

ISSN: 2088 - 3978

JURNAL TEKNODIK

**JURNAL TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN
Vol: 19 No. 1**

April 2015

Hal: 001 - 103

J. TEKNODIK	Vol. 19	No. 1	Hal: 001 - 103	Jakarta, April 2015	ISSN: 2088-3978
Terakreditasi LIPI Nomor: 464/AU1/P2MI-LIPI/08/2012					

**PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

JURNAL TEKNODIK

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Mulai tahun 2014, terbit tiga kali setahun, pada bulan April, Agustus, dan Desember

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

- Pengarah : - Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
: - Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pemimpin Umum/
Penanggung Jawab : Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan
- Mitra Bestari : - Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (Teknologi Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta),
- Prof. Dr. Ahmad Sihabudin, M.Si. (Ilmu Komunikasi,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
- Prof. T. Basaruddin, Ph.D (Komputasi Numerik dan
Komputasi Berkinerja Tinggi, Universitas Indonesia)
- Dr. Subijanto, M.Ed (Kebijakan Pendidikan)
- Ketua Penyunting : Drs. Kusdianto, M.Si
Wakil Ketua Penyunting : Drs. Waldopo, M.Pd
Penyunting : - Dr. Purwanto, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Dr. E. Oos M. Anwas, M.Si (Ilmu Komunikasi, Ilmu Penyuluhan Pembangunan)
: - Drs. Sudirman Siahaan, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Drs. Bambang Warsita, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Pratiwi Wini Artati, S.S., M.Ed (Sastra Inggris)
- Desain sampul dan
Tata Letak : Rusno Prihardoyo
- Sekretariat : - Nur Arfah Mega, S.Pd., M.Pd
: - Syamsul Hadi, S.Pd.I., M.Pd
: - Heryani, S.Pd
- Kuangan : Asih Sulistyowati, SE
- Distribusi dan
Sirkulasi : - Dra. Yenny Husnaeni, M.Pd
: - Darno
- Homepage : - Dra. Rahmi Rivalina, M.Hum

J. TEKNODIK	Vol. 19	No. 1	Hal: 001 - 103	Jakarta, April 2015	ISSN: 2088-3978
Alamat Redaksi: Jl. R.E. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan Po.Box 7/CPA Ciputat 15411 Telepon: (021) 7418808 Fax : (021) 7401727 e-mail: jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id Website: http://pustekkom.kemdikbud.go.id					

Daftar Isi

Vol. 19, Nomor 1 - April 2015

Editorial	ii - iv
Kumpulan Abstrak	v - xiv
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ABAD 21 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB 2.0 <i>Saripudin</i>	001 - 011
PENGARUH ONLINE GAME TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK..... <i>Iswan dan Ati Kusmawati</i>	012 - 023
DAMPAK PELATIHAN PEMANFAATAN TIK (PeTIK) UNTUK PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SEKOLAH INDONESIA DI LUAR NEGERI (Studi guru-guru sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand) <i>Waldopo</i>	024 - 035
KEARAH PEMBELAJARAN TERINTEGRASI TIK DI PULAU MARORE, PERBATASAN INDONESIA DENGAN FILIPPINA	036 - 048
<i>Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan</i>	
PERAN DAN FUNGSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK PAUD..... <i>M. Miftah</i>	049 - 056
PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI MENJADI GURU PADA MAHASISWA PGSD UMJ	057 - 068
<i>Muhammad Hayun</i>	
DIMENSI POLA ASUH ORANGTUA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN.....	069 - 077
<i>Luluk Asmawati</i>	
MODEL PEMBELAJARAN PARTISIPATIF FAKIR MISKIN DALAM PENGEMBANGAN USAHA MENUJU KEMANDIRIAN ..	078 - 086
<i>Hamzah, Sumardjo, Prabowo T., Siti Amanah</i>	
PARTISIPASI STASIUN RADIO DALAM MENYIARKAN KONTEN PENDIDIKAN.....	087 - 095
<i>Innayah</i>	
PENGARUH PENGGUNAAN BUKU AJAR (MODUL) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK AKUNTANSI.....	096 - 103
<i>I Nyoman Sukra dan Luh Nyoman Chandra Handayani</i>	

Editorial

Sidang pembaca yang kami hormati, mengawali tahun 2015 segenap pengelola jurnal mengucapkan syukur alhamdulillah, berkat rahmat, kurnia dan ijin Allah SWT Jurnal Teknodik Volume IX nomor 1 edisi April 2015 dapat hadir di hadapan Anda. Seperti biasa, dalam edisi ini disajikan 10 artikel yang erat kaitannya dengan masalah teknologi pendidikan maupun teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan/pembelajaran. Sepuluh artikel yang kami sajikan berikut ini meliputi tulisan-tulisan yang berupa hasil penelitian maupun hasil kajian. Selamat menikmati, mudah-mudahan bermanfaat.

Penyebarluasan pemanfaatan TIK untuk pendidikan/pembelajaran ke masyarakat luas merupakan salah satu misi yang diemban oleh jurnal Teknodik. Untuk mengawali edisi ini, Jurnal Teknodik menyajikan tulisan **Saripudin** yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Dengan Menggunakan Teknologi Web 2.0. Menurutnya, perkembangan di bidang TIK yang begitu cepat menuntut adanya perubahan yang cepat pula dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalamnya bidang pendidikan/pembelajaran. Selanjutnya, Saripudin menyatakan bahwa karakteristik umum model pembelajaran abad pengetahuan berbeda dengan karakteristik pembelajaran abad industrialisasi. Model praktik pendidikan yang dianggap menguntungkan pada abad industrial, seperti belajar fakta, *drill* dan praktik, kaidah dan prosedur digantikan dengan belajar dalam konteks dunia nyata, otentik melalui problem dan proyek, inkuiri, *discovery*, dan invensi. Pola belajar yang diterapkan pada masa industrialisasi sudah dianggap tidak cocok lagi di abad pengetahuan, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat, dan teknologi tersebut kini menjadi katalis penting untuk gerakan menuju model pembelajaran di abad pengetahuan. Sehubungan dengan hal ini, Saripudin membahas tentang perancangan model pembelajaran abad 21 dengan cara mengintegrasikan model pembelajaran *Project Based Learning*, *Project Oriented Learning*, dan *Cooperative Learning* dengan teknologi informasi Web 2.0.

Iswan dan Ati Kusmawati melaporkan hasil penelitiannya tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan bahasa anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor serta memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1), *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini terlihat dari perhitungan uji signifikansi regresi yang diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$, dan (2), terdapat korelasi positif antara variabel X yaitu online game dengan variabel Y yaitu perkembangan bahasa anak, dimana uji signifikansi koefisien korelasi melalui uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (13,80) > t_{tabel} (1,67)$, sehingga koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan dengan $\alpha = 0,05$.

Waldopo, mengirimkan artikel hasil penelitian tentang dampak pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi [PeTIK] pembelajaran bagi para guru sekolah Indonesia di luar negeri [sebuah studi kasus di sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand]. Dalam tulisannya, Waldopo menyatakan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan TIK untuk pembelajaran merupakan sebuah tuntutan Undang-Undang. Oleh karena itu pemerintah melakukan berbagai upaya dengan memberikan pelatihan para guru agar dapat meningkatkan kompetensinya di bidang tersebut. Pelatihan yang selama ini dilaksanakan pemerintah lebih banyak memperhatikan guru-guru yang bertugas mengajar di dalam negeri, sementara karena berbagai hal para guru yang bertugas mengajar di luar negeri kurang memperoleh perhatian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pustekkom mencoba memulai memberikan pelatihan bagi guru-guru yang mengajar di sekolah Indonesia di luar negeri. Untuk tahap pertama, pelatihan diberikan kepada

guru-guru sekolah Indonesia yang ada di kota Bangkok-Thailand. Permasalahannya apakah para guru yang mengajar sekolah Indonesia di luar negeri ini merasa memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan yang diberikan Pustekkom tersebut. Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi tentang dampak dari pelatihan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran bagi guru-guru sekolah Indonesia di kota Bangkok-Thailand. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan diskusi terfokus. Analisis data dilaksanakan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru yang dilatih menyatakan memperoleh manfaat dari hasil pelatihan yang mereka ikuti. Manfaat yang mereka rasakan antara lain mereka menjadi lebih yakin akan potensi yang dimiliki TIK, sehingga mereka termotivasi untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. Bahkan sesuai dengan keterampilan yang telah mereka miliki, mereka bersedia untuk membuat sendiri bahan pembelajaran yang mereka ajarkan dalam bentuk media yang berbasis TIK. Berdasarkan temuan ini disarankan agar pelatihan ini diteruskan sampai seluruh guru yang mengajar di sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri memiliki kompetensi di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Ari Kurniawan dan Sudirman Siahaan menyajikan hasil penelitiannya yang berjudul Kearifan Pembelajaran Terintegrasi TIK di Pulau Marore perbatasan Indonesia dengan Filipina. Di dalam artikelnya dibahas perintisan kearifan pembelajaran terintegrasi TIK untuk di SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara, Pulau Marore, Kabupaten Sangihe, Sulawesi Utara. Kedua sekolah ini termasuk ke dalam kategori daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil). Penentuan sekolah ini dilakukan melalui studi kelayakan. Kedua sekolah tidak hanya dilengkapi dengan fasilitas/perangkat TIK dan berbagai sumber belajar digital, tetapi juga guru dan teknisinya dilatih di bidang pengoperasian dan pemeliharaan perangkat TIK, perancangan dan pengembangan bahan belajar. Tulisan bertujuan untuk mengungkapkan berbagai upaya kearifan pembelajaran terintegrasi TIK. Untuk mencapai tujuan ini, penulis menggunakan pedoman wawancara dan angket serta melaksanakan *focus group discussion* (FGD) dan hasilnya disajikan secara deskriptif. Responden menyatakan bahwa dengan diperkenalkannya pembelajaran terintegrasi TIK, sangat bermanfaat terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dilakukan pelatihan secara berkelanjutan dan intensif, tidak hanya tentang merancang dan mengembangkan bahan-bahan belajar digital tetapi juga mengenai penerapan strategi dalam pembelajaran terintegrasi TIK.

M. Miftah menulis artikel hasil penelitian yang berjudul Peran dan Fungsi Multimedia Interaktif untuk PAUD. Penelitian dilaksanakan TK Hidayatullah. TK Hidayatullah merupakan salah satu lembaga pendidikan ternama di daerah Banyumanik Semarang, namun pembelajaran dirasa masih kurang berhasil karena guru tidak menggunakan media yang mendukung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya pemecahan masalah yang salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah didapat seperti Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI. Penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, tes, dan catatan lapangan. Selama menggunakan MPI, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Kesimpulan hasil penelitian mengungkapkan bahwa MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Hidayatullah.

Muhammad Hayun menulis artikel hasil penelitiannya yang berjudul Pengaruh Efikasi Diri terhadap Motivasi Menjadi Guru pada Mahasiswa PGSD UMJ. Dalam artikelnya Muhammad Hayun menyatakan bahwa profesi keguruan (pendidik) merupakan profesi yang banyak diminati oleh sebagian masyarakat kita di tengah tuntutan terhadap peningkatan kesejahteraan guru (pendidik). Hal itu juga berimplikasi terhadap efikasi diri mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk memilih profesi keguruan. Penelitian bertujuan untuk melihat sejauhmana pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa dalam memilih profesi keguruan pada mahasiswa PGSD semester akhir FIP-UMJ. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan pendekatan regresi-korelasi. Dan populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD semester akhir FIP UMJ. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa jadi guru dengan nilai korelasi 0,525 dan determinasi 27,5% yang artinya kontribusi efikasi diri terhadap motivasi mahasiswa jadi guru dapat dijelaskan sebesar 27,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Luluk Asmawati menulis artikel hasil penelitian yang berjudul Dimensi Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Tujuan penelitian adalah untuk: (1) mengetahui dimensi pola asuh orangtua untuk membantu kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, (2) menerapkan perkembangan membaca permulaan melalui pembelajaran tentang alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama untuk anak usia dini 4-5 tahun, dan (3) mempraktikkan pembelajaran program *Bailey's Book House* untuk anak usia dini melalui komputer tablet. Subjek penelitian terdiri dari 15 orang anak berusia 4-5 tahun beserta orangtuanya. Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif model Miles dan Huberman. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) dimensi pola asuh responsifitas yaitu orangtua menuntut anak untuk mampu berkomunikasi secara jelas melalui upaya pengasuhan dalam mengenal alphabet huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama, (2) dimensi pola asuh tuntutan (*demanding*) yaitu orangtua menuntut anak untuk bersikap dewasa yang mampu mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa, kognitif, motorik halus, sosial, dan emosi. Kesimpulan dimensi pola asuh orangtua untuk pengembangan membaca permulaan melalui program *Bailey's Book House* ini adalah mampu: (1) mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak, (2) belajar nama huruf, (3) mengenal huruf besar dan huruf kecil, (4) menyusun kalimat, (5) mengembangkan keterampilan mendengarkan, (6) memasangkan kata, dan (7) mengembangkan kreativitas menyusun huruf menjadi kata.

Hamzah, dkk melaporkan hasil penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Partisipatif Fakir Miskin dalam Pengembangan Usaha Menuju Kemandirian. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menganalisis peran pembelajaran partisipatif dalam pengembangan usaha fakir miskin menuju kemandirian; (2) menganalisis tingkat partisipasi *fakir miskin* di dalam meningkatkan pengembangan usaha; dan (3) merumuskan model pembelajaran bagi fakir miskin di dalam pengembangan kemandirian usahanya. Penelitian dilaksanakan di tiga kecamatan di Kabupaten Bogor dengan responden sebanyak 254 fakir miskin, yang diambil secara total. Data dianalisis dengan statistik deskriptif, data yang berskala ordinal ditransformasi menjadi skala interval, dan analisis data dilakukan dengan analisis korelasi *Pearson*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif telah berhasil menumbuhkembangkan kemauan dan kemampuan fakir miskin untuk berusaha. Ikrar yang diucapkan pada setiap awal pertemuan pekanan menjadi penggugah kesadaran mereka untuk mengembangkan usahanya. tetapi masih berfokus pada pengembangan usaha secara individu. Tingkat partisipasi dalam memanfaatkan modal pinjaman untuk mengembangkan usahanya tergolong tinggi dalam kehadiran pada pertemuan kelompok, pengembalian pinjaman, dan kegiatan menabung. Model pembelajaran partisipatif bagi fakir miskin yang efektif ialah melalui pemberdayaan masyarakat miskin dengan pembelajaran partisipatif yang diikuti oleh pemanfaatan

zakat sebagai modal produktif untuk pengembangan usaha fakir miskin disertai pendampingan seperti yang telah dilakukan. Penguatan usaha dilakukan dengan mendinamiskan kelompok sehingga mereka dapat melaksanakan usaha bersama menuju kemandirian.

Innayah menulis artikel tentang Partisipasi Stasiun Radio dalam Menyiarkan Konten Pendidikan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui partisipasi stasiun radio dalam menyiarkan konten pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Pada tanggal 17 Maret sampai 30 Juni 2014 di Yogyakarta, Jawa Tengah, Kalimantan Timur dan Papua. Metode yang digunakan adalah metode survei dan teknik dokumentasi terhadap 19 radio mitra yang peduli terhadap siaran pendidikan. Populasi penelitian ini adalah stasiun radio mitra yang berjumlah 52 dengan sampel 19 stasiun radio mitra yang aktif menyiarkan konten pendidikan yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi 19 radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan masih tergolong rendah (*nonparticipation*) yaitu dikatakan sebagai bukan berperanserta tetapi masyarakat atau radio hanya dijadikan sebagai obyek suatu kegiatan. Untuk mengatasi hal tersebut disarankan dalam mengembangkan konten siaran pendidikan hendaknya lebih mengutamakan penggunaan kata-kata yang umum dan lazim dipakai, pengulangan kata-kata yang penting, susunan kalimat yang logis, dan tidak melanggar kesopanan, mengesankan.

I Nyoman Sukra dan Luh Nyoman Chandra Handayani menulis artikel hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Buku Ajar [Modul] terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris untuk Akuntansi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada-tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar (modul) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris untuk akuntansi. Penelitian dilakukan pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Bali. Sebagai sampelnya dipilih dua kelas yang perolehan nilai hasil pre-tesnya hampir sama (sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hasil pre-tes ini juga sekaligus digunakan sebagai dasar untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar. Data berupa hasil belajar bahasa Inggris selama eksperimen diperoleh dengan menggunakan alat ukur berupa Tes Prestasi. Hasil pre-tes dan hasil tes selama eksperimen dibandingkan untuk mengetahui berapa yang mengalami dan tidak mengalami peningkatan, dan kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi dua kali dua untuk diuji dengan Chi Kwadrat dengan tingkat signifikansi 0,5. Hasil perhitungannya menunjukkan bahwa nilai X^2 selalu lebih besar dari nilai kritisnya (3,841). Ini artinya bahwa penggunaan buku ajar memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris. Pengaruh positif ini diberikan karena buku ajar ini mampu memfasilitasi kegiatan belajar mandiri mahasiswa. Buku ajar [Modul] berisikan tujuan pembelajaran yang jelas, isi materi yang lengkap dan mendalam, mudah dipelajari, metoda belajar menyenangkan, bahasa komunikatif, dan alat evaluasi beserta kunci jawabanya.

Demikian kesepuluh artikel yang dapat disajikan pada edisi ini. Segenap dewan redaksi dan pengelola jurnal Teknodik mengucapkan selamat menikmati sajian kami (wdp).

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ABAD 21 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB 2.0

THE DEVELOPMENT OF THE 21ST CENTURY LEARNING MODEL USING WEB 2.0 TECHNOLOGY

Saripudin

Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung

saripudin@upi.edu

Diterima tanggal: 5 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 18 Januari, disetujui tanggal: 06 Februari 2015

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, di mana proses peralihan dari abad industrialisasi ke abad pengetahuan menuntut setiap bidang dalam kehidupan berubah sangat cepat dan harus dapat beradaptasi dengan cepat. Begitu pula dengan pendidikan, karakteristik umum model pembelajaran abad pengetahuan berbeda dengan dengan karakteristik pembelajaran abad industrialisasi. Model praktik pendidikan yang dianggap menguntungkan pada abad industrial, seperti belajar fakta, drill dan praktik, kaidah dan prosedur digantikan dengan belajar dalam konteks dunia nyata, otentik melalui problem dan proyek, inkuiri, discovery, dan invensi dalam praktik abad pengetahuan. Akan tetapi pola belajar yang diterapkan pada masa industrialisasi sudah dianggap tidak cocok lagi di abad pengetahuan, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat, dan teknologi tersebut merupakan katalis penting untuk gerakan menuju metode belajar di abad pengetahuan. Makalah ini akan membahas perancangan model pembelajaran abad 21 dengan cara mengintegrasikan model pembelajaran Project Based Learning, Project Oriented Learning, dan Cooperative Learning dengan teknologi informasi Web 2.0.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berorientasi proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif berbasis Web 2.0.

Abstract: The rapid development of information technology in this century has brought a very significant impact on the education sector where the process of transition from century of industrialization to the century of knowledge in every aspect of life is changing and adapting quickly. Within the same manner in the aspect of education, the general characteristics of the learning model in the industrial century is different than in the knowledge century. Among many educational practices considered beneficial to the industrial age are learning facts, drill and practice, rules and procedures have been replaced by learning-in-real-world context through authentic problems and projects, inquiry, discovery, and invention in the knowledge century practice. However, the pattern of learning applied at the time of industrialization has been deemed to be unfit anymore in the age of knowledge in which the development of information and communication technology is evolving very rapidly, and the technology is an important catalyst for movement toward learning methods in the knowledge century. This paper will discuss the design of 21st century learning model, learning model design by integrating Projects Based Learning, Project Oriented Learning, and Cooperative Learning with information technology based on web 2.0.

Keyword: Projectbased learning, project oriented learning, problem-based learning, Web 2.0 based-cooperative learning.

PENGARUH ONLINE GAME TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK

THE IMPACT OF ONLINE GAME ON CHILDREN'S LANGUAGE DEVELOPMENT

Iswan dan Ati Kusmawati

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu - Ciputat

guavaones_isw@yahoo.co.id dan ati2051976@gmail.com

Diterima tanggal: 10 Januari, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 Januari 2015, disetujui tanggal 10 Februari 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari online game terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner dan hasil wawancara dari 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, online game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini terlihat dari perhitungan uji signifikansi regresi dan diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$. Kedua, terdapat korelasi positif antara variabel X yaitu online game dengan variabel Y yaitu perkembangan bahasa anak, di mana uji signifikansi koefisien korelasi melalui uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$, sehingga koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan dengan $dk 99, \alpha = 0,05$.

Kata kunci: Pengaruh online game, perkembangan bahasa anak.

Abstract: The aim of this research is to describe the impact of online game towards children's language development. This research applied in both qualitative and quantitative methods with descriptive approach focusing on describing the impact of several influencing factors, and giving meaning to social cases. Based on the analysis of questionnaires and interview from 100 respondents, the result of this study shows that: first, online game gives significant effect on children's language development. It can be seen from regression significance test calculation which obtained 179, 64 for F_{cal} , and 4,1 for F_{table} . Second, both variables (X dan Y) are significantly correlated in which the t-test of correlation coefficient significance is $t_{cal} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$ with $df 99, \alpha = 0.05$.

Keywords: The impact of online game, children's language development.

DAMPAK PELATIHAN PEMANFAATAN TIK (PeTIK) UNTUK PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SEKOLAH INDONESIA DI LUAR NEGERI (Studi guru-guru sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand)

THE IMPACT OF TEACHER TRAINING FOR INDONESIAN SCHOOL TEACHER TEACHING ABROAD ON UTILIZING ICT FOR LEARNING (A study of Indonesian school teachers in Bangkok-Thailand)

Waldopo

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom)-Kemdikbud

Jalan RE. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten

waldopo@kemdikbud.go.id dan waldopo@gmail.com

Diterima tanggal: 15 Januari, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 28 Januari 2015, disetujui tanggal 6 Februari 2015

Abstrak: Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran merupakan sebuah tuntutan Undang-Undang. Oleh karena itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya dengan memberikan pelatihan agar para guru dapat meningkatkan kompetensinya di bidang tersebut. Pelatihan yang selama ini dilaksanakan lebih banyak memperhatikan guru-guru yang bertugas mengajar di dalam negeri, sementara karena berbagai hal para guru yang bertugas mengajar di luar negeri kurang memperoleh perhatian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Pustekkom Kemdikbud mencoba memulai memberikan pelatihan bagi guru-guru yang mengajar sekolah di Indonesia di luar negeri, dalam hal ini di Bangkok Thailand. Permasalahannya apakah para guru yang mengajar di sekolah di Indonesia di luar negeri ini merasa memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan yang diberikan Pustekkom tersebut. Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi tentang dampak dari pelatihan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran bagi guru-guru sekolah Indonesia di kota Bangkok-Thailand. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan diskusi terfokus. Analisis data dilaksanakan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru yang dilatih menyatakan memperoleh manfaat dari hasil pelatihan yang mereka ikuti. Manfaat yang mereka rasakan antara lain mereka menjadi lebih yakin akan potensi yang dimiliki TIK, sehingga mereka termotivasi untuk memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. Bahkan seseuai dengan keterampilan yang telah mereka miliki, mereka bersedia untuk membuat sendiri bahan pembelajaran yang mereka ajarkan dalam bentuk media yang berbasis TIK. Berdasarkan temuan ini disarankan agar pelatihan ini diteruskan sampai seluruh guru yang mengajar sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri memiliki kompetensi di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK), TIK untuk pembelajaran, Pelatihan PeTIK, Guru di sekolah Indonesia di luar negeri.

Abstract: The ability of teachers in utilizing information and communication technology (ICT) for learning is by constitution, an obligation to fulfil. Therefore, the Indonesian government has made tremendous effort to provide training for teachers to improve their competence in utilizing ICT for learning. So far, the ongoing training only focuses more on teachers teaching in Indonesia while unfortunately, teachers teaching abroad have not had the equal focus and attention as teachers teaching in Indonesia. Responding to this condition, Pustekkom Kemdikbud had tried to start providing training for teachers teaching in Indonesian schools abroad, which in this case is in Bangkok Thailand. What seems to be the problem is that whether teachers who taught Indonesian school in Bangkok Thailand were to benefit from the training provided by Pustekkom. This study aims to obtain information about the impact of teacher training for Indonesian school teacher teaching abroad (in Bangkok, Thailand) on utilizing ICT for learning. Data collected through questionnaires and focus group discussions. Data analysis was carried out descriptively. The results showed that all trained teachers confirm to benefit from training that they underwent. Among the benefits are becoming confident in utilizing the potential of ICT in a way that they have felt increased motivation to utilize ICT in their learning activities. Furthermore, along with their improved motivation and skills, they feel confident to make their own teaching and learning materials in the form of ICT-based media. Based on these findings, it is recommended that this training should be sustained to all Indonesian school teachers teaching abroad until they can all improve their competence in utilizing ICT for learning.

Keywords: Information and Communication Technology (ICT), ICT for learning, Teachers Training on ICT for Education, Teachers of Indonesian School in Abroad.

KEARAH PEMBELAJARAN TERINTEGRASI TIK DI PULAU MARORE, PERBATASAN INDONESIA DENGAN FILIPPINA

TOWARDS ICT-INTEGRATED LEARNING IN MARORE ISLAND, A BORDER BETWEEN INDONESIA AND THE PHILIPPINES

Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom)-Kemdikbud

Jalan R. E. Martadinata, Ciputat-Tangerang Selatan, Banten

arie.kurniawan@kemdikbud.go.id,

sudirman.siahaan@kemdikbud.go.id; pakdirman@yahoo.com

Diterima tanggal: 25 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 10 Februari 2015, disetujui tanggal 21 Februari 2015

Abstrak: Tulisan ini akan membahas upaya kearah pembelajaran terintegrasi TIK untuk pembelajaran di SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara, Pulau Marore, Kabupaten Sangihe, Sulawesi Utara. Kedua sekolah ini termasuk ke dalam kategori daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil). Penentuan sekolah dan daerah dilakukan melalui studi kelayakan. Kedua sekolah ini tidak hanya dilengkapi Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) dengan fasilitas/perangkat TIK, berbagai sumber belajar digital, tetapi juga guru dan teknisinya dilatih di bidang pengoperasian dan pemeliharaan perangkat TIK, perancangan dan pengembangan bahan belajar. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji berbagai upaya kearah pembelajaran terintegrasi TIK. Untuk mencapai tujuan ini penulis menggunakan pedoman wawancara dan angket serta melaksanakan focus group discussion (FGD) dan hasilnya disajikan secara deskriptif. Responden menyatakan bahwa dengan diperkenalkannya pembelajaran terintegrasi TIK, sangat bermanfaat terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dilakukan pelatihan secara berkelanjutan dan intensif, tidak hanya tentang merancang dan mengembangkan bahan-bahan belajar digital tetapi juga mengenai penerapan strategi dalam pembelajaran terintegrasi TIK.

Kata kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pembelajaran, daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil).

Abstract: This article discusses the efforts towards ICT-integrated learning in Public Primary and Junior Secondary Schools in Marore Island, Sangihe District, North Sulawesi. These two schools are chosen among the schools located in the foremost/borderline, disadvantaged/least developed, and remote/isolated areas based on a feasibility study. These schools are not only equipped with ICT and other supporting equipment and various digital learning resources, but their teachers and technicians have also been trained in utilizing and maintaining ICT equipment, as well as in designing and developing learning contents. The objective of this article is to review various efforts directed to ICT-integrated learning. To achieve this objective, the writers used interview guide and questionnaires, conducted a focus group discussion (FGD) and the results were descriptively presented. Respondents expressed that the penetration of ICT in learning being piloted by the ICT Center for Education (Pustekkom) are very fruitful and contributive to the efforts in improving educational quality. Therefore, it is recommended for the next action to conduct continuous and intensive training for teachers in designing and developing digital learning contents, as well as strategies in applying ICT-integrated learning.

Keywords: Information and Communication Technology (ICT), learning, disadvantaged regions (remote/isolated, least developed, and borderline).

PERAN DAN FUNGSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK PAUD

ROLE AND FUNCTION ON INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING (IML) FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

M. Miftah

Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran (BPMP) Semarang, Pustekkom Kemdikbud
Jl. Lamongan Tengah, Bendan Ngisor, Sampangan, Semarang
hasanmiftah@yahoo.com / miftahkemdikbud@gmail.com

Diterima tanggal: 15 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 24 Februari 2015, disetujui tanggal: 5 Maret 2015

Abstrak: TK Hidayatullah merupakan salah satu lembaga pendidikan ternama di daerah Banyumanik Semarang, namun pembelajaran yang diselenggarakan dirasa masih kurang berhasil karena guru tidak menggunakan media yang mendukung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah didapat seperti Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa dan mendeskripsikan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan catatan lapangan. Selama menggunakan MPI, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Hidayatullah.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), hasil belajar, PAUD.

Abstract: Hidayatullah kindergarten is one of the leading educational institutions in the area of Semarang Banyumanik, but it is less successful learning because teachers do not use media to support. This causes less than the maximum student learning outcomes. It is necessary to solve the problem by using instructional media effectively and easily obtainable as Multimedia Interactive Learning (MPI). The objectives of this study are to describe the learning activities by study describing student learning outcomes and problems encountered during the learning activities using MPI. This study uses classroom action research design. The subject is kindergarten teachers and students of Hidayatullah Banyumanik Semarang totaling 40 respondents. Data collection techniques use are observation, testing, and field notes. During the use of MPI, the learning execution increases the average value of the first cycle was 90.62% and the second cycle increases to 93.75%. The value of the implementation of learning achievement first cycle average of 82.9 and the second cycle increases to 93.7. Student learning outcomes also increases the value of classical completeness 77.5% in the first cycle and the second cycle increases to 92.5%. The existing constraints can be overcome by the researchers. From these results it can be concluded that MPI can improve student learning outcomes of Kindergarten Hidayatullah.

Keywords: Multimedia Interactive Learning (MIL), learning outcomes, early childhood.

PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI MENJADI GURU PADA MAHASISWA PGSD UMJ

EFFECT OF SELF- EFFICACY OF MOTIVATION TO BE TEACHERS ON PGSD STUDENTS OF JAKARTA MUHAMMADIYAH UNIVERSITY (UMJ)

Muhammad Hayun

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Cirendeui, Ciputat, Kota Tangerang Selatan
mhayyun@yahoo.co.id**

Diterima tanggal: 12 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 25 Februari 2015, disetujui tanggal: 2 Maret 2015

Abstrak: Profesi keguruan (pendidik) merupakan profesi yang banyak diminati oleh sebagian masyarakat kita di tengah tuntutan terhadap peningkatan kesejahteraan guru (pendidik). Hal itu juga berimplikasi terhadap efikasi diri mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk memilih profesi keguruan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa dalam memilih profesi keguruan pada mahasiswa PGSD semester akhir FIP-UMJ. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan pendekatan regresi-korelasi. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD semester akhir FIP UMJ dengan menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa menjadi guru dengan nilai korelasi 0,525 dan determinasi 27,5% yang artinya kontribusi efikasi diri terhadap motivasi mahasiswa menjadi guru dapat dijelaskan sebesar 27,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: Efikasi diri, motivasi mahasiswa, profesi guru.

Abstract: Teaching profession (educators) is a profession that is highly demanded by a part of community whilst the demands on improving teachers' welfare (educators). It also has implications for self-efficacy in preparing students to choose the teaching profession. This study aims to examining the extent of students self-efficacy influence to student motivation in choosing teaching profession at the end of the semester students PGSD FIP-UMJ. The method used is a survey method with regression-correlation approach. The research population is the entire student population at PGSD final semester FIP UMJ by using simple random sampling technique. The results showed that there is an influence of student self-efficacy on the motivation of students in being teachers with a value of 0.525 and determination correlation 27.5% which means that the contribution of self-efficacy to motivate students to be teachers can be explained by 27.5% while the rests are influenced by other variables.

Keywords: Self-efficacy, student motivation , professional teacher.

DIMENSI POLA ASUH ORANGTUA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN

THE DIMENSION OF PARENTS' INVOLVEMENT FOR DEVELOPING EARLY READING ABILITY IN EARLY CHILDHOOD OF 4-5 YEARS

Luluk Asmawati

Dosen PGPAUD-FKIP-Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Raya Jakarta KM 4, Pakupatan, Serang

nialuluk@yahoo.com

Diterima tanggal: 10 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 27 Februari 2015, disetujui tanggal: 15 Maret 2015

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui dimensi pola asuh orangtua untuk membantu kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, (2) menerapkan perkembangan membaca permulaan melalui pembelajaran tentang alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama untuk anak usia dini 4-5 tahun, (3) mempraktikkan pembelajaran program Bailey's Book House untuk anak usia dini melalui komputer tablet. Subjek penelitian ini yaitu 15 anak, berusia 4-5 tahun dan orangtuanya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif model Miles dan Huberman. Temuan-temuan penelitian ini meliputi: (1) dimensi pola asuh responsifitas yaitu orangtua menuntut anak untuk mampu berkomunikasi secara jelas melalui upaya pengasuhan dalam mengenal alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama; (2) dimensi pola asuh tuntutan (demanding) yaitu orangtua menuntut anak untuk bersikap dewasa untuk mampu mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa, kognitif, motorik halus, sosial, dan emosi. Kesimpulan dimensi pola asuh orangtua untuk pengembangan membaca permulaan melalui program Bailey's Book House ini mampu: (1) mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak, (2) belajar nama huruf, (3) mengenal huruf besar dan huruf kecil, (4) menyusun kalimat, (5) mengembangkan keterampilan mendengarkan, (6) memasang kata, dan (7) mengembangkan kreativitas menyusun huruf menjadi kata.

Kata kunci: dimensi pola asuh orangtua, membaca permulaan, anak usia 4-5 tahun.

Abstract: The purpose of this study is to: (1) determine the dimension of parents' parenting skill to help early reading ability in early childhood, (2) applying the early reading development through learning about the alphabet of recognizing uppercase and lowercase letters, exploring words, knowing the position, making a simple story, and familiarizing words with the same initial letters for young children of 4-5 years old, (3) practice learning Bailey's Book House program for early childhood through computer's tablet. The subjects of this study 15 children, aged 4-5 years and their parents. The research was qualitative research model of Miles and Huberman. The findings of this study are: (1) the dimension of parenting, namely parental responsiveness that requires children to be able to communicate clearly through parenting efforts in recognizing that alphabet of uppercase and lowercase letters, exploring words, knowing the position, making a simple story, and recognizing words with the same letter in the beginning; (2) the dimension of parenting demands where a parent requires children to be mature in order to optimize aspects of language development, cognitive, soft motoric, social, and emotional. The conclusion from these dimensions of parenting skills of parents for the development of early reading ability through Bailey's Book House is that they enable the child to: (1) develop self-confidence and motivation in children, (2) learn the names of letters, (3) recognize uppercase and lowercase letters, (4) construct a sentence, (5) develop listening skills, (6) match the word, and (7) develop creativity in arranging letters into words.

Keywords: dimensions of parenting skill of parents, early reading ability, children aged 4-5 years.

MODEL PEMBELAJARAN PARTISIPATIF FAKIR MISKIN DALAM PENGEMBANGAN USAHA MENUJU KEMANDIRIAN

PARTICIPATORY LEARNING MODEL FOR THE POOR IN DEVELOPING BUSINESS TOWARDS SELF-RELIANCE

Hamzah, Sumardjo, Prabowo Tjitropranoto, dan Siti Amanah
Institut Pertanian Bogor (IPB), Jl. Kamper, Kampus Darmaga, Bogor 16680
hamzahipb@yahoo.co.id

Diterima tanggal 18 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 Februari 2015, disetujui 5 Maret 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) peran pembelajaran partisipasi dalam pengembangan usaha fakir miskin menuju kemandirian; dan (2) tingkat partisipasi fakir miskin dalam meningkatkan pengembangan usaha; serta (3) merumuskan model pembelajaran bagi fakir miskin untuk mengembangkan kemandirian usahanya. Penelitian dilaksanakan di tiga kecamatan di Kabupaten Bogor dengan responden sebanyak 254 fakir miskin, yang diambil secara total sampling/sensus. Data di analisis dengan statistik deskriptif. Data yang berskala ordinal ditransformasi menjadi skala interval dan analisis data dilakukan dengan analisis korelasi Pearson. Pembelajaran partisipatif telah berhasil menumbuhkan kemandirian dan kemampuan untuk berusaha. Ikrar yang diucapkan pada setiap awal pertemuan pekanan menjadi penguat kesadaran fakir untuk mengembangkan usahanya. tetapi masih berfokus pada pengembangan usaha secara individu. Tingkat partisipasi dalam memanfaatkan modal pinjaman untuk mengembangkan usahanya tergolong tinggi dalam kehadiran pada pertemuan kelompok, pengembalian pinjaman, dan kegiatan menabung. Model pembelajaran partisipatif bagi fakir miskin yang efektif dilakukan dalam dua tahapan. Tahap yang pertama ialah pemberdayaan masyarakat miskin dengan pembelajaran partisipatif yang diikuti oleh pemanfaatan zakat sebagai modal produktif untuk pengembangan usaha fakir miskin, disertai pendampingan, seperti yang telah dilakukan. Tahap yang kedua adalah penguatan usaha yang dilakukan dengan mendinamiskan kelompok sehingga mereka dapat melaksanakan usaha bersama menuju kemandirian.

Kata Kunci : Pembelajaran partisipatif, usaha kelompok, kemandirian

Abstract: The objectives of the study are to analyse: (1) the results of participative learning of the participant, and (2) the level of participation in the development of home industry, and (3) formulate effective participatory learning model. The respondents of the study were 254 poor people gathered through total/census sampling, in three sub-districts of Bogor. Data were analyzed with descriptive statistics. Data on ordinal scale were transformed into an interval scale, and its analysis was conducted by Pearson correlation analysis. Participatory learning was successful in developing willingness and capability of poor people to establish efforts in developing business. The pledge (consensus/sworn agreement) made at the beginning of the weekly meeting had become a trigger to raise awareness to expand business but still limited to the development of individual businesses. High level of participation was shown by the respondents through the attendance in group meeting and repayment of credit and saving. The effective model for participatory learning is conducted through two steps activities. The first step was to establish willingness and capability of poor people to develop business based on his/her own interest through participatory learning followed by the utilization of zakat (obligatory alms-giving and religious tax in Islam) as productive capital for business development for poor with assistance, as it has done. The second step is strengthening the business by building a dynamic group/community in order to carry out joint efforts toward self independence.

Keyword: Participatory learning, group efforts, self-reliance.

PARTISIPASI STASIUN RADIO DALAM MENYIARKAN KONTEN PENDIDIKAN

THE PARTICIPATION OF RADIO STATION IN BROADCASTING EDUCATIONAL CONTENT

Innayah

**Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP)
Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan (Pustekom-Kemdikbud)
Jl. Sorowajan Baru No. 367, Banguntapan, Yogyakarta
innamtj@gmail.com**

Diterima tanggal 10 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 29 Januari 2015, disetujui tanggal 10 Februari 2015

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi stasiun radio dalam menyiarkan konten pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu dari tanggal 17 Maret sampai dengan 30 Juni 2014 di Yogyakarta, Jawa Tengah, Kalimantan Timur dan Papua. Metode yang digunakan adalah metode survai dan teknik dokumen terhadap 19 radio mitra yang peduli tentang siaran pendidikan. Populasi dari penelitian ini adalah stasiun radio mitra yang berjumlah 52, sampel 19 stasiun radio mitra yang aktif menyiarkan konten pendidikan yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Yogyakarta. Hasil penelitian diketahui bahwa partisipasi 19 radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan masih tergolong partisipasi rendah (low participation) di mana masyarakat atau radio hanya dijadikan sebagai obyek suatu kegiatan. Untuk mengatasi hal tersebut, di dalam mengembangkan konten siaran pendidikan diharapkan lebih mengutamakan penggunaan kata-kata yang umum dan lazim dipakai, mengesankan, pengulangan kata-kata yang penting dan susunan kalimat yang logis, dan tidak melanggar kesopanan.

Kata kunci: partisipasi, radio pendidikan, penyiaran radio.

Abstract: The purpose of this research is to reveal the participation of radio station in broadcasting educational content. This research had been done in four months. Stating from March 17 until June 30, 2014 in Yogyakarta, Central Java, East Kalimantan, and Papua. The method used was survey and documentary in 19 radio partners that concern in education. The population of this research is 52 radio station partners which 19 samples of them have been active to broadcast educational content developed by Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) of Yogyakarta. The results reveal that the participation of 19 partner stations in broadcasting educational content are still relatively low in which the community or radio are considered to only be object of an activity. To overcome the problem in developing educational content broadcasting, it is expected to prioritize the use of common words, impressive words, repetition of the important words, logic structure of the sentences, and the words that do not violate decency.

Keywords: participation, educational radio, radio broadcasting.

PENGARUH PENGGUNAAN BUKU AJAR (MODUL) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK AKUNTANSI

THE INFLUENCE OF USING SELF-INSTRUCTIONAL BOOK (MODULE) TOWARDS LEARNING OUTCOMES OF ENGLISH FOR ACCOUNTING

I Nyoman Sukra, Luh Nyoman Chandra Handayani

Politeknik Negeri Bali

Bukit Jimbaran, P. O. Box. 80364, Kuta Selatan Tuban, Badung, Bali

nyomansukra62@gmail.com

chandrahandayani@yahoo.com

Pustekkom

Diterima tanggal: 15 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 27 Februari 2015, disetujui tanggal: 10 Maret 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar (modul) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris untuk akuntansi. Penelitian dilakukan pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Bali. Sebagai sampelnya dipilih dua kelas yang perolehan nilai hasil pre-tesnya hampir sama (sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hasil pre-tes ini juga sekaligus digunakan sebagai dasar untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar. Data berupa hasil belajar bahasa Inggris selama eksperimen diperoleh dengan menggunakan alat ukur berupa Tes Prestasi. Hasil pre-tes dan hasil tes selama eksperimen dibandingkan untuk mengetahui berapa yang mengalami dan tidak mengalami peningkatan. Kemudian hasilnya dimasukkan ke dalam tabel kontingensi dua kali dua untuk diuji dengan Chi Kwadrat dengan tingkat signifikansi 0,5. Hasil perhitungannya menunjukkan bahwa nilai χ^2 selalu lebih besar dari nilai kritisnya (3,841). Ini artinya bahwa penggunaan buku ajar memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris. Pengaruh positif ini diberikan karena buku ajar ini mampu memfasilitasi kegiatan belajar mandiri mahasiswa. Buku ajar ini dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang jelas, isi materi yang lengkap dan mendalam, mudah dipelajari, metode belajar menyenangkan, menggunakan bahasa komunikatif, dan alat evaluasi beserta kunci jawabannya.

Kata kunci: buku ajar mandiri (modul), hasil belajar, Bahasa Inggris untuk Akuntansi.

Abstract: This experimental research aims at finding out the influence of using self-instructional book (module) toward learning outcomes of English for accounting. This research was conducted at the Accounting Department of Bali State Polytechnic. The samples of this research were two accounting classes whose students got almost the same score on pre-test (experimental group and control group). The results of the test was also used as a reference to find if the utilization of self-instructional book has or does not have positive influence in improving student's achievement. Data in the form of student's English Scores during the experiment were collected by using achievement test. The result of pre-test was compared with the result of test during the experiment to find how many students whose scores got and did not get improvement. The result then inserted in two-times-two Contingency Table to be tested by using Chi Square with a significance on 0,05 level. The result of Chi Square test shows that χ^2 value is always higher than χ^2 critical value (3,841). It means that the use of self instructional book has positive influence on the result of student's achievement. This influence is positive because it can facilitate the student's self-learning activity. The book is completed with clear instructional objectives, complete material, is easy to learn, uses communicative language, has interesting method, and is equipped with evaluation test with key answers.

Keywords: self instructional book, learning outcomes, English for Accounting.

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ABAD 21 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB 2.0

THE DEVELOPMENT OF THE 21ST CENTURY LEARNING MODEL USING WEB 2.0 TECHNOLOGY

Saripudin

Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung

saripudin@upi.edu

Diterima tanggal: 5 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 18 Januari, disetujui tanggal: 06 Februari 2015

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, di mana proses peralihan dari abad industrialisasi ke abad pengetahuan menuntut setiap bidang dalam kehidupan berubah sangat cepat dan harus dapat beradaptasi dengan cepat. Begitu pula dengan pendidikan, karakteristik umum model pembelajaran abad pengetahuan berbeda dengan dengan karakteristik pembelajaran abad industrialisasi. Model praktik pendidikan yang dianggap menguntungkan pada abad industrial, seperti belajar fakta, drill dan praktik, kaidah dan prosedur digantikan dengan belajar dalam konteks dunia nyata, otentik melalui problem dan proyek, inkuiri, discovery, dan invensi dalam praktik abad pengetahuan. Akan tetapi pola belajar yang diterapkan pada masa industrialisasi sudah dianggap tidak cocok lagi di abad pengetahuan, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat, dan teknologi tersebut merupakan katalis penting untuk gerakan menuju metode belajar di abad pengetahuan. Makalah ini akan membahas perancangan model pembelajaran abad 21 dengan cara mengintegrasikan model pembelajaran Project Based Learning, Project Oriented Learning, dan Cooperative Learning dengan teknologi informasi Web 2.0.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berorientasi proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif berbasis Web 2.0.

Abstract: The rapid development of information technology in this century has brought a very significant impact on the education sector where the process of transition from century of industrialization to the century of knowledge in every aspect of life is changing and adapting quickly. Within the same manner in the aspect of education, the general characteristics of the learning model in the industrial century is different than in the knowledge century. Among many educational practices considered beneficial to the industrial age are learning facts, drill and practice, rules and procedures have been replaced by learning-in-real-world context through authentic problems and projects, inquiry, discovery, and invention in the knowledge century practice. However, the pattern of learning applied at the time of industrialization has been deemed to be unfit anymore in the age of knowledge in which the development of information and communication technology is evolving very rapidly, and the technology is an important catalyst for movement toward learning methods in the knowledge century. This paper will discuss the design of 21st century learning model, learning model design by integrating Projects Based Learning, Project Oriented Learning, and Cooperative Learning with information technology based on web 2.0.

