menjadi perantara untuk meningkatkan penghasilan. Pembagian porsi hasil pada perahu / kapal, mesin, jala, tali, bambu (rumpung) dan sejenisnya sebaiknya dikurangi atau dibuat kondisi sehingga bisa disetujui oleh Punggawa untuk dikurangi dan dialihkan kepada tambahan penghasilan sawi. Konteks ini memungkinkan sebab besarnya aturan pembagian untuk masing – masing sarana – prasarana kapal ditentukan sendiri oleh Punggawa berdasarkan informasi teman – teman sesamanya punggawa dan informasi tersebut ditiru dari para Punggawa sebelumnya.



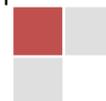
b. Menghilangkan Kebiasaan Merokok Nelayan

Konteks ini lebih berbau subyektif, namun sangat terkait dengan kesejahteraan komunitas nelayan. Banyak ibu – ibu rumah tangga nelayan mengeluhkan penyisihan pendapatan untuk biaya “rokok” yang harus dikeluarkan pada setiap harinya. Aktivitas merokok pada nelayan terbilang tinggi, pada siang hari mereka merokok sambil berbincang – bincang, pada malam hari perbincangan dihentikan sebab melaut tapi aktivitas merokok tetap dilanjutkan. Mereka beralasan bahwa di laut itu dingin dan mereka butuh pemanas untuk menghangatkan tubuh, daripada memilih minuman beralkohol lebih baik rokok. Kenyataannya, itu banyak dikemukakan hanya sebagai alasan saja untuk membenarkan aktivitas merokok yang sudah pada taraf kecanduan. Banyak nelayan yang bisa melaut tanpa asap rokok dan umumnya di laut suhu udara tidak berbeda dengan di darat bahkan hawa laut lebih hangat bila dibandingkan dengan hawa di persawahan atau perkebunan di daratan.

Merokok membutuhkan biaya rutin yang harus ada, stigma kecanduan yang diberikan kepada perokok menjadikan aktivitas tersebut dinilai sebagai aktivitas biasa dan lumrah dilakukan oleh setiap orang dewasa atau remaja yang sudah memiliki pekerjaan (sawi). Bila ingin dihitung perbulannya pengeluaran (kost) seorang nelayan perokok, hanya untuk biaya rokok bisa mencapai antara enam sampai dengan Sembilan ratus robu rupiah. Jumlah yang tidak sedikit yang seharusnya bisa ditabung atau digunakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan lain sebagainya. Demikianlah sehingga menghilangkan kebiasaan merokok menjadi salah satu indikator yang turut andil dalam peningkatan pendapatan nelayan.

c. Menjalin Kemitraan Dengan Pemerintah Daerah dan Propinsi

Kemitraan dibutuhkan dalam konteks membantu menyediakan fasilitas pembangunan komunitas nelayan. Biasanya ini diperankan oleh pemerintah daerah ataupun propinsi melalui penerapan program pembangunan desa atau kecamatan. Kemitraan juga biasa diperankan dalam bentuk kerjasama dengan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) untuk program – program khusus yang diperuntukkan bagi komunitas nelayan, hanya



saja bentuk program ini kurang intensif dilakukan. Program – program pembangunan yang dimitrakan / diperankan oleh pemerintah dan LSM biasanya menyediakan pekerjaan baru yang turut meningkatkan pendapatan komunitas nelayan.

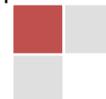
d. Mengakses Informasi Pendukung Vokasi Khususnya Teknologi Pengelolaan Hasil Laut.

Informasi pendukung yang dimaksud adalah perubahan harga beberapa komoditi hasil laut seperti rumput laut, teripang, ikan kerapu, lobster, cumi – cumi, sirip ikan hiu dan sebagainya. Biasanya harga komoditi ini berubah (harga naik atau harga turun). Ketika harga komoditi hasil laut naik para penada (papalele/pembeli) sengaja tidak menyampaikan kenaikan harga tersebut, namun ketika harga komoditi turun para penada/papalele/pembeli segera menyampaikan berita tersebut kepada nelayan. Ini menunjukkan adanya upaya kesengajaan untuk tetap mendapatkan secara murah harga komoditi hasil laut dari nelayan.

e. Diversifikasi Vokasi Baru Melalui Vocational Skills

Penganekaragaman usaha diperlukan oleh komunitas nelayan, hal ini tidak saja untuk menambah penghasilan keluarga tetapi lebih jauh untuk memanfaatkan berbagai potensi sumberdaya alam yang ada di tengah – tengah komunitas tersebut. Sistem *Patron – Klien* disamping menyediakan lapangan kerja bagi nelayan secara laten ternyata membatasi nelayan untuk memiliki vokasi baru selain menjadi Sawi. Otomatis penghasilan nelayan sangat bergantung kepada Punggawa dan sistem bagi hasil tersebut.

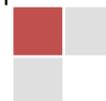
Pendidikan Nonformal menyediakan kesempatan untuk mengembangkan diri, potensi untuk mendapatkan keterampilan kerja pada bidang yang dibutuhkan oleh peserta didik melalui program Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills) yang terdiri atas beberapa bagian dari skills dasar sampai vokasional skills yang berorientasi pada jurusan keterampilan yang diinginkan. Ada beberapa tujuan atau orientasi yang dipaparkan oleh para ahli tentang Life Skills khususnya terkait dengan vokasional skills, salah satu diantaranya dikemukakan oleh Muksin Wijaya (2008), untuk ;



- 1). Meningkatkan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah/problema yang dihadapi;
- 2). Memberikan kesempatan kepada lembaga untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis keluasan (Broad Based Education)
- 3). Mengoptimalkan pemanfaatan sumberdaya di lingkungan dengan memberikan peluang pemanfaatan sumberdaya yang ada di masyarakat.
- 4). Memberikan wawasan yang luas dalam mengembangkan pekerjaan.
- 5). Memberikan bekal dengan latihan dasar tentang nilai – nilai yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.

Tujuan diatas, berorientasi pada potensi lingkungan dengan keberadaan peserta didik sebagai aktor pengelola dengan modal keterampilan (Vokasional) yang dimilikinya. Bila dikaitkan dengan komunitas nelayan yang memiliki potensi lautan dengan kekayaan alam berupa hasil laut yang dapat dibudidayakan. Orientasi penangkapan ikan di laut lepas sebaiknya tidak lagi menjadi pekerjaan primadona bila diversifikasi vokasi khususnya pengembangan budidaya hasil laut menjadi perhatian khusus. Sedangkan Slamet PH (2002) membahas tujuan *Life Skills* khusus aspek *Vokasional Skills* dominan tertuju pada pengembangan individu terkait dengan karier yang dimilikinya. Pengembangan vokasi yang tertuju pada karier juga dapat dilayani (dibelajarkan) sebagai upaya peningkatan kualitas kerja dan produktivitas profesi. Kemampuan nelayan menangkap ikan umumnya banyak ditentukan oleh pengalaman dan belajar secara otodidak dari nelayan senior sehingga proses perjalanan *inovasi dan invention* berjalan lambat, dengan kegiatan *vokasional skills* diharapkan kemampuan mereka bertambah dengan dukungan teknologi perikanan seperti teknologi motor laut, alat tangkap (pukat / gillnet), radio komunikasi (HT) dan lain – lain.

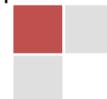
Mulyani Sumantri (2004) menuliskan bahwa tujuan khusus dari pembelajaran vokasional lebih mengarah kepada tercapainya keterampilan yang dapat bekerja guna menjamin kelangsungan hidup. Pemahaman yang ada selama ini adalah peserta didik siap bekerja. Konteks “ Siap Bekerja “ dimaknai bersedia bekerja sebagai buruh, atau



dengan kata lain bisa bekerja asal dipekerjakan. Pertumbuhan industry di komunitas nelayan terbilang minim sehingga terjadi ketimpangan antara vokasi yang dibutuhkan dengan tenaga kerja yang ada. Dampaknya komunitas nelayan menjadi miskin vokasi dan pengetahuan, sehingga lahir ungkapan, kami bekerja hanya untuk dapat hidup. Sedangkan makna “ bisa bekerja “ berorientasi kemandirian yang tidak tergantung kepada industry, pabrik, perusahaan, pertukangan dan sejenisnya untuk bisa bekerja. Kemampuan dan kepercayaan diri sangat kuat melekat pada pribadi peserta didik untuk bisa mandiri. Demikian sepintas perbedaan tujuan antara “ Siap Bekerja” dan “ Bisa Bekerja “.

Vokasional skill menjadi harapan utama khususnya bagi komunitas nelayan pulau. Hal ini disebabkan minimnya potensi vokasi lain selain menjadi nelayan. Sumberdaya kelautan menjadi satu – satunya harapan untuk bisa melahirkan diversifikasi vokasi. Berbeda dengan komunitas padi – sawah, dimana usaha untuk menanam selain padi terbuka lebar atau bahkan melakukan pekerjaan serabutan seperti menjadi kuli, tukang batu, tukang kayu dan lain sebagainya. Sumber penghasilan dari jenis vokasi lain mudah diperoleh. Komunitas nelayan pulau sangat bergantung pada pekerjaan yang ditawarkan oleh punggawa. Ketergantungan yang demikian tinggi membuat mereka sulit mengembangkan diri dan kemampuan. Profesi sebagai sawi (Klien) menjadi pilihan absolute yang harus diterima dan bersamaan dengan itu eksploitasi dan kemiskinan menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari komunitas nelayan.

Vokasional skills dengan keterampilan kerja yang ditawarkan dapat membantu nelayan menemukan vokasi baru atau mengembangkan vokasi yang sudah ada kearah aktivitas yang lebih efisien dan efektif, sehingga disamping profesi sebagai nelayan sawi tetap diperankan juga vokasi baru bisa disandingkan. Tujuannya untuk menghasilkan sumber penghasilan tambahan ataupun baru yang dapat meningkatkan pendapatan mereka. Misalnya aktivitas Budidaya dengan keragaman hasil laut, seperti teripang laut, rumput laut, ikan kerapu, ikan baronang, mutiara, ikan hias air asing dan lain sebagainya. Vokasional Skills menyimpan harapan yang lebih baik bagi komunitas nelayan, namun bukan berarti hal ini tidak ada hambatan, olehnya itu kegiatan



identifikasi kebutuhan vokasi komunitas nelayan menjadi keharusan untuk dimunculkan dengan tetap memperhatikan pernyataan kebutuhan atau hanya sekedar keinginan semata. Hal ini penting, untuk melahirkan vokasi yang “mempulau” atau “mempantai” sehingga nelayan tidak perlu lagi meninggalkan pulaunya atau pantainya untuk mencari pekerjaan tambahan dan lain sebagainya.

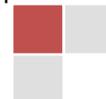
3. Beberapa Tinjauan Pada Masyarakat Pulau

a. Tinjauan Sosial - Budaya

Pendidikan memiliki fungsi sosial yang dapat merubah cara pandang setiap insan dalam menanggapi perubahan kehidupan, olehnya itu manusia yang berpendidikan dapat menjadi sumber atau pelaku perubahan dalam masyarakat (*Social Change*). Pendidikan menjadi determinan dalam mendorong percepatan mobilitas vertikal masyarakat yang dapat mengarah pada percepatan perubahan yang melahirkan kebudayaan baru dalam kehidupan bersama.

Pendidikan melahirkan intelektual yang peduli akan perubahan ke arah yang lebih matang dan logis, prinsip kuno dan tahayul dapat diminimalkan bahkan dihilangkan sehingga pola baru dan konsep tatanan masyarakat baru terlahirkan. Kondisi ini mengarah pada kemajuan yang secara dratis dan perlahan dirasakan. Perubahan pola pikir berpengaruh pada konsep stratifikasi sosial, dimana terlihat peranan pendidikan akan menjadi harapan pemecahan masalah melalui penerapan fungsi – fungsi lembaga sosial secara fungsional dan rasional khususnya pada komunitas pulau yang berprofesi sebagai nelayan. Kondisi ini melahirkan ketahanan kultur yang dapat dinilai secara benar dan bertanggung jawab dan pada intinya akan melahirkan daya rekat (*Social Cohesion*) antara berbagai elemen sosial sehingga lahir kesadaran subyektif akan pentingnya kebersamaan dan hidup bersama.

Kultur atau orientasi kepatuhan budaya yang kuat masih menjadi warna kehidupan masyarakat pulau dan pesisir. Fakta menunjukkan bahwa alotnya perubahan di kedua masyarakat tersebut tidak hanya disebabkan ketakutan akan kehilangan status quo pemimpin masyarakatnya tetapi juga didukung oleh rendahnya pola pikir anggota



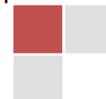
masyarakat sehingga sulit menerima perubahan dalam kehidupan sosial. Kondisi ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan anggota masyarakat dan sulitnya mengakses pengetahuan baru tentang pengelolaan hasil laut.