Keyword: Projectbased nearning, project orientedlearning, problem-based learning, Web 2.0 based-cooperative learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, di mana proses peralihan dari abad industrialisasi ke abad pengetahuan menuntut setiap bidang dalam kehidupan berubah sangat cepat dan harus dapat beradaptasi dengan cepat. Begitu pula dengan pendidikan, di manakarakteristik umum model pembelajaran abad pengetahuan berbeda dengan karakteristik pembelajaran abad industrialisasi.

Banyak praktik pendidikan yang dianggap menguntungkan pada abad industrial, seperti belajar fakta, *drill* dan praktik, kaidah dan prosedur digantikan dengan belajar dalam konteks dunia nyata, otentik melalui problem dan proyek, inkuiri, *discovery*, dan invensi dalam praktik abad pengetahuan. Akan tetapi pola belajar yang diterapkan pada masa industrialisasi sudah dianggap tidak cocok lagi di abad pengetahuan, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat, dan teknologi tersebut merupakan katalis penting untuk gerakan menuju metode belajar di abad pengetahuan.

Tema pengembangan kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Diakui dalam perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad 21, memang telah terjadi pergeseran, baik ciri maupun model pembelajaran. Inilah yang diantisipasi pada kurikulum 2013. Tabel 1 menunjukkan pergeseran paradigma belajar abad 21 yang berdasarkan ciri abad 21 dan model pembelajaran yang harus dilakukan.

Informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi merupakan empat komponen yang disampaikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai ciri dari pendidikan abad 21 yang menyebabkan terjadinya pergeseran paradigma dalam pembelajaran. Alih-alih literasi informasi, keterampilan komputer, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses komunikasi serta keterampilan komunikasi menjadi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru saat ini.

Tabel 1: Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21

Ciri Abad 21 INFORMASI Tersedia di mana saja, kapan saja	Model Pembelajaran Pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dan berbagi dan berbagi sumber observasi bukan diberi tahu
KOMPUTASI Lebih cepat memakai mesin	Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (bertanya), bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab)
OTOMASI Menjangkau semua pekerjaan ruti	Pembelajaran diarahkan untuk melatih berfikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berfikir mekanistik (rutin)
KOMUNIKASI Dari mana saja, kemana saja	Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama / kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

(Litbang Kemdikbud: 2013)

Perubahan paradigma di mana *Teacher-as-Director* pada abad industrialisasi menjadi *Teacher-as-Facilitator*, *Guide*, dan *Consultant*, di era pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang wajar karena sumber belajar dan bahan belajar tidak hanya mengadakan dari satu sumber saja.

Tabel 1. Belajar Abad Pengetahuan versus Abad Industrial menurut Trilling & Hood (Trilling & Hood, 1999).

Industrial Age	Knowledge Age
<i>Teacher-as-Director</i>	<i>Teacher-as-Facilitator, Guide, Consultant</i>
<i>Teacher-as-Knowledge Source</i>	<i>Teacher-as-Co-learner</i>
<i>Curriculum-directed Learning</i>	<i>Student-directed Learning</i>
<i>Time-slotted, Rigidly Scheduled Learning</i>	<i>Open, Flexible, On-demand Learning</i>
<i>Primarily Fact-based</i>	<i>Primarily Project-& Problem-based</i>
<i>Theoretical, Abstract</i>	<i>Real-world, concrete</i>
<i>Principles & Survey</i>	<i>Actions & Reflections</i>
<i>Drill & Practice</i>	<i>Inquiry & Design</i>
<i>Rules & Procedures</i>	<i>Discovery & Invention</i>
<i>Competitive</i>	<i>Collaborative</i>
<i>Classroom-focused</i>	<i>Community-focused</i>
<i>Prescribed Results</i>	<i>Open-ended Results</i>
<i>Conform to Norm</i>	<i>Creative Diversity</i>
<i>Computers-as-Subject of Study</i>	<i>Computers-as-Tool for all Learning</i>
<i>Static Media Presentations</i>	<i>Dynamic Multimedia Interactions</i>
<i>Classroom-bounded Communication</i>	<i>Worldwide-unbounded Communication</i>
<i>Test-assessed by Norms</i>	<i>Performance-assessed by Expert, Mentors, Peers & Self</i>

Perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini teknologi web telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari web 1.0 yang sifatnya statis dan searah, telah berevolusi menjadi web 2.0 di mana prinsip kolaborasi, antarkomponen; manusia, proses dan teknologi menjadi lebih fleksibel. Dengan teknologi ini, batasan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan hampir tidak ada batasan. Perubahan paling mendasar dari teknologi ini ada pada antarmuka (*interface*) yang ramah terhadap pengguna (*user friendly*) tidak jauh dari tampilan komputer desktop yang kita pakai sehari-hari.

Dampak positif dari teknologi ini dapat juga diterapkan pada proses pembelajaran, namun harus menggunakan desain formula atau model pembelajaran yang tepat, agar hasil yang ingin dicapai dapat sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran di abad pengetahuan ini.

KAJIAN TEORI

Project-based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang berpijak pada teori belajar konstruktivistik. Strategi pembelajaran yang menonjol dalam pembelajaran konstruktivistik antara lain adalah strategi belajar kolaboratif, mengutamakan aktivitas siswa daripada aktivitas pengajarnya, mengenai kegiatan laboratorium, pengalaman lapangan, studi kasus, pemecahan masalah, panel diskusi, diskusi, brainstorming, dan simulasi (Ajeyalemi, 1993).

Sejarah perkembangan *project-based learning*, secara ringkas dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1590-1765: *The beginnings of project work at architectural schools in Europe.*
- 1765-1880: *The project as a regular teaching method and its transplantation to America.*
- 1880-1915: *Work on projects in manual training and in general public schools.*
- 1915-1965: *Redefinition of the project method and its transplantation from America back to Europe.*
- 1965-today: *Rediscovery of the project idea and the third wave of its international dissemination.*

(Knoll, 1997)

Dalam *project-based learning* pebelajar lebih didorong pada kegiatan desain: merumuskan *job*, merancang (*designing*), mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil. *Buck Institute for Education* mendefinisikan (2014), bahwa belajar berbasis proyek memiliki karakteristik:

- Pebelajar membuat keputusan, dan membuat kerangka kerja,
- Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya,
- Pebelajar merancang proses untuk mencapai hasil,
- Pebelajar bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan,
- Melakukan evaluasi secara kontinyu,
- Pebelajar secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan,
- Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan
- Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Blumenfeld et.al. (1991) mendeskripsikan model belajar berbasis proyek (*project-based learning*) berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan, atau disiplin, dan atau lapangan studi. Sedangkan dalam *problem-based learning*, pebelajar lebih didorong dalam kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data.

Moursund dan J. W. Thomas et al., menjelaskan bahwa *project-based learning* dapat didefinisikan sebagai berikut:

- *Focuses on the central concepts of a discipline;*
- *Engaging learning experiences that involve students in complex, real-world projects through which they develop and apply skills and knowledge;*
- *Learning that requires students to draw from many information sources and disciplines in order to solve problems;*
- *Learning in which curricular outcomes can be identified up-front, but in which the outcomes of the student's learning process are neither predetermined nor fully predictable; and*
- *Experiences through which students learn to*

manage and allocate resources such as time and materials (Moursund, 2002 dan Thomas, et.al.,1999).

Dalam *project-based learning*, siswa bekerja secara individu dan kelompok, mereka melakukan konstruksi pengetahuan, dan menjadi kolaborator dalam proses pengembangan pemahaman. *Project-based learning* menyajikan pemahaman tentang pengetahuan yang sebenarnya. Siswa melakukan cara eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis sendiri dalam memahami suatu informasi.

Pembelajaran berbasis proyek, guru atau instruktur tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi menjadi instruktur pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran pembelajar. Hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung di antara pembelajar, dalam proses pekerjaan proyek yang dikerjakan secara kelompok, kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu kesatuan yang utuh.

Project-oriented Learning

Project-oriented learning melibatkan pembelajar dalam suatu proyek misalnya proyek tersebut berupa sebuah produk, tapi tujuan utamanya bukan hasil dari produk itu sendiri akan tetapi lebih mengutamakan pada proses dan dampak dari pembelajaran tersebut. Karakter utama dari *project-oriented learning* adalah bahwa proyek merupakan bagian dari tugas riset dan pengembangan di mana prosesnya dibatasi oleh waktu, pembelajar secara individu maupun kelompok diperkenalkan pada subyek, isi dan metodologi, untuk bekerja secara bebas. (Eckstein 1978 dikutip kembali oleh Burdewick, 2003).

Aspek inti dari *project-oriented learning* menurut Burdewick (2003) adalah: (1) *Working autonomy*; (2) *Practical relevance*; (3) *Learning of soft skills*; (4) *Cooperation of university and practice*.

Proulx (2004 dikutip kembali dari edutechwiki) (2014) mengidentifikasi *project-oriented learning* kedalam beberapa karakter sebagai berikut:

- *A systematic process (i.e. a project is done in stages and needs some "system")*
- *Acquisition and transfer of knowledge (something*

needs to be learned, at least how to apply more typical "school knowledge");

- *Anticipation, planning, implementation (qualified as the three major "moments");*
- *Alone or with pairs;*
- *Under the supervision of a teacher;*
- *An observable activity ;*
- *Leading to a final product that can be evaluated.*

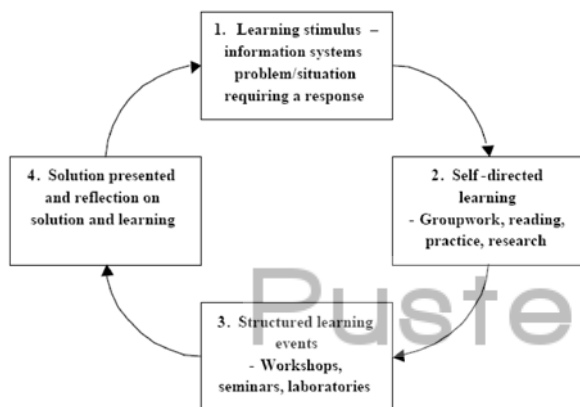
Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa bekerja dalam proyek dapat meningkatkan motivasi dan dampak positif pada pembelajaran, proyek dapat melibatkan pembelajar terhubung dengan pengetahuan baru dan pengetahuan sebelumnya. Oleh karena itu, proyek merupakan komponen penting dalam pendekatan konstruktif. Proyek melibatkan pembelajar untuk bekerja dengan orang lain termasuk pengajar, dan partner ahli.

Problem-Based Learning

Pendekatan pembelajaran berbasis Masalah (*problem-based learning*) ini mirip pendekatan belajar berbasis proyek (*project-based learning*) yang awalnya berakar pada pendidikan medis yang diterapkan pada pendidikan bidang kedokteran (Kamdi, 2008). Karena model *project-oriented learning* dan *problem-based learning* memiliki kemiripan sehingga dalam beberapa literatur, istilahnya sering kali dipertukarkan. Pada dasarnya, kedua model tersebut pada prakteknya menekankan lingkungan belajar siswa aktif, kerja kelompok (kolaboratif), dan teknik evaluasi otentik (*authentic assessment*). Perbedaan terletak pada perbedaan objek. Jika di dalam *problem-based learning*, pembelajar lebih didorong dalam kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data (berhubungan dengan proses diagnosis pasien), maka di dalam *project-based learning*, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajar lebih didorong pada kegiatan disain: merumuskan job, merancang (*designing*), mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil. *Characteristics of Problem-Based learning*:

- *Is content-based using "real-life" situations;*
- *Focuses on thinking skills (problem solving, analysis, decision making, critical thinking);*

- *Requires integration of inter-disciplinary knowledge/ skills/behaviours;*
- *Is self-directed develops life-long learning skills;*
- *Often requires substantive interaction with clients and other who are outside the student "team"; and*
- *Is shared in small groups.*



Gambar 1. Problem-Based Learning Cycle (Eli Chohen, p124,2002)

Cooporative Learning

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran berkelompok dengan jumlah tertentu dengan tujuan untuk saling memotivasi di antara sesama anggota kelompok agar mendapatkan hasil belajar secara maksimal.



Gambar 2. Model Pembelajaran kooperatif (http://teachers.henrico.k12.va.us/staffdev/mcdonald_j,2014)

Menurut Holubec dalam Nurhadi (Nurhadi, 2003), model belajar kooperatif merupakan pendekatan

pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok kecil siswa dengan tujuan untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Dalam metoda atau model pembelajaran kooperatif, peran pengajar adalah sebagai fasilitator. Tujuan dari model ini adalah untuk memaksimalkan hasil belajar yang ingin dicapai dari tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Karena anggota dari kelompok belajar ini memiliki tingkatan pengetahuan yang berbeda dari rendah, sedang dan tinggi, sesuai dengan kaidah model pembelajaran tersebut dimana penggunaan model pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi dan kemampuan siswa selama menjalani proses pembelajaran.

Perbedaan tingkatan pada kelompok belajar ini pada prosesnya diharapkan terjadi interaksi positif yang konstruktif di mana kerjasama yang dibangun oleh anggota kelompok berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi dapat saling melengkapi baik kekurangan maupun kelebihan masing-masing.

Tipe-tipe *Cooperative Learning* antara lain:

- *Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson's;*
- NHT (Number Heads Together) dikembangkan oleh Spencer Kagen (1993);
- STAD (Student Teams Achievement Divisions) dikembangkan oleh Slavin dkk;
- TAI (Team Assisted Individualization atau Team Accelerated Instruction) dikembangkan oleh Slavin
- Think-Pair-Share;
- Picture and Picture;
- Problem Posing;
- Problem Solving;
- Team Games Tournament (TGT);
- Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC);
- Learning Cycle (Daur Belajar); dan
- Cooperative Script (CS).

Dari sejumlah tipe tersebut di atas, yang paling terkenal yaitu tipe jigsaw dengan metode tersebut pada dasarnya didesain untuk meningkatkan

tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan orang lain, sehingga apabila berhasil dapat memberikan dampak positif, baik bagi dirinya sendiri maupun kelompok. Model ini memiliki kecocokan jika diterapkan dibandingkan dengan metoda konvensional, misalnya; pekerjaan pengajar menjadi lebih ringan, siswa lebih aktif, membutuhkan waktu lebih singkat, dan dapat mengembangkan jiwa kepemimpinan dari setiap peserta didik. Model ini kemungkinan akan lebih efektif jika diterapkan di dalam metoda belajar kepemimpinan (*leadership*).

Web 2.0

Tim O'Reilly mendefinisikan mengenai Web 2.0 sebagai berikut; *'Web 2.0 is the network as platform, spanning all connected devices; Web 2.0 applications are those that make the most of the intrinsic advantages of that platform: delivering software as a continually-updated service that gets better the more people use it, consuming and remixing data from multiple sources, including individual users, while providing their own data and services in a form that allows remixing by others, creating network effects through an "architecture of participation," and going beyond the page metaphor of Web 1.0 to deliver rich user experiences* (O'Reilly, 2006).

Web 2.0 merupakan teknologi web generasi kedua di mana teknologi ini berbanding terbalik dengan teknologi web 1.0 sebelumnya. Pada teknologi web 1.0, web berisi data yang statis atau searah dan hanya administrator saja yang dapat melakukan edit dan tulis. Web 1.0 memiliki ciri-ciri umum yang mencolok yaitu *consult, surf* dan *search*. Jadi pada jaman web 1.0, kebanyakan kita hanya sekedar mencari atau *browsing* untuk mendapatkan informasi tertentu, sifat informasinya searah, karena pengguna/*user* hanya dapat membaca data dan informasi yang ditampilkan secara statis. Pada teknologi web 2.0, yang terjadi adalah kebalikan dari teknologi web 1.0 di mana pola kerjanya lebih menitikberatkan pada kolaborasi secara *online*, di mana posisi admin dari sebuah web hanya sebagai fasilitator, *trigger* atau moderator, sedangkan isi atau informasi dari web yang ditampilkan diserahkan pada penggunanya.

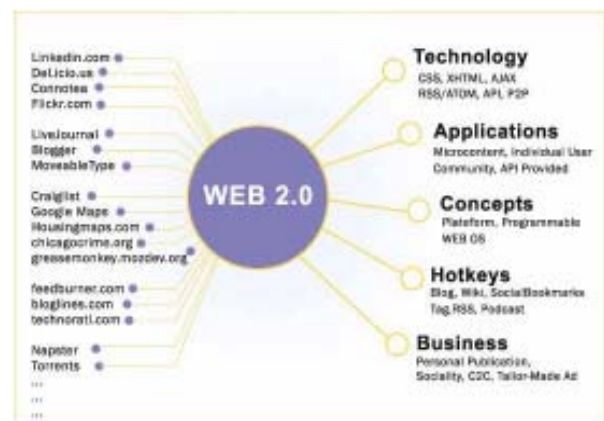
Web 2.0 hadir untuk menggantikan Web 1.0 di

mana interaksi sosial di dunia maya sudah menjadi kebutuhan sehingga era Web 2.0 ini memiliki beberapa ciri mencolok yaitu *share, collaborate, dan exploit*. Di era Web 2.0 sekarang, penggunaan web untuk berbagi, pertemanan, kolaborasi menjadi sesuatu yang penting. Web 2.0 hadir seiring maraknya pengguna blog, Myspace, Youtube dan Flickr. Pada web 2.0, kehidupan sosial di dunia maya benar-benar terasa.

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
personal websites	blogging
ayits	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	search engine optimization
page views	cost per click
screen scraping	web services
publishing	participation

Gambar 3. Perbandingan teknologi web 1.0 dengan web 2.0

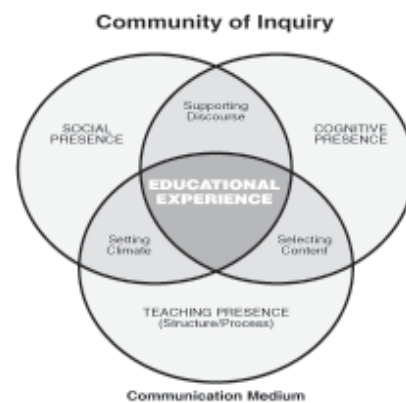
Dapat disimpulkan bahwa teknologi web 2.0 memiliki kedinamisan yang sangat baik sehingga hal inilah yang menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran di abad pengetahuan, dengan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk dapat melakukan proses penciptaan, kolaborasi, penyimpanan, ekstraksi dan berbagi pengetahuan secara *online* dengan sesama pengguna di seluruh dunia, sehingga diharapkan hilang sekat ilmu pengetahuan.



Gambar 4. Web 2.0 aplikasi dan fasilitasnya



*Gambar 5. SECI model based learning process
(Mohamed Amine Chatti: 2007)*



Gambar 7. Community of Inquiry

Pada model ini (Mohamed, 2007) menggambarkan solusi lebih luas tentang kombinasi integrasi konsep belajar *blended learning* dengan konsep pembelajaran formal dan non formal, *knowledge management*, dan Web 2.0, ke dalam apa yang disebut Web 2.0 ke dalam *SECI model based learning process*.

Apabila melihat ilustrasi konsep yang ditawarkan oleh Mohamed Amine Chatti pada tahun 2009 ini, pemanfaatan teknologi web 2.0 bagi perkembangan dunia pengetahuan dan model pembelajaran abad 21 sangatlah luas, tergantung pada arah pengembangan dan visi dari pendidikan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

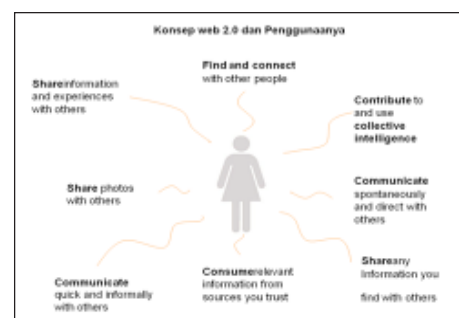
Konsep Integrasi Model Pembelajaran dengan Teknologi Web 2.0

Model integrasi yang dirancang pada makalah ini merupakan proses implementasi penggunaan teknologi web 2.0 dalam proses belajar-mengajar, di mana teknologi web 2.0 dalam hal ini weblog, wordpress, wikis, google, facebook, youtube, RSS, podcast, dll., digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar.

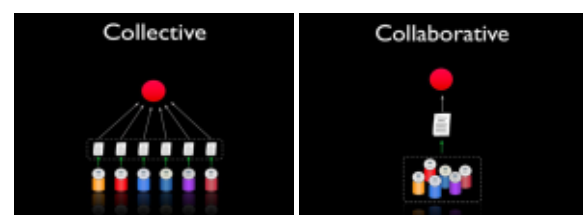


Gambar 6. Model kolaborasi web 2.0

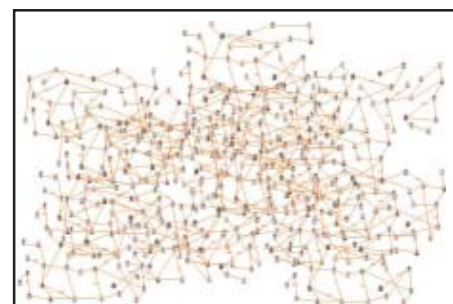
Pada gambar *community of inquiry* tersebut tampak jelas hubungan antar komponen satu dan yang lainnya yang bersifat saling mendukung, masing-masing memiliki peranan penting guna tercapainya satu tujuan yaitu *educational experience*.



Gambar 8. Konsep web 2.0 dan penggunaannya



Gambar 9. Proses transfer pengetahuan dari kolektif menjadi kolaboratif



Gambar 10. Interkoneksi antar pengguna dengan web 2.0

Prinsip kerja teknologi web 2.0 yang memiliki konsep interkoneksi yang tidak terbatas ini tentu saja dapat dimanfaatkan dalam proses kolaborasi belajar mengajar dan manajemen ilmu pengetahuan. Dengan semakin banyak *link* atau koneksi, maka akan semakin banyak sumber-sumber informasi yang berhubungan dengan kebutuhan masing-masing individu dapat diakses dan dijadikan nara sumber di dalam proses pembelajaran.

A Framework for Thinking Instructionally about Web 2.0 Tools

	Synchronous	Asynchronous
Non-Interactive	LECTURE Student presentations w/o Q&A	digital story publishing (including podcasting) digital story file conversion
Interactive	Live multi-user document collaboration audio conferencing (1:1 and multiuser) video conferencing whiteboarding web conferencing instant messaging	blogging (can support DS publishing) social bookmarking audio interaction and collaboration digital social networking online discussions

Draft by Wesley Fryer - 2/26/2007 - www.speedofcreativity.org

Gambar 11. Framework berpikir instruksional menggunakan web 2.0 (www.speedofcreativity.org)



Gambar 12. Model belajar berbasis web 2.0

Pada model belajar berbasis web 2.0 ini, teknologi Web 2.0 digunakan sebagai media dalam mengintegrasikan berbagai model belajar yang telah ada sebelumnya berinteraksi, proses interaksi dengan memanfaatkan kelebihan dari teknologi web yang ada kolaborasi, berbagi, eksplorasi dan eksploitasi informasi ilmu dan pengetahuan, baik yang bersifat baru maupun lama. Interaksi antara pengajar dengan

pebelajar, pebelajar dengan tenaga ahli maupun antar pebelajar itu sendiri sehingga pada akhirnya akan menghasilkan suatu *knowledge* baru yang dapat memperkaya pemahaman dan pemecahan suatu masalah di dalam proses pembelajaran. Secara tidak langsung, proses *transfer tacit knowledge* ke *explicit knowledge* pun akan terjadi dengan sendirinya.

Model yang diusulkan merupakan jawaban atas tantangan terhadap pesatnya teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi, sehingga peluang-peluang yang ada dapat diaplikasikan untuk mempermudah proses pengembangan media dan proses pembelajaran dengan harapan melalui model tersebut dapat menghasilkan *output* pendidikan yang lebih berkualitas.

Agar supaya penerapan model pembelajaran yang ditawarkan tepat guna, berikut akan dijelaskan proses integrasi masing-masing model pembelajaran yang telah ada dengan teknologi web 2.0: Pertama, Integrasi *Project-based Learning* dengan teknologi web 2.0; Pada proses implementasi/penerapan model ini, pengajar dan pebelajar memanfaatkan media teknologi informasi untuk melakukan proses pembelajaran, bedanya pebelajar atau murid lebih aktif, baik melakukan eksperimen maupun eksplorasi terhadap suatu proyek sementara instruktur atau pengajar berperan sebagai fasilitator atau memberi pendampingan melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Kedua, Integrasi *Project-oriented learning* dengan teknologi web 2.0. Inti dari penerapan model ini adalah proses dan dampak dari penerapan model pembelajaran, karena sukses tidaknya suatu proyek yang harus dikerjakan merupakan bagian dari tugas riset dan pengembangan di mana prosesnya dibatasi oleh waktu. Pebelajar secara individu maupun kelompok diperkenalkan pada subyek, isi dan metodologi untuk bekerja secara bebas. Pebelajar dan pengajar atas dasar proyek yang ditugaskan melalui pemanfaatan media teknologi informasi web 2.0 bekerja sama untuk menyelesaikan tugas riset sesuai dengan subyek, metodologi dan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Di akhir proses, output diukur dan dievaluasi untuk menentukan sejauh mana keberhasilan penerapan metoda pembelajaran tersebut.

Ketiga, integrasi *Problem-based learning* dengan teknologi web 2.0. Model pembelajaran *problem-based learning* memiliki kemiripan dengan model pembelajaran *project-oriented learning*. Keduanya menekankan lingkungan belajar siswa aktif, kerja kelompok (kolaboratif), dan teknik evaluasi otentik (authentic assessment). Perbedaannya hanya terletak pada objek. Perbedaannya di dalam *problem-based learning*, pebelajar lebih didorong pada kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data; sementara pada model *project-based learning*, pebelajar lebih didorong pada kegiatan desain: merumuskan *job*, merancang (*designing*), mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil. Penerapan model ini seharusnya dapat lebih mudah diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi web 2.0 karena baik model pembelajaran maupun teknologi yang ada didisain dan mengutamakan kerja kolaboratif.

Keempat, integrasi model *cooperative learning* dengan teknologi web 2.0. Integrasi model pembelajaran *cooperative learning* dengan teknologi web 2.0 sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi, karena model belajarnya sangat fleksibel, di mana media yang dimanfaatkan sangat beragam, seperti telpon pintar, tablet, laptop, pc, dll., yang telah terkoneksi dengan jaringan internet.

Kelima, integrasi model ketiga dengan teknologi web 2.0. Keberhasilan penerapan model integrasi yang ditawarkan pada makalah ini tidak terlepas dari berbagai faktor. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain: (1) infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi; (2) sumber daya manusia tenaga pengajar dan; (3) sumber daya manusia peserta didik.

Seperti kita ketahui bahwa permasalahan negara berkembang terkait infrastruktur IT bukanlah permasalahan yang mudah untuk dipecahkan. Untuk pengembangan infrastruktur ideal dibutuhkan anggaran yang cukup besar sehingga akibatnya biaya akses menjadi mahal sehingga tidak semua tingkat masyarakat dapat menikmati fasilitas yang tersedia. Masyarakat di negara berkembang umumnya memiliki kemampuan ekonomi menengah ke bawah. Sangat jauh berbeda dengan negara berkembang, di mana permasalahan

infrastruktur bukan lagi sebagai kendala bahkan tidak hanya ketersediaan saja, reliabilitas dan kecepatannya pun sudah sangat bagus. Sementara di negara berkembang, tidak hanya ketersediaan akan tetapi distribusinya saja masih sangat terbatas. Dengan kata lain, ketersediaan infrastruktur belum merata sehingga dampaknya menyebabkan pemerataan dan kemampuan masyarakat perkotaan dengan pedesaan menjadi timpang (*digital gap*).

Adanya celah digital berpengaruh juga terhadap kemampuan pengajar dan siswa dalam memanfaatkan sumberdaya informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan siswa dan pengajar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Celah digital (*digital gap*) antara masyarakat perkotaan dan pedesaan yang terjadi berdampak terhadap kesiapan dan kemampuan mengimplementasikan model-model pembelajaran yang ada. Untuk mengantisipasinya tidak semudah membalikan telapak tangan, perlu uluran semua pihak jika memang kualitas pendidikan yang menjadi tujuannya. Oleh karena itu, pemerataan infrastruktur IT tidak dapat ditawar-tawar lagi, harus menjadi komitmen semua *stakeholder* negara ini. Pemerataan distribusi infrastruktur akan berdampak sangat signifikan, baik terhadap biaya pemanfaatan yang semakin terjangkau, peningkatan partisipasi masyarakat, peningkatan ekonomi maupun kualitas pendidikan.

Permasalahan infrastruktur bukanlah satu-satunya karena seperti diungkapkan oleh Menteri Pendidikan Republik Indonesia terkait rendahnya kualitas guru di Indonesia. Pada salah satu media Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan keprihatinannya atas hasil Uji Kompetensi Guru (UKG). Hasil UKG menunjukkan bahwa kualitas guru di Indonesia masih rendah. Nilai capaian yang diperoleh guru secara rerata hanya mencapai nilai 44,5 atau masih di bawah rata-rata nasional. (Nuh, 2012). Hal tersebut membuktikan bahwa guru/tenaga pengajar di Indonesia memiliki pekerjaan rumah yang tidak sedikit. Bagaimana siswanya mau maju jika kemampuan tenaga pengajarnya masih rendah.

Permasalahan yang terakhir yaitu terkait dengan kemampuan siswa. Di dalam realitas kehidupan pada umumnya memanfaatkan teknologi informasi di kalangan siswa tidak jarang mengalahkan

kemampuan orang dewasa bahkan kadang jauh lebih tahu dan lebih mudah menyerap informasi. Permasalahan justru terletak pada adanya celah kemampuan digital antara guru dan siswa yang timpang. Ketimpangan ini terjadi pada umumnya akibat guru/ pengajar kurang terbuka dan tidak adaptif terhadap perkembangan, tidak mau atau tidak mampu menyerap perkembangan. Apabila keadaan seperti ini dibiarkan dan tidak diantisipasi maka kesenjangan tersebut akan semakin renggang, pada akhirnya dapat ditebak sebaik apapun model pembelajaran yang diterapkan, secanggih apapun teknologi yang tersedia tidak akan dapat menghasilkan atau berdampak apapun terhadap perkembangan kualitas pendidikan di negara ini.

Implementasi proses model pembelajaran di abad pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi web 2.0, dapat diterapkan secara optimal jika persyaratan-persyaratan yang telah disebutkan di atas sudah terpenuhi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Empat model pembelajaran yang telah sengaja dipilih karena dianggap paling cocok untuk diintegrasikan, meskipun tidak tertutup kemungkinan untuk mengintegrasikan model-model pembelajaran yang lainnya untuk diintegrasikan dengan teknologi web 2.0.

Model yang dihasilkan dari hasil kajian ini pada dasarnya dapat diterapkan pada semua jejang pendidikan selama infrastruktur dan sumber daya manusia tersedia dan mau beradaptasi terhadap perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi semakin mempermudah kita dalam mendapatkan informasi untuk memperkaya ilmu dan pengetahuan, dalam proses belajar mengajar di era pengetahuan ini. Peran sentral guru berubah menjadi fasilitator, peran teknologi informasi dalam proses

manajemen pengetahuan tidak terbantahkan lagi, sehingga satu keharusan meskipun teknologi informasi bukanlah yang utama.

Pengembangan model pembelajaran didasari oleh kebutuhan akan adaptasi dan optimalisasi terhadap teknologi yang sedang berkembang. Guna memudahkan proses belajar-mengajar dan memudahkan manajemen pengetahuan, maka dengan memanfaatkan teknologi web 2.0, prinsip belajar tidak mengenal jarak, waktu, dan tempat, dapat dengan mudah direalisasikan, sehingga pada akhirnya kualitas pendidikan yang diharapkan dapat terrealisasi.

Penggunaan model ini menuntut kedewasaan peserta didik dan pengajar karena dengan tidak terbatasnya media dan sumber bahan belajar, maka diperlukan pola pikir yang lebih realistis dan proses filterisasi informasi.

Pengembangan model ini baru terbatas pada tataran konsep. Artinya belum sampai pada tahap uji coba dan implementasi, sehingga perlu adanya proses pengujian dan pembuktian secara empirik, untuk dapat melakukan proses evaluasi dan perbaikan dari konsep model yang ditawarkan. Diharapkan dengan adanya proses penelitian lanjutan, model ini akan semakin sempurna dan sesuai dengan kebutuhan akan pengembangan proses belajar mengajar yang pada akhirnya tujuan dan hakekat pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan perkembangan jaman dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Proses implementasi pembelajaran di abad pengetahuan pada dasarnya sangat mudah untuk diterapkan karena masing-masing pihak sudah difasilitasi oleh teknologi, peran pengajar dan murid pun semakin mudah karena segala kebutuhan terhadap dukungan informasi tersedia dan dapat diakses tanpa mengenal waktu dan tempat.

Dengan pemanfaatan teknologi web 2.0, proses penciptaan, penyebaran dan penyimpanan, serta pemanggilan kembali terhadap setiap informasi yang bermanfaat dapat dilakukan dengan mudah.

PUSTAKA ACUAN

- Ajeyalemi, D.A. 1993. *Teacher Strategies Used by Exemplary STS Teachers. what Research Says to Science Teaching*. Woshington DC: National Science Teacher Association.
- Bentley [at al] 2002., "Problem-Based Learning in Information Systems Analysis and Design". Idea group Publishing.

- Beth R. Crisp, [et al].2003. Learning and teaching in socialwork education.SCIE.
- Blumenfeld, P.C., E. Soloway, R.W. Marx, J.S. Krajcik, M. Guzdial, and A. Palincsar. 1991. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. Educational Psychologist.
- Buck Institute for Education. Introduction to Project Based Learning. [Online]. Diakses di <http://www.bie.org/.../20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4a9e.pdf> (13 Agustus 2014)
- Burdewick, Ingrid.2003. Aspects Of Methodology And Education Psychology In Project-Oriented Studies, International Workshop on Project Oriented Learning, March 2003, Hanzehogeschool Groningen: Faculty of Technology. PDF, retrieved August 2007.
- edutechwiki, http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-oriented_learning (diakses, 13 Agustus 2013)
- Eli Cohen.2002."Challenges of Information Technology Education in the 21st Century", Idea Group Publishing.
- Kemdikbud. Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21. Jakarta. Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, <http://litbang.kemdikbud.go.id/site/index.php/home2-4/233>.diakses 13 Juni 2013.
- Knoll, Michael.1997. The Project Method: Its Vocational Education Origin and International Development, Journal of Industrial Teacher Education, 43 (3).
- M.Nuh.2012. Kualitas guru masih rendah, Koran SINDO, <http://nasional.sindonews.com/read/2012/08/06/15/663259/kualitas-guru-masih-rendah>.diakses Senin, 6 Agustus 2012.
- Mcdonald_j, http://teachers.henrico.k12.va.us/staffdev/mcdonald_j/downloads/21st/comm/BenefitsOfCL/OverviewOfCoopLrng_Benefits_files/outcomes.gif. diakses 07 Agustus 2014.
- Michael Simkins.2001.[et al.], "Increasing student learning through multimedia projects.ASCD.
- Mohamed Amine Chatti, The Web 2.0 Driven SECI Model Based Learning Process <http://mohamedaminechatti.blogspot.com>, diakses 07 Mei 2009
- Moursund, David .2002. Project-based learning: Using Information Technology, 2nd edition, ISTE. ISBN 1-56484-196-0.
- Nurhadi, Agus Gerald Senduk.2003. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Thomas, J.W. 2000. A Review of Research on Project-Based Learning. California: The Autodesk Foundation. Available on: <http://www.autodesk.com/foundation>.
- Thomas, J.W., Margendoller, J.R., & Michaelson, A. 1999. Project-Based Learning: A. Handbook for Middle and High School Teachers. <http://www.bgsu.edu/organizations/ctl/proj.html>.
- Trilling, B., & Hood, P. 1999. Learning, Technology, and Education Reform in the Knowledge Age, or "We're Wired, Webbed, and Windowed, Now What?". Educational Technology.May-Juni, 5—18.
- Trilling dan Hood.1999. Learning, Technology, and Education Reform in the Knowledge Age.
- Waras Kamdi.2008. "Project-Based Learning : Pendekatan Pembelajaran Inovatif".Malang.Universitas Negeri Malang.
- Wesley Fryer, www.speedofcreativity.org, diakses 07 Mei 2009.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, Wakil Rektor Bidang Akademik Pengembangan dan Hubungan Internasional UPI, Direktur Direktorat TIK UPI, Direktur Direktorat SDM UPI. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih kepada istri tercinta Emma Siti Nurahmah, A.Md. atas segala dorongan untuk selalu maju dan berkarya dan tentunya untuk buah hati tercinta Deema Nasheeta Nufajrsi S, dan Muhammad Fadhlhan Arayhan tercinta. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Drs. Waldopo, M.Pd yang telah memberikan bimbingan sehingga artikel ini layak terbit di Jurnal Ilmiah Teknodik.

PENGARUH ONLINE GAME TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK

THE IMPACT OF ONLINE GAME ON CHILDREN'S LANGUAGE DEVELOPMENT

Iswan dan Ati Kusmawati

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu - Ciputat

guavaones_isw@yahoo.co.id dan ati2051976@gmail.com

Diterima tanggal: 10 Januari, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 Januari 2015, disetujui tanggal 10 Februari 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari online game terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner dan hasil wawancara dari 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, online game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini terlihat dari perhitungan uji signifikansi regresi dan diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$. Kedua, terdapat korelasi positif antara variabel X yaitu online game dengan variabel Y yaitu perkembangan bahasa anak, di mana uji signifikansi koefisien korelasi melalui uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$, sehingga koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan dengan $dk 99$, $\alpha = 0,05$.

Kata kunci: Pengaruh online game, perkembangan bahasa anak.

Abstract: The aim of this research is to describe the impact of online game towards children's language development. This research applied in both qualitative and quantitative methods with descriptive approach focusing on describing the impact of several influencing factors, and giving meaning to social cases. Based on the analysis of questionnaires and interview from 100 respondents, the result of this study shows that: first, online game gives significant effect on children's language development. It can be seen from regression significance test calculation which obtained 179, 64 for F_{cal} and 4,1 for F_{table} . Second, both variables (X dan Y) are significantly correlated in which the t-test of correlation coefficient significance is $t_{cal} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$ with $df 99$, $\alpha = 0.05$.

Keywords: The impact of online game, children's language development.

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi terus bergulir. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi tersebut adalah semakin beragamnya produk-produk elektronik yang baru yang kian lama kian terjangkau oleh masyarakat terutama kelas menengah ke atas. Bahkan kedepannya akan semakin meluas untuk semua lapisan masyarakat. Dahulu sebagian dari kita sangat asing dengan komputer, *laptop* atau *handphone* (HP). Sekarang, banyak di antara kita yang memilikinya dan sebagian lagi sudah beberapa kali berganti HP. Ketika kita perhatikan lingkungan sekitar, tidak jarang anak-anak pra sekolah dan murid SD yang sudah familiar bahkan lihai memainkan berbagai aplikasi yang ada. Ini berarti ada dampak sosial yang terjadi dalam masyarakat dari perkembangan media elektronik yang ada. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita (Mutia, dkk, 2010).

Online game, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Online game* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *online game* identik dengan komputer, namun ternyata *game* tidak hanya dioperasikan di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Online game* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain, baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang (Yahya, 2013).

Banyak jenis media elektronik yang bisa jadi alternatif sebagai media edukasi karena lebih menarik, terdapat stimulasi audio dan visual yang mampu memberikan gambaran nyata yang lebih kongkrit sehingga lebih mudah dipahami anak. Saat ini, *Online-game* merupakan media elektronik yang sangat digandrungi oleh anak-anak maupun orang dewasa. *Game* sangat menarik untuk dikonsumsi masyarakat

dan menjadi kebutuhan primer bagi pecandu *games*. Ini menjadi hiburan yang menarik di sela-sela kesibukan dan liburan. Bahkan di waktu sekolahpun, kadang anak-anak menyempatkan waktu untuk bermain *game* bahkan sampai lupa waktu sholat, makan, dan pulang. Di antara *games* yang sering dimainkan anak-anak, yaitu *Suikoden 1*, *Suikoden 2*, *Suikoden 4*, *Suikoden5*, *Suikoden Taktik*, *Makai Kingdom*, *Disgaea 2*, *Sayuki*, *Monster Hunter*, *Monster Hunter 2*, *God of War*, dan *God of War 2*.

Keranjingan anak-anak terhadap *games* menjadi konsumsi empuk bagi pebisnis yang tidak berpihak pada nilai-nilai moral, pendidikan, dan budaya. Jangan harap kita mendapatkan *game* yang benar-benar edukatif untuk anak-anak sehingga muncul kekerasan (fisik maupun verbal), serta pornografi. Sebagian besar masyarakat kita entah karena tidak paham atau memang tidak peduli akhirnya 'membiarkan' anak-anaknya memainkan *games* yang tidak edukatif. Selain itu, disediakan jenis *game* yang lebih bervariasi lagi dengan hanya membayar Rp. 1.000,- sd.Rp. 3.000,-/hari saja dapat mengakses berbagai *games*. Kecanduan *games* akan mengganggu saraf dan otak anak sehingga anak tidak mau belajar, mudah marah, sulit diatur dan mudah mengeluarkan bahasa yang buruk. Dengan adanya *game* ini, maka ada kekhawatiran di kalangan para pendidik dan orangtua terhadap kemajuan belajar anaknya (Mutia, dkk, 2010).

John Piaget menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar (SD) terutama yang duduk di kelas 5, berumur sekitar 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap operasional kongkrit yang memiliki ciri berpikir secara kongkrit. Perkembangan bahasa anak di usia ini sangat mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari baik di rumah maupun di lingkungan, sehingga munculnya *online game* akan menjadi salah satu hambatan bagi orangtua dalam mengarahkan perkembangan bahasa anak mereka. Dampak dari *online game* tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk meneliti. Sebelumnya, penulis melakukan observasi di sebuah warnet di Tangerang Selatan dan mendengar munculnya berbagai bahasa yang sangat tidak wajar diucapkan oleh anak usia 9-12 tahun. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis

melakukan penelitian tentang: “*Pengaruh Online Game terhadap Perkembangan Bahasa Anak*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari *online game* terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberi manfaat sebagai: (1) informasi bagi pendidik dan lembaga pendidikan bahwa ada dampak negatif dari *online game* terhadap perkembangan bahasa anak; (2) informasi bagi orangtua agar lebih protektif terhadap kegiatan bermain anak, khususnya anak yang kecanduan dalam bermain *online game*, dan (3) informasi kepada pemerintah akan fasilitas umum seperti warnet yang menyediakan jasa bermain *online game* bagi anak usia sekolah, supaya dibuatkan peraturan yang tegas tentang fasilitas tersebut sehingga anak-anak dapat dilindungi oleh hukum dan atau peraturan pemerintah.

KAJIAN LITERATUR

Online game, terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web-based game* adalah aplikasi *game* yang diletakkan pada *server* di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses *internet* dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi tidak perlu menginstal atau mem-*patch* untuk memainkan *game*-nya. Sedangkan *text-based game* adalah sebagai awal dari *web-based game*. *Text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian besar komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *games* dengan grafis yang hebat, sehingga *game* tersebut dapat dimainkan oleh pemainnya yaitu secara terbatas yang hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit gambar. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita (Mutia, dkk, 2010).

Online game, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Online game* merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada

(*web-situs*) *Internet* yang berfungsi sebagai permainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). *Online game*, sesuai dengan namanya, hanya bisa dimainkan jika ada akses internet, atau sarana khusus untuk hal tersebut (misalkan, ruang-ruang di *Warnet*, yang menyediakan komputer untuk main *game*). *Online game* sangat mudah dimainkan, dioperasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*. (Yahya: 2013).

Online game pun mampu dimainkan oleh semua kalangan, dan hampir tak ada batas usia, latar pendidikan, jabatan, dan fungsi sosial. Untuk anak, atau mereka yang masih tergolong anak-anak, pada usia TK, SD, SMP, bentuk dan fitur *online game* yang sangat menarik serta memiliki berbagai tantangan, bisa menjadi salah satu alat untuk menguji kemampuan berpikir, adrenalin, dan dorongan untuk memenangkan ataupun mengalahkan lawan permainan. yang menyediakan komputer untuk main *game*). *Online game*, jika sudah pahami berinternet, maka sangat mudah untuk dimainkan, operasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*. *Online game* pun mampu dimainkan oleh semua kalangan, dan hampir tak ada batas usia, latar pendidikan, jabatan, dan fungsi sosial. Untuk anak, atau mereka yang masih tergolong anak-anak, pada usia TK, SD, SMP, bentuk dan fitur *Online game* yang sangat menarik serta memiliki berbagai tantangan, bisa menjadi salah satu alat untuk untuk menguji kemampuan berpikir, adrenalin, dan dorongan untuk memenangkan ataupun mengalahkan lawan permainan.

Sejarah dan Perkembangan Online Game

Perkembangan *online game* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *online game* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus

berkembang sampai sekarang. *Online game* saat ini tidaklah sama seperti ketika *online game* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Yahya, 2013).

Kemudian pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet-based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*a wide area network*) dan internet. *Online game* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Kemudian *game* ini menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang.

Dampak Positif dan Negatif Online Game

Dampak positif dari *online game* bagi pelajar adalah sebagai berikut: (a) Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orangtua, (b) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, (c) Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespons, (d) Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*, (e) Siswa akan lebih berfikir kreatif.

Sedangkan beberapa dampak negatif dari *online game* bagi pelajar adalah sebagai berikut: (a) Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *online game*, (b) Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *online game*, (c) Waktu untuk belajar dan membantu orangtua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*, (d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *online game*, (e) Lupa waktu, (f) Pola makan akan terganggu, (g) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, (h) Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, dan (i) Siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka.

Perkembangan Bahasa

Manusia dilahirkan sampai satu tahun lazim disebut dengan istilah *infant* artinya 'tidak mampu berbicara'. Istilah ini memang tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berbicara atau berbahasa. Namun, kurang tepat atau tidak tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi, sebab meskipun "tanpa bahasa" bayi sudah dapat atau sudah melakukan komunikasi dengan orang yang memeliharanya. Ada dua tahap perkembangan masa bayi yaitu (1) tahap perkembangan artikulasi dan (2) tahap perkembangan kata dan kalimat (Purwo, 1990). Manusia dapat berpikir karena manusia mempunyai bahasa, hewan tidak. Bahasa manusia adalah hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa manusia diberikan kelebihan yaitu mampu berkomunikasi melalui bahasa (Purwanto, 1990).