Perilaku sosial Komunitas masyarakat pulau dan pesisir sulit dipisahkan dengan kultur (Budaya) yang dianutnya. Kentalnya pemahaman akan budaya disertai dengan ketaatan pada pimpinan lokal melahirkan kepatuhan dan kehati – hatian untuk melakukan perubahan. Daya rekat sosial (*Social Cohesion*) sangat kuat, hal ini lahir sebagai refleksi atas permasalahan sosial yang dihadapi seperti kemiskinan, dimana mereka berdiri pada posisi serba kekurangan dan butuh orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari – hari, seperti makan, minum, rumah, pendidikan dan sebagainya. Sikap tolong menolong terlahirkan, hal ini ditunjang oleh interaksi sosial diantara anggota masyarakat yang tinggi.

Potensi lain yang masih terdapat pada komunitas ini adalah pemeliharaan kultur dan kepatuhan akan berbagai nilai – nilai budaya sehingga mereka biasa disebut sebagai masyarakat alamiah. Bentuk interaksi diantara mereka dan lingkungan demikian sederhana. Ketergantungannya pada alam demikian tinggi. Kondisi ini menjadikan potensi tersendiri bagi komunitas masyarakat pesisir terpencil, pulau dan suku terasing untuk dijadikan obyek wisata Bahari dan wisata Budaya.

b. Tinjauan Ekonomi

Komunitas masyarakat pulau dan pesisir memiliki perbedaan dalam sejarah perekonomiannya. Masyarakat pesisir terpencil dan pulau umumnya berprofesi sebagai nelayan. Baik nelayan individu maupun nelayan kelompok. Nelayan individu dilakukan oleh mereka yang memiliki alat penangkapan ikan sederhana seperti perahu batang, pancing dan jaring, biasanya hanya menangkap ikan – ikan kecil di daerah lepas pantai (Nelayan Pinggiran). Sedangkan nelayan kelompok adalah nelayan yang menangkap ikan secara berkelompok dan dilakukan beberapa puluh mill dari garis pantai, bahkan di lautan lepas atau antar daerah. Selebihnya adalah nelayan musiman dengan profesi ganda, memiliki pekerjaan sambilan selain menangkap ikan seperti tukang jahit, tukang kayu dan pembuat perahu, tukang servica radio, TV dan sebagainya. Mereka kelaut sesuai dengan kondisi ekonomi keluarga dan musim.

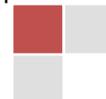


Adapun suku terasing sejarah ekonominya sangat bergantung pada kekayaan alam yang dimiliki daerahnya melalui hasil perkebunan, peternakan yang diusahakannya dengan teknologi lokal yang sangat sederhana.

Pada komunitas masyarakat pesisir terpencil, dan pulau yang berprofesi sebagai nelayan usaha untuk mengelola kegiatan perekonomian terkait dengan konsep patron – klien (Punggawa - Juragang – sawi), di beberapa daerah hanya mengenal punggawa – sawi. Dimana fungsi juragang diambil langsung oleh punggawa. Punggawa adalah pemilik modal yang memodali kegiatan penangkapan ikan secara berkelompok selama beberapa hari di laut, meliputi kepemilikan akan kapal (Body), mesin, jaring, lampu, bahan bakar, bahan makanan dan sebagainya. Setelah pembagian hasil tangkapan setiap barang milik punggawa tersebut masing – masing mendapat “ Satu “ bagian, demikian pula halnya dengan sawi (Awak kapal) mendapat “ satu ” bagian. Bila sawi terdiri atas 7 orang, maka “ satu “ bagian tersebut dibagi 7 orang. Sedangkan punggawa mengambil seluruh bagian hasil tangkapan di luar “ Satu “ bagian untuk sawi.

Kondisi ini memprihatinkan sebab untuk kegiatan yang sama, sawi mendapat upah yang sangat kecil dan menjadikannya kelompok nelayan miskin yang sangat bergantung kepada punggawa. Punggawa mengikat sawi dengan layanan yang sangat baik seperti, sawi boleh meminjam uang kapan saja ke punggawa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Semua bentuk pinjaman sawi dihitung sebagai utang (kredit) yang nantinya dilunasi dari pembagian hasil tangkapan ikan. Kondisi kemiskinan nelayan ini dikenal dengan kemiskinan struktural.

Sistem patron – klien (Punggawa–Sawi) yang terkait dengan pembagian hasil tangkapan ikan di komunitas nelayan pesisir dan pulau telah dikenal sejak lama dan digunakan oleh seluruh nelayan di pesisir dan pulau – pulau Sulawesi. Hal ini sangat sulit diubah, sebab perubahan membutuhkan determinan, salah satunya adalah pendidikan. Diharapkan dengan pendidikan yang lebih baik akan melahirkan pemahaman dan solusi pemecahan atas ketimpangan dan eksploitasi tenaga kerja sawi (nelayan) yang berlangsung hingga sekarang dan untuk menemukan cara baru



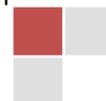
dalam usaha *diversifikasi hasil laut* dan pola pembagian hasil tangkapan yang lebih berpihak kepada sawi untuk meningkatkan penghasilan sawi (nelayan).

4. Rumah Pulau Sebagai Tempat Pembelajaran Komunitas Nelayan

Kombinasi bahan-bahan pengajaran dan tampilan, tempat pembelajaran adalah suatu lingkungan hidup yang dirancang untuk mempromosikan individu atau kelompok kecil belajar disekitar tugas tertentu. Sebuah tempat pembelajaran dapat sederhana seperti meja dan beberapa kursi dimana peserta didik mempelajari sesuatu, dan dapat pula tempat pembelajaran sampai canggih seperti beberapa jaringan computer yang digunakan untuk kelompok riset kolaboratif dan pemecahan masalah. Tempat pembelajaran harus mendorong partisipasi aktif dari pada meminta peserta didik hanya duduk dan membaca buku. Sebagian besar tempat – tempat pembelajaran memberikan latihan dengan umpan balik melalui kegiatan individual. Mereka cenderung dirancang untuk digunakan oleh individu, namun mereka dapat dirancang untuk pasangan atau triad.

Narasumber, fasilitator dan media pusat spesialisasi dapat membeli bahan-bahan dan perangkat lunak dari produsen komersial atau mungkin menciptakan mereka sendiri. Bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

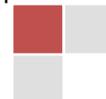
Peran teknologi dan media dalam pembelajaran sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mencakup tutor, tutee dan tools dalam implementasi dan aplikasi bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan Ilmu pengetahuandan teknologi itu sendiri. Hal ini dipertegas oleh BJ Habibie bahwa dewasa ini tidak ada satu disiplin ilmu pengetahuan yang tidak menggunakan cara berfikir analitis, matematis, dan numerik (Baisoetii, 1998). Kenyataan ini menunjukkan bahwa



peran komputer akan menjadi keharusan yang tidak bisa ditawar, terutama dalam penataan kemampuan berfikir, bernalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang sangat kompetitif.

Salah satu kompetensi proses belajar mengajar bagi seorang pengajar adalah keterampilan mengajak dan membangkitkan peserta didik berpikir kritis. Kemampuan itu didukung oleh kemampuan pengajar dalam menggunakan media ajar. (Burhan, 2003). Peranan pengajar sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dalam pengembangan kegiatan belajar peserta didik. Pengajar atau narasumber harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi mahasiswa, menumbuhkan aktivitas dan kreativitas sehingga terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar (Slameto, 1999). Konsep yang menumbuhkan aktivitas dan kreativitas yang melahirkan dinamika dalam proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan diatas, dinilai cocok untuk diadopsi masuk ke dalam Model Rumah Pulau.

Teknologi dan media dapat banyak berperan dalam pembelajaran. Instruksi dapat tergantung pada kehadiran guru (diarahkan instruktur), bahkan pada situasi ini media banyak digunakan oleh guru. Dilain pihak instruksi mungkin tidak membutuhkan guru, pembelajaran yang diarahkan peserta didik disebut instruksi mandiri (*self instruction*). Selain kehadiran guru, faktor pendukung lain dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah : Media yang meliputi video, televisi, diagram, materi cetak, program computer; Sistem Pembelajaran, yang terbagi dalam beberapa kategori; yaitu belajar di kelas, melalui siaran, melalui paket belajar, menggunakan internet, kegiatan laboratorium, bengkel kerja, seminar, karyawisata, melalui komputer dan telekomfren; Citra Visual, media ini dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya; Multimedia, berperan dalam pendidikan dan pelatihan dengan melibatkan pelajar dalam multi pengalaman indrawi untuk mempromosikan belajar; Pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran melalui alat komunikasi yang mencakup berbagai jenis bentuk komunikasi, termasuk radio, telepon, dan televisi (siaran langsung, dengan kabel, atau satelit) Pusat pembelajaran, dalam



hal ini pusat pembelajaran memberikan latihan dengan umpan balik melalui kegiatan individual.

5. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

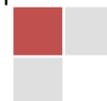
Istilah *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (TIK) sudah sering digunakan di dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia kegiatan pembelajaran. Bahkan ada sebagian orang yang agak berlebihan pemahamannya, yaitu yang mengidentikkan TIK itu dengan komputer atau internet saja. Akibatnya, setiap ada pembicaraan mengenai TIK, maka yang terlintas di dalam pemikiran yang bersangkutan adalah komputer atau internet. Hal ini dapat dipahami sebab kedua layanan TIK tersebut yang paling dikenal dan bersentuhan langsung dengan masyarakat dari berbagai golongan dan kepentingan.

Menurut Puskur Diknas Indonesia, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, yaitu :

- a. *Teknologi Informasi adalah* meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- b. *Teknologi Komunikasi adalah* segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Penerapannya di lingkungan pendidikan/pembelajaran dapatlah dikatakan bahwa TIK mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Pemahaman mengenai TIK tidak lagi hanya sebatas pada hal-hal yang canggih (sophisticated), seperti komputer dan internet, tetapi juga mencakup yang konvensional,



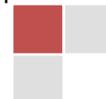
seperti bahan cetakan, kaset audio, Overhead Transparency (OHT)/Overhead Projector (OHP), bingkai suara (sound slides), radio, dan TV.

Definisi teknologi informasi adalah studi, desain, penciptaan, pemanfaatan, dukungan, dan sistem informasi manajemen berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Pengertian Teknologi Informasi secara lengkap didefinisikan oleh *Asosiasi Teknologi Informasi Amerika*, atau ITAA adalah sebagai studi, desain, pengembangan, implementasi dukungan dan / atau manajemen dari sistem informasi berbasis komputer. Hal ini berkaitan terutama untuk aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer.

Teknologi informasi sering disingkat IT adalah istilah berkembang pada tahun 1970-an Teknologi. Dari pengertian teknologi Informasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan teknologi komputer, peralatan elektronik dan perangkat lunak untuk mengkonversi, menyimpan, mengambil, memproses, melindungi dengan keamanan dan mengirimkan informasi apapun.

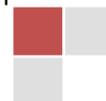
Informasi adalah sektor luas dan beragam yang diwakili dalam beberapa bentuk di hampir semua industri. Ini adalah penggabungan dari teknologi komputer dan komunikasi di mana seorang profesional TI melakukan berbagai tugas, mulai dari pengembangan dan instalasi untuk merancang jaringan komputer yang kompleks dan aplikasi database. Industri teknologi informasi terdiri dari komputer, media komunikasi, peripheral, alat elektronik, perangkat lunak yang terkait dengan layanan organisasi. Penggunaan teknologi informasi untuk menyelesaikan tugas dalam setiap organisasi dalam hal mempercepat pengolahan dan mobilitas informasi, dan juga meningkatkan keandalan dan integritas informasi.

Pada Posting Pengantar Teknologi informasi dijelaskan bahwa perangkat teknologi informasi terdiri dari: protokol, teknologi telekomunikasi dan teknologi media pengiriman informasi, pada tulisan ini ditambahkan penjelasan mengenai Komponen Teknologi Informasi yang merupakan alat-alat Teknologi Informasi yang digunakan untuk



mendukung berlangsungnya suatu kegiatan berbasis komputer. Secara garis besar Komponen Teknologi Informasi terdiri : Komputer dan Server.

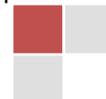
- a. Komputer: Komputer sangat penting dalam rangka untuk menyimpan dan pemrosesan data. *Jenis komputer* dibagi menjadi empat kategori menurut kemampuan ukuran, biaya dan pengolahan; mainframe, superkomputer, minicomputer dan mikro komputer (desktop atau komputer pribadi).
- b. Server : Sebuah *server* adalah kombinasi dari hardware dan software, dan digunakan untuk menyediakan layanan kepada komputer klien pada jaringan komputer. Layanan ini umumnya termasuk penyimpanan dan pengambilan informasi. Sebuah komputer stand alone juga dapat bertindak sebagai server, asalkan berjalan pada sistem operasi server.
- c. Data Base Management System (DBMS): Sistem Manajemen Data Base pada dasarnya adalah seperangkat program perangkat lunak yang mengelola penyimpanan dan pengambilan dan mengatur informasi dalam komputer. Informasi ini dalam bentuk data base yang dikelola dengan bantuan software. DBMS menerima permintaan dari program aplikasi dan menginstruksikan sistem operasi untuk mentransfer data yang sesuai. Ada berbagai departemen dalam suatu organisasi untuk memantau aliran informasi, meliputi Sistem Administrator, Manajer TI, Database Administrator dan Pejabat Information Officer / Chief Information officer (CIO).
- d. Jaringan: Sebuah jaringan komputer adalah kumpulan komputer dan periferal yang terhubung ke satu sama lain baik melalui kabel atau nirkabel. Jaringan memungkinkan komputer untuk berkomunikasi satu sama lain (berbagi informasi dan sumber daya seperti printer, scanner, dll).
- e. Keamanan Jaringan komputer dan Kriptografi: Jaringan keamanan adalah salah satu aspek yang paling penting dari teknologi informasi. Hal ini terdiri dari semua ketentuan yang dibuat dalam sebuah jaringan komputer yang mendasarinya, dalam rangka untuk mencegah penggunaan yang ilegal. (Indrajit, 2005).



6. Manfaat Teknologi Informasi Bagi Pendidikan

Perkembangan dunia pendidikan selama ini banyak mengalami perkembangan yang cukup pesat, hal ini tentunya didukung oleh berbagai pihak yang turut memajukan pendidikan yang mana berdampak terhadap majunya suatu bangsa. Seiring dengan itu majunya bidang pendidikan harus diikuti dengan minat dan kerja keras untuk lebih memajukan pendidikan itu sendiri selain itu juga harus memperhatikan aspek-aspek lain. Dalam hal ini selain kecerdasan emosional perlu didukung oleh IQ yang cerdas pula agar bisa mengembang kemampuan yang ada. Banyak negara-negara yang sudah maju mampu muncul kepermukaan dunia dengan hasil kerja keras sendiri untuk tumbuh bangkit dari keterpurukan. Hal ini dikarenakan mereka mempunyai akses informasi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. Dalam hal ini maka dunia pendidikan perlu adanya akses penunjang khususnya dibidang teknologi informasi yang sangat berguna untuk meningkat pendidikan kita dinegara kita, dengan teknologi informasi semua sistem pendidikan segalanya bisa menjadi lebih mudah. Oleh karena itu kita dewasa ini kita menguasai teknologi untuk menunjang pendidikan agar tidak ketinggalan dengan majunya pendidikan di negara lain yang mungkin negara kita bisa dikatakan masih jauh ketinggalan dengan negara lain terutama dalam hal teknologi informasi.

Kemudian jika kita lihat dari perkembangan dunia pendidikan sekarang media teknologi informasi mungkin sudah merambah keberbagai daerah akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah lagi yang mungkin lebih dikenal sekarang ini dengan nama internet, internet merupakan media komunikasi yang paling cocok dalam pembelajaran. karena merupakan sumber informasi yang paling lengkap untuk mengetahui berbagai pengetahuan yang ada diluar. Sehingga dengan media informasi ini kita sebagai pemakai dapat memanfaatkan semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan kemampuan kita. Diharapkan dari adanya teknologi informasi kita mungkin bisa mengembangkan atau menciptakan hal-hal yang baru yang dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara. Diharapkan dengan manfaat teknologi informasi bangsa kita bisa maju sejajar dengan bangsa-bangsa yang sudah maju.

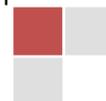


Mungkin perkembangan teknologi informasi yang sedang dikembangkan oleh negara kita adalah e-education (electroni education) yang juga merupakan istilah penggunaan IT dalam pendidikan. Yang mana merupakan sebuah media akses informasi tentang pendidikan yang mencakup didalamnya. Kemudian diharapkan dengan hadirnya suatu usaha yang dilakukan oleh pemerintah ini merupakan suatu wadah informasi yang bisa diharapkan dapat meningkatkan citra negara kita khususnya dibidang pendidikan.

Manfaat teknologi informasi ini besar manfaatnya terhadap dampak kelangsungan pendidikan itu sendiri. sebagai contoh media internet seorang pengajar atau guru bisa memberikan pelajaran secara online kepada murid-muridnya. kemudian seorang dosen bisa memberikan suatu tugas kepada mahasiswanya yang kemudian dikirimkan melalui yang namanya email. Selain itu pihak kampus atau sekolah bisa melakukan pembuatan sistem pendaftaran siswa baru secara online yang dibuat otomatis. Sehingga tidak membutuhkan analisa lagi panitia penerimaan siswa baru. Yang sekarang ini dikenal dengan nama PSB online atau penerimaan siswa baru online. Siswa langsung bisa melakukan pendaftaran lewat internet.

Peran TIK dalam bidang pendidikan sangat tidak mungkin untuk dihindari. Dalam dunia pendidikan teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari Teknologi Informasi dan Komunikasi sering dijumpai sebagai kombinasi teknologi audio/data, video/data, audio/video, dan internet. Internet disamping sedang diusahakan menjadi layanan yang mudah juga merupakan alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Adapun sebutan yang biasa digunakan dalam pendidikan yang menggunakan sarana TIK, terutama internet umumnya disebut e-education.

Salah satu peranan TIK dalam dunia pendidikan saat ini adalah dengan munculnya e-learning. Dengan e-Learning memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (e-learning) menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik. E-learning merupakan dasar dari perkembangan teknologi informasi



dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta ajar (learner atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah Program pembelajaran atau Program pendidikan. Dengan demikian e-learning dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya pendidikan untuk belajar menjadi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik.

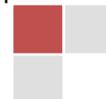
Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Pemerintah Indonesia sekarang tengah gencar-gencarnya memanfaatkan teknologi ini bekerja sama dengan TELKOM melaksanakan Program "*internet go to school*", yaitu pengadaan internet bagi sekolah-sekolah yang belum mempunyai sarana internet. Keberadaan Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan jika dilihat berdasarkan jenis kegiatannya, maka TIK dapat bermanfaat untuk:

a. Penelitian

Penggunaan peralatan TIK sangat bermanfaat dalam mendukung semua kegiatan penelitian dalam bentuk proses pencarian data, pengolahan data, sehingga hasil yang bagus dan bermanfaat dari suatu penelitian dapat diperoleh. Disamping itu, proses penyebaran informasi hasil penelitian diharapkan lebih cepat dan tepat pada sasaran yang dituju.

b. Perpustakaan Online

Perpustakaan online adalah fasilitas perpustakaan dalam dunia digital yang ada di internet yang memungkinkan seseorang pencari informasi dapat mengakses ke segala sumber ilmu pengetahuan dengan cara yang mudah tanpa adanya batasan waktu dan jarak.



c. Sarana Belajar Interaktif

Penggunaan alat teknologi informasi seperti LCD Proyektor dan CD-ROM Multimedia menjadikan suasana belajar lebih menarik dan interaktif. Kreativitas seorang guru dan keaktifan siswa bisa menciptakan suasana komunikasi dua arah.

d. Akses Informasi Akademik secara Online

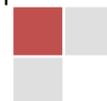
Biasanya lembaga sekolah atau institusi mempunyai alamat situsnya sendiri. Hal ini memungkinkan informasi akademik seperti pengumuman pendaftaran siswa baru (PMB), sistem penilaian, dan sistem informasi sekolah dituangkan dalam bentuk digital di internet yang dapat diakses oleh pihak sekolah dan beberapa orang yang membutuhkannya.

Dari segi manusia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, maka akan ada 2 pihak yang mendapatkan keuntungan, yaitu peserta didik dan lembaga penyelenggara pendidikan itu sendiri. Keuntungan yang diperoleh bagi peserta didik dari pemanfaatan peralatan teknologi informasi dan komunikasi antara lain:

- a. Dapat mengakses informasi hasil penelitian-penelitian orang lain.
- b. Mudahnya cara mengakses informasi langsung ke sumbernya.
- c. Akses dengan para pakar untuk berkonsultasi juga lebih mudah.
- d. Adanya materi pelajaran yang tersusun secara interaktif dan menarik.

Sedangkan keuntungan yang diperoleh bagi penyelenggara pendidikan dari pemanfaatan peralatan teknologi informasi dan komunikasi antara lain:

- a. Dapat saling bertukar hasil penelitian dengan institusi pendidikan yang lain.
- b. Memberikan kemudahan dalam pelayanan kepada peserta didik.
- c. Dengan program jarak jauh, maka informasi akademik dapat dicapai oleh peserta didik melalui program jarak jauh.



- d. Biaya pengadaan buku-buku sekolah yang ada diperpustakaan bisa dikurangi dengan adanya perpustakaan online.
- e. Memungkinkan terjadinya kerjasama dengan institusi lain.

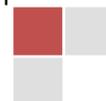
7. Manfaat Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah pengembangan pengetahuan baru, keterampilan, atau sikap sebagai seorang individu yang berinteraksi dengan sumber informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar mencakup fasilitas fisik, atmosfer psikologis, teknologi pengajaran, media, dan metode. Belajar berlangsung sepanjang waktu. Kita belajar berbagai hal dengan berjalan menyusuri jalan, menonton TV, berselancar di internet, bercakap-cakap dengan orang lain, dan bisa juga hanya dengan mengamati apa yang terjadi di sekitar kita. Kepentingan kita sebagai pendidik profesional bukan jenis belajar insidental seperti itu. Lebih dari itu, tanggapan kita terutama terkait dengan upaya pembelajaran yang terjadi pada pihak siswa dan guru. Jadi belajar melibatkan pemilihan, pengaturan, dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan cara peserta didik berinteraksi dengan informasi tersebut.

Di bagian awal buku tersebut di uraikan juga tentang beberapa teori mengenai belajar yaitu:

- BF Skinner tahun 1950 an, seorang ahli fisiologi di Harvard University, melakukan studi ilmiah perilaku yang diamati.
- Behavioris menolak untuk berspekulasi, tentang apa yang terjadi di dalam saat belajar berlangsung. Mereka hanya mengandalkan perilaku diamati. Sebagai hasilnya, mereka menjelaskan tugas-tugas belajar yang relatif sederhana dengan lebih menyenangkan.
- Paham kognitif berhubungan dengan bagaimana orang berpikir, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.



- Konstruktivisme adalah suatu gerakan yang melampaui kepercayaan kognitivist. Konstruktivisme mempertimbangkan keterlibatan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang bermakna sebagai inti dari pengalaman belajar.
- Perspektif Psikologis Sosial adalah tradisi lain yang mapan dalam studi pengajaran dan pembelajaran. Psikologi sosial melihat efek dari organisasi sosial kelas pada pembelajaran. Apakah struktur kelompok kelas itu - studi independen, kelompok-kelompok kecil, atau kelas secara keseluruhan.

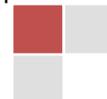
Berdasarkan pada beberapa teori tentang belajar yang telah diuraikan maka hendaknya guru/ pendidik mampu memilih berbagai pendekatan belajar. Terinspirasi oleh masing-masing perspektif psikologi, desainer telah mengembangkan kerangka kerja yang kuat untuk pengajaran. Memang, praktek-praktek pengajaran yang sukses memiliki fitur yang didukung oleh hampir semua berbagai perspektif.

b. Media

Medium (jamak: media) adalah sarana komunikasi dan sumber informasi. Media berasal dari kata Latin yang berarti "antara" . Istilah ini berkenaan dengan sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Termasuk ke dalam contoh ini adalah video, televisi, diagram, materi cetak, program komputer, dan instruktur. Semua ini mempertimbangkan media instruksional ketika mereka menyediakan pesan dengan tujuan instruksional. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

c. Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran terdiri dari komponen – komponen yang saling berhubungan dalam sebuah kerangka tertentu, saling bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sistem pembelajaran dalam beberapa kategori; belajar di kelas (secara langsung, berhadapan), melalui siaran (televisi,radio), melalui paket belajar (belajar sendiri), menggunakan instruksi web (internet), kegiatan laboratorium, bengkel kerja, seminar, karyawisata, melalui komputer (pelatihan berbasis komputer/desktop multi media) dan telekomfren. Seperti halnya sistem pertunjukan yang mempunyai banyak komponen yang saling berhubungan demikian juga sistem pembelajaran



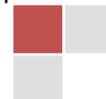
d. Komponen-komponen Sistem Pembelajaran

Seperti halnya dalam pertunjukan mempunyai tujuan bahwa pertunjukan harus dapat memberikan efek kepada penonton. Begitu juga halnya dengan sistem pembelajaran mempunyai tujuan terjadi perubahan pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sasaran dalam kegiatan ini adalah peserta didik. Pembelajaran dapat tercapainya tujuan ditandai dengan aktifitas belajar secara alami. Berkomunikasi dan memberikan para pelajar kesempatan untuk mempraktekkan kemampuan atau mengembangkan pengetahuan mereka dengan memanfaatkan komponen – komponen sistem pembelajaran yang meliputi metode, media dan bahkan alat-alat pembelajaran serta lingkungan. Diskusi kelompok, simulasi, game, bermain peran, discovery, demonstrasi, drill, pemecahan masalah, presentasi, demonstrasi, drill adalah metode yang digunakan untuk mengarahkan keaktifan belajar. Konferensi panel, debat dan belajar kelompok.