Pemerolehan Bahasa Anak

Minat terhadap bagaimana anak memperoleh bahasa sebenarnya sudah lama sekali. Charles Darwin pada, 1877 mencatat perkembangan bahasa anak lelakinya (Gleason dan Ratner, 1998). Catatan harian yang pada jaman modern berkembang menjadi data-data elektronik sesuai dengan perkembangan jaman mendorong lebih kuat kajian mengenai bagaimana anak memperoleh bahasa. Ada beberapa tokoh yang menyoroti tentang pemerolehan bahasa anak seperti John B. Watson (1878-1958) yang di Amerika dikenal sebagai bapak Behaviorisme.

Teorinya memusatkan perhatiannya pada aspek yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada dunia sekelilingnya. Menurut teori ini, semua perilaku, termasuk tindak balas (*respons*) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (*stimulus*). Jika rangsangan telah diamati dan diketahui maka gerak balas pun dapat diprediksikan. Watson juga dengan tegas menolak pengaruh naluri (*instinct*) dan kesadaran terhadap perilaku. Jadi setiap perilaku dapat dipelajari menurut hubungan *stimulus-respons*. Untuk membuktikan kebenaran teorinya, Watson mengadakan eksperimen terhadap Albert, seorang bayi berumur sebelas bulan. Pada mulanya Albert adalah bayi yang gembira dan

tidak takut bahkan senang bermain-main dengan tikus putih berbulu halus.

Dalam eksperimennya, Watson memulai proses pembiasaannya dengan cara memukul sebatang besi dengan sebuah palu setiap kali Albert mendekati dan ingin memegang tikus putih itu. Akibatnya, tidak lama kemudian Albert menjadi takut terhadap tikus putih juga kelinci putih. Bahkan terhadap semua benda berbulu putih, termasuk jaket dan topeng Sinterklas yang berjanggut putih. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaziman dapat mengubah perilaku seseorang secara nyata.

Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respons tertentu yang dikuatkan. Respons itu akan menjadi kebiasaan atau terkondisikan, baik respons yang berupa pemahaman atau respons yang berwujud ujaran. Seseorang belajar memahami ujaran dengan mereaksi stimulus secara memadai dan memperoleh penguatan untuk reaksi itu. Salah satu percobaan yang terkenal untuk membentuk model perilaku berbahasa dari sudut behavioris adalah yang dikemukakan oleh Skinner (1957) dalam *Verbal Behavior*. Percobaan Skinner dikenal dengan percobaannya tentang perilaku binatang yang terkenal dengan kotak Skinner. Teori Skinner tentang perilaku verbal merupakan perluasan teorinya tentang belajar yang disebutnya *operant conditioning*.

Konsep ini mengacu pada kondisi ketika manusia atau binatang mengirimkan respons atau *operant* (ujaran atau sebuah kalimat) tanpa adanya stimulus yang tampak. *Operant* itu dipertahankan dengan penguatan. Misalnya, jika seorang anak kecil mengatakan minta susu dan orangtuanya memberinya susu, maka operant itu dikuatkan. Dengan pengulangan yang terus-menerus, *operant* semacam itu akan terkondisikan. Perilaku verbal adalah perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya. Bila akibatnya itu hadiah, perilaku itu akan terus dipertahankan (Skinner dalam Mansoer, 1990). Kekuatan serta frekuensinya akan terus dikembangkan. Bila akibatnya hukuman, atau bila kurang adanya penguatan, perilaku itu akan diperlemah atau pelan-pelan akan disingkirkan.

Upaya lain untuk mendukung teori Behaviorisme dalam pemerolehan bahasa dilakukan Osgood (1953). Dia menjelaskan bahwa proses pemerolehan semantik (makna) didasarkan pada teori mediasi atau penengah. Menurutnya, makna merupakan hasil proses pembelajaran dan pengalaman seseorang dan merupakan mediasi untuk melambangkan sesuatu. Makna sebagai proses mediasi pelambang dan merupakan satu bagian yang distingtif dari keseluruhan respons terhadap suatu objek yang dibiasakan pada kata untuk objek itu, atau persepsi untuk objek itu. Osgood telah memperkenalkan konsep *sign* (tanda atau isyarat) sehubungan dengan makna. Pendapat para ahli psikologi *behaviorisme* yang menekankan pada observasi empirik dan metode ilmiah hanya dapat mulai menjelaskan keajaiban pemerolehan dan belajar bahasa tapi ranah kajian bahasa yang sangat luas masih tetap tak tersentuh.

Berbeda dengan kaum Behavioristik, kaum Nativistik atau Mentalistik berpendapat bahwa pemerolehan bahasa pada manusia tidak boleh disamakan dengan proses pengenalan yang terjadi pada hewan. Mereka tidak memandang penting pengaruh dari lingkungan sekitar. Selama belajar bahasa pertama sedikit demi sedikit manusia akan membuka kemampuan *lingual*-nya yang secara genetis telah terprogramkan. Dengan perkataan lain, mereka menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis. Menurut mereka bahasa terlalu kompleks dan mustahil dapat dipelajari oleh manusia dalam waktu yang relatif singkat lewat proses peniruan sebagaimana keyakinan kaum *behavioristik*. Jadi beberapa aspek penting yang menyangkut sistem bahasa menurut keyakinan mereka pasti sudah ada dalam diri setiap manusia secara alamiah. Istilah Nativisme dihasilkan dari pernyataan mendasar bahwa pembelajaran bahasa ditentukan oleh bakat. Bahwa setiap manusia dilahirkan sudah memiliki bakat untuk memperoleh dan belajar bahasa.

Dengan berbahasa, manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Semua benda, nama sifat, pekerjaan, dan hal lain yang abstrak, diberi nama. Dengan demikian, segala sesuatu yang pernah

diamati dan dialami dapat disimpannya, menjadi tanggapan-tanggapan dan pengalaman-pengalaman yang kemudian diolahnya (berpikir) menjadi pengertian-pengertian (Purwanto, 1990). Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbahasa mampu membentuk manusia dan lingkungan menjadi sangat berperan serta mempengaruhi diri manusia itu sendiri. Salah seorang penganut golongan ini mendeskripsikan atas empat bakat bahasa (Brown, 1980), yakni: (a) Kemampuan untuk membedakan bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi yang lain, (b) Kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam, (c) Pengetahuan adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tidak mungkin, dan (d) Kemampuan untuk mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh. Manusia mempunyai bakat untuk terus-menerus mengevaluasi sistem bahasanya dan terus-menerus mengadakan revisi untuk pada akhirnya menuju bentuk yang berterima di lingkungannya.

Pada tahun 60-an, golongan Kognitivistik mencoba mengusulkan pendekatan baru dalam studi pemerolehan bahasa. Pendekatan tersebut mereka namakan pendekatan kognitif. Jika pendekatan kaum behavioristik bersifat empiris maka pendekatan yang dianut golongan kognitivistik lebih bersifat rasionalis. Konsep sentral dari pendekatan ini yakni kemampuan berbahasa seseorang berasal dan diperoleh sebagai akibat dari kematangan kognitif sang anak. Mereka beranggapan bahwa bahasa itu distrukturkan atau dikendalikan oleh nalar manusia. Oleh sebab itu, perkembangan bahasa harus berlandas pada atau diturunkan dari perkembangan dan perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi manusia. Dengan demikian, urutan-urutan perkembangan kognisi seorang anak akan menentukan urutan-urutan perkembangan bahasa dirinya. Bahasa dipandang sebagai manifestasi dari perkembangan aspek kognitif dan afektif yang menyatakan tentang dunia dan diri manusia itu sendiri. Dikemukakan bahwa pendekatan kognitif dapat menjelaskan: (a) dalam belajar bahasa, bagaimana kita berpikir; (b) belajar terjadi dan kegiatan mental

internal dalam diri kita; dan (c) belajar bahasa merupakan proses berpikir yang kompleks.

Struktur komplek dari bahasa bukanlah sesuatu yang diberikan oleh alam dan bukan pula sesuatu yang dipelajari lewat lingkungan. Struktur tersebut lahir dan berkembang sebagai akibat interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognitif si anak dan lingkungan lingualnya. Struktur tersebut telah tersedia secara alamiah. Perubahan atau perkembangan bahasa pada anak akan bergantung pada sejauh mana keterlibatan kognitif sang anak secara aktif dengan lingkungannya (Piaget dalam Mansoer Pateda, 1990).

Menurut Piaget (Piaget, 1952) mengatakan bahwa proses belajar bahasa terjadi menurut pola tahapan perkembangan tertentu sesuai umur. Tahapan tersebut meliputi: (a) asimilasi: proses penyesuaian pengetahuan baru dengan struktur kognitif; (b) akomodasi: proses penyesuaian struktur kognitif dengan pengetahuan baru; (c) disekuilibrasi: proses penerimaan pengetahuan baru yang tidak sama dengan yang telah diketahuinya; dan (d) ekuilibrasi: proses penyeimbang mental setelah terjadi proses asimilasi.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai bahasa dan pemerolehan bahasa terutama pada anak, pada umumnya perolehan lebih memusatkan pada perhatiannya yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada anak tersebut, sehingga setiap ada perilaku yang muncul maka ada respons yang akan terjadi. Selain itu, perubahan bahasa anak akibat seringnya anak berada di tempat *online game* dan di lingkungan tersebut sangat membentuk anak jika anak tidak mendapatkan perhatian dari orangtua.

Lingkungan *online game* merupakan lingkungan yang sangat tidak baik untuk pertumbuhan anak-anak. Berdasarkan observasi penulis, banyak bahasa yang muncul tidak baik seperti kata-kata monyet luh, anjing, tai luh, kunyuk, aah setan, dan lain-lain. Dari kata-kata yang disebutkan tentunya tidak layak dan mengganggu perkembangan bahasa mereka ketika mereka berada di luar atau di lingkungan lainnya dan mereka dilabelkan menjadi anak nakal, bahkan orangtua mereka dianggap tidak bisa mendidik. Dari hasil observasi inilah yang menjadi ketertarikan bagi

penulis untuk meneliti tentang Pengaruh *Online Game* terhadap Perkembangan Bahasa Anak.

Mencegah Dampak *Online Game*

Untuk mencegah seorang anak bermain *online game* tentu bukan pekerjaan mudah. Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu harus bermain di rumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *online game* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka. Untuk itu, ada beberapa hal yang harus dilakukan orangtua, di antaranya: (a) bekerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa, (b) menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi, (c) belajarliah tentang *online game*. Sehingga Anda bisa berdiskusi dengan anak Anda tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *online game*. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka, (d) berikan waktu khusus bermain *online game*, dan tegasi anak Anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa Anda tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain, Anda mengajarkan anak Anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya. Berdasarkan uraian di atas, jelas terlihat bahwa anak yang dalam tahap operasional konkrit, perkembangan bahasanya sangat mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari. Adapun salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa mereka adalah faktor keluarga dan lingkungan. Anak yang setiap harinya menghabiskan waktu mereka dengan bermain *online game* di warnet, sangat rentan dipengaruhi oleh bahasa-bahasa yang dapat dikategorikan sebagai bahasa yang kasar dan tidak layak untuk diucapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian bersifat kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu yang memusatkan perhatian pada a) efek (dampak) dari berbagai faktor, dan (b) memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2004). Penelitian ini memusatkan perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah.

Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2006). Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2004).

Secara kuantitatif, penulis menyajikan data yang diperoleh dari angket dan wawancara yang dianalisis secara statistik dan disajikan dalam bentuk angka-angka sesuai dengan tabulasi datanya. Penelitian dilakukan di warnet-warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan dan dilakukan selama 12 bulan, dari tahun 2013 hingga 2014.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia antara 7-20 tahun yang sering bermain *online game* di 6 warnet di Wilayah Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Penulis bekerja sama dengan penjaga warnet untuk mengumpulkan nama anak-anak dalam rentang usia tersebut yang setiap harinya menghabiskan waktu selama lebih dari 2 jam untuk bermain *online game*. Adapun jumlah anak yang bermain *online game* yang penulis kumpulkan disesuaikan dengan kondisi ramai dan luasnya warnet tersebut. Jumlah anak yang bermain dari tiap-tiap

warnet adalah sebagai berikut: (a) Warnet di dilingkungan Rempoa Raya: 50 responden; (b) Warnet di lingkungan Ciputat Raya Gintung: 30 responden; (c) Warnet di lingkungan Poncol: 30 responden; (d) Warnet di lingkungan Kampung Hutan: 30 responden; (e) Warnet di lingkungan Sandratek Rempoa: 30 responden; dan (f) Warnet di lingkungan Cipayung: 30 responden.

Dari jumlah di atas, penulis memilih 100 orang responden dengan menggunakan teknik proporsional *random sampling*. Dengan teknik ini, jumlah sampel dipilih secara acak dan proporsional disesuaikan jumlah anak yang main. Untuk mengacak (merandom) sampel, penulis menggunakan cara *ordinal*, yaitu dengan memberi nomor urut pada semua nama anak dari tiap warnet. Adapun nama anak dengan nomor genap dipilih penulis sebagai sampel. Dari 6 warnet, jumlah banyaknya sampel yang dipilih adalah sebagai berikut: (a) Warnet di dilingkungan Rempoa Raya: 25 responden; (b) Warnet di lingkungan Ciputat Raya Gintung: 15 responden; (c) Warnet di lingkungan Poncol: 15 responden; (d) Warnet di lingkungan Kampung Hutan: 15 responden; (e) Warnet di lingkungan Sandratek Rempoa: 15 responden; dan (f) Warnet di lingkungan Cipayung: 15 responden.

Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan beberapa tahap observasi. Observasi kelompok ialah observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu atau beberapa objek sekaligus. Beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan di dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok tidak terstruktur (Bungin, 2007). Observasi partisipasi (*participant observation*) ialah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan di mana *observer* atau peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden. Observasi tidak berstruktur ialah observasi yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi. Pada observasi ini, peneliti atau pengamat harus mampu mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi terstruktur karena *observer*

mengembangkan daya pengamatan berdasarkan fakta yang dilakukan oleh subjek penelitian. Adapun tahapannya dilakukan sebagai berikut:

Observasi Awal

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di warnet, dilakukan melalui pengamatan selama berada di warnet. Informasi dari hasil observasi awal adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan.

Observasi Tahap II

Alasan penulis melakukan observasi tahap II adalah untuk mendapatkan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku responden, dan untuk mengevaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu dan melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Adapun instrumen yang digunakan mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

Penyebaran angket dilakukan secara bertahap dan disebar di warnet-warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Pada angket ini terdapat 20 pertanyaan yang dibagi menjadi 10 pertanyaan mengenai *online game* dan 10 pertanyaan mengenai perkembangan bahasa anak. Jawaban yang diberikan terdapat lima alternatif yang terdiri: sangat setuju dengan poin 5, setuju dengan poin 4, tidak tahu dengan poin 3, kurang setuju dengan poin 2, dan sangat tidak setuju dengan poin 1. Data tentang karakteristik responden meliputi umur, jenis kelamin, dan status. Angket diberikan kepada 100 orang responden. Pengumpulan data lainnya melalui wawancara.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2006). Dalam kegiatan wawancara ini, penulis mewawancarai sebanyak 6 orang yang dipilih dari 100 respondent yang mengisi angket di atas dengan cara perekaman. Penulis merekam kegiatan

wawancara untuk mengetahui informasi tentang perkembangan bahasa anak di Warnet Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

Penulis juga mencatat semua hasil wawancara tentang perkembangan bahasa anak di Warnet Kelurahan Cempaka putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Adapun materi/pertanyaan yang dilontarkan seputar wawancara ini adalah 10 pertanyaan yang bersifat tidak formal untuk mengetahui bagaimanakah perkembangan bahasa anak dan bagaimana pengaruh *online game* terhadap perkembangan bahasa tersebut.

Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menyatakan analisis data kualitatif dilakukan sejak dan selama koleksi data. Secara prosedural, pengumpulan dan penganalisisan data, dalam penelitian kualitatif merupakan kesatuan dan tidak terpisahkan. Agar data yang diperoleh sesuai tujuan penelitian, maka dalam penganalisisan data, penulis melakukan reduksi data, yakni pengurutan, pemilahan, dan pengkodean data. Pada studi ini, data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan wawancara sebagai berikut: (1) kehadiran anak untuk bermain *online game* di warnet: dianalisis apakah jumlah anak yang aktif bermain *online game* di warnet telah menunjukkan adanya dampak buruk terhadap bahasa yang terlontar/terucap, dan (2) pengaruh bahasa anak di warnet : dianalisis seperti apakah bahasa yang terucap dari anak yang bermain *online game* di warnet. (Miles dan Huberman, 1994).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Memperhatikan dan berkunjung pada beberapa warnet, bahkan ada warnet khusus untuk layanan *online game*, maka terlihat bahwa kebanyakan dari pengguna dan mengakses internet adalah pecandu *online game*. Mereka sebagian besar merupakan anak-anak dan remaja. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran variabel tentang *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y),

dideskripsikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif dari data masing-masing variabel yang meliputi rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan skor atau nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi (SD), skor atau nilai maksimum dan minimum, rentang antara skor minimum dan maksimum.

Adapun analisis angket dan wawancara di tabulasi ke dalam tiga karakteristik responden, yaitu yang berdasarkan jenis kelamin, usia, dan jenjang pendidikan (tabel 4.1, 4.2, dan 4.3), sebagai berikut:

Tabel 4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	Laki-laki	95	95%
02	Perempuan	5	5%
	Jumlah	100	100%

Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	08 - 12 tahun	75	75%
02	13 - 17 tahun	20	20%
	18 - 20 tahun	5	5%
	Jumlah	100	100%

Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

No	Pendidikan	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	SLTA	5	5%
02	SLTP	20	20%
	SD	75	75%
	Jumlah	100	100%

Data yang diperoleh tentang variabel perkembangan bahasa anak dengan banyaknya butir 15, diperoleh rentang teoritik 15 dan 60 rentang empirik dengan skor terendah 39 dan skor tertinggi 60, dengan simpang baku 4,61, median 49, mean 49,68, modus 48, banyaknya anak yang diteliti berdarakan ucapan bahasa yang kurang baik. Kemudian distribusi frekwensi dan histogram data perkembangan bahasa anak disajikan pada tabel 4.4. Distribusi frekuensi data perkembangan bahasa anak sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekwensi Data Perkembangan Bahasa Anak

No	Interval	Frekwensi Absolut	Nilai Tengah	Frekwensi Relatif
1	39 – 42	8	40,5	8,00
2	43 – 46	12	44,5	12,00
3	47 – 50	38	48,5	38,00
4	51 – 54	30	52,5	30,00
5	55 – 58	4	56,5	4,00
6	59 – 62	8	60,5	8,00
Jumlah		100	303	100

Data yang diperoleh dari variabel *online game* dengan sebaran butir 13, diperoleh rentang teoritik antara 13-52, dengan rentang empirik skor terendah 31 dan skor tertinggi 51, dengan simpang baku 4,66, median 39,5, mean 40,5 dan modus 39, banyaknya *game* yang dimainkan anak usia 9-12 tahun. Distribusi frekuensi dan histogram data *online game* disajikan pada tabel 4.5. Distribusi frekuensi variabel *online game* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekwensi Variabel Online Game

No	Interval	Frekwensi Absolut	Nilai Tengah	Frekwensi Relatif
1	31 – 33	10	32,0	10,00
2	34 – 37	24	35,5	24,00
3	38 – 41	38	39,5	38,00
4	42 – 45	16	43,5	16,00
5	46 – 49	8	47,5	8,00
6	50 – 53	4	51,5	4,00
Jumlah		100	249,5	100

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat dinyatakan bahwa responden paling banyak menjawab frekuensi absolut tertinggi berada pada kelas interval 38-41 yaitu sebanyak 38 responden atau 38% dari total responden. Frekuensi absolut terendah berada pada rentang interval 50-53 sebanyak 4 responden atau 4% dari jumlah responden. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *online game* sangat diminati oleh anak-anak. Dari sebaran yang terlihat pada tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa data variabel *online game* dalam penelitian ini memiliki sebaran yang normal.

PENGUJIAN ANALISIS DATA

Uji Normalitas Sederhana

Berdasarkan hasil deskripsi data untuk variabel Y nilai median 49, mean 49,68, modus 48, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 47-50. Untuk variabel X, nilai median 39,5 mean 40,5 modus 39, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 38-41. Persyaratan normal adalah jika nilai mean, median dan modus dalam satu kelas interval yang sama, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *online game* (X) dan variabel perkembangan bahasa Anak (Y) berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Homogenitas data perkembangan bahasa anak (Y) atas *Online game* (X), diuji dengan menggunakan uji Bartlett. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 34,11$ sedangkan $X^2_{tabel} = 79,1$. Persyaratan data disebut homogen ialah jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ hal ini menunjukkan kelompok data perkembangan bahasa anak atas *online game* berasal dari populasi yang homogen, dapat dilihat pada tabel 4.6. Perkembangan Bahasa Anak (Y) dan *Online Game* (X), sebagai berikut:

Tabel 4.6. Perkembangan Bahasa Anak dan Online Game

Pengelompokan	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	$\alpha = 0,05$
Y atas X	34,11	79,1	
Syarat Normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$			

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data diperoleh informasi bahwa pengaruh *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) dapat disajikan dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 17,10 + 0,80x$ untuk mengetahui pengaruh variabel *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) maka diperlukan uji signifikansi dan linieritas terhadap persamaan regresi dengan menggunakan uji F. Persyaratan hipotesis nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) adalah signifikan, dan hasil dari keputusan pengujian linieritas

terdapat hasil $F_h=0,401$ dan $F_t = ,2$, $F_h < F_t$, maka regresi berpola linier, sebagai berikut:

Tabel 4.7. ANAVA Regresi Linier sederhana

Varian	Db	Jk	Rjk	Fh	Ft(0,05)	Ft(0,01)
Total	100	356172				
Reg.a	1	354025	354,025			
Reg.b	1	1389,161	1,389,16	179,6395	4,41*	8,28
Sisa	98	757,83884	7,73			
Tuna	78	462,3949	5,93	0,40	13,23 ^{ns}	5,62
Cocok						
Galat	20	295,4439	14,77			

Sumber: Hasil penelitian bulan November 2014

Keterangan: * $F_h > F_t$ Regresi sangat signifikan

^{ns} $F_h < F_t$ Regresi berbentuk linier

Disimpulkan bahwa persamaan regresi tersebut linier dan signifikan. Korelasi antara variabel (X) dengan variabel (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r_{xy} = 0,813$. Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat korelasi positif antara variabel (X) dengan variabel (Y) diperlukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan uji t, kriteria pengujian signifikansi koefisien korelasi adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,80$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$ (dk 99, $\alpha = 0,05$). Ini menunjukkan bahwa korelasi antara variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat korelasi positif antara variabel X terhadap variabel Y dapat diterima. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji signifikansi Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Uji Signifikansi Korelasi Variabel X Terhadap Variabel

Koefisien korelasi	dk	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
0,813	99	13,80	1,67	Signifikan
Syarat signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$				

Berdasarkan hasil uji korelasi bahwa determinasi antara variabel X terhadap variabel Y adalah $r^2_{xy} = 0,6603$ hal ini berarti bahwa 66,03% perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh permainan *online game*, sedangkan sisanya 33,97% dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data temuan di lapangan tentang Pengaruh *Online Game* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-12 tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) *online game* dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun; *Online game*, jika sudah paham, maka sangat mudah untuk dimainkan dan dioperasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*; (2) faktor eksternal, yang sangat mempengaruhi adalah fasilitas di rumah yang kurang, perhatian dan bimbingan dari keluarga sangat lemah sehingga mereka lebih senang bermain di warnet dan bermain *online game* daripada di rumah, termasuk motivasi belajar anak menjadi semakin menurun; dan (3) semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah kecanduan bermain *online game*, dapat merusak perilaku berbahasa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan beberapa hal berikut sebagai saran: (1) kepada lembaga pendidikan, untuk dapat memberikan pengawasan bagi anak didiknya yang memiliki kecanduan permainan *online game* karena dapat mempengaruhi prestasi belajar di sekolah dan perkembangan bahasa anak; (2) kepada orangtua agar, selalu memberikan perhatian yang penuh kepada anak-anak mereka, dan memberikan fasilitas bermain anak agar tidak ketergantungan bermain *online game* karena akan menghambat perkembangan, dan (3) kepada pemerintah daerah, agar dapat menyediakan fasilitas umum, termasuk tempat bermain untuk anak, dan masyarakat agar bisa menjadikan lingkungan di sekitar lebih sehat dan memahami dampak negatif yang diakibatkan oleh *online game*.

PUSTAKA ACUAN

- Bogdan, Robert C & Steven J. Taylor. 1992. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach in the Social Sciences*, alih bahasa Arief Furchan. John Wiley and Sons. Surabaya: Usaha Nasional.
- Brown, D. 1980. *Principles of Language Learning and Teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Media Prenada Group.
- Gleason, Jean Berko dan Nan Bernstein Ratner, eds. 1998. Edisi Kedua. *Psycholinguistics*. New York : Harcourt Brace Collage Publishers
- Kadir. 2000. *Suatu Alternatif Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Problem Possing Matematika Pada Siswa Madrasah Aliyah*. Tesis Pada PPS UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Miles, MB. & Huberman, AM. 1994. *Qualitative Data Analysis* (2nd edition). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Osgood, Charles E. 1953. *Method and Theory in Experimental Psychology*. Oxford University Press.
- Pateda, Mansoer. 1990. *Linguistik: (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Angkasa.
- Piaget. 1952. *The Origins of Intelligence in Children*. NY: International Universities Press.
- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *Perkembangan Bahasa Anak: dari Lahir sampai Masa Prasekolah*. Jakarta: Unika Atmajaya.
- Sunarto, Kamanto^(a). 1992. *Sosiologi Kelompok*. Jakarta: Pusat antar Universitas. Ilmu-ilmu Sosial Universitas Indonesia.
- Sunarto, Kamato^(b). 2004. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: FEUI.
- Yahya. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. <http://jurnalilmiah.blogspot.com/2013/11/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi>, diakses April 2014.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Drs. Waldopo, M.Pd. peneliti bidang Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan pada penulisan artikel ini.

DAMPAK PELATIHAN PEMANFAATAN TIK (PeTIK) UNTUK PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SEKOLAH INDONESIA DI LUAR NEGERI (Studi guru-guru sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand)

THE IMPACT OF TEACHER TRAINING FOR INDONESIAN SCHOOL TEACHER TEACHING ABROAD ON UTILIZING ICT FOR LEARNING (A study of Indonesian school teachers in Bangkok-Thailand)

Waldopo

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom)-Kemendikbud

Jalan RE. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten

waldopo@kemdikbud.go.id dan waldopo@gmail.com

Diterima tanggal: 15 Januari, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 28 Januari 2015, disetujui tanggal 6 Februari 2015

Abstrak: Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran merupakan sebuah tuntutan Undang-Undang. Oleh karena itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya dengan memberikan pelatihan agar para guru dapat meningkatkan kompetensinya di bidang tersebut. Pelatihan yang selama ini dilaksanakan lebih banyak memperhatikan guru-guru yang bertugas mengajar di dalam negeri, sementara karena berbagai hal para guru yang bertugas mengajar di luar negeri kurang memperoleh perhatian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Pustekkom Kemdikbud mencoba memulai memberikan pelatihan bagi guru-guru yang mengajar sekolah di Indonesia di luar negeri, dalam hal ini di Bangkok Thailand. Permasalahannya apakah para guru yang mengajar di sekolah di Indonesia di luar negeri ini merasa memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan yang diberikan Pustekkom tersebut. Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi tentang dampak dari pelatihan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran bagi guru-guru sekolah Indonesia di kota Bangkok-Thailand. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan diskusi terfokus. Analisis data dilaksanakan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh guru yang dilatih menyatakan memperoleh manfaat dari hasil pelatihan yang mereka ikuti. Manfaat yang mereka rasakan antara lain mereka menjadi lebih yakin akan potensi yang dimiliki TIK, sehingga mereka termotivasi untuk memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. Bahkan sesuai dengan keterampilan yang telah mereka miliki, mereka bersedia untuk membuat sendiri bahan pembelajaran yang mereka ajarkan dalam bentuk media yang berbasis TIK. Berdasarkan temuan ini disarankan agar pelatihan ini diteruskan sampai seluruh guru yang mengajar sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri memiliki kompetensi di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK), TIK untuk pembelajaran, Pelatihan PeTIK, Guru di sekolah Indonesia di luar negeri.

Abstract: The ability of teachers in utilizing information and communication technology (ICT) for learning is by constitution, an obligation to fulfil. Therefore, the Indonesian government has made tremendous effort to provide training for teachers to improve their competence in utilizing ICT for learning. So far, the ongoing training only focuses more on teachers teaching in Indonesia while unfortunately, teachers teaching abroad have not had the equal focus and attention as teachers teaching in Indonesia. Responding to this condition, Pustekkom Kemdikbud had tried to start providing training for teachers teaching in Indonesian schools abroad, which in this case is in Bangkok Thailand. What seems to be the problem is that whether teachers who taught Indonesian school in Bangkok Thailand were to benefit from the training provided by Pustekkom. This study aims to obtain information about the impact of teacher training for Indonesian school teacher teaching abroad (in Bangkok, Thailand) on utilizing ICT for learning. Data collected through questionnaires and focus group discussions. Data analysis was carried out descriptively. The results showed that all trained teachers confirm to benefit from training that they underwent. Among the benefits are becoming confident in utilizing the potential of ICT in a way that they have felt increased motivation to utilize ICT in their learning activities. Furthermore, along with their improved motivation and skills, they feel confident to make their own teaching and learning materials in the form of ICT-based media. Based on these findings, it is recommended that this training should be sustained to all Indonesian school teachers teaching abroad until they can all improve their competence in utilizing ICT for learning.

Keywords: Information and Communication Technology (ICT), ICT for learning, Teachers Training on ICT for Education, Teachers of Indonesian School in Abroad.

PENDAHULUAN

Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu jenis kompetensi yang harus dikuasai guru untuk melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik. Kemampuan ini merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru. Kompetensi lainnya yang harus dikuasai guru dan berkaitan dengan kemampuan memanfaatkan TIK adalah kompetensi profesional. Jika kompetensi pedagogik menuntut guru memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan, maka dalam kompetensi profesional, guru memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas diri mereka sebagai tenaga pendidik. Dengan demikian, para guru akan dapat mengembangkan dirinya sekaligus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mengajarnya sehingga menjadi tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka sejak tahun 2005, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan berbagai pihak telah memberikan pelatihan kepada para guru di seluruh Indonesia dalam bidang Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk pembelajaran. Pelatihan PeTIK sejatinya merupakan salah satu usaha guna memenuhi tuntutan yang diamanahkan melalui Undang-Undang nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Selanjutnya Undang-Undang tersebut dijabarkan ke dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 16 Tahun 2007 Tentang *Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru* (Depdiknas, 2007). Undang-Undang tersebut mengamanatkan bahwa seluruh guru (baik yang di dalam maupun di luar negeri) harus memenuhi persyaratan kualifikasi dan kompetensi yang dibuktikan adanya sertifikat pendidik. Institusi yang berhak mengeluarkan sertifikat tersebut adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Serangkaian penilaian yang bertujuan untuk menentukan apakah seorang guru memenuhi syarat untuk mendapatkan sertifikat pendidik atau tidak disebut dengan program sertifikasi. Oleh karena itu, kelulusan dalam mengikuti program sertifikasi

pendidik merupakan salah satu dambaan bagi setiap guru pada saat ini, karena selain untuk memenuhi tuntutan Undang-Undang, memiliki sertifikasi pendidik ini dapat berdampak pada bertambahnya penghasilan guru setiap bulannya.

Bagi pemerintah, pembangunan di bidang pendidikan selalu dihadapkan pada dua problem besar, yaitu masalah kualitas dan masalah pemerataan. Untuk mengatasi kedua hal tersebut, diperlukan adanya keterlibatan dari banyak pihak serta dukungan dari berbagai sumber daya yang ada. Salah satu sumber daya yang diharapkan dapat mendukung keberhasilan pendidikan di Indonesia adalah pemanfaatan secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, TIK diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan sekaligus perluasan jangkauan layanan pendidikan di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir ini, TIK mengalami kemajuan pesat; oleh karena itu, perlu diikuti dengan upaya pengembangan sumber daya manusia (SDM) khususnya bagi para guru dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Dengan demikian, para guru akan memiliki kemampuan dalam memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk bekerja, belajar, berkomunikasi serta sarana untuk meningkatkan kualitas diri dan kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan.

Pelatihan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran terhadap guru-guru yang bertugas di dalam negeri telah mendapatkan perhatian yang cukup dari berbagai pihak pemangku kepentingan pendidikan, khususnya pihak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), bahkan Yuni Sugiarti melaporkan bahwa para pendidik (*di dalam negeri*, pen.) khususnya di kalangan dosen rata-rata telah memiliki kompetensi yang berkategori bagus dalam hal memanfaatkan TIK (Sugiharti, 2014). Namun untuk guru-guru yang bertugas mengajar di sekolah-sekolah Indonesia yang ada di luar negeri, kondisinya belum demikian, dengan kata lain, pihak Kemdikbud belum memberikan perhatian yang intensif seperti yang diberikan kepada guru yang bertugas mengajar di dalam negeri. Hal ini mungkin karena status keberadaan guru yang mengajar di sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri tidak berada langsung di

bawah kendali Kemdikbud maupun Pemerintah Daerah (Pemda) setempat, namun mereka berada di bawah kendali Kementerian Luar Negeri. Padahal baik guru yang bertugas di dalam maupun di luar negeri memiliki kewajiban yang sama, yakni memfasilitasi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dan juga hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK untuk pembelajaran terbukti dapat meningkatkan nilai UN secara signifikan bagi peserta didik SMP, SMA dan SMK (Tim Peneliti Pustekkom Kemdikbud, 2013), maka untuk tahap I, Pustekkom-Kemdikbud selaku lembaga yang diberi amanah untuk melakukan pengkajian dan pengembangan TIK untuk pendidikan (Kemdikbud, 2012), mencoba menawarkan diri kepada Atase Pendidikan dan Kebudayaan Kedutaan Besar RI di Bangkok-Thailand untuk mengirimkan sejumlah SDMnya guna memberikan pelatihan kepada guru-guru Indonesia yang mengajar sekolah Indonesia di Bangkok dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Tawaran kemdikbud tersebut ternyata diterima dengan baik oleh pihak Atase. Sambil mempersiapkan pelaksanaan pelatihan, penulis juga sekaligus mempersiapkan penelitiannya. Permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: (1) apa sajakah manfaat yang dirasakan para guru setelah mengikuti pelatihan PeTIK untuk kegiatan pembelajaran (jika ada), dan jika tidak ada mengapa, (2) jika pada permasalahan (1) guru merasakan adanya manfaat, apakah para guru bersedia memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan, dan (3) apakah para guru bersedia mengembangkan sendiri bahan belajar yang berbasis TIK.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh/dampak dari pelatihan pendayagunaan TIK untuk Pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi guru dalam bidang

pemanfaatan TIK untuk pembelajaran yang mereka laksanakan. Penelitian juga bertujuan untuk memperoleh informasi akan kesediaan para guru memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan sekaligus mengetahui akan kesediaan mereka untuk mengembangkan media pembelajaran sederhana yang berbasis TIK. Kegunaan dari hasil penelitian ini adalah sebagai bahan masukan kepada pihak pemerintah (Kemdikbud dan Kemlu) dan pihak-pihak lain yang memiliki kepedulian terhadap peningkatan kualitas hasil pendidikan dalam pembuatan kebijakan yang berhubungan dengan bidang peningkatan kompetensi TIK guru untuk kegiatan pembelajaran, khususnya bagi guru-guru yang mengajar di sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Melihat kondisi yang terjadi pada saat ini, kita akan sepakat kalau dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, ia sudah menjadi bagian dari budaya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka senang atau tidak senang, setuju atau tidak, orang tidak bisa melepaskan diri dari TIK. Kini segala sesuatunya dapat diakses melalui TIK, termasuk di dalamnya hal-hal yang berhubungan dengan masalah pendidikan/pembelajaran. Lalu apa sebenarnya TIK itu? TIK merupakan terjemahan dari *information and communication technology (ICT)*. Banyak orang berpendapat bahwa TIK selalu dikaitkan dengan komputer dan internet. Orang yang berpendapat demikian tidaklah salah, namun juga tidak sepenuhnya benar, karena segala sesuatu yang kita manfaatkan untuk kepentingan komunikasi, memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, menyebarluaskan informasi, dan lain-lain. Kesemuanya itu merupakan bagian dari implementasi TIK. Kementerian Negara Riset dan Teknologi (Siahaan, 2009) mendefinisikan bahwa TIK adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Dengan pengertian seperti ini maka dapat dikatakan

bahwa TIK itu cakupannya cukup luas. Komponen-komponen yang terkandung di dalamnya meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), kandungan isi (*contents*) dan infrastruktur. Jadi sekali lagi, segala sesuatu yang kita manfaatkan untuk kepentingan informasi dan komunikasi disebut TIK. Contoh kongkrit pemanfaatan TIK dalam kehidupan sehari-hari adalah komputer (desktop, laptop, netbook, sabak tulis dan lain-lain), telepon (telepon kabel dan telepon selular seperti HP dan BB), radio, televisi dan lain-lain. Dari contoh ini kemudian muncul istilah TIK yang berbasis komputer atau *online*, TIK yang berbasis telepon, TIK yang berbasis radio, TIK yang berbasis televisi, dan lain-lain. Baik komputer, telepon, radio maupun televisi merupakan komponen-komponen yang tercakup di dalamnya, yaitu yang meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), kandungan isi (*contents*), dan infrastruktur. Fungsi dari pada TIK adalah memungkinkan seseorang untuk dapat berkomunikasi dengan pihak lain secara lebih mudah dan lebih cepat. Selain itu, dengan adanya TIK memungkinkan seseorang dapat memperoleh, mengolah, menyimpan maupun menyebarkan informasi dengan lebih mudah, lebih cepat, dan lebih berkualitas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TIK memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan nilai ujian nasional peserta didik SMP, SMA, dan SMK (Tim Peneliti Tim Peneliti Pustekom Kemdikbud, 2013). Banyak potensi yang dimiliki TIK, Dengan memanfaatkan TIK, hambatan-hambatan yang disebabkan oleh faktor jarak (geografis) dapat diatasi. Batas antarnegara, secara geografis kini seolah-olah sudah tidak ada lagi. Dengan TIK, orang bisa berkomunikasi dengan siapa saja, kapan saja dan di mana saja tanpa terhalang oleh hambatan yang berupa jarak, waktu ataupun kondisi geografis tempat tinggal seseorang. Dengan kata lain, melalui TIK segala hambatan yang berupa keterbatasan **ruang** dan **waktu** dapat diatasi. Dalam kehidupan sehari-hari, ketergantungan orang terhadap TIK kini sangat dominan. Orang rela untuk mengeluarkan biaya

tambahan guna memenuhi kebutuhan TIK-nya. Sekali lagi ingin penulis tekankan, bahwa melalui TIK, orang dapat berkomunikasi dengan siapa saja, kapan saja dan di mana saja.

Sesuai dengan potensi yang dimilikinya, maka sudah seharusnya TIK juga dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran. Dengan memanfaatkan TIK, orang dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja. Berbagai sumber informasi, sumber belajar ataupun konten pembelajaran yang ada di dunia maya dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dari mana saja. Jumlah materi (konten) pembelajaran yang ada di dunia maya sangat banyak (baik jenis maupun jumlahnya). Saking banyaknya informasi/bahan pembelajaran yang terdapat di dunia maya, orang dapat mengatakan jumlahnya tidak terbatas (*unlimited*).

Belajar dengan memanfaatkan TIK berarti memberikan fleksibilitas ruang dan waktu kepada peserta didik. Bagi mahasiswa yang sudah bekerja dapat mengikuti perkuliahan tanpa harus meninggalkan tempat kerjanya. Dengan memanfaatkan TIK, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK membuat orang menjadi cepat pintar. TIK dapat menjadi pembuka katup penyumbat bagi seseorang yang menemui hambatan untuk belajar karena faktor ruang dan waktu. Dengan TIK memungkinkan peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman-temannya di seluruh dunia, mereka bisa belajar dari berbagai pakar yang ada di seluruh dunia, baik melalui *searching/browsing*, *e-mail*, *forum* atau *group discussion*, *short message service* (SMS), *chatting*, dan lain-lain. Fasilitas multimedia yang dimiliki TIK memungkinkan peserta didik dapat mengamati benda-benda atau gerakan-gerakan yang mendekati aslinya. Misalnya: proses terjadinya ledakan bom, proses terjadinya tsunami, proses terjadinya paparan radiasi nuklir, proses terjadinya sumber air panas, proses berkembang biaknya suatu makhluk, gerakan-gerakan bakteri, proses penurunan permukaan tanah dan lain-lain. Semuanya ini dapat diamati dengan baik melalui TIK.

Siahaan mengidentifikasi beberapa potensi yang dimiliki TIK jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu: memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, memfasilitasi pembentukan keterampilan, mendorong belajar sepanjang hayat/berkelanjutan, mengurangi kesenjangan digital dan mendorong terjadinya belajar secara aktif-interaktif (Siahaan, 2009). Selain itu,

Simon Silisabon menyatakan bahwa TIK dapat meningkatkan daya tampung LPTK dalam memberikan pendidikan kepada para guru dan calon guru SD yang berminat untuk meningkatkan kualifikasi pendidikannya (Simon, 2012).

Kebijakan Pelatihan Guru di Bidang Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk Pembelajaran

Siahaan melaporkan bahwa para guru (*di dalam negeri*, pen.) rata-rata memberikan sambutan yang positif/baik terhadap upaya yang dilakukan Pustekkom Kemdikbud dalam memberikan pelatihan PeTIK untuk pembelajaran kepada para guru (Siahaan, 2014). Hal ini tentu menjadi hal positif jika dikaitkan dengan amanah yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Depdiknas, 2005), di dalam Undang-Undang tersebut mengamanatkan adanya beberapa persyaratan yang harus dimiliki oleh seorang guru, salah satu persyaratan tersebut di samping harus memiliki kualifikasi akademik, seorang guru juga harus menguasai beberapa kompetensi (Pasal 8). Kompetensi tersebut meliputi: kompetensi akademik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional (Pasal 10 ayat 1). Penjabaran dari masing-masing kompetensi ini dituangkan ke dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Depdiknas, 2007).

Dari berbagai jabaran kompetensi yang harus dikuasai guru, salah satunya adalah masalah penguasaan TIK. Penguasaan TIK tertuang di dalam kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Pada kompetensi pedagogik guru diharuskan memiliki kemampuan memanfaatkan TIK untuk kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan (kompetensi

nomor 5). Sedangkan dalam kompetensi profesional menuntut guru memiliki kemampuan memanfaatkan TIK untuk komunikasi dan pengembangan diri (Kompetensi nomor 24).

Sesuai dengan tugas dan fungsinya, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) berkewajiban menjalin kerjasama dengan berbagai pihak yang berkepentingan dengan peningkatan kompetensi guru guna bersama-sama memberikan pelatihan kepada para guru (baik yang bertugas mengajar di Indonesia maupun di sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri) dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pendidikan/pembelajaran. Hal ini tertuang di dalam salah satu rencana strategis (Renstra) Pustekkom 2010-2014, yaitu mengembangkan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pendidikan (Pustekkom, 2010). Jadi SDM yang menjadi garapan Pustekkom untuk diberikan pelatihan utamanya adalah para pendidik dan tenaga kependidikan dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan belajar berbasis TIK dan memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan.

Indonesia memiliki jumlah guru, baik yang ditugaskan untuk mengajar di dalam maupun di luar negeri sekitar 3.234.894 orang (Nuh, 2009), dari jumlah tersebut yang melek TIK baru 15% (Media Indonesia, 2008). Mengapa kemampuan mereka dalam memanfaatkan TIK masih rendah? Menurut Teja Kusmana (yang dikutip oleh KAMPUS, 2012) menyatakan ada dua penyebab rendahnya kemampuan *ICT* di kalangan pendidik bangsa Indonesia, yaitu (1) keterbatasan anggaran pemerintah di sektor *ICT* dan (2) kondisi wilayah Indonesia yang sangat luas sehingga penyebaran *ICT* belum merata ke seluruh pelosok. Pendapat yang hampir sama dikemukakan Suryo Prayudo (Prayudo, 2012) yaitu bahwa rendahnya kemampuan *ICT* tersebut lebih disebabkan oleh permasalahan infrastruktur. Di Indonesia, jaringan internet belum berkembang dengan baik dibandingkan Singapura. Hal ini disebabkan anggaran dari pemerintah yang juga terbatas.

Oleh karena itu, perlu dilakukan berbagai usaha agar para guru di Indonesia (baik guru yang bertugas mengajar di Indonesia maupun di luar negeri) memiliki kemampuan memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi dengan diterapkannya Kurikulum 2013 berkesimpulan bahwa para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, tugas guru mulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi akan mudah dilaksanakan apabila menggunakan berbagai media, baik yang berbasis TIK maupun tidak. Dengan demikian, Jaka Warsihna berkesimpulan bahwa guru harus mendapatkan pelatihan di bidang pembelajaran berbasis TIK. (Warsihna, 2014) .

Untuk melakukan tindak lanjut hal tersebut di atas Pustekkom Kemdikbud sejak tahun 2005 secara rutin telah melatih guru di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Untuk lebih memantapkan hasil pelatihan, maka pada tahun 2008, Pustekkom mengembangkan sebuah kurikulum pelatihan yang berisikan berbagai jenis materi pelatihan TIK yang masing-masing terdiri dari teori 10 jam, praktik 20 jam dan tugas mandiri 30 jam (Pustekkom, 2008). Dengan demikian jumlah total keseluruhan jam untuk satu jenis pelatihan adalah 60 jam. Rincian materi berikut jumlah jam selengkapnya disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 : Kurikulum Pelatihan
Pendayagunaan TIK Untuk Pembelajaran

No Materi/Kegiatan	Alokasi waktu jam pelatihan		Ket
	Teori	Praktek	
1 Kebijakan pendayagunaan TIK untuk Pendidikan	2	-	2 jam
2 Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran	2	-	2 jam
3 Pembuatan Animasi	2	6	8 jam
4 Pengenalan Media Video dan Audio	2	6	8 jam
5 Pembuatan Bahan Belajar Berbasis Online (Blog)	2	8	10 jam
6 Tugas Mandiri	2	30	30 jam
Jumlah	10	50	60 jam

(Sumber: Pustekkom, 2008).