Metode yang digunakan dalam sistem pembelajaran - pembelajaran ini memerlukan media sebagai alat bantu seperti komputer, telepon, televisi. Media – media tersebut membutuhkan pula perangkat lainnya seperti CD, DVD, papan buletin kaset, buku. Selain itu diperlukan waktu, diperlukan lingkungan sebagai fasilitas berlangsungnya pembelajaran seperti kelas, laboratorium, perpustakaan, aula, rumah dll. Dari semua komponen di atas yang paling penting adalah komponen manusia yaitu guru, pelatih, pembimbing yang meliputi figure personel.

e. Belajar Kelompok Berbasis Komputer

Komputer dapat mengurangi adanya rintangan pola fikir peserta didik. Melalui pembelajaran kelompok berbasis komputer peserta didik dapat diberi tugas untuk mempresentasikan dan menginformasikan materi pelajaran, meneliti dan menanggapi, mengatur dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Pada pembelajaran ini peserta didik yang lebih mengenali perangkat komputer menjadi tempat ketergantungan peserta didik yang lain. Pada kegiatan ini terjadi sikap saling menyatukan informasi antara satu dengan yang lainnya. Setiap anggota kelompok berhadapan dengan permasalahan yang harus dilakukan dengan saling membantu



antar anggota kelompok secara kompak. Dari hasil kerja kelompok ini menjadi keputusan yang termuat dalam file menjadi suatu hasil diskusi. Program ini dapat dilakukan menjadi kegiatan diskusi kelompok seperti kelas tradisional. Guru dapat memimpin didiskusi kelompok seperti dalam penciptaan Tom Snyder yang merancang untuk pengambilan keputusan dan diskusi dalam kelas dengan hanya menggunakan satu komputer.

f. Pembelajaran Berbasis On Line

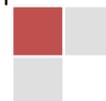
Pembelajaran melalui internet dapat dilakukan peserta didik untuk membuat laporan. Peserta didik dapat melakukan kegiatan ini sendiri atau dapat meminta bantuan orang lain. Pada kegiatan peserta didik dapat berbagi tanggung jawab untuk menyelesaikan suatu proyek. Sebagai contoh layanan internet seperti ([http// www. Thinkquest](http://www.Thinkquest)) memberikan kesempatan kepada guru dan peserta didik secara bersama-sama untuk belajar. Guru dan peserta didik membuka jaringan dengan materi yang disesuaikan dengan pembelajaran.. Keuntungan dalam program ini melibatkan peserta dari seluruh permukaan bumi berperan untuk mensukseskan program pembelajaran on line.

g. Simulasi

Sebuah simulasi adalah suatu abstraksi atau penyederhanaan beberapa situasi kehidupan nyata atau proses. Dalam simulasi, peserta biasanya memainkan peran yang melibatkan mereka dalam interaksi dengan orang lain dengan unsur-unsur lingkungan simulasi. Simulasi Manajemen bisnis, misalnya, mungkin menempatkan peserta ke dalam peran manajer produksi dari sebuah mitos korporasi, menyediakan statistik tentang kondisi bisnis, dan mengarahkan mereka untuk menegosiasikan kontrak kerja baru dengan serikat tim tawar-menawar.

h. Bermain Peran (Role Playing)

Permainan peran mengacu pada jenis simulasi di mana fitur dominan relatif terbuka interaksi di antara orang-orang. Pada intinya, sebuah permainan peran meminta seseorang untuk membayangkan bahwa dia adalah orang lain kemudian berperilaku sebagai orang lain akan cara situasi tampaknya diperlukan permintaan. Tujuannya adalah untuk belajar sesuatu tentang jenis orang lain atau tentang dinamika situasi



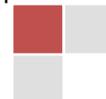
yang asing. Penjelasannya peranannya dapat sangat umum, meninggalkan peserta lintang besar. Tujuan dalam banyak kasus ini adalah untuk memungkinkan sifat-sifat orang itu sendiri muncul sehingga mereka dapat didiskusikan dan mungkin diubah. Dalam simulasi lainnya, seperti sejarah rekreasi, peran sangat rinci dijelaskan untuk memproyeksikan realitas kehidupan di masa itu.

8. Konsep Wirausaha (Entrepreneur)

Pertanyaan pertama yang boleh muncul dalam pemaparan konsep wirausaha ini adalah apa kaitan keberadaan model rumah pulau dengan wirausaha. Jawaban dari itu tidak saja dapat langsung diberikan namun dihibau atau diarahkan agar posisi kedua konteks yang dipertanyakan dapat dipahami. Pengembangan model rumah pulau pada komunitas nelayan yang ada di pulau diarahkan pada pencapaian dan peningkatan pendapatan, peningkatan kualitas pengetahuan dan wirausaha melalui produksi lokal yang nantinya dihasilkan oleh komunitas pulau itu sendiri. Hal ini juga berarti bahwa nilai wirausaha menjadi fokus walaupun dalam penerapan model di tahun pertama aspek itu belum maksimal disentuh, namun masih merupakan peletakkan pondasi wirausaha. Perhatian wirausaha nantinya akan difokuskan pada tahun kedua dan ketiga yang terkait dengan pengembangan jenis – jenis usaha dan kegiatan mempromosikan usaha local tersebut kepada masyarakat luas melalui internet (Teknologi Komunikasi). Produk yang dimaksud adalah hasil laut yang telah siap untuk dipasarkan. Ketika hal tersebut dilakukan maka dasar pengembangan wirausaha sudah seharusnya mereka miliki, oleh karena itu pengetahuan tentang wirausaha sepantasnya diberikan sejak tahun pertama dalam kegiatan pengembangan model rumah pulau ini.

a. Apa Itu Wirausaha (Entrepreneur)

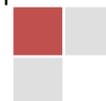
Sampai saat ini konsep kewirausahaan masih terus berkembang. Kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya.



Seseorang yang memiliki karakter selalu tidak puas dengan apa yang telah dicapainya. Wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya. Norman M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (1993:5), "*An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the purpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those opportunities*". Wirausahawan adalah orang-orang yang memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis; mengumpulkan sumber daya-sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, mengambil keuntungan serta memiliki sifat, watak dan kemauan untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses/meningkatkan pendapatan. Intinya, seorang wirausaha adalah orang-orang yang memiliki karakter wirausaha dan mengaplikasikan hakikat kewirausahaan dalam hidupnya. Dengan kata lain, wirausaha adalah orang-orang yang memiliki jiwa kreativitas dan inovatif yang tinggi dalam hidupnya.

Dari beberapa konsep di atas menunjukkan seolah-olah kewirausahaan identik dengan kemampuan para wirausaha dalam dunia usaha (*business*). Padahal, dalam kenyataannya, kewirausahaan tidak selalu identik dengan karakter wirausaha semata, karena karakter wirausaha kemungkinan juga dimiliki oleh seorang yang bukan wirausaha. Wirausaha mencakup semua aspek pekerjaan, baik karyawan swasta maupun pemerintahan (Soeparman Soemahamidjaja, 1980). Wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide, dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*) hidup (Prawirokusumo, 1997).

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2001). Esensi dari kewirausahaan adalah menciptakan nilai tambah di pasar melalui proses pengkombinasian sumber daya



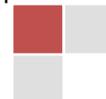
dengan cara-cara baru dan berbeda agar dapat bersaing. Menurut Zimmerer (1996:51), nilai tambah tersebut dapat diciptakan melalui cara-cara sebagai berikut:

- a. Pengembangan teknologi baru (*developing new technology*),
- b. Penemuan pengetahuan baru (*discovering new knowledge*),
- c. Perbaikan produk (barang dan jasa) yang sudah ada (*improving existing products or services*),
- d. Penemuan cara-cara yang berbeda untuk menghasilkan barang dan jasa yang lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit (*finding different ways of providing more goods and services with fewer resources*).

Walaupun di antara para ahli ada yang lebih menekankan kewirausahaan pada peran pengusaha kecil, namun sebenarnya karakter wirausaha juga dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi di luar wirausaha. Karakter kewirausahaan ada pada setiap orang yang menyukai perubahan, pembaharuan, kemajuan dan tantangan, apapun profesinya. Dengan demikian, ada enam hakekat pentingnya kewirausahaan, yaitu:

- 1). Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses dan hasil bisnis (Ahmad Sanusi, 1994).
- 2). Kewirausahaan adalah suatu nilai yang dibutuhkan untuk memulai sebuah usaha dan mengembangkan usaha (Soeharto Prawiro, 1997)
- 3). Kewirausahaan adalah suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (kreatif) dan berbeda (inovatif) yang bermanfaat dalam memberikan nilai lebih.
- 4). Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (Drucker, 1959)
- 5). Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreatifitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha (Zimmerer, 1996).
- 7). Kewirausahaan adalah usaha menciptakan nilai tambah dengan jalan mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan.

Berdasarkan keenam pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan adalah nilai-nilai yang membentuk karakter dan perilaku seseorang yang selalu kreatif berdaya,



bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Meredith dalam Suprojo Pusposutardjo (1999), memberikan ciri-ciri seseorang yang memiliki karakter wirausaha sebagai orang yang (1) percaya diri, (2) berorientasi tugas dan hasil, (3) berani mengambil risiko, (4) berjiwa kepemimpinan, (5) berorientasi ke depan, dan (6) keorisinalan. Bentuk ketata kelakuan ciri-ciri wirausaha nampak sebagai berikut.

b. Ciri-ciri Kewirausahaan dan Bentuk Tata – Kelakuan

Percaya diri

1. Bekerja penuh keyakinan
2. Tidak ketergantungan dalam melakukan

Pekerjaan Berorientasi pada tugas Dan hasil

1. Memenuhi kebutuhan akan prestasi
2. Orientasi pekerjaan berupa laba, tekun dan tabah, tekad kerja keras.
3. Berinisiatif

Berani mengambil risiko

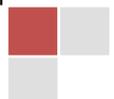
1. Berani dan mampu mengambil resiko kerja
2. Menyukai pekerjaan yang menantang

Berjiwa Kepemimpinan

1. Bertingkah laku sebagai pemimpin yang terbuka terhadap saran dan kritik.
2. Mudah bergaul dan bekerjasama dengan orang lain

Berfikir ke arah hasil (manfaat)

1. Kreatif dan Inovatif
2. Luwes dalam melaksanakan pekerjaan
3. Mempunyai banyak sumberdaya
4. Serba bisa dan berpengetahuan luas



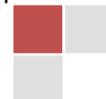
Keorisinilan

1. Berfikiran menatap ke depan
2. Perspektif (Suprojo Pusposutardjo; 2009)

Jadi, untuk menjadi wirausaha yang berhasil, persyaratan utama yang harus dimiliki adalah memiliki jiwa dan watak kewirausahaan. Jiwa dan watak kewirausahaan tersebut dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan, atau kompetensi. Kompetensi itu sendiri ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha. Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa seseorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan tertentu dalam berkreasi dan berinovasi. Ia adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya.

c. Deskripsi Pendidikan Kewirausahaan

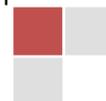
Membangun semangat kewirausahaan dan memperbanyak wirausahawan, Pemerintah telah mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Instruksi ini mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan. Pemerintah menyadari betul bahwa dunia usaha merupakan tulang punggung perekonomian nasional, sehingga harus diupayakan untuk ditingkatkan secara terus menerus. Melalui gerakan ini diharapkan karakter kewirausahaan akan menjadi bagian dari etos kerja masyarakat dan bangsa Indonesia, sehingga dapat melahirkan wirausahawan-wirausahawan baru yang handal, tangguh, dan mandiri.



Menurut pendapat Suherman (2008), hal itu sangat penting mengingat bahwa sebenarnya aktivitas kewirausahaan tidak hanya berada dalam tataran *microeconomy*. Hingga saat ini upaya tersebut masih berlangsung, karena kegiatan yang bercirikan kewirausahaan tidak hanya terbatas dalam bidang bisnis dengan tujuan mencari laba. yang membuat kewirausahaan menjadi menarik banyak pihak untuk memahaminya ialah kontribusi istimewa yang dihadirkan oleh mereka yang melakukan tindakan yang terkait dengan kewirausahaan. Misalnya, Timons dan Spinelli (2007) membuat pengelompokan yang diperlukan untuk tindakan kewirausahaan dalam enam (6) hal, yakni: (1) *Commitment and determination*; (2) *Leadership*; (3) *Obsession to the opportunity*; (4) *tolerance toward risks, ambiguity, and uncertainty*; (5) *Creativity, toughness, and adaption*; and (6) *Motivation for achievement*.

Kewirausahaan merupakan suatu proses dinamis untuk melakukan aktivitas ekonomi yang terencana dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan dan peluang dan hambatan dalam melakukan suatu usaha yang bermanfaat bagi kesejahteraan. Oleh karenanya makna penting yang terkandung dalam kewirausahaan, menurut Kristanto (2009), yaitu: ilmu, seni, perilaku, sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif (*create a new and different*). Jadi ada tiga indikator utama dari kewirausahaan yaitu: berpikir sesuatu yang baru (*kreatif*), bertindak melakukan sesuatu yang baru (*inovatif*), dan berkeinginan menciptakan nilai tambah (*value added*). Oleh karena itu, seseorang yang disebut dengan “wirausahawan” mutlak harus memiliki kemampuan untuk selalu berpikir sesuatu yang baru, bertindak melakukan sesuatu yang baru, dan berkeinginan menciptakan nilai tambah.