METODOLOGI

Penelitian bersifat *ex post facto* dengan metode *survey* yang ditujukan kepada para guru yang bertugas mengajar di sekolah Indonesia di Kota Bangkok-Thailand. Mereka diminta memberikan pendapat sekaligus masukannya terhadap pelatihan Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk pembelajaran yang telah mereka ikuti. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang pengaruh/dampak dari Pelatihan Pendayagunaan TIK untuk Pembelajaran (yang telah mereka ikuti) terhadap peningkatan kompetensinya dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran, khususnya yang berhubungan dengan masalah-masalah: (1) ada tidaknya manfaat yang mereka rasakan setelah mengikuti pelatihan, (2) kesediaan guru untuk menggunakan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan, dan (3) kesediaan guru untuk membuat bahan belajar yang berbasis TIK. Hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk menjadi bahan informasi/masukan bagi pihak pemerintah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) dan pihak-pihak lain yang memiliki kepedulian terhadap pendidikan di Indonesia, dalam kaitannya dengan pembuatan kebijakan yang berhubungan dengan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi/kemampuan guru (khususnya yang bertugas mengajar di sekolah-sekolah di luar negeri) dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Penelitian dibatasi hanya terhadap guru-guru yang mengajar di sekolah Indonesia di Kota Bangkok-Thailand, dan telah memperoleh pelatihan di bidang Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran yang dilaksanakan oleh Pustekkom Kemdikbud pada akhir tahun 2013. Karena jumlah guru yang menjadi subyek penelitian tidak terlalu banyak, dan lokasi keberadaan para guru juga terpusat di sekolah Indonesia di Kota Bangkok (yaitu di Komplek kedutaan Besar Republik Indonesia untuk Thailand), maka penelitian dilaksanakan secara populatif, sehingga pengambilan sampel dianggap tidak perlu. Namun demikian diharapkan mereka dapat mewakili dari berbagai hal misalnya dari segi jenis kelamin, dari segi bidang studi atau mata pelajaran yang mereka ampu dan lain-lain. Karena penelitian bersifat populatif, di mana seluruh subyek penelitian dilibatkan sebagai responden, maka

hasil penelitian secara relatif dianggap lebih akurat dari sisi pertanggungjawaban kebenaran informasinya. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 November sampai dengan 1 Desember 2013 di sekolah Indonesia di Kota Bangkok, Komplek Kedutaan Besar Republik Indonesia untuk Thailand yang berlokasi di Petchburi Road 600-602, Ratchatevi, Bangkok 10400, Thailand. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka data yang akan dijangkau di dalam penelitian ini adalah data tentang dampak dari Pelatihan Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk Pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi guru dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dilanjutkan dengan diskusi terfokus (*focus group discussion*). Studi diawali dengan pemberian pelatihan di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Setelah kegiatan pelatihan selesai, para guru diminta untuk memberikan informasi tentang manfaat yang mereka rasakan serta dampaknya dalam meningkatkan kompetensi mereka di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum mendeskripsikan hasil penelitian perlu dikemukakan lagi bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pengaruh/dampak dari Pelatihan Pendayagunaan TIK untuk Pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK untuk pembelajaran, khususnya yang berhubungan dengan masalah (1) ada tidaknya manfaat yang mereka rasakan setelah mengikuti pelatihan, (2) kesediaan guru untuk menggunakan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan, dan (3) kesediaan guru untuk membuat bahan belajar yang berbasis TIK. Ada 16 (enam belas) orang guru yang mengikuti pelatihan PeTIK sekaligus dimintai informasinya. Mereka mengajar di 4 (empat) sekolah Indonesia di kota Bangkok yaitu 1 unit Taman Kanak-Kanak (TK), 1 unit Sekolah Dasar (SD), 1 unit Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 1 unit Sekolah Menengah Atas (SMA). Dari 16 orang guru tersebut terdiri dari: 2 (dua) orang guru Bahasa Inggris, 2 (dua) orang guru

Matematika, 2 (dua) orang guru IPS, 2 (dua) orang guru Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn, 1 (satu) orang guru IPA biologi, 1 (satu) orang guru IPA Fisika, 1 (satu) orang guru Kimia, 1 (satu) orang guru Bahasa Indonesia, 1 (satu) orang guru Ekonomi dan Akuntansi, 1 (satu) orang guru Seni Rupa, 1 (satu) orang guru Pendidikan Agama Islam, dan 1 (satu) orang guru SekolahTaman Kanak-kanak atau TK. Dari segi jenis kelamin, mereka terdiri dari 9 orang guru wanita dan 7 orang guru pria.

Keempat satuan pendidikan sekolah (TK, SD, SMP dan SMA) dipimpin oleh satu orang kepala sekolah. Menurut kepala sekolah (pada saat penelitian) Ibu Tjatur Prasetyawati, seluruh tenaga guru yang mengajar sekolah Indonesia di kota Bangkok adalah guru-guru pilihan dengan masa kontrak minimal 3 tahun dari Indonesia. Dalam melaksanakan tugasnya guru-guru tersebut tidak hanya mengajar di satu satuan pendidikan sekolah saja, tetapi mereka dituntut untuk mampu mengajar di semua satuan pendidikan sekolah (mulai dari TK sampai SMA). Menurutnya, pelatihan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran merupakan pelatihan yang pertama. Oleh karena itu pihak kepala sekolah sangat mengharapkan agar pelatihan dapat meningkatkan kualitas pengetahuan para guru, khususnya di bidang pemanfaatan TIK untuk kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan.

Dari data ini dapat penulis katakan bahwa peserta pelatihan yang menjadi responden penelitian mewakili berbagai segi. Dari segi mata pelajaran yang mereka ampu; semua guru bidang studi telah terwakili, dari jenis kelamin, baik guru pria maupun wanita telah terwakili. Demikian juga dari segi satuan pendidikan sekolah yang mereka asuh, seluruh satuan pendidikan sekolah terwakili karena pesertanya terdiri dari guru TK, SD, SMP dan SMA. Karena pelatihan ini merupakan pelatihan yang pertama kali didapatkan oleh guru-guru sekolah Indonesia di kota Bangkok, maka penentuan lokasinya boleh dikatakan sangatlah tepat, sebab jika pelatihan sudah dilaksanakan berkali-kali, maka di samping manfaatnya tidak akan terasa maksimal, juga ada kemungkinan para guru merasa bosan untuk mengikutinya.

Materi Pelatihan yang disampaikan

Setelah mempertimbangan faktor waktu yang tersedia, kebutuhan yang dirasakan guru, misi Pustekkom dan lain-lain, maka pelatihan diberikan selama 20 jam pelajaran yang terdiri 8 jam teori dan 12 jam praktik. Adapaun rinciannya disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2: Rincian materi pelatihan PeTIK untuk guru-guru sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand.

No	Materi/Kegiatan	Alokasi waktu jam pelatihan		Ket
		Teori	Praktek	
1	Kebijakan pendayagunaan TIK untuk Pendidikan	2	-	2jam
2	TIK, Potensi dan Pemanfaatannya untuk Pendidikan dan Pembelajaran	2	2	4 jam
3	Pemanfaatan TIK berbasis WEB (Portal Rumbel)	2	4	6 jam
4	Pengenalan dan Pembuatan Bahan Belajar berbasis video	2	6	8 jam
Jumlah		8	12	20 jam

(Sumber: Pustekkom, 2008).

Manfaat Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan, apakah para guru merasa memperoleh manfaat?. Seluruh guru menyatakan bahwa mereka merasakan memperoleh manfaat. Manfaat yang mereka rasakan antara lain adalah bahwa mereka menjadi lebih yakin akan potensi yang dimiliki TIK jika dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Dengan demikian, mereka menganggap bahwa TIK itu penting. Pentingnya TIK bukan hanya di dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini membuat mereka merasa termotivasi untuk memulai memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan. Temuan ini merupakan suatu hal yang positif, sesuai dengan visi dan misinya Pustekkom sebagai suatu lembaga yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan diberikan amanah dalam mengkaji, mengembangkan, dan menyosialisasikan akan pentingnya TIK di dalam pendidikan/pembelajaran (Kemdikbud, 2013). Temuan ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

penulis terhadap guru-guru yang mengajar di sekolah di dalam negeri (Waldopo, 2011). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyatakan banyak memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran yang telah mereka ikuti. Secara spesifik, Anwas, 2013 melaporkan hasil penelitiannya tentang kontribusi TIK untuk pembelajaran bagi guru-guru di daerah terdepan, tertinggal dan terpencil. Para guru menyatakan bahwa TIK dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memacu semangat guru dalam bekerja (*mengajar*, pen.).

Temuan lainnya setelah mengikuti pelatihan, para guru merasa termotivasi untuk memulai pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan. Temuan ini juga merupakan sesuatu yang sangat positif dalam meningkatkan kinerja guru di sekolah Indonesia di luar negeri karena motivasi merupakan modal awal yang cukup penting untuk membangun semangat seseorang melaksanakan suatu tugas. Motivasi juga merupakan faktor internal yang menjadi pendorong keberhasilan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas, karena motivasi akan dapat mengarahkan dan mengendalikan seseorang untuk meraih tujuan yang ingin dicapai (Ibrahim, 2005). Dari hasil penelitiannya Ibrahim menyimpulkan bahwa siswa yang bermotivasi akan mampu mengarahkan dirinya untuk melengkapi tugas-tugas yang diberikan sehingga memungkinkan mereka dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Orang yang berprestasi biasanya memiliki motivasi untuk berprestasi. Adanya motivasi yang dimiliki oleh para guru sekolah Indonesia di kota Bangkok merupakan sesuatu yang sangat positif. Ini merupakan modal awal yang bagus dalam menunjang keberhasilan mereka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan. Dengan demikian, harapan pemerintah untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran melalui pemanfaatan TIK dapat terwujud, khususnya peningkatan kualitas hasil pembelajaran bagi sekolah-sekolah Indonesia yang ada di luar negeri.

Pertanyaan berikutnya adalah manfaat apa saja yang diperoleh para guru dari hasil pelatihan? Seluruh guru menyatakan bahwa hasil pelatihan sangat berguna dalam menunjang tugas mengajar mereka sehari-hari. Melalui contoh-contoh yang disajikan selama dalam pelatihan, guru merasakan adanya kemudahan dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Selanjutnya, mereka menyatakan bahwa dengan memanfaatkan TIK, mereka yakin bahwa kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan akan lebih menarik dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan pokok-pokok materi yang terkandung dalam salah satu materi pelatihan, yaitu Pelatihan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran. Dalam materi tersebut dijelaskan tentang berbagai potensi yang dimiliki TIK jika dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Sebagai contoh, melalui TIK, guru akan dapat dengan mudah menyajikan materi yang mana materi tersebut akan sulit dimengerti jika dijelaskan dengan cara biasa, seperti gerakan bakteri, proses berkembangbiaknya virus di dalam tubuh manusia, proses terjadinya tsunami, proses terbentuknya minyak bumi, gerakan mekarnya sekuntum bunga, aneka suara binatang, dan lain-lain.

Bagaimana tanggapan lainnya? Karena merasakan adanya manfaat dari hasil pelatihan, maka para guru meminta agar mereka dilatih lagi dengan materi yang lebih *advance* misalnya cara membuat animasi, cara membuat Blog/WEB pribadi dan penggunaannya di dalam kegiatan pembelajaran. Tanggapan ini tentu akan menjadi masukan yang positif bagi pemerintah RI (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) dalam mengembangkan pelatihan PeTIK selanjutnya.

Kesediaan guru untuk menggunakan TIK di dalam kegiatan pembelajaran

Bagaimana dengan kesediaan guru untuk menggunakan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan? Seluruh guru (100%) menyatakan bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka memahami benar akan potensi yang dimiliki TIK jika dimanfaatkan di dalam kegiatan pembelajaran, maka mereka menyatakan sangat

bersedia untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. TIK jenis apa yang mereka gunakan? Jenis TIK yang akan mereka gunakan adalah TIK yang berbasis komputer/online. Temuan ini tentu menjadi gayung bersambut dengan berbagai usaha yang telah dan sedang dilakukan Pustekkom Kemdikbud dalam mengembangkan konten-konten pembelajaran berbasis TIK. Pustekkom Kemdikbud kini telah mengembangkan konten-konten pembelajaran yang beraneka ragam yang diperuntukkan bagi peserta didik SD, SMP, SMA, SMK, dan Perguruan Tinggi, serta masyarakat umum dalam jumlah yang banyak serta dapat diakses secara *online* melalui portal Rumah Belajar. Menurut mereka, konten-konten tersebut sangat membantu dalam pengadaan bahan belajar, karena mereka tidak harus membuat sendiri dalam pengadaan bahan belajar yang berbasis TIK. Bahan belajar yang dibutuhkan guru langsung dapat diunduh melalui situs Rumah Belajar (<http://belajar.kemdikbud.go.id>), yang tentu saja akan terasa lebih mudah dengan disediakannya *bandwidth* yang relatif cukup untuk mendukung sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri. Konten-konten yang ada di dalamnya dapat diunduh dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Salah satu contohnya adalah dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis TIK misalnya. Di dalam Portal Rumah Belajar telah tersedia *template* berikut contoh pengisiannya serta media pembelajaran berbasis TIK yang diperlukan, bahkan soal-soal evaluasinya juga telah tersedia. Dengan demikian, guru hanya tinggal mengunduh dan memodifikasinya sesuai kebutuhan.

Demikian pula dengan konten-konten pembelajaran yang berbasis televisi/video, konten-konten tersebut di samping dapat diunduh melalui portal Rumah Belajar, dapat juga diikuti secara langsung melalui siaran Televisi Edukasi (TVE) *Streaming* melalui situs <http://tve.kemdikbud.go.id>. Pada situs tersebut juga tersedia program-program video pembelajaran yang disebut dengan VOD (*Video on Demand*), *Learning Objects*, dan lain-lain.

Kesediaan guru untuk membuat bahan belajar yang berbasis TIK

Apakah para guru bersedia untuk mengembangkan bahan belajar yang berbasis TIK? Seluruh guru mengatakan bahwa mereka bersedia mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk *power-point* atau dalam bentuk media video sederhana. Pembuatan bahan belajar ini terutama untuk materi-materi khusus yang menjadi kebutuhan setempat, atau materi lain yang belum dibuat oleh Pustekkom atau tidak ditemukan di dunia maya. Temuan ini tentu memberikan harapan, baik bagi pemerintah maupun pihak-pihak lain yang memiliki kepedulian terhadap peningkatan kualitas hasil pendidikan di Indonesia. Bila kesediaan tersebut direalisasikan oleh para guru, maka akan terjadi peningkatan kompetensi guru di bidang TIK untuk pembelajaran. Di samping itu, jika hasilnya diunggah (di *upload*) ke infrastruktur pembelajaran yang dimiliki Pustekkom tentu akan sangat membantu Pustekkom dalam memperkaya konten-konten pembelajaran yang ada.

Seperti kita ketahui bahwa Pustekkom telah mengembangkan berbagai infrastruktur pembelajaran yang berbasis TIK, seperti situs pembelajaran yang berbasis WEB yang disebut Portal Rumah Belajar (<http://belajar.kemdikbud.go.id>), Stasiun Televisi Pendidikan yang diberi nama Televisi Edukasi (TVE) dengan alamat siaran *streaming* <http://tve.kemdikbud.go.id>. Stasiun Radio Pendidikan yang diberi nama Suara Edukasi, alamat *streaming* <http://belajar.suaraedukasi.go.id>, Pusat Sumber Belajar Berbasis TIK, Layanan Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas) dan lain-lain. Kesemuanya itu membutuhkan konten-konten pembelajaran yang akan menjadi muatan dari infrastruktur yang dibangun atau yang akan menjadi bahan siarannya. Tanpa kontribusi dari berbagai pihak Pustekkom tidak akan mampu mengadakan sendiri konten-konten tersebut, karena Pustekkom memiliki berbagai keterbatasan, baik menyangkut segi pembiayaan maupun sumber daya manusianya. Oleh karena itu, kesediaan dari para guru (yang secara kualifikasi memiliki kompetensi di bidangnya) untuk ikut mengembangkan konten-konten pembelajaran berbasis TIK yang selanjutnya diunggah ke infrastruktur

yang tersedia tentu akan sangat membantu Pustekkom. Kemdikbud selaku lembaga yang salah satu tugas dan fungsinya adalah melakukan pengkajian, pengembangan, distribusi dan pemanfaatan konten-konten pembelajaran berbasis TIK. Dengan demikian Pustekkom akan dapat memberikan pelayanan secara maksimal kepada para pendidik, peserta didik, serta masyarakat lainnya yang membutuhkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasannya, maka disampaikan kesimpulan bahwa: (1) seluruh guru merasakan memperoleh manfaat setelah mengikuti pelatihan tentang Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk pembelajaran. Beberapa manfaat yang mereka rasakan antara lain: para guru menjadi lebih yakin akan potensi yang dimiliki TIK jika dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Para guru menyadari bahwa pentingnya TIK bukan hanya di dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat lainnya, guru menjadi termotivasi untuk memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang akan mereka laksanakan; (2) Seluruh guru menyatakan bahwa mereka sangat bersedia untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. Jenis TIK yang akan mereka gunakan adalah TIK yang berbasis komputer/*online*. (3) Seluruh guru menyatakan bersedia untuk mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis TIK, khususnya materi pembelajaran yang akan mereka ajarkan kepada peserta didiknya dalam bentuk *power-point* ataupun dalam bentuk media video sederhana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

Mengingat pelatihan tentang Pemanfaatan TIK untuk pembelajaran dirasakan sekali manfaatnya oleh para guru yang mengajar di sekolah Indonesia di luar negeri, maka pelatihan perlu diteruskan kepada guru-guru di sekolah Indonesia di luar negeri lainnya yang

belum pernah memperoleh pelatihan. Pelatihan dilaksanakan sampai seluruh guru yang mengajar di sekolah Indonesia di luar negeri memiliki kompetensi dalam bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Hal ini disebabkan adanya tuntutan Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang penjabarannya dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan kompetensi guru. Salah satu amanah yang disampaikan di dalam Undang-Undang dan Permendiknas tersebut adalah bahwa seluruh guru Indonesia (baik yang bertugas di dalam maupun di luar negeri) harus memiliki kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Salah satu butir yang harus dikuasai oleh guru pada kedua kompetensi tersebut adalah kemampuan memanfaatkan TIK. Pada kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki

kemampuan memanfaatkan TIK untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada kompetensi profesional, guru dituntut untuk memiliki kemampuan memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi, mengembangkan diri dan profesinya.

Untuk melaksanakan saran pada nomor 1, Pustekkom Kemdikbud perlu menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, baik negeri maupun swasta. Hal ini didasarkan pada kenyataan (keterbatasan anggaran yang dimiliki Pustekkom Kemdikbud) bahwa untuk melatih seluruh guru sekolah Indonesia di luar negeri dalam bidang Pemanfaatan TIK Untuk Pembelajaran tidaklah mungkin hanya dilaksanakan oleh Pustekkom sendiri. Pustekkom perlu dibantu oleh semua pihak. Atau pemerintah perlu menaikkan anggaran Pustekkom, khususnya anggaran untuk pelatihan bagi guru-guru di sekolah Indonesia di luar negeri di bidang pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

PUSTAKA ACUAN

- Anwas, Oos M. 2013. *Kontribusi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Daerah Tertinggal*. Jurnal Teknodik Edisi September 2013, Vol. 17, No. 3, Ciputat, Tangerang Selatan: Pustekkom Kemdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2005 Tentang Organisasi dan Tatakerja Pusat-Pusat di Lingkungan Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru*, Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Renstra Depdiknas 2010 - 2014*, Jakarta: Depdiknas.
- Ibrahim, Nurdin. 2005. *Upaya Peningkatan Motivasi Berprestasi Dalam Pembelajaran di SLTP dan SMU Terbuka*. Jurnal Teknodik Nomor 13, Edisi Desember 2004, Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Kusmana, Teja. 2012. "Mengapa Guru Indonesia Sulit Melek Teknologi", KAMPUS, <http://news.okezone.com>, diunduh 9 Desember 2014.
- Muhammad Nuh. 2009. *Sambutan Mendiknas Pada Pembukaan International Symposium on Open, Distance, and E-Learning (ISODEL) di Yogyakarta 9 Desember 2009*. Jakarta: Depdiknas.
- Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan-Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kurikulum Pelatihan Pemanfaatan TIK Untuk Pendidikan/Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan-Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Renstra, Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan-Departemen Pendidikan Nasional 2010-2014*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Siahaan, Sudirman. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Siahaan, Sudirman. 2014. *Pemanfaatan Teknolgi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Pembelajaran: Sebuah Kajian*. Jurnal Teknodik Vol. 18 nomor 3, Edisi Desember 2014. Jakarta: Pustekkom Kemendikbud.

- Sugiarti, Yuni. 2014. *Berbagi Bahan Belajar Online Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogis dan Profesional Dosen*. Jurnal Teknodik Vol. 18 nomor 3, Edisi Desember 2014, Jakarta : Pustekkom Kemdikbud.
- Suryo Prayudo, Sri Hargyanto. 2012., "Mengapa Guru Indonesia Sulit Melek Teknologi", KAMPUS. <http://news.okezone.com> , diunduh 9 Desember 2014.
- Simon Sili Sabon. 2012. *Potensi TIK Dalam Meningkatkan Daya Tampung LPTK Bagi Guru Dalam Jabatan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Edisi September 2012, Vol. 18, No. 3, Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan-Kemdikbud.
- Tim Peneliti Pustekkom Kemdikbud. 2013. *Kontribusi TIK Dalam Meningkatkan Nilai Ujian Nasional, SMP, SMA dan SMK* Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Tingkat Melek ICT di Kalangan Guru di Indonesia*. 2008. Harian Umum Media Indonesia, 27 Juli 2008, Halaman 1 Kolom 6-7. Jakarta,
- Waldopo. 2011. *Pengaruh Pelatihan Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Bagi Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Perumusan Kebijakan Pelatihan TIK untuk Guru di Indonesia*. Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan Edisi April 2011, Vol. 10. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan-Balitbang, Kemdikbud.
- Warsihna, Jaka. 2014. *Peranan TIK Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum 2013*. Jurnal Teknodik Vol. 18 nomor 2, Edisi Agustus 2014. Cputat, Tangerang Selatan: Pustekkom Kemdikbud.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: (1) Bapak Kepala Pustekkom Kemdikbud yang telah memfasilitasi penulis guna melakukan penelitian bagi guru-guru di sekolah Indonesia di Bangkok, (2) Kepala Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Surabaya yang telah memberikan dukungan dan bantuan berupa pendanaan, (3) Atase Pendidikan dan Kebudayaan Kedubes RI untuk Thailand yang telah memberikan fasilitas kepada penulis, (4) Kepala Sekolah Indonesia di Bangkok yang telah memberikan fasilitas sekaligus membantu pelaksanaan penelitian ini, (5) Ibu Pratiwi Wini Artati, SS. M.Ed. yang telah banyak memberikan masukan untuk penyempurnaan tulisan ini, serta sejumlah rekan-rekan dari Pustekkom Kemdikbud dan BPMTVP Surabaya.

KEARAH PEMBELAJARAN TERINTEGRASI TIK DI PULAU MARORE, PERBATASAN INDONESIA DENGAN FILIPPINA

TOWARDS ICT-INTEGRATED LEARNING IN MARORE ISLAND, A BORDER BETWEEN INDONESIA AND THE PHILIPPINES

Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom)-Kemdikbud

Jalan R. E. Martadinata, Ciputat-Tangerang Selatan, Banten

arie.kurniawan@kemdikbud.go.id,

sudirman.siahaan@kemdikbud.go.id; pakdirman@yahoo.com

Diterima tanggal: 25 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 10 Februari 2015, disetujui tanggal 21 Februari 2015

Abstrak: Tulisan ini akan membahas upaya kearah pembelajaran terintegrasi TIK untuk pembelajaran di SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara, Pulau Marore, Kabupaten Sangihe, Sulawesi Utara. Kedua sekolah ini termasuk ke dalam kategori daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil). Penentuan sekolah dan daerah dilakukan melalui studi kelayakan. Kedua sekolah ini tidak hanya dilengkapi Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) dengan fasilitas/perangkat TIK, berbagai sumber belajar digital, tetapi juga guru dan teknisnya dilatih di bidang pengoperasian dan pemeliharaan perangkat TIK, perancangan dan pengembangan bahan belajar. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji berbagai upaya kearah pembelajaran terintegrasi TIK. Untuk mencapai tujuan ini penulis menggunakan pedoman wawancara dan angket serta melaksanakan focus group discussion (FGD) dan hasilnya disajikan secara deskriptif. Responden menyatakan bahwa dengan diperkenalkannya pembelajaran terintegrasi TIK, sangat bermanfaat terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dilakukan pelatihan secara berkelanjutan dan intensif, tidak hanya tentang merancang dan mengembangkan bahan-bahan belajar digital tetapi juga mengenai penerapan strategi dalam pembelajaran terintegrasi TIK.

Kata kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pembelajaran, daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil).

Abstract: This article discusses the efforts towards ICT-integrated learning in Public Primary and Junior Secondary Schools in Marore Island, Sangihe District, North Sulawesi. These two schools are chosen among the schools located in the foremost/borderline, disadvantaged/least developed, and remote/isolated areas based on a feasibility study. These schools are not only equipped with ICT and other supporting equipment and various digital learning resources, but their teachers and technicians have also been trained in utilizing and maintaining ICT equipment, as well as in designing and developing learning contents. The objective of this article is to review various efforts directed to ICT-integrated learning. To achieve this objective, the writers used interview guide and questionnaires, conducted a focus group discussion (FGD) and the results were descriptively presented. Respondents expressed that the penetration of ICT in learning being piloted by the ICT Center for Education (Pustekkom) are very fruitful and contributive to the efforts in improving educational quality. Therefore, it is recommended for the next action to conduct continuous and intensive training for teachers in designing and developing digital learning contents, as well as strategies in applying ICT-integrated learning.

Keywords: Information and Communication Technology (ICT), learning, disadvantaged regions (remote/isolated, least developed, and borderline).

PENDAHULUAN

Pembangunan daerah terdepan, tertinggal, dan terbelakang (daerah 3T) tampak menjadi salah satu prioritas yang dijadikan sebagai kebijakan pembangunan pemerintah. Sebagai bentuk konkrit dari kebijakan ini adalah dengan dibentuknya sebuah kementerian negara yang secara khusus bertanggungjawab di bidang percepatan pembangunan daerah tertinggal, yaitu Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi (<http://www.kemendagri.go.id/> diakses tanggal 28 Oktober 2014).

Beberapa hal yang sudah dilakukan pemerintah sebagai upaya pengembangan (TIK) untuk daerah 3T ialah (1) Warung Informasi dan Teknologi (Warintek), sebuah layanan yang dikembangkan oleh Kementerian Riset dan Teknologi pada awal tahun 2000-an tersebar di 28 provinsi yang menyediakan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna, (2) Community Access Point (CAP), suatu pusat yang terletak di pedesaan di mana masyarakat dapat mengakses informasi melalui sarana yang tersedia, (3) Mobil Pusat Layanan Internet Kecamatan (MPLIK), sebuah mobil yang dilengkapi dengan VSAT, notebook, UPS, DVD Player, TV, LCD, dan genset untuk menyediakan akses internet dengan jangkauan sasaran yang lebih luas (Warsihna, 2013).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah melakukan pengenalan kemajuan TIK untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran di daerah 3T. Untuk memfasilitasi sekolah di daerah 3T di bidang pemanfaatan TIK untuk kegiatan pembelajaran, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom), sebagai satuan kerja yang mengelola TIK untuk pendidikan/pembelajaran di lingkungan Kemendikbud, telah merintis kegiatan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Upaya perintisan pemanfaatan TIK ini dilakukan di 5 lokasi di 5 provinsi, yang terdiri atas (1) Pulau Marore-Sangihe di Sulawesi Utara, (2) Sebatik-Nunukan di Kalimantan Utara, (3) Sabulmil-Atambua di Nusa Tenggara Timur, (4) Cisoropot-Cianjur di Jawa Barat, dan (5) Serang-Cijaku di Banten (Rivalina dan Siahaan, 2013). Pada setiap lokasi, dipilih dan ditetapkan 1 SD/ sederajat dan 1 SMP/ sederajat untuk

dijadikan sebagai sekolah peserta perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Kemajuan TIK dan berbagai aplikasi piranti lunak telah dimanfaatkan Pustekkom untuk menyediakan berbagai layanan pendidikan/pembelajaran, baik bagi kepentingan masyarakat kependidikan khususnya dan masyarakat luas pada umumnya, yaitu yang dikemas ke dalam Portal Rumah Belajar (Portal Rumbel).

Portal Rumbel menyediakan berbagai fasilitas, seperti: kelas maya (*virtual class*), sumber-sumber belajar, Kurikulum 2013 (K-13), Wahana Jelajah Angkasa, dan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB). Sejauh ini, PKB sudah digunakan untuk pelatihan calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) yang diselenggarakan sepenuhnya secara *online* (Nurhayati, dkk., 2014).

Lebih jauh, Nurhayati dkk. mengemukakan beberapa fungsi layanan Portal Rumbel, yaitu sebagai (1) sistem manajemen pembelajaran (LMS), (2) sumber belajar, (3) pengembangan instruksional, (4) sarana kolaborasi, (5) alat latihan ujian (*try-out*), dan (5) sarana untuk penilaian portofolio.

Sebagai langkah persiapan untuk merintis penerapan sistem/model pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan TIK di sekolah-sekolah di daerah 3T, beberapa studi telah dilaksanakan Pustekkom, yaitu studi penjajagan dan yang dilanjutkan dengan studi kelayakan daerah dan sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi perintisan.

Kemudian, hasil studi dilanjutkan dengan berbagai langkah kegiatan, yaitu melengkapi sekolah dengan fasilitas perangkat TIK dan fasilitas pendukungnya yang terdiri atas (1) pembangkit listrik tenaga surya (PLTS), (2) antena parabola, (3) 5 unit laptop untuk digunakan peserta didik dan guru, (4) 1 unit laptop yang difungsikan sebagai *server* lokal sekolah, (5) sebuah proyektor untuk penyajian materi pembelajaran, dan (6) sebuah televisi layar lebar (Pustekkom, 2012).

Selain penyediaan perangkat keras, Pustekkom juga menanamkan (*installed*) berbagai konten pembelajaran digital ke dalam laptop yang berfungsi sebagai *server* lokal sekolah. Dengan tersedianya berbagai jenis sumber belajar pada *server* lokal

sekolah, maka guru, peserta didik, dan tenaga tata usaha dapat mengaksesnya dengan mudah dan cepat untuk dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan.

Ketersediaan peralatan pemanfaatan TIK semakin lengkap di sekolah dengan adanya perangkat *Very Small Aperture Terminal (V-SAT)* yang memungkinkan sekolah dapat mengakses internet (Telkom, 2014). Permasalahan yang akan dibahas di dalam tulisan ini adalah bagaimana upaya yang dilakukan kearah pembelajaran terintegrasi TIK (*ICT-integrated learning*) di SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara, Marore, Kepulauan Sangihe.

Tujuan tulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan kearah pembelajaran terintegrasi TIK di SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara. Tulisan ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara serta dinas pendidikan setempat dalam meningkatkan berbagai upaya yang telah dilakukan yang mengarah pada pembelajaran terintegrasi TIK.

KAJIAN LITERATUR

Kondisi infrastruktur telekomunikasi masih belum sepenuhnya dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat (termasuk guru) terutama masyarakat yang bertempat tinggal di daerah 3T (terdepan, tertinggal, dan terpencil). Sebagai contoh adalah keberadaan signal telekomunikasi melalui *handphone (HP)* yang kadang-kadang ada dan kadang-kadang tiada. Bagaimana mungkin dapat memanfaatkan perangkat TIK secara terpadu di dalam pembelajaran di sekolah-sekolah di daerah 3T yang belum ada sumber tenaga listrik dan infrastruktur telekomunikasinya? Sekolah-sekolah di daerah 3T yang demikian inilah yang diberdayakan Pustekkom melalui perintisan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pemberlakuan Kurikulum 2013 (K-13) membawa konsekuensi pada hilangnya mata pelajaran TIK. Dengan tidak adanya lagi mata pelajaran TIK berarti tidak ada lagi guru yang mengajar TIK di sekolah. Keadaan yang demikian ini terbalik dengan pemberlakuan kurikulum sebelumnya di mana justru guru TIK sangat dibutuhkan di sekolah.

Mengingat sangat langkanya tenaga guru yang berlatar belakang pendidikan TIK, maka beberapa

perguruan tinggi membuka program studi atau konsentrasi TIK pada jurusan tertentu. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan akan tenaga guru TIK. Pada tingkat sekolah, kepala sekolah berusaha untuk mendapatkan tenaga pengajar berlatar belakang pendidikan TIK (sebagian mereka adalah guru-guru kursus komputer) untuk difungsikan sebagai tenaga honorer pengajar TIK.

Alternatif lain yang ditempuh sekolah adalah menugaskan guru-guru mata pelajaran tertentu yang memang mempunyai minat dan potensi untuk menyelenggarakan pembelajaran TIK. Sejauh ini dipahami bahwa tidak semua guru yang mengajar mata pelajaran TIK berkualifikasi pendidikan TIK. Sebagian guru yang membina mata pelajaran TIK berasal dari guru mata pelajaran lain, seperti: matematika, fisika, atau keterampilan yang memang sangat berminat dan sekaligus juga telah menggeluti bidang TIK.

Mengingat banyaknya sekolah yang membutuhkan tenaga guru untuk mengajar TIK, maka jumlah guru yang mengajar TIK semakin bertambah dari waktu ke waktu. Dalam perkembangan yang sedemikian ini di satu sisi, tetapi di sisi yang lain terjadi penggantian kurikulum yang justru meniadakan kehadiran guru TIK.

Pemberlakuan kurikulum yang baru, K-13, ternyata membawa konsekuensi pada ditiadakannya mata pelajaran TIK. Bagaimana dengan guru TIK di sekolah-sekolah non-kejuruan yang selama ini telah melaksanakan tugas pembelajaran di bidang TIK? Manakala tidak ada lagi jam pelajaran TIK di sekolah, maka secara otomatis tentunya guru-guru TIK yang sudah menerima tunjangan profesi sebagai guru TIK pun akan kehilangan tunjangan profesinya.

Salah satu pertimbangan untuk meniadakan mata pelajaran TIK pada K-13 adalah bahwa setiap orang (baca: guru) dapat belajar secara mandiri untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di bidang TIK kapan saja dan dari berbagai sumber apa saja.

Dengan demikian, setiap guru diharapkan dapat menerapkan pengetahuan dan kemampuan TIK-nya secara terpadu di dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang menjadi tanggung jawab profesinya.

Sehubungan dengan tuntutan kemandirian guru untuk membekali dirinya masing-masing di bidang TIK, maka guru TIK yang telah dimiliki sekolah sangat diharapkan peranannya untuk memfasilitasi kegiatan pembimbingan dan pelatihan pemanfaatan TIK secara terpadu di dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan diberlakukannya K-13, maka masing-masing guru, tidak terkecuali, dituntut untuk mengembangkan potensi dirinya secara mandiri di bidang TIK, baik yang bertugas di daerah perkotaan maupun perdesaan termasuk juga mereka yang bertugas di daerah perbatasan dengan negara lain.

Bagi guru yang bertugas di daerah perkotaan, tuntutan untuk belajar mandiri di bidang TIK tentunya lebih mudah atau “relatif tidak terlalu menyulitkan” apabila dibandingkan dengan guru-guru yang bertugas di daerah 3T. Berbagai kemudahan dapat dengan cepat dan mudah diakses oleh guru-guru di daerah perkotaan. Namun tidaklah demikian halnya dengan guru-guru yang bertugas di daerah perdesaan, terlebih-lebih lagi di daerah perbatasan dengan negara lain.

TIK menurut UNESCO tidak hanya sekedar sebagai mata pelajaran bagi peserta didik tetapi lebih sebagai sebuah alat yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas belajar-mengajar. Namun sayangnya, belum semua negara di kawasan Asia-Pasifik memanfaatkan TIK secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ditengarai ada hambatan yang berkaitan dengan aspek teknis dan kapasitas, misalnya terbatasnya infrastruktur, peralatan, dan konektivitas. Bahkan sekalipun masalah-masalah teknis sudah teratasi, pemanfaatan TIK masih saja terbatas hanya di ruang kelas disertai berbagai masalah atau kendala lainnya (<http://www.unescobkk.org/education/ict/ict-in-education-projects/teaching-and-learning>).

Secara khusus, hasil kajian UNESCO juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan TIK di kawasan Asia-Pasifik masih sering dimanfaatkan sebagai sebuah suplemen bagi kegiatan pedagogis yang ada. Sejatinya, dalam rangka pemanfaatan TIK sebagai peralatan yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, TIK seharusnya dimanfaatkan secara terintegrasi (terpadu) di dalam kegiatan pembelajaran,

yang membutuhkan pergeseran kognitif pada pihak pendidik, pengembang kurikulum, administrator, dan pengambil keputusan (UNESCO, 2014).

Pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia ditekankan pada peran aktif peserta didik memanfaatkan berbagai sarana yang ada atau yang disebut sebagai *student-centered learning*. Peserta didik tidak hanya belajar dari guru dan memanfaatkan buku tetapi belajar dapat saja dilakukan peserta didik melalui media komputer dan internet. Dalam pembelajaran *online*, peserta didik belajar melalui *Learning Management System (LMS)* untuk berinteraksi dengan pengajar dan/atau dengan sesama peserta didik. Dengan memanfaatkan TIK, proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pustekkom, 2014).

Berbeda keadaannya di negara-negara maju, seperti Inggris, Amerika, dan Jepang. Dengan teknologi komputer dan internet, peserta didik dapat belajar tidak hanya di dalam kelas tetapi di mana saja karena hampir semua materi pelajaran dapat diperoleh melalui CD atau langsung diakses melalui internet <http://ridhwansathari.blogspot.com/2012/05/manfaat-tik-dalam-bidang-pendidikan.html>. Lebih jauh, melalui proyek *One Laptop Per Child (OLPC)*, peserta didik di negara-negara maju berkesempatan mengakses data dan informasi secara langsung dan mandiri.

Pemanfaatan TIK di Amerika dilakukan untuk kepentingan sistem belajar jarak jauh (BJJ) yang tidak mengharuskan peserta didik bertemu secara fisik dengan guru di tempat yang sama. Proses pembelajaran menggunakan internet di mana peserta didik dan guru berkomunikasi dan bertatap muka langsung di dunia maya. Model pembelajaran ini dinilai sangat berhasil karena kegiatan pembelajaran tidak terikat dengan jarak dan waktu, tetapi berlangsung kapanpun dan di manapun (<http://iinsetyaningsih.wordpress.com/2009/01/13/pemanfaatan-tik-di-negara-amerika-dalam-bidang-pendidikan/>).

Tampaklah bahwa TIK telah dimanfaatkan secara terpadu (terintegrasi) di dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya pengintegrasian pemanfaatan

TIK dalam pembelajaran, UNESCO mencatat adanya kemajuan di beberapa negara, seperti: Armenia, Azerbaijan, Indonesia, Iran, Kazakhstan, Malaysia, dan Myanmar yang telah menetapkan peraturan perundang-undangan tentang pengintegrasian pemanfaatan TIK di dalam pendidikan. Bahkan beberapa negara maju dan berkembang telah merekomendasikan pengintegrasian pemanfaatan TIK di dalam pendidikan untuk semua mata pelajaran di semua jenjang tetapi tidak/belum pada semua tingkatan/kelas (UNESCO, 2013).

Sehubungan dengan pengintegrasian pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran, hasil kajian UNESCO mengungkapkan beberapa kendala/hambatan pemanfaatan TIK, khususnya di sekolah-sekolah di Indonesia, yaitu antara lain (1) kurangnya peralatan dan infrastruktur TIK yang sesuai dengan kebutuhan (termasuk koneksi telepon dan dukungan tenaga listrik), (2) terbatasnya jumlah guru terampil yang dapat mengintegrasikan TIK di dalam kegiatan pembelajaran, (3) tidak tersedianya tenaga yang memiliki latar belakang pengetahuan untuk mengelola berbagai peralatan TIK terutama di wilayah perdesaan, (4) masih relatif mahal biaya akses internet untuk sebagian besar Indonesia, dan (5) terbatasnya sumber-sumber belajar digital berbahasa Indonesia (http://all-free-download.com/free-vector/vector_background/dynamic_technology_box_pattern_background_02_vector_157877.html)

PEMANFAATAN TIK SECARA TERINTEGRASI DI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

Berbagai penelitian mengenai keterpaduan pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan kekurangberhasilan mencapai tujuan yang dikehendaki hanya dikarenakan para guru masih tetap mempraktekkan kegiatan pembelajaran secara tradisional (*rote learning*). Dalam kaitan ini, perubahan yang dinilai sangat mendasar untuk dilakukan adalah yang terkait dengan pengetahuan, keyakinan, dan sikap guru.

Dengan melakukan perubahan seperti yang dikemukakan, diharapkan akan dapat mengubah pemahaman guru tentang potensi TIK sehingga mereka berkomitmen untuk secara terpadu

memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran. Melalui komitmen guru yang tinggi memanfaatkan TIK secara terpadu di dalam kegiatan pembelajaran, maka secara tidak langsung dan bertahap, guru telah sekaligus juga menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik.

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang, telah menggunakan teknologi satelit untuk kepentingan pembangunan pada umumnya, baik yang berkaitan dengan aspek-aspek pemerataan dan penyebaran informasi, pendidikan, kesehatan, maupun untuk kepentingan hidup berdemokrasi.

Indonesia juga disebut sebagai negara maritim, yang terdiri atas puluhan ribu pulau. Sebagian dari pulau tersebut berbatasan dengan negara-negara tetangga. Salah satu di antaranya adalah Pulau Marore (terdepan) yang berbatasan langsung dengan Filipina. Pulau Marore merupakan salah satu daerah yang termasuk ke dalam kelompok daerah 3T. Dalam kaitan ini, Kemendikbud melalui Pustekkom telah merintis pemanfaatan TIK secara terpadu di dalam pembelajaran di 5 provinsi dan salah satu di antaranya adalah di Provinsi Sulawesi Utara, lebih khusus lagi di Pulau Marore, Kabupaten Kepulauan Sangihe.

Upaya perintisan pemanfaatan TIK di Pulau Marore diawali dengan studi penjajagan yang dilaksanakan pada tahun 2011 dengan hasil teridentifikasinya beberapa daerah dan sekolah dengan berbagai kondisi yang dimilikinya yang perlu dipertimbangkan sebagai tempat perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Kemudian, hasil studi penjajagan dilanjutkan dengan studi kelayakan untuk memilih dan menetapkan 1 SD dan 1 SMP di antara berbagai sekolah yang sudah dijangkau sebagai calon lokasi perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Kriteria sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi perintisan adalah yang (1) tidak atau belum mempunyai sumber tenaga listrik, (2) tidak dapat menangkap program pembelajaran yang ditayangkan melalui siaran Televisi Edukasi (TVE) karena tidak memiliki antena parabola, (3) tidak atau belum dapat memanfaatkan akses internet dikarenakan infrastruktur telekomunikasi yang belum mendukung,

(4) tidak atau belum memiliki fasilitas komputer atau laptop, dan (5) belum adanya perangkat proyeksi (*LCD projector*) untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran (Rivalina dan Siahaan, 2013).

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka sekolah yang terpilih dan ditetapkan sebagai lokasi perintisan pemanfaatan TIK di dalam kegiatan pembelajaran untuk provinsi Sulawesi Utara adalah Pulau Marore dengan sekolah yang terpilih adalah SDN Marore dan SMPN-3 Tabukan Utara (Siahaan, 2013).

Selanjutnya, Pustekkom melengkapi kedua sekolah yang terpilih dengan fasilitas atau perangkat TIK untuk kegiatan pembelajaran, yaitu yang berupa: (1) panel pembangkit listrik tenaga surya (PLTS), (2) sebuah laptop yang berfungsi sebagai *server* lokal untuk jaringan internal sekolah yang berisikan konten bahan belajar digital, dan 5 unit laptop, (3) sebuah monitor televisi ukuran 35 inci, dan (4) sebuah proyektor LCD.

Di samping fasilitas/perangkat TIK, Pustekkom juga melakukan pelatihan terhadap guru dan teknisi di masing-masing sekolah yang menjadi lokasi perintisan. Tujuannya adalah agar guru dan teknisi sekolah memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk (1) mengoperasikan dan merawat segenap perangkat TIK yang diterima, (2) mengakses berbagai sumber belajar (konten pembelajaran) yang telah ditanam (*installed*) di *server* lokal sekolah, (3) memanfaatkan berbagai sumber belajar (konten pembelajaran) yang tersedia di *server* lokal, dan (4) melakukan perekaman program-program pembelajaran yang ditayangkan melalui siaran Televisi Edukasi (TVE) (Rivalina dan Siahaan, 2013).

MODEL PEMBELAJARAN TERINTEGRASI TIK DI DAERAH 3T

Dalam membahas model pembelajaran terintegrasi TIK, ada kerancuan berpikir di kalangan sebagian guru. Mereka berpendapat telah memanfaatkan TIK secara terintegrasi (terpadu) di dalam kegiatan pembelajaran manakala mereka sudah memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang mereka kelola. Pemikiran yang demikian inilah yang dikatakan sebagai kerancuan berpikir.

Inti permasalahannya tidak hanya terletak pada sebatas bahwa guru telah memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi yang jauh lebih penting lagi adalah apakah guru memang dari awal telah merancang akan memanfaatkan TIK sebagai bagian terpadu di dalam kegiatan pembelajarannya. Artinya, TIK tidak dimanfaatkan sebagai “tempelan” saja di dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian “terintegrasi” inilah yang pada dasarnya kurang sepenuhnya dipahami oleh sebagian guru. Dalam konteks model pembelajaran terintegrasi TIK, pengertian “terintegrasi” mengandung makna bahwa tanpa pemanfaatan TIK, maka materi pembelajaran yang disajikan tidak utuh atau ada bagian dari materi pembelajaran yang tidak berfungsi. Akibatnya, materi pembelajaran yang disajikan pun menjadi tidak runtun atau bahkan lebih jauh lagi, materi pembelajaran tidak akan dapat dengan mudah dan baik dipahami karena ada bagian yang “tercecer” alias tidak utuh.