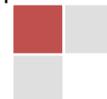
Pemerintah telah berupaya untuk memasyarakatkan kewirausahaan, namun upaya tersebut belum membawa pengaruh yang signifikan karena masih banyak penduduk yang tidak produktif setiap tahun. Hal itu memunculkan pertanyaan, seberapa jauh keberhasilan pelaksanaan Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan yang telah dilakukan sejak tahun 1995 dan apa dampak dari program itu. Integrasi pendidikan kewirausahaan yang dilakukan saat ini merupakan momentum



untuk revitalisasi kebijakan Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengingat jumlah terbesar pengangguran terbuka dari tamatan satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Data pengangguran terbuka yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (2009) menunjukkan bukti masih banyak penduduk yang perlu ditingkatkan produktivitasnya. Apabila tidak ada penanganan yang serius terhadap masalah ini bukan tidak mungkin angka pengangguran akan terus meningkat setiap tahunnya. Dalam konteks ini, pendidikan kewirausahaan harus mampu mengubah pola pikir para peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Kasmir (2006). Pendidikan kewirausahaan akan mendorong para pelajar dan peserta didik agar memulai mengenali dan membuka usaha atau berwirausaha. Pola pikir yang selalu berorientasi menjadi karyawan diputar balik menjadi berorientasi untuk mencari karyawan. Dengan demikian kewirausahaan dapat diajarkan melalui penanaman nilai-nilai kewirausahaan yang akan membentuk karakter dan perilaku untuk berwirausaha agar para peserta didik kelak dapat mandiri dalam bekerja atau mandiri usaha.

Hal yang tidak bisa dilupakan dan dirasakan sangat penting dalam konteks pendidikan yang berwawasan kewirausahaan di sekolah yaitu bahwa Kementerian Pendidikan Nasional juga perlu membuat kerangka pengembangan kewirausahaan yang ditujukan bagi kalangan pendidik dan kepala sekolah. Mereka adalah agen perubahan ditingkat sekolah yang diharapkan mampu menanamkan karakter dan perilaku wirausaha bagi jajarannya dan peserta didiknya. Pendidikan yang berwawasan kewirausahaan ditandai dengan proses pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi kearah pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didiknya melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di sekolah.



BAB III

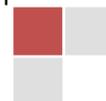
PROTIPE MODEL

A. Gambaran Model

1. Konsep Model Rumah Pulau

Model Rumah Pulau lahir dari fenomena kehidupan komunitas nelayan pulau yang sulit mendapatkan pengetahuan tentang ilmu pengelolaan hasil laut. Dengan demikian posisi Model Rumah Pulau sekaligus menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh komunitas nelayan pulau. Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh komunitas nelayan pulau dalam mengakses pengetahuan tentang pengelolaan hasil laut dapat diperoleh dengan di Rumah Pulau ini. Rumah Pulau ini disamping dibekali dengan berbagai buku tentang hasil laut juga dilengkapi dengan tenaga pendidik/ instruktur yang dapat mengakses berbagai macam informasi menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya sistem Internet sesuai dengan permintaan atau kebutuhan warga komunitas nelayan. Selanjutnya Model Rumah Pulau ini akan berfungsi sebagai tempat pendidikan vokasi dalam bentuk layanan, adapun program pendidikan nonformal yang dimaksud terwujud dalam bentuk layanan. Ada tiga layanan dalam Model Rumah Pulau ini, yaitu :

1. Layanan Primer, terdiri atas 2 (dua) program
 - a. Pengembangan teknologi tepat Guna
 - b. Pengembangan Budidaya Hasil laut
2. Layanan Sekunder, terdiri atas 2 (dua) Program
 - a. Pengembangan Wirausaha
 - b. Pengembangan Wisata Pulau
3. Layanan Informasi (Promosi), terdiri atas 2 (Dua) Kegiatan
 - a. Input Informasi
 - b. Output Informasi



Ad. 1. Layanan primer

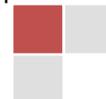
adalah sebuah nama bagi program pertama yang akan dilakukan terkait dengan pengembangan komunitas pulau. Layanan primer memuat dua program seperti yang tercantum diatas, yaitu pertama adalah program pengembangan teknologi tepat guna.

a. Program Pengembangan Teknologi Tepat Guna

Dasar pemikirannya sekaligus bukti empiris di komunitas pulau bahwa mereka membutuhkan teknologi dalam mengembangkan usaha/ mata pencaharian sebagai nelayan. Hanya saja berbicara teknologi modern itu terlalu mahal bagi komunitas nelayan pulau. Seperti yang kita ketahui bahwa teknologi modern ketika dimiliki tidak berdiri sendiri, teknologi ini butuh bengkel, butuh spare pack, butuh ketersediaan BBM, butuh pemeliharaan yang sebenarnya menambah mahal biaya operasionalnya. Teknologi tepat guna dipilih sebab disamping murah yang juga berarti dapat dijangkau oleh komunitas nelayan pulau sekaligus kurang membutuhkan biaya perawatan. Demikian banyak teknologi tepat guna yang dapat mendukung para nelayan dalam mengembangkan usahanya/ mata pencahariannya namun masih sedikit yang mereka miliki (ketahui).

Komunitas nelayan pulau memiliki hak yang sama dengan masyarakat lainnya untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan diberbagai bidang yang salah satunya adalah teknologi. Realitas lapangan menunjukkan bahwa belum banyak pulau yang dapat menjangkau teknologi dan memanfaatkannya dalam mendukung kegiatan/ mata pencaharian yang mereka geluti. Cara – cara lama dalam menangkap dan mengolah ikan masih kerap dilakukan, padahal beberapa kalangan menilai bahwa cara – cara tersebut selayaknya sudah ditinggalkan dan diganti dengan cara – cara baru yang berbasis teknologi.

Pengembangan model rumah pulau untuk tahun pertama ini diprioritaskan untuk menciptakan dasar ekonomi yang lebih kuat dengan cara menyentuh *Teknologi Tepat Guna* yang dapat diakses langsung oleh nelayan mendukung hasil laut yang mereka peroleh. *Teknologi Tepat Guna* dipilih dan diterapkan berdasarkan



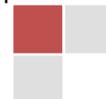
potensi pulau dan kebutuhan mereka akan bentuk teknologi tersebut. Saat ini komunitas nelayan pulau khususnya di pulau Libukang (Harapan) umumnya mangusahakan beberapa vokasi seperti udang, mencari ikan, mencari teripang dan membudidayakan rumput laut sebab selama musim hujan rumput laut juga sangat subur dan baik untuk diusahakan. Hanya saja beberapa cara penanganan khususnya dalam kegiatan panen, penjemuran dan penampungan hasil rumput laut masih dilakukan dengan cara tradisional dan miskin teknologi sehingga hasil yang diperoleh masih sedikit. Kebanyakan hasil laut tangkapan nelayan pada awalnya adalah ikan segar, kerang segar, kepiting segar dan rumput laut dengan jenis yang baik pada tahapan selanjutnya kurang berkualitas dan bahkan rusak disebabkan cara penanganan/ perawatan pasca panen yang kurang tepat.

Penerapan *Teknologi Tepat Guna* dinilai tepat dan dibutuhkan oleh komunitas nelayan pulau, inilah yang menjadi salah satu alasan dasar mengapa teknologi tepat guna dipilih masuk dalam program Model Rumah Pulau. Pemilihan teknologi canggih dapat saja dilakukan hanya terkendala di masalah biaya sebab seperti yang diketahui bahwa semakin canggih suatu teknologi akan semakin besar cost (biaya) yang akan dikeluarkan dan untuk kelas komunitas nelayan pulau belum mampu mengases jenis teknologi yang demikian. Pilihan *Teknologi Tepat Guna* didasarkan kebutuhan komunitas nelayan yang mendesak agar dapat mendongkrat nilai dan kualitas hasil laut yang dijual dan akhirnya harapan nelayan adalah nilai jual produksi hasil laut tersebut dapat bertambah.

Teknologi tepat guna yang dimaksud dan sekaligus diujicobakan dalam pengembangan Model ini ada dua jenis, yaitu :

1. Teknologi budidaya rumput laut
2. Teknologi pengeringan rumput laut

Pilihan pada budidaya rumput laut disesuaikan dengan permintaan komunitas nelayan sebab mereka masih menemukan masalah dalam meningkatkan produksi dan melakukan pengeringan. Hasil ujicoba terbatas pada aspek



budidaya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan produksi antara 12 % - 20 % dan pada proses pengeringan dengan teknologi tepat guna (para-para tertutup) terjadi peningkatan berat timbangan rumput laut antara 7% - 11% dibandingkan dengan cara – cara konvensional sebelumnya.

b. Program Pengembangan Budidaya Hasil laut

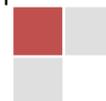
Program yang kedua dari layanan primer adalah Pengembangan Budidaya. Hampir semua jenis mahluk laut seperti ikan dengan semua jenisnya, kepiting, udang, lobster, rumput laut dengan semua jenisnya, cumi- cumi, kerang, teripang putih, teripang merah bahkan kerang mutiara yang dapat menghasilkan mutiara semuanya dapat dibudidaya. Hanya saja kendala utama yang dihadapi komunitas nelayan pulau adalah bagaimana ilmu pengetahuan membudidaya hasil laut tersebut dengan benar. Pengetahuan yang rendah dan pendidikan formal yang minim memosisikan mereka sebagai pekerja yang hanya mengandalkan tenaga bukan tehnik dan ilmu pengetahuan. Kondisi inilah yang mendukung bahwa ilmu pengetahuan dan keterampilan membudidaya sangat dibutuhkan pada komunitas nelayan pulau tersebut.

Ad. 2. Layanan Sekunder.

Sebenarnya bentuk layanan ini merupakan lanjutan dari kedua program diatas (layanan primer). Hanya saja arah pengembangannya sudah lebih maju sehingga kegiatan wirausaha mulai diperkenalkan.

a. Pengembangan Wirausaha

Dominasi tengkulak dan punggawa dalam kegiatan ekonomi pada komunitas nelayan pulau terjadi selama ini tanpa adanya perubahan yang berarti. Ekonomi dikendalikan oleh punggawa dan para tengkulak dengan berbagai alasan yang tujuannya dinilai sama saja yaitu bagaimana caranya mengumpulkan sebanyak mungkin hasil laut dari nelayan dengan harga yang lebih murah. Kemampuan wirausaha nelayan tingkat sawi hampir hilang dan memang dibuat sedemikian



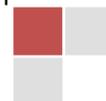
sehingga mereka jarang atau sulit mengetahui pergerakan ekonomi/perdagangan hasil laut apalagi bila dikaitkan dengan orang kota (pedagang dari kota) dominasi punggawa dan tengkulak sulit untuk dicegah.

Salah satu jalan untuk merubah hal tersebut dengan cara memperkenalkan wirausaha kepada komunitas nelayan (sawi) yang dimulai dari hal – hal kecil sampai pada kegiatan wirausaha besar sekaligus mengajarkan mereka untuk mempraktekkan secara langsung. Ada banyak hasil laut tangkapan nelayan yang dapat diwirausahakan, demikian pula dengan potensi local pulau cukup banyak yang dapat dijual ke luar. Sudah menjadi tugas penyelenggara Model Rumah Pulau untuk mencari dan mengklasifikasi potesi local yang ada disetiap pulau.

b. Pengembangan Wisata Pulau

Menjadi salah – satu program dalam Model Rumah Pulau, hal ini dilihat dari pengalaman empiris di masing – masing pulau yang banyak tersedia pantai bagus dengan pemandangan alam yang indah terabaikan begitu saja. Potensi pantai yang demikian besar memiliki potensi ekonomi yang dapat dikembangkan menjadi pantai wisata yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat kota yang ada di dekat pulau sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan. Perlu diketahui bahwa dalam menyusun program kegiatan atau usaha dalam Model Rumah Pulau ini, memulai suatu kegiatan atau usaha dari skala yang kecil, hal ini penting mengingat kemampuan komunitas nelayan yang terbatas akan sulit bagi mereka untuk digiring pada kondisi yang diluar kemampuannya. Hal terpenting adalah menggiring kegiatan usaha dari kecil bertambah menjadi lebih besar dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Pulau – pulau yang berdekatan dengan daerah perkotaan, memiliki potensi baru selain hanya sekedar tempat untuk mendapatkan ikan segar, juga berpotensi sebagai tempat rekreasi dan olah raga. Sebagai tempat rekreasi sekaligus olah raga pulau memiliki pantai dengan pasir putih yang indah. Pada kondisinya yang demikian dapat dibuka tempat permandian, sekaligus tempat olah raga

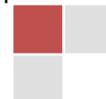


pantai seperti volly pantai, football pantai, berenang, menyelam, memancing dan sejenisnya. Kegiatan rekreasi dan olah raga tersebut harus didukung oleh kegiatan ekonomi, artinya kumpulan wisatawan itu membutuhkan tempat menginap, tempat istirahat, tempat berteduh sementara, lapangan volli, lapangan football, tempat mandi, tempat memancing, tempat belanja untuk minuman dan makanan, tempat menyediakan alat – alat kebutuhan rekreasi dan olah raga dan lain sebagainya. Hal ini akan membuka kesempatan wirausaha yang cukup besar untuk sebuah pulau yang selama ini hanya menggantungkan hidupnya pada jumlah pembagian hasil usaha dari punggawa.