Sehubungan dengan konsep model pembelajaran terintegrasi TIK, ada beberapa pemikiran yang berkembang di kalangan guru yang berperan sebagai “ujung tombak” di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yaitu:

Pertama, guru yang berpikiran sederhana atau praktis di dalam melaksanakan tugas sehari-harinya membelajarkan peserta didiknya. Tipe guru ini tidak mau direpotkan dengan berbagai “tetek bengek” yang harus diperhatikan, diikuti, dan dilaksanakan untuk memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran. Yang penting bagi kelompok guru ini adalah bahwa mereka telah melaksanakan pemanfaatan TIK untuk mata pelajaran yang diampunya;

Kedua, guru yang berpikiran formalistik di dalam pelaksanaan tugas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Manakala secara formal, seorang guru memang dituntut harus memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran, maka ia akan melakukannya guna terpenuhinya syarat formal yang ada atau yang ditetapkan. Ada perasaan aman dan puas di dalam diri guru apabila telah memenuhi kewajiban formalnya. Tidak terpikirkan lebih jauh apakah memang pemanfaatan TIK yang mereka lakukan selama ini telah terintegrasi di dalam kegiatan

pembelajaran yang diampunya atau belum.

Ketiga, Guru yang berpikiran idealis yaitu yang selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik di dalam kegiatan pembelajaran bagi kemajuan belajar peserta didiknya. Manakala seorang guru memang dikondisikan untuk memanfaatkan TIK secara terpadu di dalam kegiatan pembelajaran, maka berbagai upaya akan dilakukan guru (belajar, berlatih, dan berkonsultasi) agar sedapat mungkin memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk secara terpadu dapat berhasil memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya.

Guru dengan sepenuh hati akan mempelajari dan menerapkan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk dapat menerapkan model pembelajaran terintegrasi TIK. Guru akan merasakan kepuasan batin di dalam melaksanakan tugasnya manakala peserta didiknya telah berhasil memperlihatkan peningkatan prestasi belajar yang dikehendaki.

Dalam rangka menerapkan model pembelajaran terintegrasi TIK, diperlukan serangkaian langkah yang perlu mendapat perhatian, yaitu sebagai berikut:

Pertama, langkah persiapan yang mencakup: (1) mengikuti pelatihan atau belajar tentang pengetahuan dasar di bidang pengoperasian komputer dan pemanfaatan internet dengan berbagai fasilitas yang tersedia termasuk *searching* dan *browsing*, serta *downloading* konten pembelajaran yang dibutuhkan; (2) mempelajari naskah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ada yang penyusunannya sudah didasarkan pada model pembelajaran yang terintegrasi TIK; (3) mencari dan mempelajari berbagai konten pembelajaran yang dibutuhkan melalui internet (mesin pencari) dan kemudian menyusunnya ke dalam konsep RPP. Konsep RPP yang telah disusun dapat saja didiskusikan dengan sesama guru yang telah lebih dahulu menerapkan model pembelajaran terintegrasi TIK; (4) memeriksa kondisi kesiapan perangkat pemanfaatan TIK untuk pembelajaran yang akan digunakan; (5) mempersiapkan bahan belajar yang akan dibahas bersama peserta didik agar dapat diakses oleh peserta didik sebelum atau pada saat kegiatan pembelajaran dimulai.

Kedua, langkah penerapan yang mencakup: (1)

kesiapan kondisi perangkat TIK yang akan digunakan. guru memulai kegiatan pembelajarannya dengan memberikan bahan appersepsi yang sekaligus juga menjelaskan skenario kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media presentasi *powerpoint*; (2) mengarahkan peserta didik mengorganisasikan diri mereka ke dalam beberapa kelompok untuk membahas/mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan arahan dan juga waktu yang diberikan guru; (3) mengan difasilitasi guru, peserta didik di dalam kelompoknya masing-masing membahas/mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang tersedia di lingkungan sekolah maupun yang dapat diakses melalui fasilitas TIK yang ada; (4) dengan berbagai hasil pemikiran yang berkembang selama diskusi kelompok (masing-masing anggota kelompok berkontribusi), ketua dan sekretaris kelompok menyusun hasil kerja kelompok untuk kemudian disajikan atau diserahkan kepada guru.

Ketiga, langkah pasca penerapan yang mencakup: (1) masukan diberikan guru (penilaian) terhadap hasil kerja masing-masing kelompok peserta didik, baik untuk lebih menyempurnakan hasil kerja kelompok maupun untuk tambahan wawasan peserta didik; (2) arahan diberikan guru untuk kegiatan tindak lanjut yang merupakan tugas peserta didik di luar jam pelajaran sekolah atau mempelajari materi pelajaran berikutnya, dan (3) catatan guru tentang aktivitas masing-masing peserta didik (keaktifan) selama bekerja di dalam kerja kelompok.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sesuatu yang bersifat “kebaruan” (*novelty*) dimungkinkan saja disikapi atau ditanggapi secara berbeda (karena adanya perasaan kagum atau senang terhadap sesuatu yang baru). Bagaimana seandainya unsur “kebaruan” itu tidak ada lagi, apakah sikap atau tanggapan yang diperlihatkan akan masih tetap sama? Keadaan yang demikian ini haruslah mendapat perhatian peneliti manakala melaksanakan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pengenalan sesuatu yang baru kepada

sekelompok masyarakat.

Keadaan “kebaruan” (*novelty*) yang dialami masyarakat di wilayah perbatasan melalui pengenalan model pembelajaran terintegrasi TIK melalui perangkat/fasilitas yang baru diberikan Pustekkom ke sekolah untuk kepentingan pembelajaran telah direkam melalui studi khusus tahap awal. Studi ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tanggapan (*respons*) awal peserta didik, guru, kepala sekolah, orangtua peserta didik, dan pejabat di Dinas Pendidikan setempat.

Kemudian, setelah inovasi (model pembelajaran terintegrasi TIK) berjalan sekitar 3 tahun (diharapkan unsur “kebaruan” tentunya sudah berubah menjadi sesuatu yang bersifat biasa), Pustekkom akan melaksanakan penelitian lanjutan yaitu untuk mengetahui perubahan sikap, baik kepala sekolah, guru, peserta didik dan orangtua maupun pejabat di Dinas Pendidikan setempat terhadap model pembelajaran terintegrasi TIK.

Setelah dilengkapinya sekolah dengan perangkat/fasilitas TIK, konten-konten pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital, guru telah dilatih memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran, maka yang menjadi pertanyaan apakah para guru sudah melakukan perubahan sikap (mental) dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehari-harinya. Jika memang belum sepenuhnya, apa yang menjadi kendala/masalahnya. Melalui studi ini terungkap beberapa kendala/masalah yang dihadapi para guru untuk memanfaatkan TIK terintegrasi di dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini bersifat deskriptif kualitatif dengan responden yang terdiri atas kepala SD dan SMP, guru SD dan SMP, peserta didik SD, SMP, dan SMA, orangtua peserta didik, dan pejabat di Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe. Sekolah yang menjadi subjek penelitian adalah SDN Marore dan SMPN 3 Tabukan Utara. Pengumpulan data di lapangan dilakukan pada tanggal 26 Mei sd. 3 Juni 2014.

Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket serta *focus group discussion*

(FGD). Beberapa dokumen tentang peserta didik juga dimintakan. Kemudian, data dan informasi yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik persentase yang didukung dengan dokumen yang ada dan kemudian hasilnya disajikan secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Profil Pendidikan di Kabupaten Kepulauan Sangihe

Kabupaten Sangihe terdiri atas 15 kecamatan, 22 Kelurahan, dan 146 Kampung dengan Tahuna sebagai ibukotanya. Karakteristik Kabupaten Kepulauan Sangihe sebagai wilayah Kepulauan dan wilayah perbatasan, turut mempengaruhi keberadaan penanganan berbagai sektor, termasuk penyelenggaraan sektor pendidikan.

Sejarah pendidikan di Kabupaten Kepulauan Sangihe pertama kali dirintis oleh para *zending* yang mendapat tugas untuk pelayanan kerohanian. Di samping pelayanan kerohanian, para *zending* juga menaruh perhatian pada tugas di bidang pengajaran dan pendidikan yang diawali dengan pengajaran melalui katekisasi dan sekolah minggu serta berlanjut dengan pendirian sekolah (Kerjasama antara Bappeda dan BPS Kabupaten Kepulauan Sangihe, 2012).

Dewasa ini, di Kabupaten Kepulauan Sangihe, telah ada institusi pemerintah yang mengelola pendidikan di wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe yang disebut sebagai Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe, yang didukung oleh 15 unit cabang dinas pendidikan yang terdapat di 15 kecamatan. Dari dokumen yang tersedia di Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe, maka pada Tabel 1 berikut ini disajikan data tentang keadaan pendidikan di Kabupaten Kepulauan Sangihe pada tahun 2010 dan 2011. (lihat tabel 1).

Tabel 1.
Keadaan Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe Tahun 2010 dan 2011^{a)}

Nama Satuan Pendidikan	Jumlah					
	Satuan Pendidikan		Peserta Didik		Guru	
	2010	2011	2010	2011	2010	2011
PAUD	—	—	—	—	—	—
TK	85	85	2.039	1.332	98	97
MI	—	13	—	382	—	49
SD	209	210	13.666	12.776	1.449	1.180
SMP	53	53	5.843	5.957	544	409
MTs	—	6	—	231	—	55
SMA	—	1	—	38	—	8
Pend. Tinggi	—	—	—	—	—	—
TOTAL	347	368	21.548	20.716	2.091	1.798

^{a)}Sumber: "Kepulauan Sangihe dalam Angka".

Tabel 1 menginformasikan tentang terjadinya pendirian satuan pendidikan baru pada tahun 2011, yaitu 13 satuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI), 6 satuan pendidikan Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan satu satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu penyebabnya adalah dikarenakan bertambahnya jumlah pendatang baru terutama yang berkiprah di bidang perdagangan dan penangkapan ikan.

Informasi lainnya adalah bahwa di saat bertambah jumlah lembaga penyelenggara layanan pendidikan namun di sisi yang lain justru jumlah guru menurun. Penurunan jumlah guru terjadi di SD, yaitu sebanyak 293 orang, 135 guru di SMP. Penyebab menurunnya jumlah guru tersebut sampai saat ini masih dikaji oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe, namun diperoleh beberapa informasi bahwa para guru ini memilih beralih profesi.

Profil Pendidikan di Kecamatan Kepulauan Marore

Kecamatan Kepulauan Marore adalah salah satu kecamatan dari 15 kecamatan yang ada di lingkungan Kabupaten Kepulauan Sangihe. Kecamatan Kepulauan Marore terdiri atas Pulau Marore, Pulau Kawio, Pulau Matutuang, dan pulau-pulau yang tidak berpenghuni, seperti: Pulau Mamanuk, Pulau Kemboleng, Pulau Dumarehe, dan Pulau Dalam. Kedudukan ibukota kecamatan berada di Pulau

Marore dengan luas daerah 11,02 Km². Pulau Marore berbatasan dengan negara Filipina di sebelah Utara. Laut Sulawesi di sebelah Barat, Laut Pasifik di sebelah Timur, dan di sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Kendahe dan Tabukan Utara.

Jarak dan waktu tempuh dari Pulau Marore ke Tahuna yang berjarak 85 mil ditempuh selama sekitar 12 jam dengan menggunakan kapal laut perintis (singgah 2 kali di 2 pulau). Jumlah penduduk Pulau Marore 1.414 jiwa yang terdiri dari laki-laki 748 jiwa dan perempuan 666 jiwa, dengan kepadatan penduduk mencapai 109 jiwa/km². Di bidang pendidikan, di Pulau Marore terdapat 1 SD, 1 SMP, dan 1 SMA Perbatasan (Profil Daerah Kabupaten Kepulauan Sangihe Tahun 2012).

Perintisan Pemanfaatan TIK Secara Terpadu di dalam Pembelajaran di SD dan SMP Pulau Marore

Setelah kedua sekolah dilengkapi dengan berbagai fasilitas/perangkat TIK dan sumber tenaga listrik pendukungnya, dilakukan pelatihan dan pembimbingan (1) tenaga guru dan teknisi sekolah di bidang pengoperasian dan perawatan/pemeliharaan peralatan, (2) tenaga guru tentang pemanfaatan fasilitas/perangkat TIK di dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) tenaga guru di bidang perancangan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan TIK.

Kegiatan berikutnya yang dilakukan adalah penugasan masing-masing guru untuk menyusun RPP terintegrasi TIK untuk satu kali pertemuan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Untuk menyusun RPP ini, guru dapat memanfaatkan konten-konten pembelajaran digital yang telah disediakan di server lokal sekolah.

Masing-masing guru bebas untuk merancang model pembelajaran terintegrasi TIK yang akan diterapkannya di dalam membelajarkan peserta didiknya. Sebelum menyusun RPP, tim Pustekkom dan guru telah membahas konsep rancangan model pembelajaran terintegrasi TIK yang disusun Pustekkom. Sekalipun demikian, diberikan ruang terbuka yang luas bagi guru untuk bereksperimentasi dengan mengembangkan kreativitasnya membuat konsep rancangan model

pembelajaran terintegrasi TIK.

Setelah rancangan model pembelajaran terintegrasi TIK melalui RPP untuk satu pertemuan selesai disusun, maka kepada masing-masing guru diminta untuk mempraktekkan konsepnya pada kegiatan belajar-mengajar dengan peserta didiknya. Guru lainnya ikut berada di dalam kelas untuk melakukan pengamatan dan sekaligus juga diminta untuk membuat catatan penting sebagai masukan untuk lebih menyempurnakan konsep rancangan model pembelajaran yang disusunnya.

Guru yang telah selesai mempraktekkan konsep rancangan model pembelajaran yang dikembangkan, dievaluasi oleh sesama rekan guru yang berperan sebagai pengamat didampingi oleh tim Pustekkom, baik yang berkaitan dengan kekurangan maupun kelebihan dari konsep rancangan model yang telah dikembangkan dan dipraktekannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi, maka informasi yang diperoleh dari responden dapat dikemukakan sebagai berikut: Pertama, Kepala Sekolah. Kegiatan perintisan pemanfaatan TIK telah dikomunikasikan Pustekkom-Kemendikbud kepada masing-masing kepala sekolah yang sekolahnya dijadikan sebagai lokasi perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Upaya perintisan ini direspon secara positif, baik oleh kepala sekolah, guru, maupun peserta didik.

Dikemukakan responden bahwa dengan adanya upaya pemanfaatan TIK untuk pembelajaran di sekolah yang dipimpinnya, para guru dapat menggunakan waktu secara lebih efisien di dalam membelajarkan peserta didiknya. Dimungkinkan demikian karena guru tidak lagi harus membuat sendiri berbagai media pembelajaran yang dibutuhkan di dalam kegiatan pembelajaran karena telah tersedia di server lokal sekolah.

Guru hanya dituntut untuk menyeleksi sumber-sumber belajar digital yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Di sisi peserta didik, menurut pengamatan kepala sekolah terlihat bahwa peserta didik lebih mudah dan lebih cepat memahami materi pembelajaran yang dibahas bersama guru.

Dengan adanya tambahan fasilitas/perangkat TIK

yang berupa peralatan V-SAT (*Very Small Aperture Terminal*) di sekolah melalui kerjasama Pustekkom dengan PT. Telkom, maka sekolah (kepala sekolah, guru, peserta didik, dan tenaga tata usaha) semakin terfasilitasi secara langsung dalam mengakses internet. Sekalipun sekolah berada di daerah 3T namun fasilitas jaringan internet telah menjangkau mereka sehingga kondisi mereka sudah relatif sama dengan sekolah yang berada di daerah perkotaan.

Kedua, guru. Fasilitas/perangkat TIK yang sudah dimiliki sekolah tampaknya belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan pembelajaran. Hanya beberapa guru tertentu saja yang telah memanfaatkan perangkat TIK secara teratur di dalam kegiatan pembelajaran setiap minggunya. Beberapa faktor penyebabnya dikemukakan responden adalah masih terbatasnya jumlah guru yang telah terlatih dalam waktu yang relatif terbatas yang dapat memanfaatkan perangkat TIK untuk pembelajaran. Guru-guru yang telah memanfaatkan perangkat TIK di dalam kegiatan pembelajaran adalah mereka yang memang mempunyai minat yang besar dan komitmen serta kemauan tinggi di bidang TIK untuk mencoba memanfaatkan TIK secara terpadu di dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan belum optimalnya pemanfaatan perangkat TIK yang ada di sekolah untuk kegiatan pembelajaran, maka responden menyarankan agar dilaksanakan pelatihan bagi para guru yang belum pernah dilatih dan pelatihan penyegaran bagi guru yang pernah dilatih. Pelatihan disarankan dapat dilaksanakan secara lebih intensif dengan waktu yang relatif memadai.

Pelatihan yang disarankan responden tidak hanya terbatas mengenai pemanfaatan perangkat TIK untuk pembelajaran tetapi sekaligus juga pelatihan untuk merancang, dan mengembangkan bahan-bahan belajar sebagai bagian yang terpadu di dalam RPP sampai dengan praktek di mana guru juga menyajikan materi pembelajaran yang telah dirancangnya di bawah pengamatan nara sumber Pustekkom.

Dikemukakan oleh responden guru bahwa ketersediaan perangkat TIK, pelatihan pemanfaatan perangkat TIK dan pengembangan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang telah tersedia di server lokal

sekolah, sangat memfasilitasi kegiatan pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik. Sejauh ini diakui oleh sebagian kecil responden bahwa mereka baru hanya mampu mempersiapkan dan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*.

Ketiga, Orangtua Peserta Didik. Persepsi orangtua peserta didik terhadap pentingnya pendidikan bagi anak-anak mereka sangatlah positif. Persepsi orangtua yang positif ini dinyatakan melalui dukungan atau dorongan mereka terhadap anak-anak mereka untuk teratur belajar di rumah. Dengan belajar secara teratur, baik di sekolah maupun di rumah, ditekankan orangtua akan memberikan keberhasilan dan masa depan yang lebih baik. Orangtua tidak hanya mengarahkan anak-anaknya untuk belajar secara teratur di rumah tetapi orangtua juga turut mendampingi mereka belajar. Sekalipun diakui oleh sebagian orangtua bahwa mereka tidak dapat memberikan bimbingan belajar kepada anak-anak mereka tetapi mereka senantiasa memberikan dorongan/motivasi agar anak-anak mereka rajin teratur belajar. Sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengetahuan para orangtua pada umumnya dan yang mayoritas pemeluk agama Kristiani, maka anak-anak mereka tidak hanya ditekankan agar teratur belajar tetapi juga diingatkan agar senantiasa tekun berdoa untuk penyertaan dan berkat Tuhan dalam menjalani kehidupan sehari-hari termasuk di dalam kegiatan belajar.

Keempat, Fasilitas Kegiatan Pembelajaran. Mengingat lokasi sekolah yang tidak terlalu jauh dari garis pantai, maka fasilitas TIK yang berada di luar ruangan sekolah yang terbuat dari besi telah terkena karat sehingga mengakibatkan tiang penyangga antena parabola yang ada di SD ambruk. Berkaitan dengan fasilitas yang tidak dapat difungsikan ini, tim telah memberikan petunjuk teknis untuk mengatasinya yaitu dengan menggunakan pipa paralon yang diisi dengan cor semen agar memiliki kekuatan sebagai penyangga antena parabola.

Kelima, Peserta didik. Peserta didik sebagai subjek dari proses pembelajaran mempunyai respon yang sangat positif terhadap integrasi TIK di dalam pembelajaran. Baik peserta didik SDN Marore maupun SMPN 3 Tabukan Utara sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sudah terintegrasi

dengan TIK. Berdasarkan informasi dari guru, tingkat pemahaman peserta didik tersebut juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan sebelum memanfaatkan TIK.

Keenam, Pejabat Dinas Pendidikan. Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe selaku pemegang kebijakan mempunyai peran yang cukup vital. Dalam hal ini, dinas pendidikan memberikan perhatian khusus terhadap kecamatan Kepulauan Marore sebagai daerah perbatasan, melalui peningkatan kualitas SDM. Selain peningkatan kualitas SDM, dinas pendidikan juga memberikan bantuan berupa pembangunan fisik sekolah serta sarana prasarana penunjang kegiatan pembelajaran lainnya. Hasil wawancara dengan kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Sangihe, pemberian bantuan kepada daerah-daerah terdepan belum maksimal karena faktor keterbatasan anggaran, sehingga kerjasama dengan unit lain seperti Pustekkom diakui sangat membantu.

Sebagai tindak lanjut dari prakarsa Pustekkom di Pulau Marore, maka Dinas Pendidikan Kabupaten Sangihe menyatakan akan mengalokasikan dana untuk pengadaan laptop sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan di kedua sekolah yang menjadi perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perangkat TIK dan berbagai sumber belajar yang sudah diberikan ke sekolah, baik di SDN Marore maupun SMPN 3 Tabukan Utara Marore, apabila dimanfaatkan secara optimal, diyakini kepala sekolah, guru, dan orangtua akan memberikan perubahan tidak hanya terhadap metode guru dalam membelajarkan peserta didiknya, tetapi juga semangat/kemauan dan cara belajar peserta didik sehingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil studi mengungkapkan bahwa kepala sekolah, guru, dan peserta didik merespon positif perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Pemanfaatan TIK meningkatkan efisiensi guru dalam proses pembelajaran, namun disayangkan baru sebagian guru saja yang telah memanfaatkan perangkat TIK secara teratur dikarenakan masih

terbatasnya jumlah guru yang terlatih di dalam memanfaatkan TIK.

Pemanfaatan TIK untuk pembelajaran yang dilaksanakan guru secara bertahap dan berkelanjutan disertai dengan pelatihan guru secara periodik, maka kegiatan perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran yang dilaksanakan pada akhirnya akan mengarah pada kegiatan pembelajaran terintegrasi TIK.

Saran

Mengingat masih terbatasnya jumlah guru yang memiliki kemampuan memanfaatkan perangkat TIK yang ada untuk kegiatan pembelajaran, atau belum optimalnya pemanfaatan perangkat TIK yang ada, maka dampaknya secara nyata terhadap prestasi belajar peserta didik masih belum terlihat.

Mengingat latar belakang pengetahuan dan kemampuan guru yang beragam, dibutuhkan pelatihan yang lebih intensif dengan waktu yang lebih longgar atau memadai sehingga dimungkinkan bagi guru untuk mempraktekkan hasil pelatihan di dalam kelas.

Perlu direncanakan agar Dinas Pendidikan Kabupaten Sangihe dan Pustekkom bekerjasama untuk melakukan pembinaan pemanfaatan TIK secara periodik dan intensif. Pustekkom menyediakan nara sumber instruktur yang akan melakukan pendampingan. Dinas Pendidikan Kabupaten Sangihe memfasilitasi kegiatan pelatihan di samping menugaskan kepala sekolah dan guru secara bertahap mengikuti pertemuan antara sesama sekolah yang menjadi lokasi perintisan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran (*best practices*).

PUSTAKA ACUAN

- Kerjasama antara Bappeda dan BPS Kabupaten Kepulauan Sangihe. 2012. *Kepulauan Sangihe Dalam Angka*. Tahuna: Kerjasama antara Bappeda dan BPS Kabupaten Kepulauan Sangihe.
- Nurhayati, Ai Sri, dkk. 2014. *Rumah Belajar*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Profil Daerah Kabupaten Kepulauan Sangihe Tahun 2012 (dalam bentuk digital).
- Pustekkom. 2012. *Laporan Kegiatan Pendampingan Layanan Pendidikan di Daerah Tertinggal, Terpencil, Terdepan dan Terdekat (4 T) Marore Kabupaten Sangihe*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Pustekkom. 2014. *Model Pemanfaatan TIK di Sekolah*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Rivalina, Rahmi dan Siahaan, Sudirman. 2013. *Tanggapan Awal terhadap Pemanfaatan TIK dalam Kegiatan Pembelajaran di Kabupaten Belu*, artikel di dalam Jurnal TEKNODIK Vol. 17 No. 4 Edisi Desember 2013. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Siahaan, Sudirman. 2013. *Menuju ke Arah Pendidikan Berkualitas di Daerah Tertinggal dan Perbatasan Melalui Pemanfaatan TIK*, artikel di dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK, Vol. 17 No. 1, Maret 2013. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- TELKOM. 2014. *Laporan Pelaksanaan Pekerjaan Jasa Sewa Bandwith Zona Sekolah Tahun 2014-Tahap 1*. Jakarta: PT. TELKOM.
- UNESCO Asia-Pacific Regional Bureau for Education APEID/ICT Education. 2013. *ICT in Education, Policy, Infrastructure, and ODA Status in Selected ASEAN Countries*. Bangkok: UNESCO Asia-Pacific Regional Bureau for Education APEID/ICT Education. Diakses dari website: tanggal 12 Desember 2013).
- UNESCO Institute for Statistics-UNESCO. 2014. *Information and Communication Technology (ICT) in Education in Asia: A Comparative Analysis of ICT Integration and E-readiness in Schools across Asia*, Information

Paper No. 22, April 2014. Montreal-Canada: UNESCO.

Warsihna, Jaka. 2013. *Pemanfaatan TIK untuk Pendidikan di Daerah 3T*, artikel di dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK, Vol. 17 No. 2, Juni 2013. Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Website:<http://www.kemenegpdt.go.id/>(diakses tanggal 28 Oktober 2014).

Website:<http://iinsetiyaningsih.wordpress.com/2009/01/13/pemanfaatan-tik-di-negara-amerika-dalam-bidang-pendidikan/> (Diakses tanggal 3 September 2014).

Website:<http://ridhwansathari.blogspot.com/2012/05/manfaat-tik-dalam-bidang-pendidikan.html>, (Diakses tanggal 1 September 2014).

Website:http://all-free-download.com/free-vector/vector_background/dynamic_technology_box_pattern_background_02_vector_157877.html (Diakses tanggal 12 Desember 2013).

Website:<http://www.unescobkk.org/education/ict/ict-in-education-projects/teaching-and-learning/> tentang *Projects: Teaching and Learning*, (Diakses tanggal 26 April 2013).

Pustekkom

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Drs. Waldopo, M.Pd. peneliti bidang Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan pada penulisan hingga terbitnya artikel ini.

PERAN DAN FUNGSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK PAUD

ROLE AND FUNCTION ON INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING (IML) FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

M. Miftah

Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran (BPMP) Semarang, Pustekkom Kemdikbud
Jl. Lamongan Tengah, Bendan Ngisor, Sampangan, Semarang
hasanmiftah@yahoo.com / miftahkemdikbud@gmail.com

Diterima tanggal: 15 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 24 Februari 2015, disetujui tanggal: 5 Maret 2015

Abstrak: TK Hidayatullah merupakan salah satu lembaga pendidikan ternama di daerah Banyumanik Semarang, namun pembelajaran yang diselenggarakan dirasa masih kurang berhasil karena guru tidak menggunakan media yang mendukung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah didapat seperti Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa dan mendeskripsikan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan catatan lapangan. Selama menggunakan MPI, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Hidayatullah.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), hasil belajar, PAUD.

Abstract: Hidayatullah kindergarten is one of the leading educational institutions in the area of Semarang Banyumanik, but it is less successful learning because teachers do not use media to support. This causes less than the maximum student learning outcomes. It is necessary to solve the problem by using instructional media effectively and easily obtainable as Multimedia Interactive Learning (MPI). The objectives of this study are to describe the learning activities by study describing student learning outcomes and problems encountered during the learning activities using MPI. This study uses classroom action research design. The subject is kindergarten teachers and students of Hidayatullah Banyumanik Semarang totaling 40 respondents. Data collection techniques use are observation, testing, and field notes. During the use of MPI, the learning execution increases the average value of the first cycle was 90.62% and the second cycle increases to 93.75%. The value of the implementation of learning achievement first cycle average of 82.9 and the second cycle increases to 93.7. Student learning outcomes also increases the value of classical completeness 77.5% in the first cycle and the second cycle increases to 92.5%. The existing constraints can be overcome by the researchers. From these results it can be concluded that MPI can improve student learning outcomes of Kindergarten Hidayatullah.

Keywords: Multimedia Interactive Learning (MIL), learning outcomes, early childhood.

PENDAHULUAN

Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi pebelajar dan khususnya kualitas hasil belajar, maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada pebelajar (siswa) agar kualitas belajarnya semakin meningkat dan semakin aktif berperan di dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Upaya yang dilakukan adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis, dengan cara memberdayakan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kemudahan demi kemudahan akan semakin mendesak kita untuk melakukan *information approaching*, yang pada gilirannya akan melahirkan masyarakat berbasis teknologi.

Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru. Pentingnya media dalam memfasilitasi pebelajar, penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media di dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Itulah sebabnya, guru atau pembelajar perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Menyadari akan pentingnya media dalam proses pembelajaran, para guru mulai sadar bahwa tanpa media, proses pembelajaran tidak akan berlangsung efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ghimire menunjukkan bahwa multimedia memperkaya pengetahuan anak-anak (Ghimire, 2002). Penggunaan teknologi multimedia memiliki berbagai macam kelebihan seperti yang dinyatakan oleh Carroll & Bowman (Carroll & Bowman, 2005) bahwa teknologi multimedia mempunyai potensi untuk meningkatkan pengetahuan melalui penelusuran, pemecahan masalah, berpikir kritis, evaluasi diri dan refleksi. Disebutkan pula oleh Hancock & Bates (dalam

Woodbridge, 2004) bahwa para siswa akan menggunakan ketrampilan berpikir pada level yang lebih tinggi ketika mereka menggunakan teknologi multimedia (Woodbridge, 2004).

Monitoring yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di TK Hidayatullah Banyumanik Semarang, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan, yakni terdapat masalah yang mendasari kurang maksimalnya siswa dalam menerima pelajaran dan selama ini guru melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media sehingga pembelajaran kurang menarik. Berdasarkan kenyataan di atas, diasumsikan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman materi dengan menggunakan media yang sesuai agar kompetensi dapat mencapai ketuntasan. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini dibuat untuk memotivasi minat belajar siswa dan membantu/memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Berangkat dari latar belakang tersebut, maka dipandang perlu melakukan penelitian dengan judul Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk PAUD.

Atas dasar rumusan masalah, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sangat diperlukan, serta pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Cara pemecahan masalah yang dimaksud adalah penggunaan MPI yang membantu siswa. Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI untuk meningkatkan pemahaman siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang; (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI; (3) mendeskripsikan kendala yang ditemui saat pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI

untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran oleh siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang dan cara mengatasinya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi yang bermanfaat bagi guru PAUD, lembaga pendidikan, dan praktisi pendidikan.

KAJIAN LITERATUR

Dalam literatur Inggris, selain istilah multimedia, beberapa istilah lain juga sesungguhnya merujuk pada “benda” yang sama adalah: *interactive media*, *media integration*, atau dalam banyak kasus juga *hypermedia*. Istilah atau frasa tersebut semuanya merujuk pada kombinasi dari beberapa jenis media; teks, grafik, suara, animasi, dan video dalam satu aplikasi komputer (D'Aloisio, 2008).

Konsep multimedia menurut Mayer meliputi tiga level yaitu, pertama, *level teknis* yang berkaitan dengan alat-alat teknik: alat-alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda. Kedua, *level semiotik* yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar/grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (*types of sign*). Ketiga, *level sensorik*, berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi menerima tanda (Mayer, 2001).

Perpaduan antara gambar dan suara sangat cocok dengan prinsip penyajian informasi melalui multi saluran sensorik. *Computer-based Multimedia* (Pramono, 2004) memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan isi pembelajaran; memungkinkan terjadinya “*self-directed exploratory learning*” di mana siswa dapat memanipulasi objek pembelajaran dan mengamati hasilnya. Aplikasi multimedia akan membawa siswa pada “*effortless learning*” di mana “*learning with effort*” akan digantikan dengan “*learning with fun*”.

Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” yang dirujuk oleh Pramono mengemukakan empat fungsi media.

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. *Terakhir*, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pembelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media (Pramono, 2004).

Rowntree yang dirujuk Joko Sutrisno, mengemukakan enam fungsi media, yaitu: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi (Sutrisno, 2000). Sedangkan Gerlach dan Ely mengemukakan tiga keistimewaan media, yaitu keistimewaan fiksatif, keistimewaan manipulatif dan keistimewaan distributif (Gerlach dan Ely, 1980). Jadi media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti tersebut berwujud perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik. Dalam kondisi ini, guru/instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri. Jadi media pembelajaran merupakan bagian integral di dalam pembelajaran (Molenda, Russell, dan Smaldino, 2002). Pandangan ini selanjutnya akan mengarahkan cara pandang kita tentang media tersebut. Media harus hadir di dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas.

Kehadiran teknologi dan media pembelajaran tidak bisa lepas dari sejarah perkembangannya.

Sejarah perkembangan ini dibangun sejak awal abad 20-an, yang ditandai munculnya teori pendidikan atau belajar. Setidak-tidaknya tiga pakar pendidikan seperti Dewey, Carter, dan Kilpatrick yang merupakan peletak dasar tentang konsep teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan ini pertama kali dilihat sebagai suatu teknologi alat. Teknologi ini merujuk pada penggunaan media dan perangkat keras untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, istilah ini sama dengan ungkapan mengajar dengan alat bantu audio-visual (Dick, Carrey dan Carey, 2005).

Judith, D'Aloisio, menjelaskan bahwa, bidang teknologi dalam pembelajaran merupakan hasil dari perpaduan tiga hal, yaitu: media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem dalam pendidikan (D.Aloisio, 2008). Perkembangan teknologi pembelajaran modern terjadi pasca perang dunia kedua. Dua pakar pendidikan yang memiliki kontribusi besar bagi kelahiran teknologi pembelajaran modern ini adalah Edgar Dale dan James Finn. Dale terkenal dengan kerucut pengalamannya (*The Cone of Experience*). Kerucut pengalaman ini berfungsi sebagai suatu visual yang sama dengan tingkat konkrit dan abstraksi metode mengajar dan media pembelajaran (Arsyad, 2010).



Gambar 1: Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale

Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau kongkrit menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinum. Kerucut ini pertama kali berusaha membangun alasan dasar (rasional) yang mencakup, baik teori belajar maupun

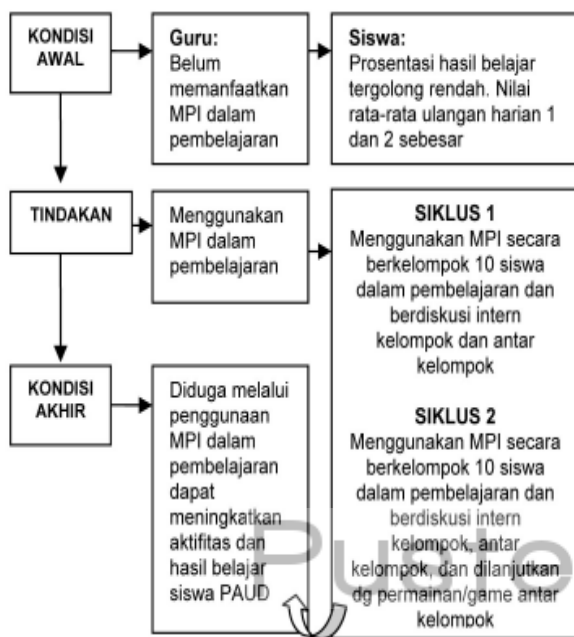
komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale dapat diperiksa pada gambar 1.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konsep pokok penelitian tindakan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang dirujuk Kusnandar, mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus yang berulang (Kusnandar, 2008). Tetapi di kemudian hari telah disepakati bahwa antara pelaksanaan dan observasi dilakukan bersamaan sehingga penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu; (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), dan (3) refleksi (*reflecting*).

Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yaitu berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006). Mulyasa berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas dapat dilakukan oleh guru, guru bersama peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah arahan dan bimbingan dari guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2009).

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan terhitung mulai bulan Oktober, November, dan Desember 2012. Subyek penelitian adalah siswa TK Hidayatullah Banyumanik, Semarang, Jawa Tengah, tahun ajaran 2012-2013. Populasi penelitian ini, sebanyak 50 siswa (umur 4-6 tahun). Obyek penelitian ini adalah aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada materi MPI. Data primer pada penelitian ini yaitu aktivitas siswa dan hasil belajar. Data aktivitas siswa didapatkan melalui kegiatan pengamatan pada tindakan, siklus 1 dan 2. Data hasil belajar siswa didapatkan dari data awal sebelum tindakan pretes dan postes pada siklus 1 dan 2. Ada 3 data yang dikumpulkan pada penelitian ini, yaitu data aktivitas dan hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberi tindakan, siklus 1 dan 2. Kerangka berfikir penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2: Kerangka Pikir Penelitian

Data penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang berupa penilaian guru dan data pencapaian hasil belajar siswa atau pencapaian kompetensi. Adapun alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa tes dan non tes. Tes terdiri dari pretes dan postes. Non tes terdiri dari observasi, angket, dan catatan harian penelitian.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan persentase. Pada setiap siklus akan diperoleh pengaruh dari tindakan yang dijadikan sebagai bahan refleksi pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dilakukan analisis data secara kuantitatif dengan persentase yang kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini disajikan rekapitulasi data yang menjelaskan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Data yang dibahas di dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI untuk meningkatkan minat belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang,

sehingga pembahasan ini dapat menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan MPI berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan MPI untuk meningkatkan minat belajar siswa pada setiap siklusnya. Berikut adalah keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II tersaji dalam tabel 1 dan tabel 2 di bawah ini:

Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan/Tatap Muka (TM) 1 dan 2

Keterlaksanaan Pembelajaran	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Aktif dalam diskusi	75.80	93.67
Mengemukakan pendapat	87.52	85.11
Mengajukan pertanyaan	85.90	98.34
Menanggapi jawaban teman	89.52	88.27
Menjawab pertanyaan	88.12	97.27
Menyelesaikan tugas	90.45	96.37
Bekerjasama dlm kelompok	95.22	97.25
Total	87.50	93.75
Rata-rata	90,62%	

Tabel 2. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan/Tatap Muka (TM) 1 dan 2

Aspek Aktifitas	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Aktif dalam diskusi	85.80	90.97
Mengemukakan pendapat	90.51	91.15
Mengajukan pertanyaan	91.72	93.32
Menanggapi jawaban teman	92.92	94.22
Menjawab pertanyaan	93.82	94.14
Menyelesaikan tugas	95.92	96.34
Bekerjasama dalam kelompok	96.82	96.12
Total	92.50	93.75
Rata-rata	93,75%	

Berdasarkan data hasil yang nampak pada tabel 1 dan tabel 2 tentang keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II lebih jelas tersaji di dalam gambar 3 diagram batang berikut ini.



Gambar 3. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II Pertemuan 1 dan 2

Gambar 3 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 87,50% dan pertemuan 2 mencapai persentase 93,75% dengan rata-rata prosentase keterlaksanaan siklus I yaitu 90,62%. Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 92,50% dan pada pertemuan 2 mencapai persentase 93,75% dengan rata-rata nilai keterlaksanaan siklus II 93,75%. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan/TM 1 dan 2

Materi	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Mobil kendaraanku	76.37	83.29
Sapi dan tempat hidupnya	83.59	84.37
Kebun binatang	82.45	85.23
Ayamku yang lucu	81.75	83.46
Matahari, Bulan & Bintang	83.35	85.21
Total	81.50	84.30
Rata-rata	82.9%	

Tabel 4. Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan/TM 1 & 2

Materi	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Mobil kendaraanku	92.12	96.77
Sapi dan tempat hidupnya	91.31	96.59
Kebun binatang	91.45	95.48
Ayamku yang lucu	90.12	94.68
Matahari, Bulan & Bintang	92.76	95.75
Total	92.5	95
Rata-rata	93.7%	

Selanjutnya untuk ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Nilai Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan MPI

Gambar 4 menunjukkan nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada siklus I pertemuan 1 mencapai 81,50% dan pertemuan 2 mencapai 84,30% dengan rata-rata ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I 82,9%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai 92,5% dan pertemuan 2 mencapai 95% dengan rata-rata ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus II sebesar 93,7%. Dengan demikian, data keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I-II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada materi; (1) mobil kendaraanku, (2) sapi dan tempat hidupnya, (3) kebun binatang, (4) ayamku yang lucu, dan (5) matahari, bulan dan bintang sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pembelajaran menggunakan MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. MPI membantu siswa mengamati gambar dan mengerti ciri-ciri/jenis binatang, fungsi dan manfaat binatang, tempat hidup binatang, dan kemudian menyusun/mengelompokkan/menjodohkan/mengurutkan/mewarnai/melengkapi dalam permainan/latihan. Penggunaan media dalam pembelajaran dilandasi oleh pendapat atau teori dari beberapa ahli. Piaget yang dirujuk Umi Arsiyati menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak dibagi menjadi beberapa fase atau periode,

yaitu: (1) periode sensorimotor, (2) periode praoperasional, (3) periode operasional (Arsiyati, 2012). Sesuai dengan perkembangan kognisi siswa, TK Hidayatullah umumnya masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Mereka yang berada pada tahap tersebut masih memerlukan penanda konkret dalam memahami sesuatu. Dengan demikian, penggunaan media sebagai visualisasi di dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi suatu pemahaman.

Ketuntasan klasikal hasil belajar dapat dilihat dari siklus I dan siklus II yang diperoleh siswa sebagaimana yang disajikan pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 5 di atas bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebesar 77,5% atau sebanyak 41 siswa yang telah tuntas belajar, dan 9 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 2,25%. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I sudah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan 75%. Berdasarkan gambar 5 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II memperoleh persentase sebesar 92,5% atau sebanyak 47 siswa yang telah tuntas belajar, dan 3 siswa tidak tuntas belajar sebesar 0,72%.

Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal menunjukkan bahwa penggunaan MPI untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang telah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 77,50% ke siklus II sebesar

92,50%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siklus II sudah baik sekali. Jadi ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang peran dan fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang, dapat disimpulkan bahwa MPI dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang. Hal ini dikarenakan informasi/bahan ajarnya disajikan dalam perpaduan media audio, visual, animasi, simulasi, dan kuis/latihan/game melalui program MPI. Hasil penemuan ini bermanfaat untuk mendesain bahan belajar yang berbasis komputer selain dari MPI (termasuk m-kit guru, internet dan *mobile learning environment*). Kendala yang muncul pada saat penelitian yaitu terdapat sebagian guru masih belum menguasai pemanfaatan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), karena mereka belum mendapatkan pelatihan secara mendalam. Cara mengatasi kendala ini dengan memberikan jukfat (petunjuk pemanfaatan) dan juknis (petunjuk teknis) untuk pemanfaatan MPI, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu antara lain pada saat pembelajaran, diharapkan guru mampu kreatif dan berinovatif agar suasana kelas menjadi menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kendala-kendala yang muncul di dalam pembelajaran sebaiknya segera dicari solusinya agar tidak mengganggu proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Peningkatan kemampuan SDM guru

senantiasa ditingkatkan, guna lebih dapat mengoptimalisasikan sumber-sumber belajar berbasis MPI.

PUSTAKA ACUAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsiyati Umi. 2012. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Press.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Carol, P.S. dan Bowman, C.A. 2000. *Leaping Fire: Text and Technology Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*. <http://www.%20mff.org/edtech/article.taf?function=detail&contentu=106>. Diakses 10 Nopember 2004
- D'Aloisio, Judith. 2008. *Multimedia and Its Intregation Into the classroom*. Judith.daloisio@education.monash.edu.au
- Dick, Walter, Lou Carrey and James O Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson, Allyn and Bacon.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media: A systematic approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Ghimire, B. 2002. *Impact of Multimedia on Children of Nepal*. ABD Vol. 30 No. 2
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lukita Yuniati. 2010. *Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-1 melalui Mobile Learning pada Materi Vector Semester 1 Tahun 2010-2011*. Jakarta: Jurnal Teknodik Des 2010 ISSN 0854-915X.
- Mayer, R.E. 2001. *Multimedia Learning*. USA: Cambridge University Press.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pramono. 2004. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk aplikasi website*. Yogyakarta : Andi.
- Sutrisno, Joko. 2008. *Peran Multimedia dalam Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 17 Januari 2013 di http://www.erlangga.co.id/index.php?option=com_content&task=view&id=365&Itemid=336.
- Woodbridge, J. 2004. *Digital Kaleidoscope: Learning With Multimedia*. TECH LEARNING. January 1, 2004.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kami sampaikan kepada; bapak Drs. Waldopo, M.Pd. peneliti bidang Teknologi Pendidikan Pustekkom Kemdikbud, sebagai pembimbing saya dalam menyelesaikan tulisan artikel ini hingga layak terbit.

PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI MENJADI GURU PADA MAHASISWA PGSD UMJ

EFFECT OF SELF- EFFICACY OF MOTIVATION TO BE TEACHERS ON PGSD STUDENTS OF JAKARTA MUHAMMADIYAH UNIVERSITY (UMJ)

Muhammad Hayun

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Cirendeui, Ciputat, Kota Tangerang Selatan
mhayyun@yahoo.co.id**

Diterima tanggal: 12 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 25 Februari 2015, disetujui tanggal: 2 Maret 2015

Abstrak: Profesi keguruan (pendidik) merupakan profesi yang banyak diminati oleh sebagian masyarakat kita di tengah tuntutan terhadap peningkatan kesejahteraan guru (pendidik). Hal itu juga berimplikasi terhadap efikasi diri mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk memilih profesi keguruan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa dalam memilih profesi keguruan pada mahasiswa PGSD semester akhir FIP-UMJ. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survai dengan pendekatan regresi-korelasi. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD semester akhir FIP UMJ dengan menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa menjadi guru dengan nilai korelasi 0,525 dan determinasi 27,5% yang artinya kontribusi efikasi diri terhadap motivasi mahasiswa menjadi guru dapat dijelaskan sebesar 27,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: Efikasi diri, motivasi mahasiswa, profesi guru.

Abstract: Teaching profession (educators) is a profession that is highly demanded by a part of community whilst the demands on improving teachers' welfare (educators). It also has implications for self-efficacy in preparing students to choose the teaching profession. This study aims to examining the extent of students self-efficacy influence to student motivation in choosing teaching profession at the end of the semester students PGSD FIP-UMJ. The method used is a survey method with regression-correlation approach. The research population is the entire student population at PGSD final semester FIP UMJ by using simple random sampling technique. The results showed that there is an influence of student self-efficacy on the motivation of students in being teachers with a value of 0.525 and determination correlation 27.5% which means that the contribution of self-efficacy to motivate students to be teachers can be explained by 27.5% while the rests are influenced by other variables.

Keywords: Self-efficacy, student motivation , professional teacher.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal utama dan pertama dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia, maka aspek pendidikan harus mendapatkan perhatian yang lebih intensif. Pendidikan juga dapat mencakup segala aspek kehidupan, tergantung pada mutu setiap jenjang dan jenis pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan tinggi bertujuan menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan sebagai praktisi dan teknokrat. Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis dan doktor yang diselenggarakan dengan sistem terbuka. Peran strategis perguruan tinggi dalam penyiapan SDM yang berkualitas tinggi yang dibutuhkan masyarakat, dan negara haruslah di upayakan melalui peningkatan kualitas pembelajaran yang bermutu tinggi dengan dukungan standar kualitas tenaga pendidik (dosen) dan sarana-prasana pembelajaran yang baik. Penyiapan lulusan yang memiliki minat dan motivasi sesuai dengan bidang studi yang dipilihnya akan dapat berimplikasi positif bagi pengembangan profesionalnya. Hal itu adalah harapan lembaga pendidikan tinggi agar supaya lulusannya dapat berkiprah dan bermanfaat di tengah masyarakat sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Profesi keguruan merupakan profesi yang mulia yang menempati kedudukan terhormat di masyarakat. Profesi keguruan memberikan andil yang besar terhadap peningkatan kualitas IPM masyarakat dan negara, dan merupakan profesi yang paling strategis di dalam memajukan suatu bangsa. Masyarakat yakin bahwa gurulah yang dapat mendidik anak-anak mereka agar menjadi orang yang berkepribadian mulia. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik. Selain itu guru merupakan sosok panutan yang berada di sekolah dan masyarakat karena ilmu yang dimilikinya, oleh karenanya guru itu sama dengan ulama yang dihormati dan disegani oleh masyarakat. Akan tetapi *stereotype* berkembang bahwa profesi guru merupakan profesi kelas menengah atau kelas dua jika dibandingkan dengan profesi-profesi lain yang lebih

menjanjikan dari pada kesejahteraan dan pendapatan. Hal inilah yang menyebabkan sebagian masyarakat kita kurang atau tidak tertarik memasukkan anak-anaknya di perguruan tinggi yang konsentrasi di bidang keguruan.

Lahirnya UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen memberikan secercah harapan bagi profesi keguruan akan penghasilan dan kesejahteraan hidupnya dalam menekuni karir sebagai guru. Walaupun masih cukup besar juga guru-guru yang belum sejahtera dan berpenghasilan cukup yang masih mengajar di sekolah-sekolah swasta. Adanya tunjangan-tunjangan berupa sertifikasi dan lainnya itu tidak serta-merta dapat memperolehnya, namun melalui proses seleksi yang ketat dan sistem administrasi yang ribet, sehingga menimbulkan permasalahan baru bagi profesi keguruan. Hal itulah yang mendasari pemikiran peneliti dalam melihat motivasi mahasiswa FIP UMJ memilih profesi keguruan.

Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UMJ yang sudah berdiri sejak tahun 2007 yang lalu melalui SK Rektor No. 194 tahun 2007, mengawali kegiatannya dengan menyelenggarakan program studi pendidikan anak usia dini (PAUD). Kemudian, pada tahun 2009 membuka program studi PGSD, Matematika, dan Bahasa Indonesia dan Inggris. Dalam waktu yang relatif singkat, perkembangan jumlah mahasiswa FIP terus meningkat dari tahun ke tahun seiring dengan terbitnya SK akreditasi masing-masing program studi yang ada. Selain itu, FIP UMJ telah menyelenggarakan beberapa kali wisuda mahasiswa yang tentu berimplikasi positif bagi fakultas dalam menyelenggarakan pendidikan keguruan.

Bertambahnya jumlah mahasiswa FIP UMJ terutama prodi PGSD tentu disebabkan adanya minat mahasiswa FIP UMJ untuk memilih profesi keguruan (guru) yang mungkin memberikan harapan bagi masa depannya terutama penghasilan atau kesejahteraan. Selain itu faktor penyebab lainnya adalah adanya dorongan keluarga, teman atau guru atau juga ada faktor *value* (nilai) pengabdian yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melihat sejauh mana motivasi mahasiswa untuk memilih profesi keguruan setelah lulus dari fakultas

ilmu pendidikan UMJ, karena tidak jarang seseorang itu memilih suatu profesi karena keterpaksaan dan memang tidak ada pekerjaan yang lainnya. Serta faktor lain yang mempengaruhi motivasi mahasiswa FIP-UMJ untuk memilih profesi guru.

Motivasi seseorang terhadap suatu pilihan banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar dirinya, seperti arahan orang tua, saudara, teman, guru atau lainnya sehingga berimplikasi positif maupun negatif terutama dalam mengikuti perkuliahan atau menyelesaikan tugas-tugas kuliah. Fluktuasinya motivasi tergantung dari kondisi lingkungan tempat seseorang berinteraksi. Jika lingkungannya mendukung tentu berpengaruh terhadap motivasi dan minat seseorang dalam bekerja atau menyelesaikan tugas-tugasnya. Dalam hal ini, mahasiswa FIP UMJ tidak terlepas dari kondisi lingkungan yang ada, baik internal keluarga, lingkungan masyarakat maupun lingkungan kampus yang akan membentuk dan mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk belajar dengan serius dan memilih profesi sebagai guru. Faktor internal mahasiswa bisa dipengaruhi oleh efikasi dirinya terhadap suatu profesi yang memberikan kontribusi terhadap pengembangan dirinya sesuai dengan tuntutan profesi tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti sangat tertarik untuk meneliti “pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP-UMJ semester akhir 2014/2015. Oleh karenanya rumusan masalah yang diperoleh adalah apakah ada pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP-UMJ semester akhir 2014/2015 dan seberapa besar pengaruhnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa prodi PGSD FIP-UMJ semester akhir 2014/2015 dan seberapa besar pengaruh efikasi diri terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP-UMJ. Manfaat yang akan diperoleh adalah mengetahui tingkat motivasi mahasiswa dalam memilih profesi guru, dan mengetahui sejauh mana tingkat efikasi diri untuk memilih profesi guru.

KAJIAN LITERATUR

Motivasi Menjadi Guru

Motivasi adalah keinginan atau dorongan dari dalam untuk melaksanakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan atau dengan kata lain motif (*motive*) yaitu sesuatu yang secara terus-menerus dipikirkan atau diinginkan oleh seseorang yang menyebabkan adanya tindakan. Motif ini menggerakkan, mengarahkan dan memiliki perilaku terhadap tindakan tertentu atau tujuan dan perbedaan orang lain.

Motivasi juga diartikan sebagai ransangan, dorongan, atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu perbuatan atau perilaku (Sarwono, 2012). Sedangkan Stoner menyatakan bahwa motivasi adalah karakteristik psikologi manusia yang memberikan kontribusi pada tingkat komitmen seseorang (Stoner, dkk, 1996). Dalam pengertian ini, motivasi merupakan/ termasuk faktor-faktor yang menyebabkan, menyalurkan, dan mempertahankan tingkah laku manusia dalam arah tertentu. Sementara itu, Robbin berpendapat bahwa motivasi merupakan keinginan untuk berusaha/berupaya sekuat tenaga untuk mencapai tujuan organisasi yang dikondisikan/ ditentukan oleh kemampuan usaha dalam upaya memahami suatu kebutuhan individu (Robbin, 1996). Selain itu *McClelland* menunjukkan bahwa motif yang kuat untuk berprestasi atau keinginan untuk berhasil atau unggul dalam situasi persaingan, berhubungan dengan sejauh mana individu dimotivasi untuk menjalankan tugasnya dan teori motivasi ini dibagi menjadi motif akan prestasi, motif akan afiliasi dan motif akan kekuasaan. Karenanya teori tersebut menjelaskan bahwa orang yang dengan kebutuhan prestasi yang tinggi suka memikul tanggung jawab untuk pemecahan masalah, mereka cenderung menetapkan masalah-masalah yang agak sulit untuk diri mereka sendiri dan memperhitungkan resiko untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut dan sangat dimotivasi oleh situasi kerja yang bersaing dan penuh tantangan. Motivasi menjadi hal yang penting di dalam diri mahasiswa dan berkaitan erat dengan penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar karena motivasi yang tinggi terhadap satu objek atau kegiatan belajar, maka akan mempermudah dan mempercepat pemahaman seseorang akan objek dan kegiatan yang

dilakukannya dan begitu pula sebaliknya.

Peran motivasi memperjelas tujuan seseorang dalam memilih suatu profesi yang akan digelutinya dan erat kaitannya dengan kemaknaan dalam bekerja. Seseorang akan tertarik untuk memilih suatu profesi, jika profesi itu atau pekerjaan itu sedikitnya sudah dapat diketahui prospeknya atau ada manfaatnya bagi dirinya. Seseorang yang telah termotivasi untuk memilih suatu profesi, akan berusaha memperolehnya dengan cara-cara yang baik dan tekun dalam belajar dengan harapan akan mendapatkan apa yang dicita-citakan. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk memilih profesi keguruan bagi mahasiswa menyebabkan seseorang tekun belajar dan mempersiapkan dirinya menjadi seorang guru yang profesional. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk memilih profesi tersebut, maka dia cenderung malas-malasan untuk belajar dan mempersiapkan diri untuk menekuni profesi keguruan. Ini berarti bahwa motivasi terhadap suatu profesi itu sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar mahasiswa di kampus.

Motivasi seseorang akan muncul bukan saja datang dari dalam diri, akan tetapi dapat pula muncul dari luar dirinya. Terdapat motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik*, yaitu motivasi yang datangnya dari dalam diri sendiri, seperti seseorang akan berusaha melakukan suatu pekerjaan karena ia merasa senang melakukan pekerjaan tersebut, serta mendapatkan kepuasan atas usahanya. Selain itu, efikasi diri pada mahasiswa akan berpengaruh terhadap tingkat motivasinya dalam memilih suatu profesi atau menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan.

Motivasi *ekstrinsik* adalah rangsangan yang datangnya dari luar diri, seperti seseorang akan bekerja keras, jika ia diberi imbalan atau sesuatu yang memberikan kepuasan. Hal ini sependapat dengan Davis & Newstrom (Davis & Newstrom, 1985) yang mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah imbalan dari dalam diri yang dirasakan seseorang pada saat melakukan pekerjaan, jadi ada kaitan langsung antara pekerjaan dan imbalan. Motivasi ekstrinsik adalah imbalan dari luar yang terpisah dari pekerjaan, yang

tidak menimbulkan kepuasan pada saat dilakukannya pekerjaan. Motivasi terhadap suatu profesi ini dapat timbul karena diakibatkan oleh faktor intrinsik yang berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan akan pemenuhan ekonomi, dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan dan lingkungan sosial yang kondusif untuk melaksanakan tugas mengajar yang menarik. Namun harus diingat kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas pekerjaan yang lebih giat dan semangat.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat dirumuskan secara konseptual tentang motivasi untuk memilih profesi keguruan yang dibahas di dalam penelitian ini yaitu dorongan internal dan eksternal pada mahasiswa sehingga mengubah persepsi akan suatu profesi keguruan yaitu adanya: (1) hasrat dan keinginan berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan ekonomi; (3) harapan dan cita-cita masa depan; (4) penghargaan dalam lingkungan sosial; (5) kegiatan yang menarik dalam mengajar; dan (6) lingkungan kerja yang kondusif.

Definisi Efikasi Diri

Efikasi diri merupakan suatu keyakinan seseorang tentang kemampuannya untuk melaksanakan suatu tingkah laku dengan berhasil (Jones, dkk, 1998). Hal itu sejalan dengan definisi Bandura yaitu *Effikasi* didefinisikan sebagai kapasitas untuk mendapatkan hasil atau pengaruh yang diinginkannya, dan *self* sebagai orang yang dirujuk (Bandura, 1997). Kata efikasi berkaitan dengan kebiasaan hidup manusia yang didasarkan pada prinsip-prinsip karakter, seperti integritas, kerendahan hati, kesetiaan, pembatasan diri, keberanian, keadilan, kesabaran, kerajinan, kesederhanaan dan kesopanan yang seharusnya dikembangkan dari dalam diri menuju keluar diri serta bukan dengan pemaksaan dari luar ke dalam diri manusia (Covey, 1994). Menurut Cherrington (Cherrington, 1994) efikasi diri didefinisikan sebagai keyakinan seseorang dengan kemampuannya untuk melaksanakan suatu tugas yang spesifik. Dalam beberapa hal, konsep efikasi diri serupa dengan konsep *self-esteem* dan *locus of control*. Efikasi diri

juga dapat dikatakan sebagai persepsi atau penilaian kemampuan seseorang untuk melaksanakan tindakan tertentu dengan sukses atau dapat mengendalikan tindakan-tindakannya. Kata persepsi atau penilaian yang digunakan di sini menunjukkan adanya sifat subyektif di mana setiap orang bervariasi dalam menilai kemampuan yang akan digunakan untuk melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan. Keyakinan pada kemampuan sendiri mempengaruhi motivasi pribadi. Makin tinggi efikasi diri maka tingkat stress makin rendah, demikian sebaliknya. Makin tinggi keyakinan kepada kemampuan sendiri maka makin kokoh tekadnya untuk menyelesaikan tugas dengan baik.

Keyakinan kepada efikasi diri mempengaruhi tingkat tantangan dalam menyelesaikan tugas. Efikasi diri mencerminkan baik pemahaman individu terhadap kemampuannya yang didasarkan atas kinerja masa lalu maupun prediksi ke depan tentang bagaimana giatnya bekerja serta gabungan dari kedua faktor tersebut (NCFW, 2001). Selain itu, tingkat efikasi diri ditentukan oleh pengalaman sebelumnya (kesuksesan dan kegagalan), pengalaman yang diakui oleh orang lain (dengan mengamati kesuksesan dan kegagalan orang lain), persuasi verbal (dari teman, kolega, saudara) dan keadaan emosi (kekhawatiran). Persepsi yang dimiliki oleh seseorang terhadap kemampuannya untuk melaksanakan tugas akan meningkatkan kemungkinan tugas tersebut dapat diselesaikan dengan sukses.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka yang dimaksud dengan efikasi diri dalam penelitian ini adalah keyakinan, ketegasan dan kesediaan mahasiswa PGSD FIP-UMJ dalam memilih profesi keguruan sehingga dapat melaksanakan tugas-tugas dengan sukses dan mencapai hasil mengajar yang maksimal di dalam kelas.

Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Intan Prastihastari Wijaya dan Niken Titi Pratitis (Wijaya dan Pratitis, 2012) yang berjudul "Efikasi Diri Akademik, Dukungan Sosial Orang Tua dan Penyesuaian Diri Mahasiswa Dalam Perkuliahan", mengemukakan bahwa "terdapat hubungan yang positif antara efikasi diri akademik

terhadap penyesuaian dalam perkuliahan, hubungan yang positif antara dukungan sosial orang tua terhadap penyesuaian dalam perkuliahan, dan antara efikasi diri akademik dengan dukungan sosial orang tua dalam penyesuaian diri mahasiswa mengikuti perkuliahan.

Ayu Nuzulia Rahma (Rahma, 2011) mengemukakan bahwa efikasi diri dan dukungan sosial mempunyai pengaruh positif terhadap penyesuaian diri remaja yang tinggal di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kota Semarang dan secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap penyesuaian diri sebesar 48,3%. Hal ini berarti apabila remaja memiliki efikasi diri dan dukungan sosial yang tinggi maka semakin tinggi pula kemampuan penyesuaian diri remaja tersebut. Sebaliknya, apabila efikasi diri dan dukungan sosialnya rendah maka semakin rendah pula kemampuan penyesuaian diri remaja.

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu keinginan atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan guna memenuhi kebutuhan. Beberapa kebutuhan yang relevan dan berpengaruh terhadap perilaku individu di dalam organisasi adalah kebutuhan hidup, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan berafiliasi, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan untuk tidak tergantung pada orang lain dan kebutuhan akan prestasi. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi adalah efikasi diri yang dimiliki oleh mahasiswa. Efikasi diri adalah keyakinan, ketegasan dan kesediaan mahasiswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai hasil belajar dan kerja yang lebih tinggi. Efikasi diri mahasiswa sejak masih di kampus akan berimplikasi pada motivasi untuk menekuni suatu profesi yang dipilihnya di masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut di atas maka diduga terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP UMJ semester akhir.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi kajian teoretis dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap

motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP UMJ semester akhir pada TA 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian survai dengan jenis pendekatan kuantitatif dan teknik analisis data regresi-korelasi. Teknik regresi-korelasi bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh dan hubungan variabel efikasi mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Muhammadiyah Jakarta. Waktu penelitian dilakukan selama tiga bulan, yaitu mulai April sampai dengan Juni 2014. Populasi sasaran dalam penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), dan populasi terjangkau pada penelitian ini adalah mahasiswa PGSD FIP semester VII. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester VII FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta yang dipilih secara *random* dengan teknik *simple random sampling*. Jumlah sampel 123 responden dengan tingkat kesalahan $\alpha=5\%$. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik survai dengan instrumen skala sikap (angket) yang disebar kepada mahasiswa yang dijadikan responden penelitian.

Uji analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (efikasi diri) terhadap variabel dependen (motivasi jadi guru) adalah menggunakan uji analisis Regresi dan Korelasi Product Moment dengan bantuan komputer program Excel 2007 dan SPSS 22. Sebelum hipotesis diuji dengan regresi dan korelasi, terlebih dahulu dilakukan analisis persyaratan yaitu uji normalitas data dan homogenitas data yang bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dilakukan uji analisis hipotesis. Uji normalitas data menggunakan chi-kuadrat dan uji homogenitas data digunakan uji-F dengan tingkat error masing-masing sebesar 5%. Hipotesis statistik pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \beta_{y1} \leq 0$$

$$H_a : \beta_{y1} > 0.$$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data yang disajikan di dalam bagian ini meliputi data variabel Motivasi Mahasiswa Menjadi Guru (Y) sebagai variabel dependen (terikat), dan Efikasi Diri (X) sebagai variabel independen (bebas). Deskripsi masing-masing variabel secara berturut-turut mulai dari variabel Y, dan X, disajikan sebagai berikut.

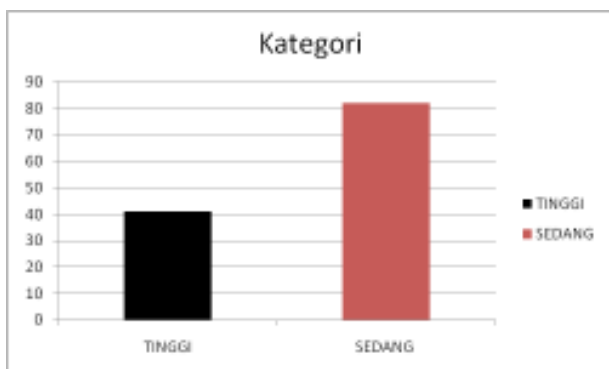
Motivasi Menjadi Guru (Y)

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada seluruh responden yang berjumlah 123 orang mahasiswa yang dijadikan sebagai sampel, diperoleh hasil analisis data secara deskriptif berdasarkan distribusi frekuensi bahwa nilai mean pada variabel motivasi mahasiswa menjadi guru adalah 111,24 dan variansinya 99,82, standar deviasi (SD) = 9,99. Selain itu, hasil perhitungan nilai Mean Ideal (M_i) = 87 Nilai Maksimum Ideal = 145 dan Nilai Minimum Ideal = 29, SD Ideal = 19,33 yang diketahui dari perkalian jumlah soal pada angket dengan skala pemberian skor tertinggi dan terendah pada angket, maka dapat diketahui kategori skor sebagai berikut:

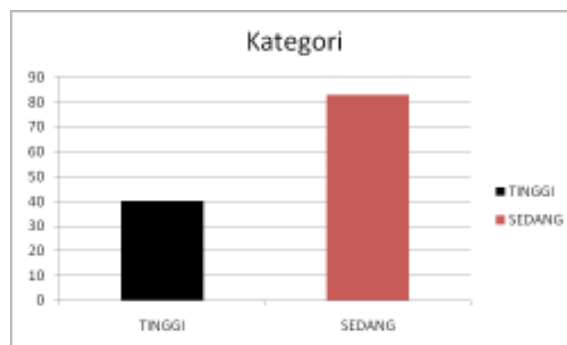
Tabel.1. Rentangan skor dan persentase motivasi mahasiswa jadi guru

No. Kategori	Skor	Persentase
1 Tinggi	$116,00 \leq x$	33,33 %
2 Sedang	$58,0 < x < 116,0$	66,67 %
3 Rendah	$58,0 < x$	0 %

Berdasarkan perhitungan analisis skor kategori diperoleh bahwa motivasi mahasiswa menjadi guru dalam kategori tinggi yaitu sebesar 33,33% dan untuk kategori sedang sebesar 66,67% dari 123 responden, hal tersebut dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



Grafik 1: Skor Kategori Motivasi Jadi Guru



Grafik 2: Skor Efikasi Diri Mahasiswa

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengolahan data dan grafik untuk variabel motivasi mahasiswa menjadi guru rata-rata dalam kategori sedang. Artinya, motivasi mahasiswa dalam memilih profesi keguruan masih di bawah harapan.

Efikasi Diri Mahasiswa (X)

Hasil pengolahan data tentang efikasi diri mahasiswa yang berjumlah 123 orang yang dijadikan sebagai sampel diperoleh nilai rata-rata sebesar 110,16, varians data sebesar 106,95 dan simpangan baku (SD) sebesar 10,34. Selain itu, diperoleh Mean Ideal (Mi) = 87 Nilai Maksimum Ideal = 145 dan Nilai Minimum Ideal = 29, SD Ideal = 19,33 yang diketahui dari perkalian jumlah soal pada angket dengan skala pemberian skor tertinggi dan terendah pada angket, maka dapat diketahui kategori skor sebagai berikut:

Tabel 2: Rentangan skor dan persentase efikasi diri

No.	Kategori	Skor	Persentase
1	Tinggi	$116,00 \leq x$	32,52 %
2	Sedang	$58,0 < x < 116,0$	67,48 %
3	Rendah	$58,0 < x$	0 %

Berdasarkan analisis kategori perolehan skor efikasi diri mahasiswa yang kategori tinggi sebesar 32,52% dan untuk efikasi diri mahasiswa dalam kategori sedang 67,48% responden, sehingga rata-rata mahasiswa memiliki efikasi diri sedang, hal itu dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji lanjut terlebih dahulu data yang diperoleh diuji normalitas dan homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis terhadap hasil penelitian, juga untuk mengetahui apakah data berasal dari sampel normal dan homogen. Jika data itu tidak normal dan tidak homogen maka digunakan uji statistik nonparametrik. Rumus uji persyaratan normalitas yang digunakan adalah uji Chi-square dan uji Homogenitas menggunakan rumus uji F dengan tingkat kesalahan 5% dengan bantuan program excel 2007.

Uji Normalitas Data

Untuk uji normalitas data, masing-masing variabel dicari nilai normalitas datanya dan kemudian dibandingkan dengan nilai tabel. Adapun variabel yang dicari normalitas datanya adalah variabel efikasi diri mahasiswa dan motivasi mahasiswa menjadi guru. Syarat masing-masing variabel berdistribusi normal sebagai berikut:

H_0 : $a \chi^2_{hitung} \leq a \chi^2_{tabel}$, terima H_0 dan berdistribusi normal.

H_a : $a \chi^2_{hitung} > a \chi^2_{tabel}$, tolak H_0 dan berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan data yang diperoleh bahwa nilai chi-square (χ^2) untuk variabel efikasi diri mahasiswa adalah 6,62 dan nilai chi-square (χ^2) tabel diperoleh 14,07 dengan derajat bebas (db) 7 dan tingkat kesalahan 5% atau $6,62 < 14,07$, sehingga variabel efikasi diri mahasiswa berdistribusi normal. Dan perhitungan untuk variabel Kinerja Dosen diperoleh chi-square (χ^2) sebesar 7,88 dan chi-square (χ^2) tabel 14,07 dengan db = 7 dan α

= 5% atau $7 < 14,07$, sehingga diperoleh bahwa variabel kinerja dosen berdistribusi normal. Perhitungan untuk variabel motivasi jadi guru diperoleh nilai chi-square (c^2) = 4,84, dan chi-square tabel 14,07 dengan db=7 dan $\alpha = 5\%$, maka dapat disimpulkan motivasi menjadi guru berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data dari setiap skor berasal dari populasi yang mempunyai varians sama. Pengujian homogenitas varians menggunakan Uji-F.

$$F = \frac{S^2_{maks}}{S^2_{min}}$$

Syarat homogen adalah:

$H_0 : F_{hitung} \leq F_{tabel}$ memiliki varians yang sama atau homogen

$H_1 : F_{hitung} > F_{tabel}$ memiliki varians tidak sama, maka tidak homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan data dari kedua variabel diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,071$, sedangkan $F_{tabel} = 1,35$ dengan derajat bebas (db) = 121 pada masing-masing variabel dan $\alpha = 5\%$, maka variabel-variabel memiliki varians sama atau homogen. Oleh karenanya dapat dilakukan uji lanjut dan uji hipotesis.

Uji Linearitas Data

Uji linear bertujuan untuk melihat apakah suatu hubungan antara variabel bebas dan terikat memiliki hubungan linier ataukah tidak. Dalam hal ini, uji linieritas regresi masing-masing kedua variabel independen terhadap variabel dependen (bebas).

Uji linieritas dan Signifikansi Regresi Variabel X terhadap Y

Berdasarkan hasil pengolahan data instrumen variabel efikasi diri dan variabel motivasi menjadi guru maka didapat persamaan regresi. Pada linieritas persamaan diperoleh dari $F_{hitung} = 0,74$ dan $F_{tabel} (36;85) = 1,54$ dengan $\alpha = 5\%$, sehingga berdasarkan persyaratan linieritas.

$H_0 : Y = \alpha + \beta X$ (regresi linear)

$H_a : Y = \alpha + \beta X$ (regresi tak linier)

Oleh karena berdasarkan hal tersebut nilai $F_{hitung} = 0,74 < F_{tabel} = 1,54$, maka uji regresi linier. Untuk nilai signifikansi regresi diperoleh berdasarkan perhitungan regresi ganda $F_{hitung} = 46,005$ dan $F_{tabel} (1;121) = 3,92$ dengan $\alpha = 5\%$ dan syarat signifikan;

$H_0 : \beta < 0$ (regresi tak signifikan)

$H_a : \beta > 0$ (regresi signifikan)

Berdasarkan hal itu maka perbandingan $F_{hitung} = 46,005 > F_{tabel} = 3,92$ sehingga nilai regresi signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel efikasi diri mahasiswa terhadap variabel motivasi menjadi guru sangat signifikan.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah hipotesis awal yang telah dirumuskan akan memberikan jawaban apakah terbukti benar atau tidak. Oleh karenanya sebagaimana hipotesis yang telah dirumuskan adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP UMJ.

H_a : Terdapat pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru pada mahasiswa PGSD FIP UMJ.

Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta_{y1} = 0$ (tidak ada pengaruh)

$H_a : \beta_{y1} \neq 0$ (ada pengaruh)

Analisis regresi sederhana digunakan untuk memperkuat hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan menggunakan bantuan komputer dengan program IBM SPSS versi 22, hasilnya sebagai berikut:

a. Predictors: (Constant), EFIKASI DIRI

b. Dependent Variable: MOTIVASI

Model Summary ^a									
Model	R		Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change		Change Statistics		
	R	Square			Change	F	df1	df2	Sig. F
1	,525 ^a	,275	,269	8,53937	,275	46,005	1	121	,000

Berdasarkan perhitungan dan pengolahan data menggunakan SPSS 22, maka diperoleh nilai $r = 0,525$, dan perbandingan r tabel $= 0,138$ dengan $db = 121$ dan tingkat kesalahan $\alpha = 5\%$. Artinya korelasi antara variabel efikasi diri mahasiswa dengan variabel motivasi menjadi guru adalah korelasi sangat signifikan. Koefisien determinasi dari korelasi tersebut $r^2 = 0,275$, yang berarti kontribusi variabel Efikasi Diri Mahasiswa mempengaruhi Variabel Motivasi menjadi Guru sebesar $0,275 \times 100\% = 27,5\%$, dan sebesar $72,5\%$ dipengaruhi oleh variabel (faktor) lain. Demikian juga dengan nilai F -hitung pada tabel di atas sebesar $46,005$ lebih besar dari F tabel $= 3,92$ yang berarti menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Dengan demikian terbukti bahwa terdapat pengaruh Efikasi Diri Mahasiswa terhadap Motivasi menjadi Guru pada Mahasiswa FIP UMJ semester akhir yang sangat signifikan dan kuat.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil pengolahan data dan uji hipotesis tentang pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi menjadi guru menunjukkan persamaan regresi dan korelasi yang cukup signifikan, sehingga efikasi diri mahasiswa mempengaruhi variabel motivasi menjadi guru sebesar $27,5\%$ yang artinya tinggi rendahnya motivasi mahasiswa menjadi guru dapat disebabkan oleh variabel efikasi diri, yang berdimensi terhadap keyakinan akan kemampuan melaksanakan tugas mengajar, ketegasan dalam menentukan setiap keputusan serta kesediaan dalam menerima setiap resiko dalam memilih suatu profesi.

Selain itu, berdasarkan persentase mahasiswa yang memiliki efikasi diri kategori tinggi yaitu sebesar $32,52\%$ dan yang memiliki efikasi diri kategori sedang sebesar $67,48\%$ dari jumlah responden sebanyak 123 mahasiswa. Ini artinya bahwa tingkat efikasi diri mahasiswa berada dalam kategori sedang yang berarti bahwa tingkat keyakinan akan kemampuan mengajar, ketegasan dalam menentukan sikap, dan kesediaan menerima resiko profesi masih minim. Hal itu dipicu oleh tingkat kesungguhan mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru melalui belajar yang tekun dan mengikuti kegiatan-kegiatan pengembangan diri, baik intra universitas maupun

ekstra universitas.

Hal tersebut relevan dengan efikasi diri selalu berhubungan dan berdampak pada pemilihan perilaku, motivasi dan keteguhan individu dalam menghadapi setiap persoalan. Efikasi diri juga dapat memberikan pengaruh terhadap fungsi kognitif, motivasi, afeksi dan fungsi selektif individu yang diproyeksikan ke dalam pemilihan perilaku. Dimensi tersebut selaras dengan nilai-nilai profesi keguruan, di mana setiap individu yang memiliki minat berkarir sebagai seorang pendidik akan mampu berdiri sendiri, berani mengambil keputusan dan siap menerima resiko sebagai seorang pendidik. Menurut Myers, individu yang memiliki keyakinan diri yang tinggi akan mengalami sensasi atau perasaan bahwa dirinya kompeten dan efektif, yaitu mampu melakukan sesuatu dengan hasil yang baik (Myers, 1989). Hal tersebut diperkuat oleh Cherrington, yang menyatakan bahwa efikasi diri merupakan sebuah keyakinan yang dimiliki seseorang dan dengan kemampuannya untuk melaksanakan suatu tugas yang spesifik. Individu yang memiliki efikasi diri akan lebih memudahkan untuk melaksanakan tugas-tugasnya dalam menyelesaikan pekerjaan yang dibebankan kepadanya (Cherrington, 1994). Sebagai seorang calon tenaga pendidik (guru), mahasiswa harus memiliki efikasi diri yang tinggi sehingga akan membantu tugas-tugas mengajar mereka di kemudian hari..

Efikasi diri mahasiswa bisa dilihat dari kesiapan, kemampuan, dan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Efikasi diri mahasiswa akan mempengaruhi motivasi dia sebagai seorang pendidik yang profesional yang mengerti dan memahami tugas dan kewajiban sebagai seorang guru. Motivasi merupakan dorongan yang terjadi pada diri individu dalam melakukan aktivitas-aktivitas sehingga dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pekerjaan. Hal tersebut sesuai dengan *MC Donald* yang menguraikan motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Martinis Yamin dan Maisah, 2010). Motivasi bisa berasal dari internal seseorang (intrinsik) maupun dari

eksternal seseorang (ekstrinsik). Motivasi internal bisa dipengaruhi oleh keinginan berprestasi, kehormatan, kedudukan kepuasan, profit dan lain-lain sehingga seseorang bekerja dengan giat dan tekun. Sedangkan motivasi eksternal bisa dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, teman kerja, teman bergaul dan informasi-informasi yang diperoleh melalui media massa. Motivasi mahasiswa menjadi guru berdasarkan deskripsi di atas sebesar 33,33% dalam kategori tinggi dan untuk kategori sedang sebesar 66,67%, yang berarti bahwa motivasi rata-rata mahasiswa PGSD FIP UMJ dalam memilih profesi guru termasuk kategori sedang. Hal ini dipicu oleh beberapa indikator di antaranya timpangnya antara pendapatan dengan tugas yang akan dilakukan di mana profesi guru masih merupakan profesi alternatif, ribet dan beratnya tugas guru dan lain sebagainya. Hal tersebut sejalan dengan teori motivasi yang disampaikan GR. Terry bahwa keinginan yang terdapat pada diri seorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan (Hasibuan, 2005). Aktivitas ataupun tugas yang didorong oleh suatu keinginan dan kesenangan seseorang tentu memberikan pengaruh yang positif terhadap apa yang dilakukannya, bahkan lebih produktif dari biasanya. Karenanya berdasarkan beberapa indikator yang mengungkap motivasi menjadi guru seperti cita-cita masa depan, pengharapan dalam bekerja, dan ketertarikan bekerja, cenderung skornya sedang yang disebabkan karena profesi guru bagi sebagian responden kurang menarik.

Uraian tersebut di atas jelas telah melandasi hasil temuan empiris yang memberikan keyakinan bahwa efikasi diri yang dimiliki seorang mahasiswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi secara signifikan tinggi-rendahnya variasi motivasi mahasiswa menjadi guru pada mahasiswa FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta; selain itu, merupakan tugas semua *stakeholder* terutama pemerintah dan lembaga pendidikan untuk memberikan perhatian lebih terhadap seorang pendidik karena memiliki tanggung jawab yang besar, guru tidak hanya mengajar akan tetapi mendidik sehingga semua muridnya memiliki pengetahuan, dan keterampilan yang luas serta moral dan akhlak yang baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian dan pembahasan tentang pengaruh efikasi diri mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa menjadi guru dapat disimpulkan terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan efikasi diri mahasiswa (X) terhadap motivasi menjadi guru (Y) sebesar 0,525 dengan kontribusi determinasi variasi sebesar 27,5%, yang berarti bahwa sebesar 27,5% variabel efikasi diri dapat mempengaruhi variasi tinggi-rendahnya variabel motivasi mahasiswa menjadi guru pada mahasiswa FIP UMJ semester akhir. Selain itu, berdasarkan kategorisasi efikasi diri mahasiswa sebesar 32,52% mahasiswa berkategori tinggi dan dalam kategori sedang 67,48% mahasiswa dari jumlah sampel 123.

Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, maka peneliti merekomendasikan kepada pihak-pihak terkait agar dijadikan evaluasi bersama sehingga dapat meningkat kualitas dan mutu pendidikan pada FIP-UMJ dan Indonesia seluruhnya yaitu (1) Kepada mahasiswa agar selalu meningkatkan kualitas diri dengan belajar yang tekun dan meningkatkan kegiatan-kegiatan yang membangun kepercayaan diri sebagai seorang calon guru dengan ikut kegiatan-kegiatan seminar atau pelatihan lainnya. Menjadi guru profesional merupakan karir yang memberikan prospek diri menjadi lebih sukses, (2) Kepada lembaga FIP-UMJ agar selalu memberikan perhatian penuh terhadap layanan kebutuhan-kebutuhan peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran, baik yang berkaitan dengan mahasiswa maupun dosen, baik intra maupun ekstra universitas sehingga akan memberikan dampak yang positif di kemudian hari bagi lembaga FIP sendiri, (3) Kepada pemerintah diharapkan agar lebih memperhatikan kesejahteraan para guru, baik yang mengajar di sekolah swasta maupun negeri, sehingga motivasi dalam mengajar semakin tinggi yang berdampak pada kinerja dan kualitas pengajaran di Indonesia.

PUSTAKA ACUAN

- Azwar, Saifuddin. 2009. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy, The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Cherrington, David J. 1994. *Organizational Behavior; The Management of Individual and Organizational Performance*. Boston: Allyn and Bacon.
- Covey, Stephen R. 1994. *7 Kebiasaan Manusia Yang Sangat Efektif*. Terjemahan Budijanyo. Jakarta: Binariupa Aksara.
- Davies, Ivor K. 1981. *Instructional Technique*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Davis, Keith dan Newstrom, John W. 1985. *Perilaku dalam Organisasi*. Mcgraw-Hill, Inc. Alih Bahasa Agus Dharma (Jakarta: PT. Glora Aksara Pratama).
- Gagne, Robert M. 1997. *The Conditions Of Learning* New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Gagne, Robert M, et.al. 1992. *Principles of Instructional Design*. New York : Harcourt Brace Jovanovich College Publisher.
- Gerungan, WA. 2000. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Good, Thomas L, & Jere E. Brophy. 1990. *Educational Psychology*. New York: Longman.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jones, Gareth R., Jennifer M. George dan Charles W.L. Hill. 1998. *Contemporary Management*. Boston: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Kadir. 2010. *Statistika (untuk penelitian ilmu-ilmu sosial)*. Jakarta: Rosemanta.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Myers. D.G. 1989. *Psychology 6 th ed*. New York: Worth Publisher, Inc.
- National Center For the Workplace. *Theoretical Issues and Hypotheses Part 2*. 2001. (<http://www.clas.Berkeley.edu/~iir/new/wpapers/mk2/page3.html>).
- Rahma, Ayu Nuzula. 2011. *Hubungan Efikasi Diri dan Dukungan Sosial dengan Penyesuaian Diri Remaja di Panti Asuhan*. Jurnal Psikolamka Vol.8 No. 2 Januari 2011.
- Robbin, Stephen P. *Perilaku Organisasi (Konsep, Kontroversi dan Aplikasi)*. Jakarta: PT Prenhallindo. 1996.
- Rosemary H. Walkley. 2001. *Self-Efficacy in Healt Related Behavior Change*. (<http://trochim.Human.cornell.edu/gallery/walkley/self-eff.htm>).
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Semiawan, Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia.
- Stoner, James A.F., and R, Edward, Freeman. 1996. *Manajemen*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2007. *Statistika Untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suwardan, Dadang, dkk. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, dkk. 2009. *Profesi Keguruan (Berkompetensi dan Bersertifikat)*. Jakarta: Diadit Media.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Redaksi Nuansa Aulia. 2010. *Himpunan Perundang-undangan RI tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Bandung : Nuansa Aulia.
- Wijaya, Intan Prihastari dan Pratitis, Niken Titis. 2012. *Efikasi Diri Akademik, Dukungan Sosial Orangtua Dan Penyesuaian, Diri Mahasiswa Dalam Perkuliahan*, Jurnal Persona Volume 1 Nomor 01. Juni 2012.
- Woolfolk, E., Anita, 2004. *Educational Psychology Fifth Edition*. Bonton: Allyn & Bacon.
- Yamin, Martinis dan Maisah. 2010. *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung Persada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Tuhan Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan taupiqNya kepada penulis,

sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu: (1) Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta ibu Prof. Dr. Masyitoh Chusnan MA yang telah menyediakan anggaran untuk pembiayaan penelitian internal, (2) Ketua LPPM dan Reviewer Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah menyeleksi proposal dan sekaligus mengoreksinya sehingga peneliti merasa tercerahkan dalam penyusunan proposal penelitian, (3) Dekan FIP UMJ ibu Herwina Bahar M.A, yang telah menyetujui penelitian ini dan memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian di lingkungan FIP-UMJ, (4) Kaprodi PGSD yang memberikan dukungannya dan izinnya untuk menjadikan mahasiswa prodi PGSD menjadi subyek penelitian, (5) Nurhadi M.Pd., Dr. Widia Winata, Dr. Ahmad Gunadi, M.Pd., dan Nehru Meha, M.Psi sebagai Expert Judgement yang telah memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang peneliti susun, dan (6) Drs. Waldopo, M.Pd. Peneliti bidang Teknologi Pendidikan Pustekkom Kemendikbud yang telah memberikan bimbingan sehingga artikel ini layak terbit.

Pustekkom

DIMENSI POLA ASUH ORANGTUA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN

THE DIMENSION OF PARENTS' INVOLVEMENT FOR DEVELOPING EARLY READING ABILITY IN EARLY CHILDHOOD OF 4-5 YEARS

Luluk Asmawati

Dosen PGPAUD-FKIP-Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Raya Jakarta KM 4, Pakupatan, Serang

nialuluk@yahoo.com

Diterima tanggal: 10 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 27 Februari 2015, disetujui tanggal: 15 Maret 2015

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui dimensi pola asuh orangtua untuk membantu kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, (2) menerapkan perkembangan membaca permulaan melalui pembelajaran tentang alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama untuk anak usia dini 4-5 tahun, (3) mempraktikkan pembelajaran program Bailey's Book House untuk anak usia dini melalui komputer tablet. Subjek penelitian ini yaitu 15 anak, berusia 4-5 tahun dan orangtuanya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif model Miles dan Huberman. Temuan-temuan penelitian ini meliputi: (1) dimensi pola asuh responsifitas yaitu orangtua menuntut anak untuk mampu berkomunikasi secara jelas melalui upaya pengasuhan dalam mengenal alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama; (2) dimensi pola asuh tuntutan (demanding) yaitu orangtua menuntut anak untuk bersikap dewasa untuk mampu mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa, kognitif, motorik halus, sosial, dan emosi. Kesimpulan dimensi pola asuh orangtua untuk pengembangan membaca permulaan melalui program Bailey's Book House ini mampu: (1) mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi pada anak, (2) belajar nama huruf, (3) mengenal huruf besar dan huruf kecil, (4) menyusun kalimat, (5) mengembangkan keterampilan mendengarkan, (6) memasangkan kata, dan (7) mengembangkan kreativitas menyusun huruf menjadi kata.

Kata kunci: dimensi pola asuh orangtua, membaca permulaan, anak usia 4-5 tahun.

Abstract: The purpose of this study is to: (1) determine the dimension of parents' parenting skill to help early reading ability in early childhood, (2) applying the early reading development through learning about the alphabet of recognizing uppercase and lowercase letters, exploring words, knowing the position, making a simple story, and familiarizing words with the same initial letters for young children of 4-5 years old, (3) practice learning Bailey's Book House program for early childhood through computer's tablet. The subjects of this study 15 children, aged 4-5 years and their parents. The research was qualitative research model of Miles and Huberman. The findings of this study are: (1) the dimension of parenting, namely parental responsiveness that requires children to be able to communicate clearly through parenting efforts in recognizing that alphabet of uppercase and lowercase letters, exploring words, knowing the position, making a simple story, and recognizing words with the same letter in the beginning; (2) the dimension of parenting demands where a parent requires children to be mature in order to optimize aspects of language development, cognitive, soft motoric, social, and emotional. The conclusion from these dimensions of parenting skills of parents for the development of early reading ability through Bailey's Book House is that they enable the child to: (1) develop self-confidence and motivation in children, (2) learn the names of letters, (3) recognize uppercase and lowercase letters, (4) construct a sentence, (5) develop listening skills, (6) match the word, and (7) develop creativity in arranging letters into words.

Keywords: dimensions of parenting skill of parents, early reading ability, children aged 4-5 years.

PENDAHULUAN

Setiap anak yang lahir memerlukan dimensi pola asuh orangtua. Dimensi pola asuh orangtua merupakan segala bentuk pengasuhan dalam keluarga yang mendukung perkembangan seluruh potensi anak usia dini. Hubungan baik yang tercipta antara orangtua dan anak dapat menimbulkan perasaan aman dan kebahagiaan di dalam diri anak. Sebaliknya, apabila hubungan antara orangtua dan anak buruk maka anak dapat mengalami trauma emosional. Kondisi ini menyebabkan anak dapat menarik diri dari lingkungan, bersedih hati, dan pemurung.

Dimensi pola asuh adalah suatu cara orangtua untuk menjalankan perannya bagi perkembangan anak selanjutnya dengan memberikan bimbingan dan pengalaman serta memberikan pengawasan agar anak mampu menghadapi kehidupan di masa depan dengan sukses.

Pada zaman teknologi digital saat ini, permainan elektronik ada di sekitar anak usia dini. Komputer tablet banyak menyajikan aplikasi permainan *online* untuk anak-anak. Orangtua harus mampu memanfaatkan peralatan digital elektronik tersebut untuk mengenalkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Kurikulum 2013 PAUD sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), lingkup perkembangan bahasa: (a) mengungkapkan bahasa yang meliputi: (1) mampu mengulang kalimat sederhana, (2) mampu menyebutkan kata-kata yang dikenal, (3) mampu memperkaya perbendaharaan kata; (b) Keaksaraan meliputi: (1) anak mampu mengenal simbol-simbol, dan (2) anak mampu mengucapkan, meniru, dan menuliskan huruf A-Z. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) tersebut, orangtua diharapkan mampu mendampingi dan menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui komputer tablet dengan program *Bailey's Book House* sesuai dengan tahapan yang jelas, sistematis, dan dapat diikuti oleh anak usia 4-5 tahun.

Perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah: (1) mengapa orangtua perlu mengajarkan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun, (2)

bagaimana tahapan dimensi pola asuh orangtua yang mampu menciptakan suasana membaca permulaan melalui komputer tablet yang menyenangkan, (3) bagaimana penerapan dimensi pola asuh orangtua yang mampu menenggelamkan anak (*immersion*) sehingga anak mampu membaca permulaan melalui program *Bailey's Book House*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui peran orangtua dalam pendidikan anak di tengah-tengah keluarga terutama pada pendampingan pemanfaatan teknologi komputer tablet untuk stimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun, (2) memahami tahapan-tahapan perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun, dan (3) mampu menerapkan pembelajaran melalui komputer tablet dengan program *Bailey's Book House* dengan tahapan yang sistematis dan suasana yang menyenangkan.

Penelitian ini bermanfaat bagi: (1) anak di rumah mendapatkan stimulasi kemampuan membaca permulaan dengan program *Bailey's Book House* dari orangtua secara berkesinambungan, bertahap, dan suasana yang menyenangkan, (2) guru mendapatkan bantuan dari orangtua karena orangtua berperan aktif menyiapkan anaknya untuk mampu membaca permulaan sehingga pendidikan di rumah mampu mendukung pembelajaran di sekolah, dan (3) orangtua memiliki kepercayaan diri untuk mampu memberikan *scaffolding* khususnya persiapan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di rumah.