Ad. 3. Layanan Informasi (Promosi)

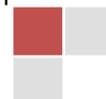
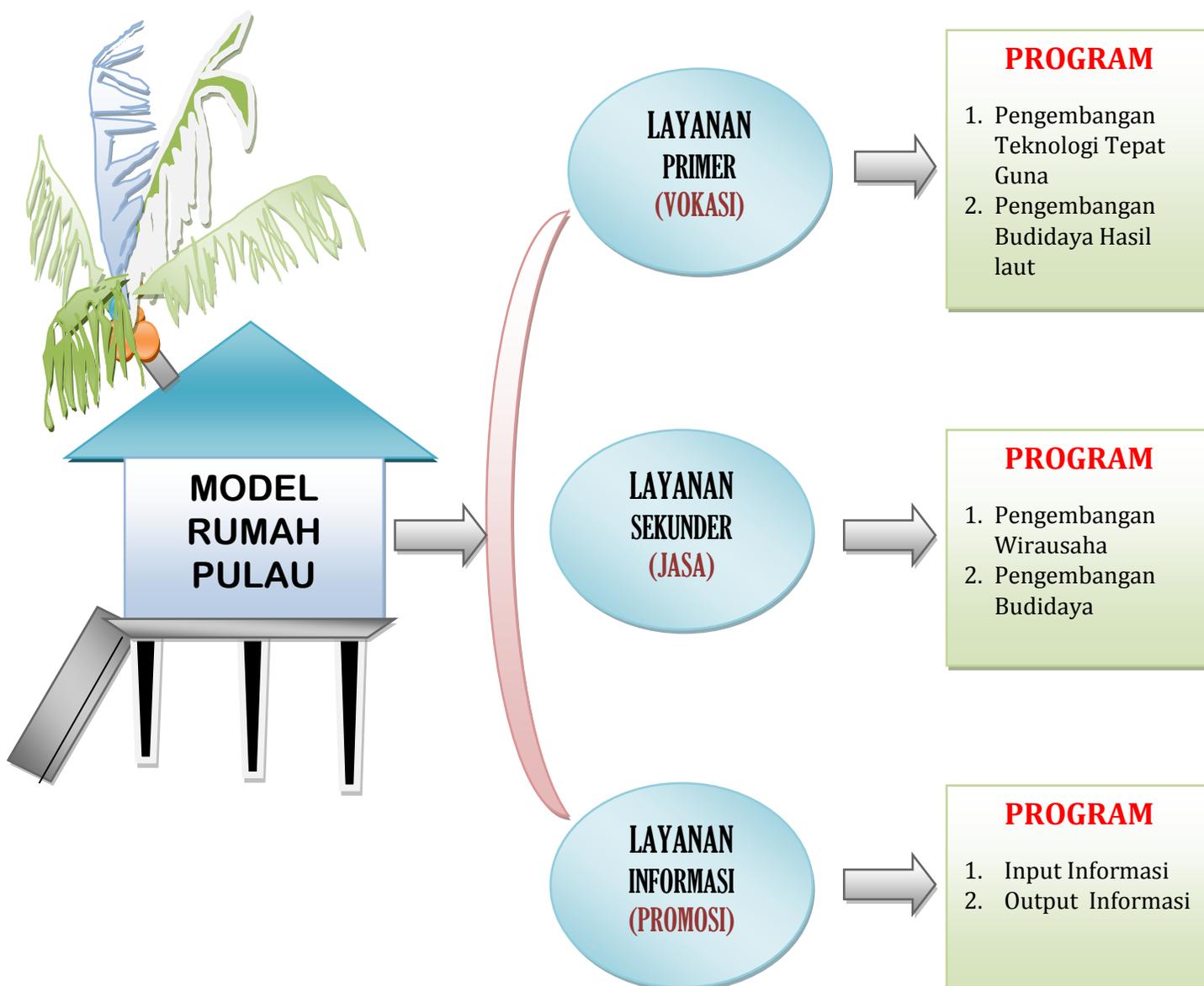
Merupakan layanan dalam kapasitas memperkenalkan potensi dan usaha yang sudah dilakukan komunitas nelayan pulau kepada masyarakat luas (**Output Informasi**). Sistem informasi dan telekomunikasi merupakan pilihan yang tepat untuk melakukan kegiatan promosi melalui internet. Demikian pula sebaliknya dengan sistem ini dapat mengambil berbagai informasi dari luar (**Input informasi**) untuk kebutuhan pengembangan usaha di pulau. Sistem kerja mutualisme atau saling menguntungkan terjadi dengan baik.

Ketiga bentuk layanan di atas yang terdiri atas beberapa program dinilai signifikan untuk mengembangkan potensi komunitas nelayan secara berangsur menjadi wirausaha dengan basis memperkuat potensi pulau mereka sendiri. Dalam pelaksanaannya prinsip yang digunakan dalam Model Rumah Pulau menganut fleksibilitas program layanan yang diberikan. Artinya ketika Model Rumah Pulau diterapkan di suatu pulau lalu program primer sudah dinilai valid dan tidak butuh lagi pengembangan misalnya pada aspek teknologi dinilai sudah cukup maju, maka program dipindahkan ke layanan Budidaya, dan ketika hal inipun dinilai cukup maju dan komunitas nelayan merasa sudah tidak membutuhkan pembaharuan, maka program diarahkan ke layanan Wirausaha, Wisata atau bahkan hanya melayani



pasa layanan informasi dalam arti pihak penyelenggara bila melihat bahwa dari layanan Primer sampai layanan sekunder sudah baik, tinggal mengembangkan layanan informasi untuk mempromosikan potensi pulau ke masyarakat luas. Demikian fleksibilitas yang dimiliki dalam program Model Rumah Pulau. Lebih jelasnya program Model Rumah Pulau dibuat dalam bentuk gambar.

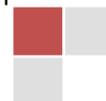
Gambar 2. Bentuk Layanan dan Program Model Rumah Pulau



Dinamika kehidupan komunitas nelayan pulau dapat dilihat sepintas dari uraian berikut yang menyorot tentang keseharian mereka. Dalam kesehariannya yang secara makro harus memenuhi dua tuntutan kekerasan hidup dalam berinteraksi yaitu interaksi dengan lingkungan laut disatu sisi dan tuntutan ekonomi di lain sisi. Fenomena tersebut berangkat dari kondisi ekonomi komunitas nelayan yang setiap harinya diperhadapkan dengan penghasilan / pendapatan yang selalu berkurang. Kemiskinan semakin identik dengan komunitas pulau walaupun satu atau dua kepala keluarga ada yang hidup lebih baik, namun kehidupan tersebut tetap nampak sulit sebab dikelilingi oleh nelayan miskin.

Pulau biasanya terletak atau terpisah dengan pulau lainnya yang lebih besar atau jauh dari perkotaan. Kehadiran “orang kota” dengan berbagai label instansi menyadarkan sementara komunitas nelayan pulau bahwa masih ada yang menyimpan perhatian pada mereka. Lambat laun penilaian tersebut mulai pudar sebab kehadiran para penyuluh, penceramah, peneliti dan lain sebagainya hanya bersifat sementara dalam waktu yang singkat. Dalam beberapa alasan kondisi tersebut dapat dimengerti, mungkin dengan keterbatasan dana, sarana dan prasarana pulau ditambah dengan lingkungan laut yang tidak biasa dihadapi orang kota menyebabkan pulau selalu saja ditinggalkan setelah didatangi yang selanjutnya menunggu kedatangan program lain, demikian fakta yang ada di komunitas nelayan pulau. Model Rumah Pulau diharapkan dapat menjawab dan memberikan wawasan baru bagi komunitas nelayan pulau untuk bersama mengelola potensi usaha dengan orientasi yang lebih sistematis dimulai dari teknologi tepat guna, pembukaan usaha baru berbasis lokal dan kegiatan promosi dengan teknologi internet dan sejenisnya.

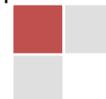
Beberapa kasus ada juga yang tetap memelihara hubungan baik, hubungan ekonomi, hubungan dagang dan sebagainya. Disamping hal diatas ada pula pulau – pulau yang belum disentuh oleh berbagai program kecuali saat acara pesta pemilihan umum. Kondisi ini secara sempit dapat disimpulkan bahwa perhatian minim diberikan kepada pulau demikian pula dengan usaha pengembangannya. Bila dilihat secara luas sangat sulit dipercaya bila hampir semua kalau kita tidak ingin



menggunakan kata “ semua “ komunitas nelayan pulau – pulau kecil di tanah air yang tercintah ini hidup dalam kemiskinan sampai sekarang. Hal ini perlu data yang aktual, namun bila dibahas dengan menggunakan logika berpikir sederhana dapat dikemukakan bahwa Komunitas pulau umumnya bermata pencaharian nelayan, hasil laut yang mereka peroleh dikonsumsi oleh masyarakat Kota, semakin jauh mereka dari kota semakin sulit memasarkan hasil laut, semakin sulit mengakses informasi perkembangan hal ini berdampak pada nilai tawar dan pangsa pasar yang ada. Kondisi kehidupan nelayan yang miskin secara langsung ikut mewarnai kondisi pulau – pulau kecil sebab komunitas yang ada di sana umumnya bermata pencaharian sebagai nelayan. Adapun rencana perlakuan yang diterapkan pada pengembangan Model Rumah Pulau ini meliputi beberapa tahapan, yaitu :

- a. Mensosialisasikan Model Rumah Pulau pada komunitas Nelayan sekaligus pada pemerintah setempat.
- b. Membangun Rumah Pulau bersama komunitas nelayan pulau
- c. Mesosialisasikan Program Model Rumah Pulau
- d. Menjalin kemitraan dengan instansi terkait
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan ujicoba.
- f. Melaksanakan Evaluasi. Dalam bentuk hasil pembelajaran dan hasil praktek.

Pada dasarnya membicarakan teknologi yang dominan maju dewasa ini lalu mengaitkannya dengan komunitas nelayan pulau yang hidup miskin karena kualitas pendidikan rendah, kualitas keterampilan minim cukup menggelikan. Seharusnya pokok pembicaraan kita sudah menjalar pada efektivitas dan efisiensi pilihan teknologi yang mereka gunakan bukan lagi pada tataran ada tidaknya teknologi yang digunakan. Boleh jadi salah satu penyebabnya adalah biaya teknologi itu sendiri yang masih mahal sehingga kepemilikan teknologi masih dikuasai oleh mereka yang memiliki modal (pemodal) dan aplikasinya masih ditambah dengan berbagai aturan internal yang sangat menguntungkan si pemilik modal. Hal dapat dilihat pada kasus nelayan konsep patron-klien (punggawa-Sawi) dengan pembagian hasil yang timpang (eksploitasi) masih digunakan.

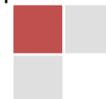


Ketergantungan nelayan kecil (sawi) kepada punggawa dan kegiatan eksploitasi bagi hasil yang belum juga berubah menjadi salah satu penyebab nelayan – nelayan pulau dan pesisir hidup miskin karena berpendapatan minim. Usaha untuk memustuskan hubungan tersebut tentulah sangat sulit, ada harapan perubahan melalui program Model Rumah Pulau ini yang memberikan solusi atas sulitnya memperoleh ilmu pengelolaan hasil laut oleh komunitas nelayan pulau. Disamping itu sebagai wadah pendidikan vokasi yang mengoptimalkan potensi lokal dengan salah satu caranya membentuk diversifikasi usaha / mata pencaharian yang tidak hanya bergantung pada sistem penangkapan ikan semata, hal ini merupakan salah satu jalan tengah yang efektif dalam rangka mengubah nasib para nelayan minimal menambah sumber pendapatan mereka, dengan cara tidak membenturkan mereka dengan para punggawanya. Konsep Model Rumah Pulau yang berbasis pengetahuan, informasi, sumberdaya lokal dan teknologi membuka kesempatan kepada komunitas nelayan pulau untuk mengembangkan wirausaha berbasis potensi lokal yang dimiliki oleh pulau.

2. Hasil Yang Ingin Diperoleh

Pengembangan Model Rumah Pulau dengan orientasi pada penerapan teknologi tepat guna pada dasarnya memuat maksud memperkenalkan teknologi tepat guna kepada komunitas nelayan pulau. Aktivitas nelayan dalam mengolah hasil laut yang hanya bermodalkan kemampuan tangan semata perlu ditambah dengan kekuatan teknologi. Hal ini berpengaruh pada kualitas hasil yang diperoleh. Kurangnya pengetahuan komunitas nelayan akan teknologi menjadi alasan utama dilakukannya kegiatan pembelajaran sekaligus mempraktekkan pengetahuan itu langsung dalam kehidupan sehari – hari dan secara bersama – sama melihat hasil yang dicapai.

Pengetahuan dan keterampilan yang hanya disajikan secara verbal kepada komunitas nelayan lalu diitnggalkan begitu saja dengan harapan para nelayan yang akan menjalankannya sendiri telah mengalami banyak kegagalan sebab nelayan untuk alih teknologi butuh contoh, bila berhasil mereka umumnya mau melanjutkan



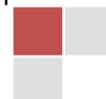
dan bila gagal ataupun kurang berhasil akan ditinggalkan. Pada Model Rumah Pulau ini penerapan teknologi tepat guna disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi real yang dialami oleh komunitas nelayan dalam kesehariannya. Hasil eksplorasi dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa cara nelayan dalam mengolah hasil laut seperti ikan, teripang dan rumput laut dinilai kurang tepat sehingga menurunkan kualitas hasil laut yang berdampak pada turunnya harga jual yang diterima. Hal ini sebaiknya diperbaiki dengan memberikan pelatihan melalui kegiatan pembelajaran dengan orientasi praktek 80% dan teori 20% agar pengetahuan tersebut dapat langsung digunakan dengan harapan kualitas hasil laut dapat dijaga dan menghasilkan harga jual yang lebih tinggi, otomatis mampu meningkatkan penghasilan nelayan pulau.