KAJIAN LITERATUR

Pola Asuh Orangtua

Definisi pola asuh orangtua adalah kemampuan suatu keluarga atau rumah tangga dan komunitas dalam hal memberikan perhatian, waktu, dan dukungan kepada anak usia dini untuk memenuhi kebutuhan fisik, psikis, dan sosial (Berger, 2008). Stegeline dan Hartle (2007) menjelaskan bahwa orangtua adalah seseorang yang mendampingi dan membimbing semua tahapan pertumbuhan anak, yang merawat, melindungi, mengarahkan kehidupan baru anak dalam setiap tahapan perkembangannya. Pola asuh juga sebagai sebuah proses yang merujuk

pada serangkaian aksi dan interaksi yang dilakukan oleh orangtua untuk mendukung perkembangan anak.

Pola asuh adalah interaksi antara anak dengan orangtuanya yang dipengaruhi oleh budaya dan kelembagaan sosial di mana anak dibesarkan (Berk, 1997). Pola asuh adalah proses pengasuhan yang meliputi: (1) interaksi anak dan masyarakat lingkungannya, (2) penyesuaian kebutuhan hidup dan temperamen anak dengan orangtuanya, (3) pemenuhan tanggungjawab untuk membesarkan dan memenuhi kebutuhan anak, (4) proses mendukung dan menolak keberadaan anak dan orangtua, dan (5) proses mengurangi risiko dan perlindungan terhadap individu dan lingkungan sosialnya.

E.H. Berger menjelaskan bahwa pola asuh adalah aktivitas yang bertujuan agar anak dapat berkembang secara optimal dan dapat bertahan hidup dengan baik. Perkembangan optimal secara fisik, bahasa, kognitif, emosi, dan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah sebuah proses interaksi yang terus-menerus antara orangtua dengan anak yang tertuju untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik. Pola asuh juga merupakan suatu proses interaksi dan sosialisasi yang terjadi di dalam suasana konteks sosial budaya di mana anak dibesarkan.

Dimensi pola asuh orangtua menurut Baumrind's (1983) ada dua, yaitu: (1) responsifitas (*responsiveness*) yaitu orangtua menuntut anak untuk mampu berkomunikasi secara jelas (*clarity of communication*) dan upaya pengasuhan orangtua (*nurturance*); (2) tuntutan (*demanding*) yaitu orangtua menuntut anak bersikap dewasa (*demand for maturity*) dan orangtua menuntut anak mampu mengontrol diri.

Responsifitas (*responsiveness*) yaitu dimensi yang berkaitan dengan sikap orangtua yang penuh kasih sayang memahami dan berorientasi pada kebutuhan anak. Sikap hangat yang ditunjukkan orangtua kepada anak sangat berperan penting dalam proses sosialisasi antara orangtua dengan anak. Orangtua yang memiliki responsivitas rendah atau bersikap menolak dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan akademik, ketidakseimbangan

hubungan dengan orang dewasa di sekitarnya, hubungan dengan teman sebaya, dan kenakalan remaja.

Baumrind's (1983) dilengkapi oleh penjelasan Berk (2000) bahwa responsivitas meliputi: (1) menuntut anak mampu berkomunikasi secara jelas (*clarity of communication*) yaitu orangtua meminta pendapat anak yang disertai dengan alasan yang jelas ketika anak menuntut pemenuhan kebutuhannya. Orangtua mampu menunjukkan kesadaran, mendengarkan, menampung pendapat, keinginan, keluhan anak, dan memberikan hukuman kepada anak bila diperlukan; (2) upaya pengasuhan (*nurturance*) yaitu orangtua menunjukkan ekspresi kehangatan dan kasih sayang. Keterlibatan orangtua terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan anak dan menunjukkan rasa bangga atas prestasi yang diperoleh anak. Orangtua mampu mengekspresikan cinta, kasih sayang, dan rasa senang melalui tindakan dan sikap atas keberhasilan yang dicapai oleh anak-anaknya.

Tuntutan (*demanding*) menurut Baumrind's (1983) dan Berk (2000) meliputi: (1) orangtua menuntut anak untuk bersikap dewasa (*demand for maturity*) yaitu orangtua menekankan pada anak untuk mengoptimalkan kemampuannya agar menjadi lebih dewasa dalam menolong dirinya sendiri. Orangtua memberikan tekanan terhadap anak untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam aspek bahasa, kognitif, fisik, sosial, emosi, dan kemandirian dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat keputusannya sendiri; (2) kontrol (*control*) yaitu orangtua mampu menerapkan kedisiplinan, membuat batasan pada anak. Orangtua mampu menahan tekanan atau regekan dari anak dan konsisten dalam menerapkan aturan pada kondisi prososial.

Membaca Permulaan

Perkembangan membaca permulaan anak usia dini menurut Eiselle (1991) ada 5 tahapan yaitu anak di mana: (1) tahap fantasi atau *magical stage* yaitu anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan membawa buku kesukaannya, (2)

tahap pembentukan konsep diri membaca atau *self concept stage* yaitu anak memandang dirinya sebagai pembaca. Anak mulai melibatkan diri dalam membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, (3) tahap membaca gambar atau *bridging reading stage* yaitu anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menentukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad, (4) tahap pengenalan bacaan atau *take off reader stage* yaitu anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai kata yang ada di kotak makanan, minuman, pasta gigi, dan papan iklan, (5) tahap membaca lancar atau *independence reader stage* yaitu tahap anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan-perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan bacaan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak dapat semakin memudahkan kelancaran membaca anak.

Sehubungan dengan metode membaca permulaan anak usia dini, Usborne menjelaskan bahwa orangtua dapat mengajarkan metode membaca permulaan anak melalui: (1) bertukar buku, (2) membaca keras, (3) melihat gambar, (4) belajar bagaimana mengeja, (5) membuat cerita, (6) semua kata ada di sekitar kita, (7) memancing huruf atau *alphabet fishing game*, (8) penjaga kebun binatang yang cerdik, (9) huruf bingo, dan (10) taman kata (Usborne, 1993).

Pembelajaran Berbantuan Komputer Program *Bailey's Book House*

Pengertian pembelajaran berbantuan komputer menurut Skinner dalam Taffe menjelaskan tentang teori kondisioning bahwa guru dalam mengajarkan komputer kepada anak, hendaknya situasi belajar komputer harus dikondisikan secara teratur dan terarah dengan urutan yang mudah dipahami oleh

anak (Stephen J. Taffe, 2009). Selanjutnya, Hamalik menjelaskan bahwa komputer merupakan medium interaktif, karena anak dapat memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan (Hamalik, 2001). Jadi komputer dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi-informasi serta ide-ide melalui stimulus visual dan auditori.

Program *Bailey's Book House* dapat diunduh melalui komputer tablet atau membeli CD dan dioperasikan melalui personal komputer. Cara membuka dan menutup program sangat mudah. Suara musiknya ceria, animasi gambar menarik, dan anak dapat mencoba, jika salah beberapa kali, maka program dapat memberikan petunjuk sehingga anak tetap bersemangat bermain membaca permulaan.

Aktivitas di dalam program *Bailey's Book House* ada 7 yaitu: (1) alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, (2) eksplorasi kata, (3) mengenal posisi, (4) membuat cerita sederhana, (5) mengenal kata dengan huruf awal yang sama, (6) menyusun kalimat dengan 4 pilihan kata, (7) membuat kalimat tentang tangan, kaki, rambut, mata, hidung, mulut *teman (make a friend about arm, feet, hair, eyes, nose, dan mouth)*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses yang dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan di dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, dan foto (Lexy J. Moleong).

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Proses ini terdiri atas penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan antara dimensi-dimensi uraian.

Penelitian ini menggunakan metode analisis data interaktif. Model analisis interaktif ini dilakukan dengan tiga langkah analisis data kualitatif yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Sebagaimana kita ketahui, reduksi data, berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Sebenarnya bahkan sebelum data benar-benar terkumpul, antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (acapkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, menulis memo). Reduksi data/proses-transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Penyajian data, Alur penting yang kedua dan kegiatan analisis adalah penyajian data. Miles dan Huberman membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Beraneka penyajian yang dapat ditemukan di dalam kehidupan sehari-hari *mulai* dari alat pengukur bensin, surat kabar, sampai layar komputer. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh mengainalisis ataukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian tersebut. Dalam pelaksanaan penelitian, Miles dan Huberman yakin bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Penyajian-penyajian yang dimaksud meliputi berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang *guna* menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang disajikan oleh

penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

Menarik kesimpulan/verifikasi. Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. Penarikan kesimpulan, dalam pandangan Miles dan Huberman, hanyalah sebagian dan satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan memakan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan “kesepakatan intersubjektif,” atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-makna yang muncul dan data harus diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokkannya, yakni yang merupakan validitasnya. Jika tidak demikian, yang dimiliki adalah cita-cita yang menarik mengenai sesuatu yang terjadi dan yang tidak jelas kebenaran dan kegunaannya.

Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu 15 anak, berusia 4-5 tahun dan orantuanya. Lokasi penelitian ini di TK Manna Wassalwa, Komplek Puri Permata, Blok B1 No 1 Kelurahan Cipondoh Makmur, Kota Tangerang. Tempat penelitian dilaksanakan di TK Manna Wassalwa Komplek Puri Permata, Blok B1 No 1, Kelurahan Cipondoh Makmur, Kota Tangerang. Waktu penelitian lapangan diadakan selama satu bulan yaitu tanggal 5 Januari sampai dengan 10 Februari 2015. Tahapan penelitian yang dilaksanakan meliputi:

Teknik Pengumpulan Data Pengamatan

Pengamatan digunakan untuk mengetahui perilaku guru dan anak dalam proses pembelajaran kreativitas menggambar dalam bentuk tindakan dan

hal-hal yang menyebabkan keberhasilan dan kelemahan pelaksanaan tindakan. Alat yang digunakan untuk melakukan observasi adalah pedoman observasi. Pedoman observasi dengan menggunakan kriteria penilaian, yaitu: Baik (skor 3), Cukup (skor 2), dan Kurang (skor 1).

Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer. Wawancara tidak terstruktur tersebut digunakan untuk mengetahui refleksi serta perubahan-perubahan yang berdasarkan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan anak-anak di TK A dan orangtuanya. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka, terencana tidak terstruktur, tidak terencana.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (1994) terdiri atas: (1) reduksi data, model data (display data), dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Pertama, yaitu reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyerdehanaan abstraksi, dan pentransformasian data mentah yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi data terjadi secara berkesinambungan melalui kehidupan suatu proyek yang diorientasikan secara kualitatif. Reduksi data adalah pengumpulan data berproses, terdapat beberapa episode. Reduksi data membuat rangkuman, pengkodean, membuat tema-tema, membuat gugus-gugus, membuat pemisahan-pemisahan, membuat memo-memo. Reduksi data atau pentransformasian merupakan proses terus-menerus setelah kerja lapangan hingga laporan akhir lengkap.

Kedua, model data (display data) yaitu model sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Model data yaitu merancang kolom dan baris dari suatu matrik untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana, dalam bentuk yang mana harus dimasukkan ke dalam sel yang mana

adalah aktivitas analisis data.

Ketiga, penarikan atau verifikasi kesimpulan, yaitu peneliti yang kompeten dapat menangani kesimpulan-kesimpulan ini secara jelas, memelihara kejujuran, dan kecurigaan atau skeptisme. Verifikasi harus disertai argumentasi yang panjang dan tinjauan di antara kolega untuk mengembangkan suatu temuan dalam rangkaian data lain. Makna penelitian kualitatif akan muncul dari data yang telah teruji kepercayaannya, kekuatannya, konfirmabilitasnya (validitasnya).

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Guba dalam Mills, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Yvonna S. Lincoln dan Egon G. Guba, 1985). Kriteria-kriteria tersebut akan digunakan sebagai berikut: Derajat Kepercayaan (*Credibility*) adalah kemampuan peneliti untuk memahami semua kompleksitas yang terjadi di lapangan dan menghadapi hal-hal yang tidak mudah dijelaskan.

Derajat kepercayaan dapat diukur dengan cara: (1) memperpanjang waktu dalam pengumpulan data di lapangan. Hal ini dilakukan peneliti dengan tujuan mendapatkan sebanyak mungkin bukti-bukti yang menguatkan untuk menjamin kesesuaian antara berbagai temuan dengan keadaan subjek sebenarnya; (2) mengadakan pengamatan dengan tekun. Hal ini dilakukan dengan cara melaksanakan pengamatan terlibat (*observation participant*) dan membuat catatan lapangan dari hasil pengamatan terlibat tersebut. Melakukan triangulasi dengan cara mengecek data yang telah dicatat kepada partisipan dalam penelitian ini adalah guru TK yang membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan untuk menjamin akurasi semua data yang telah dikumpulkan; (3) melakukan diskusi dengan guru sebagai tenaga lapangan dengan cara membuat data dan menginterpretasi hasil observasi kepada guru untuk menanyakan kepada guru apakah data dan penafsiran data yang dibuat oleh peneliti sudah benar dan sesuai dengan makna yang dipahami oleh guru. Keteralihan (*Transferability*) adalah kepercayaan peneliti bahwa

segala sesuatu dalam konteks penelitian keteralihan dapat diukur dengan cara: (1) mengumpulkan data secara terperinci; (2) penggambaran dalam bentuk catatan lapangan tentang pembelajaran yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketergantungan (*dependability*) adalah kestabilan data. Ketergantungan dapat diukur dengan cara pengumpulan data yang menggunakan metode yang saling melengkapi, yaitu dengan wawancara, pengamatan, dan portofolio. Kepastian (*confirmability*) adalah netralitas atau objektivitas data yang dikumpulkan. Kepastian dapat diukur dengan cara: (1) triangulasi yaitu dengan membandingkan data terkumpul dari berbagai sumber; (2) melakukan refleksi dengan menyusun hasil pengamatan

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Anak-anak sangat senang belajar huruf alfabet huruf besar dan huruf kecil dalam bahasa Inggris disertai animasi yang lucu dan suara yang ceria. Huruf *Aa Apes aim. Bb Bees board busses. Cc Caterpillars catch. Dd Dinosaurs dance. Ee Eagle eat. Ff Foxes fiddle. Gg Goats gobble gumdrops. Hh Hippos hop. Ii Ibex iron. Jj Jaguars jog. Kk Kangaroos kick. Ll Lizard love lions. Mm Monkeys make music. Nn Newts nap. Oo Orangutans oversleep. Pp Penguins paints. Qq Quails quarrel. Rr Rhinos roller skate. Ss sea gulls sweat. Tt Tigers taste tacos. Uu Unicorns use ukuleles. Vv Vulture vacuum. Ww worms wiggle. Xx X's x-ray. Yy Yaks yell. Zz Zebra zip zippers.*

Aktivitas kedua anak-anak dapat mengenal posisi di bawah, di atas, di dalam, di luar, di belakang, dan di samping. Aktivitas ini sangat menyenangkan sebab menggunakan animasi binatang peliharaan.

Aktivitas ketiga yaitu anak-anak membuat cerita sederhana dengan tokoh Sammy, Harley, Dorothy, dan Millie. Keempat tokoh tersebut memiliki kegemaran dan keunikan yang berbeda.

Aktivitas keempat yaitu anak-anak mengenal kosa kata dengan huruf awalan yang sama. Anak mengenal bunyi huruf konsonan dan dirangkaikan menjadi kata yang bermakna sesuai dengan gambar. Setelah kata disusun berurutan maka kereta kata dapat berjalan dengan lagu yang ceria. Aktivitas ini ada level 1, 2, dan 3.

Pembahasan Penelitian

Faktor-faktor yang mempengaruhi dimensi pola asuh orangtua menurut Laura Berk (Berk, 2000) yaitu: (1) pendidikan orangtua, (2) lingkungan, dan (3) budaya. Pendidikan orangtua dan pengalaman orangtua dalam perawatan anak mampu mempengaruhi persiapan orangtua dalam pengasuhan anak usia dini. Orangtua yang memiliki pendidikan yang memadai mampu menjalankan peran pengasuhan, antara lain: (1) terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak; (2) mengatasi masalah anak; (3) menyediakan waktu untuk anak; dan (4) menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak.

Lingkungan dan tempat tinggal di mana keluarga tersebut berinteraksi dengan masyarakat lingkungannya. Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan juga ikut serta mewarnai dimensi pola pengasuhan yang diberikan orangtua terhadap anaknya. Budaya adalah kebiasaan masyarakat dalam mengasuh anak (Sumarjan, 2000). Setiap orangtua mengharapkan anaknya dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Budaya yang berada di dalam suatu komunitas menyediakan seperangkat keyakinan, yaitu: (1) pentingnya pengasuhan, (2) peran anggota keluarga, (3) tujuan pengasuhan, (4) metode yang digunakan dalam penerapan disiplin kepada anak, dan (5) peran anak di dalam masyarakat.

Manfaat pentingnya orangtua mengajarkan membaca permulaan sejak dini meliputi: (1) membangun rasa percaya diri dan motivasi anak, (2) anak belajar nama huruf, (3) anak belajar mengenal huruf besar dan huruf kecil dan bunyi kata, (4) anak belajar memasang kata, (5) mampu mengembangkan keterampilan mendengarkan pada anak, (6) menyusun kalimat, (7) mengembangkan kreativitas menyusun huruf menjadi kata, (8) memfasilitasi individu, berpasangan atau kerja kelompok dan berbagi proyek.

Tahapan kemampuan membaca permulaan dari yang sederhana ke kompleks melalui aktivitas-aktivitas: (1) menempel huruf, (2) mengikuti perintah, (3) membuat bentuk huruf, (4) menyusun nama dengan puzzle huruf, (5) menempel huruf dengan magnet, (6) menempel gambar alphabet monster, (7) menempel kue huruf, (8) jelujur bentuk huruf, (9) menebalkan

penggaris bentuk huruf, (10) mengurutkan huruf dari tutup botol huruf, (11) menjepit huruf, (12) membuat pohon alfabet, (13) membuat cerita di dalam tas, (14) membentuk plastisin menjadi huruf tertentu yang bermakna, (15) meremas kertas dan menyusun huruf, (16) menyusun A-Z nama orang di sekitar anak, (17) membuat gantungan nama, (18) membuat tulisan tanda rambu-rambu lalu lintas.

Mulai membaca permulaan di rumah menurut Jallanggo dengan cara: (1) apa yang dekat dengan anak, (2) objek-objek yang dilihat (buku, supermarket, makanan cepat saji, restaurant, acara televisi, rambu lalu lintas, label alat-alat rumah tangga, (3) nama anggota keluarga, (4) membaca resep di kotak makanan atau minuman, (5) mampu mengikuti perintah, dan (6) memecahkan masalah (Jallanggo, 2007).

Menciptakan lingkungan di rumah. Orangtua harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan metode yang tepat untuk mengajarkan membaca permulaan di rumah. Vacca, Vacca, dan Gove (1972) menjelaskan bahwa perkembangan membaca permulaan anak secara alamiah yaitu: (1) anak usia dini berkembang sesuai keunikan dan bahasa berfungsi untuk meminta kebutuhan atau objek yang diharapkan atau diinginkan oleh anak usia dini; (2) orangtua hendaknya secara berkesinambungan terus menstimulasi, mengkoreksi ejaan, dan melatih kosa kata anak secara berulang-ulang; (3) orangtua mampu mendemostrasikan dan melatih *keyboarding* pada anak karena deret huruf alphabet di *keyboard* memiliki susunan yang berbeda yaitu ada deret huruf atas, tengah, dan bawah. Alphabet secara umum tersusun berurutan dari A sampai Z; (4) orangtua sebaiknya tidak mengkritik anak apabila anak salah mengucapkan atau mengetik huruf atau kata, tetapi orangtua harus lebih melihat bahwa bacaan anak hari ini, anak sudah lebih baik dari kemarin; (5) anak belajar dalam situasi yang bermakna dan dekat dengan kehidupannya; dan (6) anak belajar membaca permulaan memerlukan *role model* dari orangtuanya.

Penerapan kemampuan membaca permulaan melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan cara mengasyikkan anak (*immersion*) dapat dilaksanakan dengan cara orang tua: (1) menyiapkan

banyak waktu untuk mendampingi anak, (2) menata perencanaan bermain dan waktu latihan membaca permulaan, (3) memperlihatkan atau menunjukkan kepada anak-anak bahwa membaca dan menulis adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan dapat menyenangkan dan menarik.

Aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh orangtua dan anak yaitu: (1) orangtua bercakap-cakap dengan anak tentang nama objek, orang, dan kegiatan setiap hari di lingkungannya, (2) mengulang suku kata yang sama, (3) orangtua bercakap-cakap dengan anak tentang aktivitas rutin seperti mandi, saat makan, dan orangtua aktif merespons pertanyaan-pertanyaan anak, (4) orangtua mengajak anak menggambar seperti rambu-rambu, logo supermarket, dan kotak makanan, (5) orangtua memperkenalkan kosakata baru selama liburan dan aktivitas khusus seperti ke kebun binatang, ke taman, (6) orangtua mengajak anak bernyanyi, tebak kata, dan tebak lagu, (7) orangtua mengajak anak membaca gambar dan buku fokus pada suara, irama, dan kata-kata yang dimulai dengan awalan huruf yang sama, (8) membaca ulang buku favorit anak, (9) orangtua memfokuskan perhatian anak pada buku yang dibaca, (10) orangtua mengembangkan variasi materi untuk mendukung kemampuan menggambar dan mencoret dengan krayon, kertas, spidol, melukis dengan jari, (11) orangtua juga harus mendukung anak untuk menjelaskan atau menceritakan bacaan tentang isi gambar dan menuliskan kata-katanya.

Pada pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa tahapan kemampuan membaca permulaan melalui pembelajaran berbantuan komputer khususnya program Bailey's Book House dimulai dengan: (1) pengenalan suara (*phonics*), (2) pengenalan huruf (*the alphabet*), (3) pengenalan irama (*rhyming*), (4) menyusun kata (*comprehension*), (5) memasang huruf, (6) huruf-huruf nama keluarga (*word families*), dan (7) kosa kata (*vocabulary*).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Membaca permulaan diperlukan sebab kemampuan membaca dapat membuka wawasan anak mengenal banyak pengetahuan atau membaca adalah jendela dunia.

Tahapan membaca permulaan melalui pembelajaran berbantuan komputer program *Bailey's Book House* yaitu alfabet mengenal huruf besar dan huruf kecil, eksplorasi kata, mengenal posisi, membuat cerita sederhana, dan mengenal kata dengan huruf awal yang sama

Penerapan kemampuan membaca permulaan melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan cara mengasyikkan anak (*immersion*) dapat dilaksanakan dengan cara: (a) orangtua menyiapkan banyak waktu untuk mendampingi anak, (b) orangtua menata perencanaan bermain dan waktu latihan membaca permulaan, dan (c) orangtua memperlihatkan atau menunjukkan kepada anak-anak

bahwa membaca dan menulis adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan dapat menyenangkan dan menarik

Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut:

Program-program (*software*) membaca permulaan untuk anak usia dini lainnya yang dapat diunduh yaitu: (1) *starfall ABCs learn to read it's fun reading*, (2) *Kidsmart learning software*, (3) *Earobic sounds foundations for reading and spelling*, (4) *Reader rabbit learn to read with phonics 1, 2*, (5) *School zone alphabet express preschool*, dan (6) *Edmark reading program family*.

PUSTAKA ACUAN

- Berger, E.H. 2008. *Parents as Partner in Education: Families and School Working Together Seventh Edition*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Berk, Laura. 2000. *Child Development*. New York: Delmar Publishers.
- Brewer, Jo Ann. 2006. *Introduction To Early Childhood Education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bromley, Karen D Angelo. 1992. *Language Arts: Exploring Connections 2 rd Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Eisele, Beverly. 1991. *Managing Whole Language Classroom: A Complete Teaching Resource Guide For K-6 Teacher*. CA: Creative Teaching Press Inc.
- Jalango, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts 4 th Ed*. Boston: Pearson Education.
- Milles, Matthew B., dan A. Michael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morrison, G. dan Morrow L., 2002. *Early Literacy and Beginning To Read: A Position Statement of The Southern Early Childhood Association*, New York: Sage Publication.
- Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Jakarta: Kemendikbud.
- Smith, M.W dan Dickinson DK. 2002. *Early Language and Literacy Classroom Observation*. Baltimore: Paul H. Books.
- Sonawati, Reeta dan Jasmine M Francis. 2007. *Language Development for Preschool Children*, Mumbai: Multi Tech Publishing.
- Sumardjan, Selo. 2000. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Usborne. 1993. *Learning Games: Reading and Counting Activities For Young Children*. London: Usborne Publishing Ltd.
- Vacca, Jo Anne L, Richard T. Vacca, dan Mary K Gove. 1987. *Reading and Learning To Read*. Glenview: Scott Foresman and Company.
- Wright K Stegeline DA dan Hartle. 2007. *Building Family School and Community Partnership Third Edition*. New Jersey: Delmar Publishers.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada Dr. Oos. M. Anwas, peneliti bidang teknologi pendidikan, Pustekkom, yang telah memberikan bimbingan, sehingga terbitnya artikel ini.

MODEL PEMBELAJARAN PARTISIPATIF FAKIR MISKIN DALAM PENGEMBANGAN USAHA MENUJU KEMANDIRIAN

PARTICIPATORY LEARNING MODEL FOR THE POOR IN DEVELOPING BUSINESS TOWARDS SELF-RELIANCE

Hamzah, Sumardjo, Prabowo Tjitropranoto, dan Siti Amanah
Institut Pertanian Bogor (IPB), Jl. Kamper, Kampus Darmaga, Bogor 16680
hamzahipb@yahoo.co.id

Diterima tanggal 18 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 Februari 2015, disetujui 5 Maret 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) peran pembelajaran partisipasi dalam pengembangan usaha fakir miskin menuju kemandirian; dan (2) tingkat partisipasi fakir miskin dalam meningkatkan pengembangan usaha; serta (3) merumuskan model pembelajaran bagi fakir miskin untuk mengembangkan kemandirian usahanya. Penelitian dilaksanakan di tiga kecamatan di Kabupaten Bogor dengan responden sebanyak 254 fakir miskin, yang diambil secara total sampling/sensus. Data di analisis dengan statistik deskriptif. Data yang berskala ordinal ditransformasi menjadi skala interval dan analisis data dilakukan dengan analisis korelasi Pearson. Pembelajaran partisipatif telah berhasil menumbuhkembangkan kemauan dan kemampuan untuk berusaha. Ikrar yang diucapkan pada setiap awal pertemuan pekanan menjadi penggugah kesadaran fakir untuk mengembangkan usahanya. tetapi masih berfokus pada pengembangan usaha secara individu. Tingkat partisipasi dalam memanfaatkan modal pinjaman untuk mengembangkan usahanya tergolong tinggi dalam kehadiran pada pertemuan kelompok, pengembalian pinjaman, dan kegiatan menabung. Model pembelajaran partisipatif bagi fakir miskin yang efektif dilakukan dalam dua tahapan. Tahap yang pertama ialah pemberdayaan masyarakat miskin dengan pembelajaran partisipatif yang diikuti oleh pemanfaatan zakat sebagai modal produktif untuk pengembangan usaha fakir miskin, disertai pendampingan, seperti yang telah dilakukan. Tahap yang kedua adalah penguatan usaha yang dilakukan dengan mendinamiskan kelompok sehingga mereka dapat melaksanakan usaha bersama menuju kemandirian.

Kata Kunci : Pembelajaran partisipatif, usaha kelompok, kemandirian

Abstract: The objectives of the study are to analyse: (1) the results of participative learning of the participant, and (2) the level of participation in the development of home industry, and (3) formulate effective participatory learning model. The respondents of the study were 254 poor people gathered through total/census sampling, in three sub-districts of Bogor. Data were analyzed with descriptive statistics. Data on ordinal scale were transformed into an interval scale, and its analysis was conducted by Pearson correlation analysis. Participatory learning was successful in developing willingness and capability of poor people to establish efforts in developing business. The pledge (consensus/sworn agreement) made at the beginning of the weekly meeting had become a trigger to raise awareness to expand business but still limited to the development of individual businesses. High level of participation was shown by the respondents through the attendance in group meeting and repayment of credit and saving. The effective model for participatory learning is conducted through two steps activities. The first step was to establish willingness and capability of poor people to develop business based on his/her own interest through participatory learning followed by the utilization of zakat (obligatory alms-giving and religious tax in Islam) as productive capital for business development for poor with assistance, as it has done. The second step is strengthening the business by building a dynamic group/community in order to carry out joint efforts toward self independence.

Keyword: Participatory learning, group efforts, self-reliance.

PENDAHULUAN

Program-program pengentasan kemiskinan yang telah diupayakan dan dicarikan solusi oleh Pemerintah Indonesia dan pihak lain yang terkait ternyata belum maksimal terealisasi menghapus kemiskinan. Hal ini dapat dilihat dari masih tingginya angka kemiskinan di Indonesia. Jumlah penduduk miskin di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (2013) sebanyak 28,07 juta jiwa (11,37 persen) dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 240 juta jiwa.

Angka kemiskinan yang cenderung tinggi mengindikasikan sulitnya masyarakat miskin keluar dari lingkaran kemiskinan. Salah satu upaya pengentasan kemiskinan ialah dengan pemberdayaan masyarakat miskin melalui pembelajaran partisipatif yang diikuti oleh pemanfaatan zakat sebagai modal produktif untuk pengembangan usaha fakir miskin, disertai pendampingan. Hasil analisis *Islamic Research and Training Institute-Islamic Development Bank* (IRTI-IDB) menunjukkan bahwa potensi zakat di Indonesia sekitar Rp. 217 trilyun/tahun (Mintarti, 2011). Potensi zakat yang demikian besar merupakan peluang untuk pengembangan usaha penerimanya yang tergolong fakir miskin.

Pendayagunaan zakat (pemberian dana zakat dan pendampingan) harus berdampak positif bagi fakir miskin, baik secara ekonomi maupun sosial. Dari sisi ekonomi, fakir miskin dituntut benar-benar dapat mandiri dan hidup secara layak, sedangkan dari sisi sosial dituntut dapat hidup sejajar dengan masyarakat yang lain. Hal ini berarti, zakat tidak hanya didistribusikan untuk hal-hal yang konsumtif saja dan hanya bersifat *charity* tetapi lebih untuk kepentingan yang produktif dan bersifat pembelajaran/ edukatif.

Di dalam penelitian ini pemberdayaan masyarakat miskin melalui pembelajaran partisipatif difasilitasi oleh pendamping dengan memberikan motivasi berusaha, teknik pengembangan usaha dan semangat kewirausahaan. Pembelajaran diikuti dengan partisipasi fakir miskin dalam pengembangan usaha, berdasar pendekatan *learning by doing* yang meliputi tahapan-tahapan: (1) menghadiri pertemuan kelompok untuk mewujudkan potensi pengembangan usaha, (2) menguatkan usaha individu fakir miskin dengan pemberian pinjaman modal usaha, (3)

membangun kerjasama antarindividu fakir miskin, antara lain untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pengembangan usaha (4) mengembangkan usaha bersama sesama fakir miskin, (5) pengembalian modal usaha, dan (6) membiasakan giat dalam menabung.

Pembelajaran partisipatif dalam paradigma penyuluhan pembangunan yang difokuskan pada pembelajaran kepada pelaku utama dan pelaku usaha agar mereka mau dan mampu menolong dan mengorganisasikan diri dalam mengakses informasi untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi usaha, pendapatan dan kesejahteraannya. Penyuluhan yang merupakan pendorong kemampuan masyarakat, baik secara persuasif maupun edukatif sebaiknya dilakukan dengan pendekatan partisipatif. Metode ini dipusatkan pada kepentingan dan aspirasi pelaku utama dan keluarganya, sehingga kemandirian mereka dapat terwujud untuk peningkatan taraf hidup dan kesejahteraannya.

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis peran pembelajaran partisipatif dalam pengembangan usaha fakir miskin menuju kemandirian; (2) tingkat partisipasi *fakir miskin* dalam meningkatkan pengembangan usaha; dan (3) merumuskan model pembelajaran bagi fakir miskin untuk mengembangkan kemandirian usahanya.

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran partisipatif merupakan suatu proses pemberdayaan peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan identifikasi masalah, perencanaan, hingga pada pelaksanaan, serta meliputi monitoring dan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan dapat pula tindak lanjut dari hasil pembelajaran (Malik, 2011).

Pembelajaran partisipatif menekankan bahwa peserta didik atau *klien* adalah pemegang peran dalam proses keseluruhan kegiatan pembelajaran, sedangkan pendidik atau pendamping lebih diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2000).

Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki beberapa ciri, antara lain pembelajaran menitikberatkan pada keaktifan peserta didik, kegiatan

belajar dilakukan secara kritis dan analitik, motivasi belajar relatif tinggi, pendidik hanya berperan sebagai pembantu (fasilitator) peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar, memerlukan waktu yang memadai (relatif lama), dan memerlukan dukungan sarana belajar yang lengkap. Peserta didik atau kelayan secara mandiri dapat menentukan sendiri apa yang harus ia lakukan dalam kaitan dengan upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi, sehingga mereka mempunyai kesadaran dan kemampuan penuh untuk membentuk hari depannya.

Pada umumnya partisipasi masyarakat masih terbatas pada implementasi atau penerapan program. Masyarakat tidak dikembangkan dayanya menjadi kreatif dari dalam dirinya dan harus menerima keputusan yang sudah diambil pihak luar. Akhirnya, partisipasi menjadi bentuk yang pasif dan tidak memiliki kesadaran kritis.

Terhadap kondisi partisipasi tersebut dapat dilakukan tindakan korektif yang disejajarkan dengan upaya mencari definisi masyarakat yang lebih alami, aktif, dan kritis. Konsep yang baru tersebut menumbuhkan kemauan aktif dan daya kreatif dalam dirinya sendiri (Paul, 1987) dalam (N.T., Fredian: 338) sebagai berikut: "..... *participation refers to an active process whereby beneficiaries influence the direction and execution of development projects rather than merely receive a share of project benefits*". Pengertian tersebut melihat keterlibatan masyarakat mulai dari tahap pembuatan keputusan, penerapan keputusan, penikmatan hasil, dan evaluasi (Cohen and Uphoff, 1980). Partisipasi mendukung masyarakat untuk mulai sadar akan situasi dan masalah yang dihadapinya serta berupaya mencari jalan keluar yang dapat dipakai untuk mengatasi masalah mereka (memiliki kesadaran kritis).

Pengertian partisipasi tersebut sejalan dengan filosofi penyuluhan yang berbunyi "*to help people to help themselves through educational means to improve their level of living*" atau membantu masyarakat dalam menolong diri sendiri (mandiri) dengan memaknai pendidikan (non formal) sebagai sarana untuk meningkatkan taraf hidupnya. Filosofi penyuluhan tersebut menyatakan pentingnya pengembangan dasar penyuluhan, yaitu pendidikan

non formal yang dilaksanakan melalui proses dialog dan bertujuan merubah atau meningkatkan kompetensi melalui kualitas perilaku pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan penyuluhan pembangunan berpotensi menjadi salah satu alternatif terpenting untuk itu (Sumardjo, 2010). Dalam hal ini dibutuhkan perubahan pendekatan dan paradigma penyuluhan yang tepat dari yang bersifat *top down* ke pendekatan yang partisipatif dan konvergen (Sumardjo, 1999). Fakta menunjukkan sistem penyuluhan yang partisipatif dan terjadi konvergensi kepentingan masyarakat dengan pemerintah ternyata lebih berdampak memberdayakan (Sumardjo, 2010).

Hasil penelitian Douglass and Sicilima di Tanzania (1997) dalam Amanah (2010), tentang pelibatan masyarakat dalam dua pendekatan penyuluhan, yaitu latihan dan kunjungan. Partisipasi pada kedua pendekatan belum menerapkan pendekatan partisipasi yang berimbang. Partisipasi masih ditekankan pada pelaksanaan daripada pelibatan kelompok target pemberdayaan saat perencanaan dan evaluasi program. Satria (2001) menyatakan bahwa pemberdayaan dalam komunitas akan berhasil jika menerapkan prinsip-prinsip kejelasan tujuan, prinsip dihargainya pengetahuan dan nilai lokal, prinsip keberlanjutan dan ketepatan kelompok sasaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di tiga kecamatan di Kabupaten Bogor dengan responden sebanyak 254 fakir miskin, yang diambil secara total sampling/sensus. Responden fakir miskin terdiri atas 66 pelaku usaha sayuran di Kecamatan Cibungbulang, 85 pelaku usaha pembuatan tusuk sate di Kecamatan Tenjolaya, dan 103 pelaku usaha sepatu di Kecamatan Taman Sari. Penelitian lapangan dilaksanakan selama tahun 2013. Instrumen penelitian/kuesioner dibangun berdasarkan konsep partisipasi, dan pemberdayaan. Uji validitas dan reliabilitas kuesioner dilakukan kepada 30 fakir miskin di kota Bogor dengan hasil yang menunjukkan bahwa instrumen yang valid dan sah. Data di analisis dengan statistik deskriptif, data yang berskala ordinal di transformasi menjadi skala interval.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi peubah-peubah penelitian disajikan pada Tabel 1. Fakir miskin pelaku usaha tergolong pada umur produktif dengan tingkat pendidikan tergolong rendah (rata-rata berpendidikan SD dan mengikuti pendidikan non formal sebanyak 1 kali selama tiga tahun terakhir). Dalam ajaran Islam, kewajiban belajar jangka waktunya tidak terbatas, sepanjang hayat di kandung badan.

Menurut Padmowihardjo (2001) pengalaman, baik yang menyenangkan maupun yang mengecewakan dapat berpengaruh terhadap proses belajar. Pengalaman fakir miskin dalam berusaha rata-rata adalah selama 6,9 tahun, dan usaha yang dijalankannya merupakan sumber utama pendapatan rumah tangga mereka. Tingkat pendapatan fakir miskin tergolong tinggi, yaitu rata-rata Rp 2.170.000/bulan.

Pembelajaran partisipatif yang dilakukan fasilitator dalam memberikan motivasi ekstrinsik, pengetahuan, dan kewirausahaan masih dirasakan rendah oleh fakir miskin. Namun, berdasarkan pengamatan lapangan dan wawancara mendalam, pembacaan ikrar pada setiap awal pertemuan kelompok yang dipimpin oleh pendamping berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu mendorong fakir miskin bersemangat melakukan silaturahmi dalam pertemuan kelompok, menambah pendapatan keluarga, mengembalikan pinjaman, dan aktif menabung. Kegiatan menabung, selain untuk kepentingan keluarga juga untuk berinfak, sedekah, serta membantu fakir miskin lain yang mengalami kesulitan.

Tabel 1. Deskripsi Peubah-Peubah Penelitian

Peubah dan Sub-peubah	Ukuran	Kategori
Karakteristik Individu		
Umur	Tahun	38
Pendidikan formal ¹⁾	Tahun	7,0
Pendidikan non formal	Kali	1,0
Pengalaman berusaha	Tahun	7
Jumlah tanggungan keluarga	Orang	4,0
Tingkat pendapatan ³⁾	Juta	2,2
	Rp./bln	
Pembelajaran Partisipatif ²⁾	Skor	49,3
Motivasi	Skor	60,2
Teknik Pengembangan usaha	Skor	34,9
Semanagat Kewirausahaan	Skor	52,8

Dukungan Kelembagaan²⁾	Skor	40,6
Penyedia modal	Skor	64,1
Penyedia informasi	Skor	38,9
Pemasaran hasil usaha	Skor	18,7
Dukungan Lingkungan Sosial dan Keagamaan²⁾	Skor	48,1
Dukungan keluarga	Skor	75,5
Nilai-nilai budaya gotong royong	Skor	54,5
Peranan keagamaan dalam keluarga dan masyarakat	Skor	49,8
Kepemimpinan formal dan non formal	Skor	12,5
Tingkat Partisipasi²⁾	Skor	61,8
Tingkat pengembangan usaha	Skor	39,9
fakir miskin yang sudah dilakukan ²⁾		
Tingkat pengembangan kerjasama ²⁾	Skor	20,3
Tingkat pengembangan usaha bersama ²⁾	Skor	22,2
Tingkat kehadiran dalam kelompok ²⁾	Skor	97,7
Tingkat pengembalian modal usaha ²⁾	Skor	100,0
Tingkat jumlah tabungan ²⁾	Skor	90,0

¹⁾ Jumlah kali keikutsertaan selama tiga tahun terakhir ;

²⁾ Kategori skor: rendah : 1.< :50; 2. sedang : 51–75; ; 3. tinggi : > 76

³⁾ Kategori Pendapatan 1. rendah :< 1.juta; 2.sedang: 1.01juta -1.5juta; 3.tinggi : >1.6 juta.

Dukungan kelembagaan dalam kategori rendah untuk dukungan informasi dan pemasaran, sedangkan untuk penyediaan pinjaman modal tergolong sedang. Pinjaman modal relatif sangat mudah diakses oleh fakir miskin akan tetapi terkait dengan informasi pengembangan usaha dan pemasaran masih sulit diperoleh responden, hal ini diduga karena pendamping belum diberi kemampuan dalam kedua bidang tersebut.

Dukungan sosial keagamaan berupa dukungan keluarga termasuk dalam kategori tinggi, antara lain nilai budaya gotong royong dan peranan agama dalam keluarga dan masyarakat. Keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari istri atau suami dan anak. Keluarga adalah tempat terpenting bagi anak-anak dalam memperoleh nilai-nilai dasar kehidupan dalam membentuk kemampuannya agar kelak menjadi orang yang berhasil dalam masyarakat (Depsos, 2003).

Pembelajaran Partisipatif dalam Pengembangan Usaha Fakir Miskin Menuju Kemandirian

Salah satu paradigma pemberdayaan berbasis zakat adalah paradigma transformasi, yakni suatu proses menggerakkan masyarakat dengan nilai-nilai

baru yang dapat mencerahkan jiwa, semangat dan daya nalar masyarakat sehingga mereka kembali menemukan jalan hidup yang dapat mendorong, memperbaiki dan meningkatkan status fakir miskin yang merupakan golongan *mustahiq* (yang menerima bantuan zakat) menjadi *muzakki* (yang memberi bantuan zakat). Dalam pandangan Islam, pemberdayaan harus berkelanjutan dan gerakan tanpa henti.

Saat ini tuntutan terhadap pelaku fasilitator harus memiliki kemampuan yang memadai semakin menguat. Pelaku pemberdayaan tidak hanya dituntut untuk memperkaya pengetahuannya, melainkan mereka juga dituntut meningkatkan keterampilannya dalam merancang kualitas pemberdayaan.

Pembelajaran partisipatif yang dilakukan fasilitator seharusnya meliputi berbagai tujuan, yaitu selain pengelolaan zakat, juga harus memberikan fasilitasi, pembelajaran, motivasi, semangat kewirausahaan serta intelektual keagamaan agar semakin meningkat kemampuan usahanya, kualitas keimanan dan keislamannya yang dapat mengubah sikap mental ketergantungan serta mengembangkan etos kerja, sehingga dapat menumbuhkan kemandirian. Menurut Amanah (2007), peranan pendamping dalam penyuluhan adalah dapat berfungsi sebagai: (a) fasilitator, (b) motivator, dan (c) katalisator. Definisi pendamping sebagai fasilitator menurut Sumardjo (2010) antara lain adalah untuk membangkitkan kebutuhan untuk berubah, menggunakan hubungan untuk perubahan, mendiagnosis masalah, mendorong motivasi untuk berubah, merencanakan tindakan pembaharuan, memelihara pembaharuan dan mencegah stagnasi, serta mengembangkan kapasitas kelembagaan.

Pembelajaran partisipatif yang peranannya dilakukan fasilitator memberikan motivasi kepada fakir miskin agar tidak terjebak pada rutinitas pekerjaan yang statis saja, melainkan harus dinamis menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan perubahan selera pasar yang ada. Tentunya motivasi yang diberikan tidak hanya sebatas pada hal pendapatan fakir miskin semata, melainkan dapat juga dalam hal pembelajaran, nilai sosial keagamaan, dan hal lain yang dapat diterima dengan baik oleh para fakir miskin.

Sebagai katalisator, peranan pendamping dibutuhkan oleh fakir miskin pelaku usaha terutama untuk membuka jaringan/hubungan, baik sesama fakir miskin maupun dengan pihak-pihak lain yang terkait dengan usaha yang dijalankan fakir miskin. Rutinitas usaha harian yang dijalankan fakir miskin serta keterbatasan dalam mengakses kerjasama dengan pihak-pihak lain merupakan ruang-ruang yang membutuhkan kehadiran fasilitator sebagai katalisator, misalnya untuk mengakses informasi pemasaran hasil usaha yang perlu dioptimalkan. Hal ini hampir senada dengan Hubeis *et, al* (1992) yang mengatakan peran pendamping sebagai katalisator pembangunan sangat diperlukan untuk mengatasi kebakuan dengan cara mendorong timbulnya perasaan ketidakpuasan di masyarakat mengenai hasil pembangunan yang sudah ada. Ketidakpuasan ini akan membantu mereka untuk melihat sesuatu permasalahan dalam pembangunan dengan lebih luas.

Hasil penelitian ini menunjukkan (Tabel 1), bahwa peran fasilitator dalam menjalankan motivasi, pembelajaran, dan fasilitasi kewirausahaan rata-rata selama 3-10 tahun yang dirasakan oleh fakir miskin merupakan interaksi intensif antara pendamping dengan fakir miskin. Demikian juga hasil wawancara mendalam dengan beberapa fakir miskin, yang mengatakan bahwa para fasilitator mitra usaha mereka selama ini mendapat tempat di hati fakir miskin, sehingga para pendamping dianggap seperti keluarga sendiri, terkadang diajak makan bersama, bahkan diantara mereka ada yang dianggap anak sendiri. Kedekatan para pendamping kepada fakir miskin ini menumbuhkan motivasi intrinsik fakir miskin yaitu adanya kesadaran untuk berubah (semangat berusaha untuk meraih masa depan yang lebih baik) dengan prinsip hari ini fakir miskin diberi bantuan esok menjadi *muzakki* (memberi bantuan).