Disamping perhatian Model Rumah Pulau pada aspek penerapan teknologi tepat guna juga meletakkan dasar dalam pengembangan jenis – jenis usaha atau wirausaha berbasis potensi lokal yang ada di pulau. Hal ini perlu direncanakan lebih awal dan berkesinambungan agar proses perjalanan atau peralihan vokasi untuk setiap tahunnya dapat tertata dengan baik, demikian pula dengan kesiapan komunitas nelayan secara psikologis diharapkan mampu menyesuaikan diri atas beberapa perubahan – perubahan.

B. Komponen – Komponen Model

1. Peserta Didik / Warga Belajar

Peserta didik adalah warga komunitas nelayan pulau yang berdomisili tetap di pulau dengan aktivitas sehari – hari sebagai nelayan. Mereka dapat berasal dari berbagai golongan usia, khususnya yang memiliki minat dan motivasi untuk mengembangkan potensi lokal pulau tersebut. Dalam perekrutan peserta didik, ada beberapa persyaratan yang hendaknya dimiliki untuk kelancaran dan pencapaian tujuan. Seleksi dilakukan untuk mengetahui identitas sebenarnya dari peserta didik. Mengingat vokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan yang terbilang panjang ditambah dengan aktivitas praktek akan banyak menyita tenaga, waktu dan pikiran sehingga



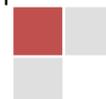
peserta didik yang dipilih adalah mereka yang memiliki kesiapan mental untuk semua aktivitas tersebut.

Dalam hal perbedaan usia, untuk komunitas nelayan pulau dalam memandang usia tidak ada perbedaan tegas terkait dengan pekerjaan yang dilakukan. Ketika mereka memasuki masa dewasa maka beban kerja yang diberikan setara dengan mereka yang tua. Hanya saja dalam segi pengalaman biasanya yang tua mewariskan beberapa pengetahuan. Oleh karena itu untuk usia dapat diambil rentang umur antara 16 - 40 tahun. Walaupun kenyatannya di lapangan usia 10 – 15 tahun anak nelayan sudah terlibat membantu pekerjaan orang tua sebagai nelayan.

2. Narasumber

Narasumber diambil dari lembaga / instansi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan program kursus bagi komunitas nelayan pulau. Bila memungkinkan dapat juga diambil dari nelayan dari pulau lain yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan obyek yang dimaksud baik tentang teknologi tepat guna, budidaya, wirausaha dan sebagainya untuk hasil laut. Namun secara formal, aspek administratif juga akan dipenuhi dan bila narasumber berasal dari perikanan, atau instansi yang relevan dengan vokasi kursus. Beberapa kriteria/persyaratan yang harus dipenuhi, antara lain :

- a. Minimal berpendidikan Setingkat Strata Satu (S1) sesuai jurusan vokasi yang dikursuskan/ dilatihkan.
- b. Memiliki sertifikat penghargaan atas bidang yang dimaksud
- c. Berpengalaman mengelola bidang perikanan minimal 3 tahun
- d. Sehat jasmani dan rohani
- e. Mampu dan sanggup mendampingi komunitas nelayan pulau, minimal selama kegiatan pengembangan dilakukan.

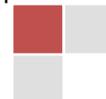


3. Program

Pada dasarnya ada 3 layanan yang diberikan dalam Model Rumah Pulau sebagai suatu upayah untuk memberdayakan komunitas nelayan pulau di dalamnya. Layanan tersebut walaupun Nampak ada tingkatan namun tetap menganut fleksibilitas dalam pelaksanaannya. Konsep ini diambil dari prinsip Pendidikan Nonformal yang dalam penerapannya mengutamakan fleksibilitas. Adapaun ke 3 layanan Model Rumah Pulau yaitu :

- 1). Layanan Primer, terdiri atas 2 (dua) program
 - a. Pengembangan teknologi tepat Guna
 - b. Pengembangan Budidaya Hasil laut
- 2). Layanan Sekunder, terdiri atas 2 (dua) Program
 - a. Pengembangan Wirausaha
 - b. Pengembangan Wisata Pulau
- 3). Layanan Informasi (Promosi), terdiri atas 2 (Dua) program
 - a. Input Informasi
 - b. Output Informasi

Setiap layanan memiliki 2 program pengembangan, sehingga setiap pulau yang menjadi sasaran kehadiran Model Rumah Pulau akan diidentifikasi terlebih dulu tentang kebutuhan layanan yang akan diterapkan. Apabila pada pulau tersebut hanya membutuhkan layanan sekunder, maka program wirausaha dan wisata pulau yang dikembangkan. Demikian pula bila hanya membutuhkan layanan informasi, maka cukup hanya diberikan program promosi baik bersifat Input maupun Output sesuai kebutuhan peserta didik dalam hal ini komunitas nelayan pulau. Tetapi bila pulau yang didatangi membutuhkan ke 3 jenis layanan, maka kegiatan pembelajaran dilakukan untuk ke 3 layanan tersebut. Terkait dengan program yang ada di setiap layanan juga memiliki fleksibilitas yang sama, artinya tidak setiap layanan harus menyelesaikan 2 program. Kondisi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan. Misalnya di layanan primer bila yang dibutuhkan hanya pengembangan budidaya hasil laut, maka program pengembangan teknologi boleh ditinggalkan.



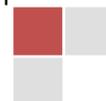
4. *Pengelola*

Keterlibatan tim pengembang dalam Model Rumah Pulau ini masih dominan sebab posisi program tersebut adalah pengembangan model yang seluk – beluk pelaksanaannya harus diketahui oleh tim pengembang model dari BPPAUDNI Regional III Makassar. Berbeda setelah program ini menjadi sebuah model yang paten, maka pengelola kegiatan sangat bergantung kepada lembaga/ instansi yang menggunakan model ini sebagai acuan pembelajaran, misalnya Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB), Lembaga Kursus dan pelatihan (LKP) atau Pusat kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan lain sebagainya.

Dalam aktivitasnya sehari – hari, Tim pengembang Model Rumah Pulau akan melibatkan beberapa orang dari komunitas nelayan pulau untuk menjadi tenaga lapangan yang dapat menyambungkan informasi dan perantara dalam hal berkomunikasi atau kegiatan lain yang relevan dengan kebutuhan lapangan oleh tim pengembang. Untuk Menyelenggarakan Model Rumah Pulau ini minimal dibutuhkan 7 orang, dengan spesifikasi 3 orang dari pamong belajar, 2 orang dari instansi terkait dan 2 orang sebagai tenaga lapangan. Bila jumlah penyelenggara akan ditambah maka setiap orang sebaiknya diberikan rincian tugas / tanggung jawab untuk menghindari tumpang tindih kerja.

5. *Sarana Dan Prasarana*

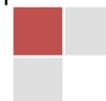
Sarana dan prasarana dibuat dan disediakan sebelum pelaksanaan kegiatan ujicoba model, demikian pula dengan materi pelajaran dan semua perangkat pembelajarannya seperti bahan praktek dan sejenaknya. Khusus untuk tempat belajar dipilih dilaksanakan di pulau dengan memanfaatkan semua potensi pulau yang ada, artinya proses kegiatan belajar dilakukan sepenuhnya di tengah – tengah masyarakat/ komunitas nelayan pulau.



6. Bahan Belajar

Bahan belajar yang dipilih mengacu pada kebutuhan komunitas nelayan pulau atau berdasarkan vokasi yang dipilih oleh komunitas pulau. Bahan belajar dapat langsung disediakan oleh penyelenggara kegiatan Model Rumah Pulau dan dapat juga disediakan oleh narasumber atau sekaligus oleh penyelenggara dan narasumber. Hanya saja bahan belajar tetap harus mengacu pada vokasi dan kebutuhan belajar peserta didik. Bahan belajar sebaiknya dikemas khusus sehingga kegiatan praktek lebih banyak dibanding dengan ulasan teori. Kondisi ini menjadi penting untuk diperhatikan sebab umumnya peserta didik dari komunitas nelayan pulau memiliki tingkat pendidikan yang rendah. Oleh karenanya mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktek (kegiatan) dibanding dengan membaca atau menulis.

Bahan belajar dibuat dan dikorelasikan dengan kebutuhan nelayan, bukan keinginan sehingga untuk memperolehnya dibutuhkan diskusi dan curah pendapat yang intens dengan nelayan dan ini dilakukan pada awal kegiatan sehingga formulasi bahan belajar dapat menyentuh secara langsung dan dirasakan bersumber dari nelayan pulau itu sendiri. Materi diberikan lebih berorientasi pada realisasi obyektif dengan mendominankan praktek dibanding teori. Penerapan teknologi tepat guna diformulasi pada bentuk – bentuk kegiatan dan bentuk fisik teknologi yang dapat langsung dipakai dalam menunjang hasil laut nelayan. Presentasi pembelajaran yang dominan ke praktek sebanyak 80% dan teori 20% mengantar materi / bahan belajar lebih ke aspek teknis lapangan dibanding konsep atau teori semata. Hal ini bukan meremehkan teori tetapi disesuaikan dengan kondisi nelayan pulau yang dalam kasus ini hanya berpendidikan setara Sekolah Dasar (SD) itupun sebagian tidak tamat. Alasan yang mendukung, yaitu selama ini para nelayan pulau lebih cenderung dan terbiasa dibelajarkan/ diajari melalui kegiatan praktek oleh orang tua mereka atau sesama anggota nelayan dalam hal menangkap ikan dan menghasilkan hasil laut lainnya.



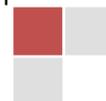
Bahan belajar / materi Teknologi tepat guna diharapkan dapat diterima, dipahami dan diterapkan oleh nelayan pulau dalam mendukung kegiatan atau mata pencaharian mereka sehari – hari. Tuntutan atas bahan belajar/ materi ini ditengah jalan atau setelah diujicoba masih memungkinkan untuk mengalami penyesuaian / perubahan bila di lapangan ditemukan hal – hal yang masih kurang dan membutuhkan pembenahan. Hal ini sengaja dipersiapkan mengingat bahwa kebiasaan yang turun temurun dan lemahnya sosialisasi serta contoh yang benar memudahkan nelayan untuk tetap kembali pada cara – cara tradisional yang mereka jalani selama ini walaupun dengan resiko pendapatan yang tetap dan tetap miskin. Hal ini lebih baik dilakukan nelayan daripada harus mengalami kerugian dan penyesalan. Kondisi ketahanan ekonomi nelayan yang demikian rapuh menyebabkan mereka lebih mendahulukan kepentingan pemenuhan kebutuhan konsumsi sekarang dibanding harus bersabar menunggu beberapa hari untuk hasil yang lebih baik.

7. Kurikulum

Kurikulum dibuat dengan mengacu pada pencapaian hasil kegiatan pada akhir pelaksanaan program, baik untuk jangka waktu satu tahun, dua tahun maupun sampai dengan tiga tahun. Urutannya secara tegas dan implisit dibuat sehingga masing – masing tujuan pembelajaran jelas dengan berbagai indikator pencapaiannya berkorelasi dengan waktu yang dipersiapkan. Pada intinya kurikulum dibuat berdasarkan SKKNI (Standar Kompetensi Kelulusan Nasional Indonesia). Bila vokasi yang dipilih belum memiliki kurikulum yang berstandar di SKKNI dapat dibuat bersama oleh penyelenggara dan narasumber ditambah dengan stakeholder yang paham akan kurikulum.

8. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan mengacu pada kurikulum yang tersebut diatas, namun dalam implementasi kegiatan belajar mengajar mengacu pada format 20% teori dan 80% praktek. Hal ini berbeda dengan pola yang biasanya

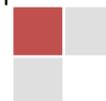


digunakan yaitu 30% teori dan 70% praktek. Konsep tersebut dipilih setelah melihat kondisi nelayan sebagai peserta didik yang umumnya berpendidikan setingkat Sekolah dasar (SD) dan Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMTP). Beberapa Metode belajar dapat diterapkan dalam kegiatan ini, namun pertimbangan yang matang dan sesuai dengan tujuan juga menjadi acuan utama penentuan metode pembelajaran. Satu hal yang menjadi ciri utama dalam kegiatan belajar mengajar adalah diutamakan kegiatn praktek daripada teori sehingga ketika kita melihat kegiatan pembelajaran sebenarnya yang Nampak adalah kegiatan praktek pembelajaran. Model Rumah Pulau ini menekankan pada aspek psikomotorik yang disusul dengan kognitif dan afektif.

Kita akan melihat bahwa kegiatan belajar mengajar pada Model Rumah Pulau lebih merupakan kegiatan praktek sesuai dengan vokasi yang diajarkan. Ini penting disamping sebagai salah satu cirri dari program Model Rumah Pulau juga lebih menekankan atau mengutamakan kata “ melakukan” untuk melihat hasil yang dicapai dan selanjutnya mengevaluasi dari apa yang sudah dilakukan tersebut.

9. Tempat dan Waktu Kegiatan

Model Rumah Pulau ini ditujukan khususnya komunitas nelayan yang ada di pulau. Kita memiliki lebih dari 17.000 pulau, fakta ini menjadi tanggungjawab kita bersama untuk ikut memperhatikannya. Khususnya dibidang Pendidikan Nonformal dan Informal adanya perhatian untuk memikirkankan dan mencarikan jalan bagi pengembangan komunitas nelayan yang bertempat tinggal di pulau – pula tersebut merupakan salah satu tugas yang diemban dan siap dilaksanakan. Komunitas pulau sangatlah tidak adil untuk diabaikan. Ketika pulau – pulau kita yang ada dan terletak terluar dan merupakan pagar dari batas kedaulatan tanah air ini diambil Negara lain, kita juga yang repot. Komunitas nelayan pula layak bahkan sangat layak untuk diperhatikan. Oleh karena itu ketika ada tanggapan bahwa Model Rumah Pulau Ini berskala sempit karena hanya ditujukan kepada komunitas pulau, kami langsung bereaksi dan menyampaikan secara tegas bahwa memang Model Rumah Pulau ini adalah khususnya ditujukan kepada komunitas nelayan yang ada



tersebar di masing – masing pulau di tanah air, dengan jumlah pulau kurang lebih 17.000 pulau. Jumlah ini tidak menunjukkan skala kecil.

10. Ragi Belajar

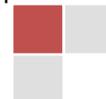
Motivasi yang diberikan kepada komunitas nelayan pulau sangatlah penting. Oleh karena itu wujud pelaksanaannya harus berjalan tepat sasaran baik berupa informasi ataupun kegiatan. Keberadaan rumah pulau itu sendiri ditengah – tengah mereka dan ikut bekerja sama mengembangkan/ menerapkan teknologi tepat guna dalam upaya meningkatkan kualitas hasil laut yang mereka geluti selama ini sudah terbilang cukup menanamkan kepercayaan sehingga motivasi mereka muncul.

Pada beberapa kasus yang terkait dengan kegiatan pendidikan, aspek motivasi itu dinilai sangat penting. Motivasi yang diberikan tidak hanya dalam bentuk kata – kata semata tetapi dapat berupa beberapa kegiatan yang memacu semangat dan kreatifitas mereka untuk melahirkan cara – cara baru dan teknik baru yang mereka pikirkan. Secara psikologis posisi keberadaan Model Rumah Pulau di pulau tempat mereka tinggal telah melahirkan motivasi tersendiri, dimana mereka selalu didampingi dan dipantau kegiatan yang mereka lakukan selanjutnya diajari dan sebagai tempat untuk menjadi teman diskusi. Kondisi tersebut pada dasarnya sudah menjadi dorongan tersendiri untuk memotivasi komunitas nelayan.

Kata lainnya adalah selagi kegiatannya berbentuk atau bertujuan untuk memitivasi komunitas nelayan pulau dalam kegiatan belajar mengajar bentuk dan cara tidak lagi menjadi rintangan untuk kegiatan tersebut. Ragi belajar dimaksud dapat berupa hadiah, kata – kata atau kalimat, perlakuan, cara dan lain sebagainya. Dengan ragi tersebut dapat meningkatkan minat mereka akan pendidikan.

11. Mitra

Penjaringan mitra dalam pengembangan model Rumah Pulau ini dapat datang dari intansi mana saja dan atau lembaga swadaya masyarkat lainnya, yang terpenting

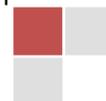


posisi mereka sepenuhnya untuk mengembangkan komunitas nelayan pulau atau dengan kata lain murni untuk kepentingan pengembangan bukan maksud politis dan ekonomi lainnya. Dalam hal ini yang sementara dijalin adalah kemitraan dengan pihak perikanan. Keberadaan mitra sangat penting khususnya dalam menjaga keberlangsungan program sehingga setiap harinya mampu menjaga rutinitas kegiatan pendidikan yang dilakukan.

Pada dasarnya posisi mitra dalam kasus tertentu dapat menjadi spirit yang demikian hebatnya sehingga usaha dan upayah melakukan kegiatan pendidikan di komunitas nelayan pulau semakin baik. Seperti diketahui bersama bahwa instansi lain juga memiliki program – program yang terkait dengan kesejahteraan, pengembangan sarana prasarana, pengadaan air bersih, kesehatan, pelatihan dari perikanan dan lain sebagainya yang dapat dilakukan dengan saling membantu dari instansi pemerintah dan boleh juga dari pihak swasta yang memiliki kepedulian atas kondisi dan nasib komunitas nelayan pulau.

12. Hasil Belajar

Hasil dari kegiatan pembelajaran terkait dengan penerapan teknologi tepat guna adalah meningkatnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik akan manfaat dan fungsi dari teknologi tersebut bagi peningkatan penghasilan mereka. Ditambah dengan kemauan dan kesediaan peserta didik untuk menerapkan teknologi yang dimaksud. Kedua indikator hasil belajar ini diharapkan dapat dilakukan sehingga kegiatan belajar yang dilaksanakan tidak hanya sekedar menghasilkan konsep – konsep teknologi tetapi teknologi tepat guna tersebut langsung dapat diterapkan pada kehidupan sehari – sehari untuk mendukung mata pencaharian yang sedang digeluti.



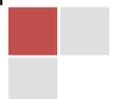
13. Indikator Keberhasilan Model

Alat ukur yang digunakan untuk menentukan atau melihat indikator nilai yang disepakati sebagai keberhasilan model masih tetap mengacu pada tujuan kegiatan pengembang dengan dasar menjawab secara operasional rumusan masalah yang dihadapi dalam pengembangan model Rumah Pulau ini khusus untuk tahun pertama, yaitu dapat :

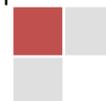
- 1). Dapat Melakukan Pendekatan Personal Dan Kelompok Kepada Komunitas Nelayan Pulau.
- 2). Menerapkan Program – program (layanan) Model Rumah Pulau Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Komunitas Nelayan Pulau.
- 3). Memiliki Mitra kerja dalam penerapan Model Rumah Pulau.
- 4). Meningkatkan Pengetahuan seklaigus pendapatan dari pengelolaan hasil laut pada Komunitas Nelayan Pulau.

C. Definisi Operasional

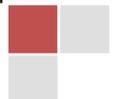
1. Model Rumah Pulau adalah Model rumah tempat belajar, atau tempat merancang kegiatan pembelajaran yang dibangun di pulau untuk memberikan layanan pengetahuan dan keterampilan kepada komunitas nelayan pulau.
2. Layanan pengetahuan dan keterampilan meliputi tiga layanan , yaitu layanan primer, layanan sekunder dan layanan informasi. Masing – masing layanan memiliki dua program yang seluruhnya ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan komunitas nelayan pulau.
3. Pengembangan Budidaya adalah usaha untuk memperkenalkan kegiatan budidaya hasil laut yang sarat dengan muatan teknologi tepat guna.
4. Teknologi Tepat Guna adalah teknologi sederhana yang dikembangkan untuk membantu nelayan pulau dalam pengelolaan hasil laut.



5. Layanan primer adalah layanan tingkat dasar yang pertama ditawarkan namun tetap menggunakan hasil identifikasi kebutuhan berisi dua program yaitu pengembangan teknologi dan budidaya hasil laut.
6. Layanan sekunder adalah layanan tahapan berikutnya setelah layanan primer yang menggunakan hasil identifikasi kebutuhan berisi dua program yaitu pengembangan wirausaha dan wisata pulau.
7. Layanan informasi adalah layanan selanjutnya yang menggunakan teknologi informasi untuk mempromosikan produk ke masyarakat luas tentang hasil yang dapat dijual/dipasarkan oleh komunitas nelayan pulau. Sekaligus dapat memperoleh/mengambil informasi dari luar sesuai kebutuhan pembelajaran yang diinginkan. Layanan ini memuat dua program/ kegiatan yaitu input dan output informasi. Input artinya mengambil informasi dari luar sedangkan output memberikan informasi ke masyarakat luas tentang isi dan hasil program yang dapat dipromosikan/dijual.
8. Wirausaha atau pengembangan usaha lokal merupakan kegiatan untuk membuka beberapa jenis usaha yang dapat dikomersilkan/ dijual kepada masyarakat luas yang mengacu pada potensi pulau seperti :
 - d. Menyediakan tempat rekreasi / wisata pantai, tempat/lokasi berenang, tempat menyelam, tempat memancing, tempat olah raga voli pantai, football pantai.
 - e. Menyediakan alat berupa alat-alat berenang, alat memancing, alat olah raga pantai, alat menyelam dan sebagainya.
 - f. Menyediakan kebutuhan dukungan lainnya seperti tempat menginap, tempat-tempat istirahat di pantai, makanan dan minuman bagi wisatawan yang dikemas/ diorganisir melalui koperasi yang dibentuk komunitas nelayan, sedangkan layanan informasi tentang pulau sepenuhnya ditangani/ berada di Rumah Pulau.
9. Pengembangan usaha pemasaran/promosi potensi pulau adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan semua potensi pulau kepada masyarakat luas melalui teknologi seperti Internet (Dunia Maya), brosur dan



sejenisnya dengan harapan dapat menarik wisatawan domestik dan luar negeri untuk datang dan menikmati keindahan atau berekreasi bersama keramahan dan semua layanan pulau diberikan sebagai sesuatu yang terbaik.



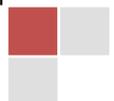
BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Sebelum mensosialisasikan Model rumah Pulau kepada komunitas nelayan pulau terlebih dulu dilakukan pendekatan sosial bertujuan untuk memperoleh kepercayaan dari komunitas tersebut.
2. Ada dua jenis pendekatan yang dapat dilakukan secara bersamaan, yaitu melakukan pendekatan ke tokoh masyarakat setempat (pemimpin Nonformal) sekaligus pendekatan kepada penduduk pulau melalui kegiatan olah raga, seni lokal tradisionalnya, ataupun pendekatan budaya.
3. Pola pelibatan mitra dalam kegiatan Model Rumah Pulau berupa sistem mutualisme (saling menguntungkan). Masing – masing pihak mengemukakan tujuan kegiatan bagi penyelenggara dan tujuan keterlibatan bagi mitra kerja.
4. Layanan yang memuat program sebagai isi dari Model Rumah Pulau dinilai layak diterapkan untuk membantu komunitas nelayan pulau meningkatkan pengetahuan dalam pengelolaan hasil laut.

B. Rekomendasi

1. Secara konseptual Model Rumah Pulau ini telah mendapatkan minimal 3 (tiga) kali perubahan untuk perbaikan sehingga secara konsep dapat dipertanggungjawabkan, hanya saja dalam kegiatan ujicoba yang masih terbatas sehingga masih dibutuhkan ujicoba lagi.
2. Ada 3 (tiga) layanan yang berisi 6 (Enam) program pada Model Rumah Pulau ini, sebaiknya setiap layanan mendapatkan dana ujicoba sehingga masing-masing program dapat diujicobakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, (2009), Kewirausahaan. Bandung: Penerbit ALFABETA
- Degeng, I N. S. 2001. Kumpulan Bahan Pembelajaran; Menuju Pribadi Unggul Melalui Perbaikan Proses Pembelajaran, Malang: LP3, UM.
- Drucker, Peter F, Inovasi dan Kewiraswastaan :Praktek dan Dasar-Dasar (terjemahan). Jakarta : Erlangga, 1996.
- Engkoswara, (1999), Instructional Strategy of Civic Education at Certain School Level, Bandung, Center for Indonesian Civic Education.
- Gede Raka “Beberapa Pandangan Mengenai Kewirausahaan di Perguruan Tinggi. *Makalah*. Disampaikan dalam Semiloka Wawasan Entrepreneurship IKIP Yogyakarta pada tanggal 17 dan 19 Juli 1999.
- John W. Santrock. (1995) *Life – Span Development*. Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kasmir. (2006). Kewirausahaan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Markus nari, 2010. Dinamika Sosial dan Pemekaran Daerah, Penerbit Ombak; Yokyakarta.
- Sanjaya, Wina. (2009). Strategi pembelajaran Berorientasi pada Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sahid Susanto. “Implementasi Wawasan Entrepreneurship dalam Penelitian di Perguruan Tinggi”. *Makalah*. Disampaikan dalam Semiloka Wawasan Entrepreneurship IKIP Yogyakarta pada tanggal 17 dan 19 Juli 1999.
- Suprodjo Pusposutardjo “Pengembangan Budaya Kewirausahaan Melalui Matakuliah Keahlian”. *Makalah*. Disampaikan dalam Semiloka Wawasan Entrepreneurship IKIP Yogyakarta pada tanggal 17 dan 19 Juli 1999.
- Suyanto. “Implementasi Wawasan Entrepreneurship dalam Kegiatan Pembelajaran di Perguruan Tinggi”. *Makalah*. Disampaikan dalam Semiloka Wawasan Entrepreneurship IKIP Yogyakarta pada tanggal 17 dan 19 Juli 1999.
- Poerwardarminta, 2000. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Jombang : Penerbit Lintas Media.