Ikrar yang dibaca di dalam setiap pertemuan menjadi magnet menggugah kesadaran fakir miskin untuk semangat berwirausaha yang dibuktikan dengan kehadiran pada setiap pertemuan, tepat membayar angsuran, bahkan menabungkan uang mereka, baik hasil dari keuntungan usahanya maupun dari rizki yang lainnya. Sikap fakir miskin seperti ini sesungguhnya menunjukkan bahwa ia telah berdaya,

namun dalam hal usaha mereka masih bersifat individu dan belum mandiri dalam kelompok.

Model Pembelajaran Partisipatif Fakir Miskin dalam Mengembangkan Usaha

Pemberdayaan fakir miskin pada dasarnya merupakan proses interaksi antara kelompok fakir miskin yang difasilitasi oleh pendamping, untuk membantu meningkatkan kesadaran dan kemampuan kelompok fakir miskin dalam mencapai tujuan-tujuan yang diharapkan, yaitu terciptanya kesejahteraan dan kemandirian.

Pemberdayaan kelompok fakir miskin melalui pendampingan diharapkan dapat memperbaiki empat akses, yaitu: (1) akses terhadap sumber daya; (2) akses terhadap teknologi; (3) akses terhadap pasar, sehingga produk yang dihasilkan dapat dijual untuk mendapatkan nilai tambah; dan (4) akses terhadap sumber pembiayaan. Dalam hal ini, fokus pemberdayaan tidak hanya menyangkut pendanaan tetapi juga peningkatan kemampuan sumber daya manusia dan kelembagaan.

Usaha individu atau sering juga disebut usaha rumahan, di Indonesia jumlahnya lebih dari 51 juta usaha atau lebih, dan 99,9% pelaku usaha adalah Usaha Mikro dan Kecil, dengan skala usaha yang sulit berkembang karena tidak mencapai skala usaha yang ekonomis, serta merupakan usaha kecil dengan modal terbatas dan kemampuan manajerial yang juga terbatas. Kelompok usaha tersebut sangat rentan terhadap masalah-masalah perekonomian terlebih setelah diberlakukannya pasar bebas ASEAN pada tahun 2015. Menurut Kuncoro (2000), ada beberapa kendala yang dialami oleh UMKM dalam menjalankan usahanya, yaitu antara lain berupa tingkat kemampuan, ketrampilan, keahlian, manajemen sumber daya manusia, kewirausahaan, pemasaran dan keuangan. Lemahnya kemampuan manajerial dan sumberdaya manusia ini mengakibatkan pengusaha kecil tidak mampu menjalankan usahanya dengan baik.

Menurut Primahendra et al., (2002) dikatakan bahwa pemanfaatan kelompok sebagai kelembagaan dalam berbagai upaya penanggulangan kemiskinan sangat penting karena: (1) bagi orang miskin,

mengatasi kemiskinan secara sendirian hampir tidak mungkin. Berbagai studi kasus memperlihatkan bahwa pendekatan kelompok lebih berhasil daripada individual; dan (2) dalam kebersamaan terjadi proses penyatuan potensi dan saling memperkuat. Dalam proses ini berbagai keterbatasan yang dimiliki orang miskin disinergikan untuk mencapai hasil yang lebih besar.

Kemampuan kelompok miskin untuk mengorganisasikan diri dalam membuat perencanaan dan tindakan kolektif guna memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan sesuai dengan kemampuan dan sumberdaya yang dimilikinya, tidak bisa muncul secara otomatis. Diperlukan suatu proses interaksi antara kelompok fakir miskin dengan pendamping, agar terjadi proses transformasi dari tidak mampu menjadi sejahtera. Pendamping yang berperan dalam pendampingan masyarakat miskin hadir sebagai agen perubahan yang ikut terlibat membantu memecahkan persoalan yang dihadapi oleh fakir miskin.

Dalam fasilitasi harus terjadi interaksi dinamis antara fakir miskin dan pendamping yang secara bersama-sama melakukan berbagai aktivitas pemberdayaan, mulai dari merancang program perbaikan kehidupan sosial ekonomi, memobilisasi sumber daya setempat, memecahkan masalah sosial, menciptakan atau membuka akses bagi pemenuhan kebutuhan, sampai dengan menjalin kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan terkait yang relevan dengan konteks pemberdayaan masyarakat. Mengacu pada Ife (1995), peran pendamping umumnya mencakup empat peran utama, yaitu peran sebagai fasilitator, peran sebagai pendidik, peran sebagai perwakilan fakir miskin, dan peran teknis lainnya bagi kelompok fakir miskin yang didampinginya.

Peran fasilitator merupakan peran yang berkaitan dengan pemberian motivasi, kesempatan, dan dukungan bagi kelompok fakir miskin yang didampinginya. Beberapa tugas yang berkaitan dengan peran fasilitator antara lain menjadi model atau panutan, melakukan mediasi dan negosiasi memberi dukungan membangun kesepakatan bersama serta melakukan pengorganisasian dan pemanfaatan

sumber daya alam dan kearifan lokal.

Fakta di lapangan ditemukan bahwa pendamping memiliki tiga peran dalam melakukan pendampingan usaha fakir miskin. Pertama, peran dalam pembelajaran, merupakan peran yang berkaitan dengan pembangkitan kesadaran fakir miskin, penyampaian informasi, penyelenggaraan pelatihan berperan aktif sebagai agen yang memberi masukan positif dan direktif berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya serta bertukar gagasan dengan pengetahuan dan pengalaman fakir miskin.

Kedua, peran fasilitasi fakir miskin merupakan peran yang berkaitan interaksi antara pendamping dengan lembaga-lembaga eksternal atas nama dan demi kepentingan fakir miskin yang didampinginya. Beberapa tugas yang berkaitan dengan peran fasilitasi antara lain mencari sumber daya, sumber dana, melakukan pembelaan, menggunakan media, meningkatkan hubungan masyarakat serta membangun jaringan kerja dan pemasaran.

Ketiga, peran teknis merupakan peran yang berkaitan dengan aplikasi yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat praktis. Pendamping dituntut tidak hanya menjadi "manajer perubahan" yang mengorganisir kelompok, melainkan pula mampu melaksanakan tugas-tugas teknis membangun berbagai ketrampilan dasar seperti: melakukan analisis sosial, dinamika kelompok menjalin relasi, bernegosiasi, berkomunikasi, memberi konsultasi, dan mencari serta mengatur sumber dana.

Proses fasilitasi terdiri dari tiga tahap, yakni: Pertama, tahap perintisan dan penumbuhan yang merupakan proses menumbuhkan rasa memiliki kemampuan untuk berusaha, saling percaya antara anggota kelompok serta membangun konsensus-konsensus atau komitmen bersama. Dalam tahap penumbuhan dilakukan proses penyadaran yang meliputi pentingnya berkelompok (sesuai falsafah sapu lidi) dan cara berkelompok, pentingnya pencatatan pembukuan, pentingnya manajemen, pentingnya orientasi pasar, pentingnya pembuatan kelayakan usaha.

Kedua, tahap penguatan, yang terdiri atas penguatan usaha, antara lain meliputi manajemen

usaha, penanganan produk dan teknologi produksi, penguatan manajemen organisasi meliputi tertib administrasi, kepemimpinan dan rotasi pengurus, pemahaman peran, fungsi dan tanggung jawab dalam organisasi, serta penyusunan aturan-aturan secara tertulis, membangun jaringan baik dalam akses pemasaran maupun akses informasi, dan penguatan permodalan (penghimpunan dan pengelolaan dana, membangun akses pelayanan keuangan dengan lembaga keuangan).

Ketiga, tahap pemandirian, yang dapat ditandai dengan mulai stabilnya usaha yang dijalankan, adanya standarisasi mutu produk, terciptanya manajemen keorganisasian yang baik, adanya legalitas kelembagaan komunitas, terbangunnya jaringan dan akses dalam pemasaran, informasi, dan pelayanan keuangan, serta kemampuan pembiayaan operasional lembaga.

Setelah ketiga tahapan pendampingan tersebut berjalan dengan baik dan stabil, langkah terakhir dalam pendampingan/fasilitasi adalah fase pelepasan program merupakan fase akhir proses pendampingan, sekaligus menandai telah tercapainya kemandirian kelompok fakir miskin. Pasca dicapainya fase pelepasan program, peran pendamping di komunitas secara perlahan dikurangi dan dapat dialihkan kepada kader komunitas yang telah dibina. Fase pelepasan ini dilakukan untuk menjamin keberlanjutan program, keuangan dan kelembagaan pasca berakhirnya pendampingan. Lembaga komunitas telah mempunyai aspek legal dan kapasitas yang memadai untuk mengakses kerjasama dengan pihak-pihak terkait di luar komunitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Tingkat partisipasi kehadiran fakir miskin dalam pertemuan kelompok, pengembalian modal usaha dan jumlah tabungan, termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan dalam pengembangan kerja sama dan usaha bersama tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang telah dilakukan masih berfokus pada pengembangan usaha secara individu. Peran pembelajaran partisipatif yang diperankan pendamping dalam menjalankan motivasi,

pembelajaran dan fasilitasi kewirausahaan telah dirasakan oleh fakir miskin. Ikrar yang dibaca dalam setiap pertemuan pekanan dapat menjadi magnet menggugah kesadaran fakir miskin untuk semangat dalam berwirausaha yang dibuktikan dengan kehadiran pada setiap pertemuan, tepat membayar angsuran, dan aktif dalam menabung. Sikap tersebut sesungguhnya menunjukkan bahwa fakir miskin telah berdaya secara individu, dan menuju kemandirian secara kelompok.

Model pembelajaran partisipatif bagi fakir miskin yang efektif ialah melalui pengembangan usaha individu dengan meningkatkan pemberdayaan kelompok untuk mewujudkan usaha kelompok yang diarahkan pada kemandirian usaha.

Saran

Mengacu pada simpulan, maka partisipasi terkait

dengan pengembangan usaha bersama fakir miskin dan kerja sama dengan pihak lain perlu dilakukan secara terus-menerus. Partisipasi dapat berupa kerja sama sesama fakir miskin pelaku usaha dalam membentuk kelompok, serta dapat pula kerja sama antara fakir miskin dengan pihak lain di luar kelompok seperti pemerintahan, lembaga swasta, LSM, maupun kelompok usaha yang lain. Dalam pembelajaran yang dilakukan, pendamping perlu memiliki kompetensi sebagai pemberdaya. Oleh karena itu diperlukan pelatihan berkala dan berjenjang kepada pendamping terkait manajemen usaha, kewirausahaan, aspek pemasaran. Menjalankan usaha, sangat penting bagi fakir miskin untuk membentuk usaha kelompok, sehingga dapat saling menguatkan usaha sesama fakir miskin, terlebih guna mengantisipasi ancaman usaha yang ada ketika berjalannya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA).

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah.S. 2007. Peran Kearifan lokal dalam pengembangan komunikasi Pesisir. Bandung CV. Citra Praya
- . 2010. Peran Komunikasi dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Pembangunan* 08 (1).
- Depsos.2003. Pola Pembangunan Kesejahteraan Sosial. Jakarta : Badan Pelatihan dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial.
- Halim Malik. 2011. Perhatian orang tua terhadap pendidikan anak untuk program “WAJAR” 9 tahun. Diambil dari: <http://www.kompasiana.com>, di unduh 1 November 2011.
- Ife, J. 1995. *Community Development: Creating Community Alternatives, Vision, Analysis and Practice: Longman. Australia*.
- Ife, J. dan Toseriero, F. 2008. *Community Development: Alternatfi Pengembangan Masyarakat di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hubeis et all. 1992. Penyuluhan Pembangunan Indonesia : Menyongsong Abad XXI. PT
- Kuncoro, Mudrajad (2000), Usaha Kecil Di Indonesia: Profil, Masalah Dan Strategi Pemberdayaan. Yogyakarta.
- Minarti. 2011.Tolak Ukur Syariah dalam Meneguhkan Perlawanan Atas Kemiskinan Journal *Indonesia Magnificence of Zakat*, Vol 3.
- Padmowihardjo S. 2001. Penyelenggaraan Penyuluhan Pertanian dalam Pembangunan Sistem dan Usaha Agribisnis. Departemen Pertanian. Jakarta.Rejeki.
- Primahendra, R. 2002. *The Role of Micro Finance In Economic Development & Poverty Eradication. Workshop On Micro Credit Schemes In NAM Member Countries (Empowering Women's Role In Small-Scale Business Development), Jakarta, 24 –25 June 2002*.
- Sudjana, D.2000. Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Asas. Bandung: Falah Production.
- Sumardjo. 1999. Transformasi Model Penyuluhan Pertanian Menuju Pengembangan Kemandirian Petani (Kasus di Propinsi Jawa Barat). [Disertasi]. Bogor [ID]: Program Pascasarjana Institut Pertanian Bogor.
- .2010. Pemberdayaan Masyarakat dan Pengelolaan Konflik dalam rangka Pengelolaan Kebun Sawit

Berkelanjutan. Kerjasama Care IPB dengan Badan Litbang Pembangunan Daerah. Pekanbaru.

_____.2010. Penelitian Unggulan KKP3T di Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat
Fakultas Ekologi Manusia IPB. Bogor.

Nasdian, T. Fredian. 2007. Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekologi dan Keadilan Sosial.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada Dr. Oos M. Anwas atas bimbingan dalam penulisan artikel ini.

Pustekkom

PARTISIPASI STASIUN RADIO DALAM MENYIARKAN KONTEN PENDIDIKAN

THE PARTICIPATION OF RADIO STATION IN BROADCASTING EDUCATIONAL CONTENT

Innayah

**Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP)
Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan dan
Kebudayaan (Pustekkom-Kemdikbud)
Jl. Sorowajan Baru No. 367, Banguntapan, Yogyakarta
innamtj@gmail.com**

Pustekkom

Diterima tanggal 10 Januari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 29 Januari 2015, disetujui tanggal 10 Februari 2015

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi stasiun radio dalam menyiarkan konten pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu dari tanggal 17 Maret sampai dengan 30 Juni 2014 di Yogyakarta, Jawa Tengah, Kalimantan Timur dan Papua. Metode yang digunakan adalah metode survai dan teknik dokumen terhadap 19 radio mitra yang peduli tentang siaran pendidikan. Populasi dari penelitian ini adalah stasiun radio mitra yang berjumlah 52, sampel 19 stasiun radio mitra yang aktif menyiarkan konten pendidikan yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Yogyakarta. Hasil penelitian diketahui bahwa partisipasi 19 radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan masih tergolong partisipasi rendah (low participation) di mana masyarakat atau radio hanya dijadikan sebagai obyek suatu kegiatan. Untuk mengatasi hal tersebut, di dalam mengembangkan konten siar pendidikan diharapkan lebih mengutamakan penggunaan kata-kata yang umum dan lazim dipakai, mengesankan, pengulangan kata-kata yang penting dan susunan kalimat yang logis, dan tidak melanggar kesopanan.

Kata kunci: partisipasi, radio pendidikan, penyiaran radio.

Abstract: The purpose of this research is to reveal the participation of radio station in broadcasting educational content. This research had been done in four months. Stating from March 17 until June 30, 2014 in Yogyakarta, Central Java, East Kalimantan, and Papua. The method used was survey and documentary in 19 radio partners that concern in education. The population of this research is 52 radio station partners which 19 samples of them have been active to broadcast educational content developed by Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) of Yogyakarta. The results reveal that the participation of 19 partner stations in broadcasting educational content are still relatively low in which the community or radio are considered to only be object of an activity. To overcome the problem in developing educational content broadcasting, it is expected to prioritize the use of common words, impressive words, repetition of the important words, logic structure of the sentences, and the words that do not violate decency.

Keywords: participation, educational radio, radio broadcasting.

PENDAHULUAN

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis Pustekkom Kemdikbud telah mengembangkan Radio Edukasi (RE) sebagai media radio pendidikan. RE berdiri sejak tanggal 1 Oktober 2007 di Yogyakarta dan dipancarkan melalui Frekwensi AM 1251 kHz dan melalui *streaming* di www.radioedukasi.com (Naskah Akademik RE, 2007). Selain merupakan sebuah wadah untuk mengimplentasikan hasil-hasil program media audio pembelajaran yang telah dikembangkan oleh BPMRP Yogyakarta, RE juga didirikan sebagai bentuk kepedulian pemerintah untuk mengatasi kesenjangan pendidikan. RE merupakan radio pendidikan yang dalam penyiarannya berpedoman pada Undang-Undang Penyiaran yaitu isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan dan bermanfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga kesatuan dan persatuan serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia (Undang-Undang No. 32 tahun 2002).

Berkaitan dengan media pembelajaran/ pendidikan, RE difungsikan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Pendidikan, menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (<http://www.inherent-dikti.net>).

RE sebagai radio pendidikan, memiliki konten siaran untuk pendidikan formal, nonformal dan informal. UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menjelaskan bahwa pendidikan formal yaitu jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang; dan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Konten RE terdiri dari bahan/materi siaran yang sengaja dirancang untuk menyampaikan pesan-pesan

pendidikan sehingga diharapkan RE dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala yang dapat mendukung kegiatan mengajar secara efektif dan dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Rohani dan Ahmadi, 1991).

Dalam menyelenggarakan siarannya, RE mengalami banyak kendala teknis, salah satunya adalah kendala jarak jangkauan siaran. Dengan hanya memiliki jangkauan siaran efektif kurang lebih 10 km (Laporan Litbang RE, 2008), dirasa belum cukup untuk memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat luas. Untuk itu RE menjalin kemitraan dengan beberapa radio mitra, baik yang berbentuk Lembaga Penyiaran Publik/Lokal (LPP/LPPL), Lembaga Penyiaran Swasta (LPS), maupun Lembaga Penyiaran Komunitas (LPK) yang berlokasi di wilayah Indonesia. Kemitraan yang dilakukan oleh RE dengan radio mitra sudah terjalin sejak tahun 2008.

Bentuk kerjasama diawali dengan kontrak kerjasama melalui MOU (*memorandum of understanding*) sebagai kesepakatan untuk menyiarkan konten pendidikan dari RE dengan disertai beberapa ketentuan, antara lain konten yang disiarkan oleh radio mitra tidak dikenakan biaya, namun radio mitra yang bersangkutan harus mengirimkan jadwal siaran dan bukti siaran ke RE. Sampai dengan pertengahan tahun 2014, RE memiliki 52 radio mitra yang telah aktif ikut menyiarkan program pendidikan (Laporan humas RE, 2014).

Di luar radio yang telah menjalin kemitraan dengan BPMRP untuk siaran pendidikan, terdapat juga radio swasta lain yang menyiarkan konten pendidikan. Realitas siaran pendidikan tersebut seperti dikutip dari hasil penelitian Khoridatul Anisah tentang peran radio swasta (Pas FM Pati) dalam pendidikan karakter anak. Diketahui bahwa peran radio PAS FM Pati dalam pendidikan karakter anak terlihat melalui siaran program acara Dunia Anak serta Ruang Ibu dan Anak. Program Dunia Anak berisi tentang siaran yang diikuti anak-anak TK seperti bernyanyi, bercerita, berdo'a, mendengarkan dongeng, serta belajar menjadi pemandu acara program. Program Dunia Anak mengandung nilai-nilai karakter yang berupa pesan-pesan seperti nilai religius, kepemimpinan, percaya diri,

mandiri, kreatif, disiplin, hormat dan santun. (<http://lib.unnes.ac.id/18510/>).

Siaran pendidikan yang dilakukan oleh radio, khususnya radio mitra BPMRP yang selama ini telah berlangsung cukup lama, namun selama ini belum banyak penelitian tentang hal itu. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat partisipasi stasiun radio mitra BPMRP dalam menyiarkan konten pendidikan. Berpijak dari hal tersebut dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana tingkat partisipasi stasiun radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan yang telah dikembangkan oleh BPMRP Kemendikbud. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat partisipasi stasiun radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan yang telah dikembangkan oleh BPMRP Kemendikbud melalui kerjasama kemitraan.

KAJIAN LITERATUR

Konsep Radio Pendidikan

UU Nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran, tidak menyebutkan eksistensi radio pendidikan; yang disebutkan adalah peran dan fungsi radio publik dan komunitas sebagai media pendidikan yang mendapat legitimasi yang sama dengan posisi dan peran radio lain yang sudah beroperasi sebelumnya, yaitu radio swasta. Radio pendidikan lahir berbasis konsep siaran publik dan komunitas. Radio pendidikan menjadi model dan strategi pergerakan institusi radio siaran, ke arah penguatan dan pemberdayaan masyarakat, sejalan dengan demokratisasi penyiaran itu sendiri. Radio merupakan salah satu jenis media massa. Theo Stokkink (1997) meninjau fungsi media massa harus bekerja dengan baik sebagai dunia gagasan, sebagai media pendidikan, mendidik dengan menggunakan konsep dan fakta-fakta. (<http://nurmaresti.wordpress.com/2013/01/06/radio-sebagai-media-pembelajaran/>).

Wilbur Schramm (1965) menyatakan kemungkinan dilaksanakannya inovasi pendidikan dengan memanfaatkan jasa media, termasuk di antaranya media radio dan televisi. Sejak awal tahun 1968, pemerintah RI dengan bantuan UNESCO mulai melakukan serangkaian penelitian yang relevan. Hasil

penelitian menyatakan dimungkinkannya pencapaian sasaran pendidikan melalui pengembangan teknologi komunikasi pendidikan, termasuk di dalamnya siaran radio dan televisi. (<http://journal.amikom.ac.id/index.php/KIDA/article/viewFile/5164/2836>).

Ditinjau dari ilmu komunikasi maupun teknologi pendidikan, radio pendidikan merupakan media radio yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan.

Konsep Partisipasi

Partisipasi secara umum sering diartikan turut atau berperanserta pada suatu kegiatan. Secara harfiah, partisipasi berarti “turut atau berperanserta di dalam suatu kegiatan”, “keikutsertaan atau peranserta di dalam suatu kegiatan”, “peranserta aktif atau proaktif dalam suatu kegiatan”. Follet seperti dikutip Morse(2006) mendefinisikan partisipasi sebagai “organisasi, keterhubungan antara bagian-bagian, bertindak secara bersama-sama”.(Morse, 2006). Dengan demikian, ketika partisipasi dibayangkan sebagai tindakan bekerja bersama-sama (warga dan pelayan publik) menuju pada solusi integratif maka menjadi nyata bahwa partisipasi meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemerintah. Menurut Berlo (1961) tentang konsep proses pendidikan, partisipasi merupakan bentuk tanggapan atau respon atas rangsangan-rangsangan yang diberikan; yang dalam hal ini, tanggapan merupakan fungsi dari manfaat (*rewards*) yang dapat diharapkan (<http://aditiationursukma.wordpress.com/>).

Arnstein seperti dikutip Kurnia Ibnu Azhari (2011) memberikan kategori tingkat partisipasi masyarakat dapat dibagi sebagai berikut :

Tabel 1. Klasifikasi Skala Partisipasi Masyarakat

No.	Tingkatan	Range
1.	Partisipasi Tinggi	66 - 100
2.	Partisipasi Sedang	33 - 66
3.	Partisipasi Rendah	33

Partisipasi rendah (*Nonparticipation*), klasifikasi ini dikatakan sebagai bukan peranserta, masyarakat hanya dijadikan sebagai obyek suatu kegiatan. Partisipasi sedang (*Tokenism*), klasifikasi partisipasi

pada level ini menurut Arnstein adalah masuk ke dalam derajat 'penghargaan' dan 'mengalah', yaitu saat masyarakat sudah diajak bicara tentang keinginannya dan gagasannya, tetapi keputusan apa yang akan diambil sepenuhnya berada di tangan pemerintah. Partisipasi Tinggi (*Citizen Power*), adalah apa yang sebenarnya ada dalam gagasan Arnstein tentang peranserta masyarakat itu sendiri, yaitu pada derajat kekuasaan masyarakat di mana sudah terjadi pembagian hak, tanggung jawab dan wewenang antara masyarakat dan pemerintah dalam pengambilan keputusan (digilib.uns.ac.id). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, diketahui bahwa partisipasi adalah keikutsertaan warga dan pelayanan publik dalam memberikan tanggapan atas rangsangan yang diberikan.

Penyiaran Radio

Penyiaran radio adalah media komunikasi massa dengar, yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam suara secara umum dan terbuka, berupa program teratur dan berkesinambungan (UU No. 32 Tahun 2002). Ben H. Henneke dalam Onong U. Effendi (1991) memberikan definisi penyiaran adalah suatu usaha mengkomunikasikan informasi untuk memberitahukan sesuatu. J.B. Wahyudi dalam Djamal dan Andi Fahrudin. (2011), menyatakan penyiaran *broadcasting* adalah keseluruhan proses penyampaian siaran yang dimulai dari penyiapan materi produksi, penyiapan bahan siaran, kemudian pemancaran sampai pada penerimaan siaran tersebut oleh pendengar/pemirsa di suatu tempat (<http://idunggededotcom.wordpress.com/2013/03/25/radio-siaran-dan-produksi-siaran-radio/>).

Chester, Garrison, & Willis dalam buku "Television and Radio" mengemukakan bahwa penyiaran adalah pancaran melalui ruang angkasa oleh sumber frekuensi dengan sinyal yang mampu diterima di telinga atau didengar dan dilihat oleh publik (<http://www.nagaswarafm.com/pengetahuan-dasar-media-penyiaran-radio-dan-televisi.>). Suatu siaran radio dapat dikatakan baik dari segi isi jika penyelenggaraannya mempunyai visi dan misi yang jelas yang dicapai melalui perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang sempurna (Darmanto, 1998)

Sebagai kesimpulan dapatlah dikemukakan bahwa penyiaran adalah penyaluran gagasan dan informasi dalam suara yang dimulai dari penyiapan materi produksi, penyiapan bahan siaran kemudian dipancarkan kepada penerima.

Hasil Kajian yang Relevan

Media radio pendidikan merupakan perkembangan baru yang memberi nuansa positif dalam penyebarluasan informasi pendidikan. Meningkatnya pemahaman masyarakat tentang program pendidikan meningkatkan kemauan masyarakat untuk terlibat dalam menyukseskan program-program pendidikan yang dicanangkan pemerintah. Para guru berpendapat bahwa siaran radio pendidikan bermanfaat menambah wawasan untuk mengajar (<http://duniaradio.blogspot.com>).

Beberapa hasil riset yang menunjukkan bahwa radio mempunyai peranan dalam menyebarluaskan pendidikan antara lain: hasil penelitian Widarti (2007) yang mengemukakan bahwa penyiaran Radio Mayangkara 1987-2005 memiliki peranan sebagai media pendidikan bagi masyarakat Blitar. Adapun bentuk peranannya, antara lain memberikan penerangan, pendidikan, dan hiburan yang diwujudkan dengan menyiarkan acara-acara tradisional seperti wayang kulit, ketoprak, siaran lagu-lagu Jawa. Acara tersebut memberikan pendidikan moral bagi masyarakat, dan berfungsi untuk melestarikan budaya Jawa. (<http://library.um.ac.id>).

Hasil penelitian Tri Herry Suhartinah (2005); mengungkapkan bahwa program pendidikan pada radio siaran memberikan informasi tentang pendidikan dan penerangan yang diperlukan masyarakat tidak lepas dari unsur yang ada di lembaga pendidikan yaitu sekolah. Format siaran yang semi *flat* memang memiliki kelebihan dalam fleksibilitas untuk memasukkan acara-acara yang ada, namun demikian perlu dikembangkan sebuah paket program yang secara khusus merupakan program pembelajaran jarak jauh sehingga tidak hanya menyajikan informasi pendidikan saja (<http://adln.lib.unair.ac.id/>).

Selanjutnya hasil penelitian Innayah (2009) menguraikan bahwa pendengar setuju dengan didirikannya Radio Edukasi dan menyatakan bahwa

media radio dapat digunakan sebagai media untuk membantu pembelajaran, baik bagi siswa ataupun guru, terutama untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, bahasa Inggris, IPS, IPA/Sains, Matematika, dan beberapa mata pelajaran lainnya. Pendengar juga menyatakan bahwa RE dapat digunakan untuk belajar, karena siaran RE dapat menyampaikan mata pelajaran, membuat pelajaran lebih menarik dan adanya informasi dan pengetahuan yang dapat diambil dari siaran radio.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat diketahui dampak siaran radio dalam perkembangan pendidikan yaitu memberi pembelajaran kepada masyarakat pendengar, meningkatkan wawasan dan pengetahuan, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, membangkitkan daya imajinasi anak, memberikan informasi tentang pendidikan dan penerangan, menumbuhkan sifat kritis masyarakat dalam menanggapi masalah-masalah yang ada di sekitarnya dan berperan sebagai wahana kontrol sosial masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa radio sebagai media untuk siaran pendidikan, sedangkan dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang partisipasi stasiun radio dalam menyiarkan konten pendidikan ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian partisipasi stasiun radio mitra dalam dunia pendidikan ini adalah metode survey dan analisis dokumen terhadap 19 radio mitra yang peduli terhadap siaran pendidikan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui prosedur pengumpulan data dalam bentuk angket, yang dikirimkan ke radio mitra untuk diisi sesuai pemanfaatan konten siar dan kontrak kerjasama antara radio mitra dengan BPMRP Kemdikbud. Selanjutnya dokumen, dokumen siaran, laporan dan dokumen lain yang ada kaitanya dengan penyiaran konten siar RE dikumpulkan di BPMRP Kemdikbud. Terakhir dilakukan penilaian untuk menelaah dokumen-dokumen radio mitra yang telah ikut menyiarkan program pendidikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah radio mitra BPMRP Kemdikbud yang tersebar di seluruh Indonesia yang berjumlah 52 stasiun radio. Sampel penelitian adalah 19 radio mitra yang aktif menyiarkan

program pendidikan. Adapun sampel diambil dengan teknik *purposive random sampling*, yaitu sampel diambil secara acak pada populasi dengan tujuan tertentu.

Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah melalui angket dan dokumen. Pengumpulan data dan informasi ini merupakan langkah yang amat penting di dalam penelitian. Angket responden berisikan pertanyaan terbuka yang disebarluaskan ke seluruh radio mitra di Indonesia melalui surat menyurat dan e-mail. Teknik dokumen yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengecekan akan kebenaran dan ketertiban radio mitra dalam peransertanya menyiarkan konten pendidikan. Validasi yang digunakan adalah dengan *cross check* data di lapangan melalui monitoring pelaksanaan siaran radio pendidikan. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah dengan triangulasi dengan *cross check* data di lapangan melalui monitoring pelaksanaan siaran radio pendidikan.

Ada dua macam teknik triangulasi yang digunakan di dalam penelitian menurut Sugiyono (2007) yaitu triangulasi teknik dengan menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara pengecekan data ke sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini, hasil angket responden dikroscekkan dengan hasil observasi di lapangan. Berikutnya triangulasi sumber, yaitu menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data (<http://mudjiarahardjo.com>). Pada penelitian ini digunakan teknik wawancara dengan pengelola dan pengecekan dokumen tertulis.

Data dan informasi yang telah terkumpul, dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan distribusi frekuensi, yaitu dengan menggunakan persentase (%) pada setiap sektor yang dipertanyakan di dalam kuesioner. Kecenderungan terpusat (*central tendency*) yang dijadikan acuan dalam menganalisis data adalah modus. Modus merupakan nilai atau skor yang paling banyak muncul. Langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mengolah data yang selanjutnya mencocokkan dengan skala penilaian yang menjadi standar di dalam sebuah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konten untuk Siaran Pendidikan

Gambar 1 menjelaskan partisipasi stasiun radio mitra dalam siaran dengan memanfaatkan konten pendidikan yang dikembangkan oleh BMPRP Kemdikbud. Diketahui bahwa konten siar pendidikan 19 radio mitra berada pada tataran rendah.

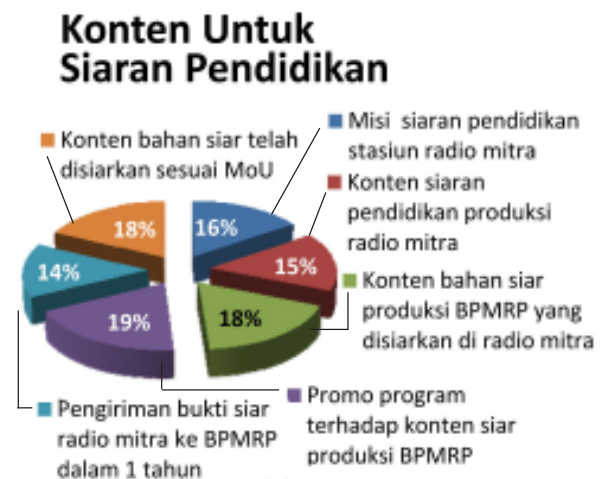
Ditinjau dari misi pendidikan, radio mitra mempunyai prosentase siaran pendidikan yang rendah. Hal ini selaras dengan bentuk kelembagaan radio mitra yang rata-rata berbentuk LPP, yaitu lembaga penyiaran yang berbentuk badan hukum yang didirikan oleh negara, bersifat independen, netral, tidak komersial, dan berfungsi memberikan layanan untuk kepentingan masyarakat (UU NO.32 tahun 2002). Dengan kelembagaan LPP, siaran radio mitra lebih ditujukan pada pelayanan publik, sehingga siarannya dituntut bervariasi sesuai kebutuhan publik.

Konten siar produksi radio mitra untuk siaran pendidikan dan konten siaran pendidikan BPMRP yang disiarkan di radio mitra diketahui kurang dari lima program. Hasil *FDG* mendukung bahwa sedikitnya konten program yang disiarkan di radio mitra disebabkan ketidaktahuan radio mitra akan jumlah keseluruhan konten program BPMRP, dan BPMRP sendiri kurang memberikan informasi tentang jumlah konten program (Laporan monev RE 2014). Dampaknya radio mitra sering melakukan pemutaran ulang dua sampai tiga kali (*rerun*) sehingga sering ada komplain pendengar. Sikap kritis pendengar inilah yang menurut Masduki (2001) sering terjadi jika program yang ditayangkan di radio tidak sesuai, maka sikap mereka tidak sekedar memindah *channel* atau gelombang ke stasiun lain, tetapi akan bersikap antipati terhadap stasiun yang dinilai mengecewakan.

Promo program konten siar pendidikan pada radio mitra dilakukan kadang-kadang bahkan ada yang tidak pernah sama sekali. Tindakan ini tentu akan berdampak pada kurangnya pendengar untuk mendengarkan konten siar pendidikan BPMRP di radio mitra. Pentingnya promo radio akan memandu pendengar untuk menyimak program. Membuat promo harus sama baiknya dengan membuat *spot* lain (dodimawardi.wordpress.com). Kurangnya

menyiarkan promo program dapat menyebabkan kurangnya pendengar, karena promo program merupakan hal yang sangat penting. Program promo diibaratkan sebagai alat penting pengumuman bagi pendengar yang belum tahu atau lupa dengan keberadaan program (penyiaradio.blogspot.com).

Pada pengiriman bukti siar oleh sembilan belas radio mitra dalam setahun rata-rata dilakukan hanya sekali. Keadaan yang demikian ini memang menyalahi aturan yang tertuang dalam MoU, karena dalam MoU hanya berbunyi bahwa pihak Kedua wajib menyerahkan bukti hasil penyiaran bahan siar Radio Edukasi yang diambil dari *output mixer* kepada pihak pertama (Surat Perjanjian Kerjasama Penyiaran Bahan Siar Radio Edukasi) lihat gambar 1.



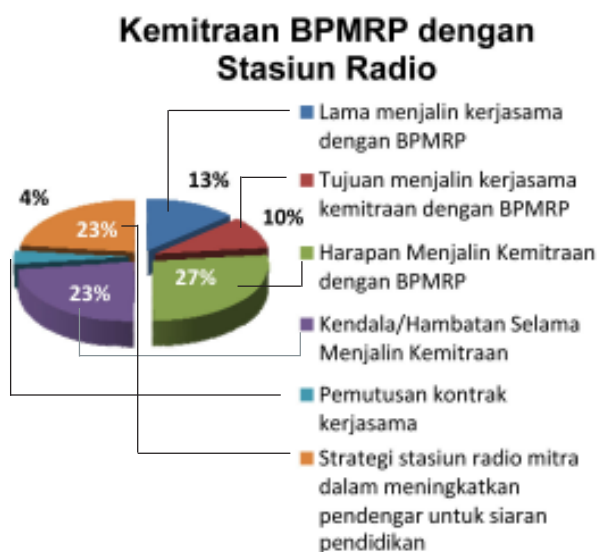
Gambar 1. Konten Siaran Pendidikan

Kerjasama dalam Bentuk Kemitraan Menyiarkan Konten Pendidikan

Kemitraan menurut Notoatmodjo (2003) adalah suatu kerja sama formal antara individu-individu, kelompok-kelompok atau organisasi-organisasi untuk mencapai suatu tugas atau tujuan tertentu. (<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/122823-S-5461-Gambaran%20kemitraan-Tinjauan%20literatur.pdf>). Gambar 2. menunjukkan kerjasama kemitraan di dalam menyiarkan konten pendidikan. Kerjasama kemitraan dari 19 radio hanya ada sembilan radio menjalin kerjasama antara 4 s.d. 5 tahun. Belum lamanya waktu tersebut disebabkan radio mitra harus menyesuaikan konten siaran pendidikan dengan

segmen pendengar dan penataan acara siaran (*programming*). *Programming* ini menurut Onong U. Effendy (1991) tidak mempunyai pola yang baku, tergantung dari sistem pemerintahan di mana badan radio siaran itu berada dan tergantung bentuk organisasi badan siaran itu. Sejalan dengan bentuk kelembagaan radio mitra pada LPP, maka tujuan radio tersebut dalam menjalin kemitraan hampir sama antara radio satu dengan lainnya, yaitu untuk memenuhi kebutuhan pendengar akan konten pendidikan, menyebarluaskan misi pendidikan, dan mendapatkan konten yang lebih variatif.

Survai yang dilakukan pihak BPMRP dalam monitoring dan evaluasi pemanfaatan siaran radio pendidikan di radio mitra selama kurun dua tahun menunjukkan tidak ada kendala apapun. Adapun data tentang dua radio yang melakukan pemutusan kontrak adalah karena pergantian manajemen. Namun hal tersebut teratasi untuk melakukan kerjasama lagi dengan adanya manajemen baru (Litbang RE, 2014). Partisipasi radio mitra dalam menyiarkan pendidikan juga didukung radio tersebut dalam strateginya meningkatkan pendengar untuk siaran pendidikan (Laporan temu kemitraan, 2014). Strategi yang ditempuh oleh radio mitra, antara lain menjalin kerjasama dengan dinas pendidikan setempat (31%), bekerjasama dengan pemerintah daerah (1%) dan yang lain melakukan sosialisasi, publikasi, promo adlips, promo pendidikan dan menghubungi sekolah (68%) sebagaimana yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 kemitraan BPMRP dengan Stasiun Radio

Penilaian Dokumen Radio Mitra

Penilaian terhadap dokumen tentang partisipasi radio mitra dalam dunia pendidikan ini meliputi persentase siaran pendidikan, deskripsi program pendidikan unggulan radio mitra untuk siaran pendidikan, laporan siaran konten bahan siar, jadwal siaran pendidikan dan bukti siar bahan siar dalam bentuk audio. Dari 19 stasiun radio mitra yang mempunyai nilai persentase administrasi kurang baik ada 12 radio, dua radio pada nilai baik, dan lima radio pada nilai sangat baik. Dengan demikian, jika mengacu pada teori Arnstein, maka partisipasi stasiun radio mitra BPMRP dalam menyiarkan program pendidikan berada dalam kategori rendah (*Nonparticipation*).

Arnstein (1969) yang dirujuk oleh Kurnia Ibnu Azhari (2011) mengatakan bahwa masyarakat yang berpartisipasi rendah (*nonparticipation*) tidak berperanserta; hanya dijadikan obyek suatu kegiatan (<http://digilib.uns.ac.id>). Seperti halnya hasil penelitian Mariana Susanti (2014) tentang "*Organization-Public Relationship* di BPMRP Kemdikbud" yang menyatakan bahwa telah terjadi ketidaksepakatan antara BPMRP dan radio mitra mengenai dimensi kepuasan, komitmen, dan mutualitas kendali terjadi karena salah satu atau dua pihak, kurang memahami kesepakatan.

Tujuan BPMRP menjalin kemitraan yaitu menyebarluaskan konten audio pendidikan. Di sisi lain, tujuan radio mitra menjalin relasi dengan BPMRP juga jelas, yaitu mendapatkan konten audio pendidikan secara gratis untuk mengisi program pendidikan dan memenuhi kebutuhan pendengar. Seiring waktu berjalan, radio mitra menganggap konten audio BPMRP terlalu kaku atau formal, walaupun mereka juga mengakui bahwa konten audio pendidikan BPMRP berbobot dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Berkaitan dengan rendahnya partisipasi radio mitra di dalam siaran pendidikan, upaya yang harus ditempuh oleh BPMRP selaku penyedia konten pendidikan adalah bahwa pengembangan konten siaran pendidikan maka harus memperhatikan sifat pendengar radio yang heterogen, pribadi, aktif dan selektif, sehingga kata-kata yang digunakan menurut Onong U. Effendy (1991) adalah kata-kata yang umum

dan lazim dipakai, tidak melanggar kesopanan, mengesankan, pengulangan kata-kata yang penting, dan susunan kalimat yang logis.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Partisipasi radio mitra dalam menyiarkan konten pendidikan dapat diketahui bahwa ke 19 radio mitra masih tergolong pada partisipasi rendah (*nonparticipation*) di mana masyarakat atau radio hanya dijadikan sebagai obyek suatu kegiatan. Rendahnya partisipasi tersebut ditunjukkan dengan persentase siaran pendidikan yang masih sedikit, terbatasnya konten siaran pendidikan, kurangnya promo program, dan kurangnya intensitas pengiriman bukti siaran. Hal tersebut juga didukung dengan

pendeknya jalinan kemitraan, tujuan kemitraan yang hanya sekedar memenuhi kebutuhan pendengar akan konten pendidikan, menyebarluaskan misi pendidikan, dan mendapatkan konten yang lebih variatif. Kurangnya radio mitra di dalam menjalin kerjasama dengan lembaga pendidikan juga merupakan salah satu pengaruh rendahnya partisipasi radio mitra.

Saran

Radio merupakan media indera dengar. Oleh karena itu, dalam pengembangannya dibutuhkan konten siaran yang lebih mengutamakan penggunaan kata-kata yang umum dan lazim dipakai, tidak melanggar kesopanan, mengesankan, pengulangan kata-kata yang penting, dan susunan kalimat yang logis.

PUSTAKA ACUAN

- Pengulangan Info Waktu Tayang Di Promo Acara.2011.www. penyiaradio.blogspot.com. diunduh Oktober 2014.
- Azhari, Kurnia Ibnu.2011.Tingkat Partisipasi Masyarakat Pada Tahap Perencanaan Dalam Program Neighbourhood Development.www.digilib.unes.ac.id. (Oktober 2014)
- Anisah Khoridatul.2013.*Peran Radio Swasta (Pas Fm Pati) dalam Pendidikan Karakter Anak (Studi Kasus Tujuh Belas Tk Di Kabupaten Pati)*. UNS:Thesis.
- BPMR Kemdiknas.2008.Laporan Litbang Radio Edukasi
- BPMR Kemdiknas.2008.Surat Perjanjian Kerjasama Penyiaran Bahan Siar Radio Edukasi.
- BPMRP Kemdikbud.2014.Laporan Humas Radio Edukasi
- BPMRP Kemdikbud.2014.Laporan Monitoring dan evaluasi RE
- BPMRP Kemdikbud 2014.Laporan Kemitraan Radio Edukasi
- Darmanto.1998.Teknik Penulisan Naskah Acara Siaran Radio.Yogyakarta:Universitas Atmajaya Yogyakarta
- 1.Dikti.2011. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional <http://www.inherent-dikti.net>. (3 Agustus 2011)
- Effendy Onong U.1991.Radio Siaran Teori dan Praktek.1991.Bandung:CV.Mandar Maju Idung.2013.Radio siaran dan produksi siaran radio. <http://idunggededotcom.wordpress.com/2013/03/25/radio-siaran-dan-produksi-siaran-radio/> (Oktober 2014)
- Innayah. 2009. "Study khalayak pendengar Radio Edukasi/Analisis Kebutuhan Masyarakat akan Siaran Radio Edukasi" dalam Jurnal TEKNODIK VOL. XIII No. 2-Desember 2009. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mawardi Dodi.2008. Media Radio dan Siaran Radio pendidikan.<http://duniaradio.blogspot.com/2008/11/media-radio-dan-siaran-radio-pendidikan>.(Oktober 2014)
- Mawardi Dodi. Langkah-Langkah Membuat Radio Eksprosor/Promo. <http://dodimawardi.wordpress.com> (Oktober 2014)
- Masduki. 2001. *Jurnalistik Radio*.Yogyakarta: LkiS Yogyakarta
- Morse, Ricardo S. 2006. Prophet of Participation: Mary Parker Follet and Public Participation in Public Administration. *Administrative Theory & Praxis*, Maret 2006. Vol. 28 (1). Hlm. 1-32. ProQuest.
- Nurmaresti.2013.Radio sebagai media pembelajaran. <http://nurmaresti.wordpress.com/2013/01/06/radio->

sebagai-media-pembelajaran/. (Oktober 2014)

Notoatmodjo.2003.Gambaran Kemitraan Tinjauan Literatur. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/122823-S-5461-Gambaran%20kemitraan-Tinjauan%20literatur.pdf> (Oktober 2014) 2 Nagaswarafm.2012.Pengetahuan dasar media penyiaran radio dan televisi. <http://www.nagaswarafm.com/pengetahuan-dasar-media-penyiaran-radio-dan-televisi.php> diunduh Oktober 2014.

Rohani, Ahmad dan Ahmadi, Abu. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahardjo. Mudjia.2010.Triangulasi dalam penelitian kualitatif. <http://mudjiarahardjo.com>. diunduh September 2014

Sugiyono.2007.Statistik Untuk Penelitian.Bandung:Alfabeta

Susanti Mariana. 2014. *Organization-Public Relationships di BPMRP Kemdikbud*.UGM:Tesis

Suhartinah, Tri Herry.2006.Radio Broadcasting; Radio In Education.<http://adln.lib.unair.ac.id/go.php?id=gdlhub-gdl-s2-2006-suhartinah-640&node=499&start=161&phpsessid=e99ecec43aeb91a73c0e368ce140cf5f>. diunduh Oktober 2014.

Supriyoko.1992. Peran teknologi komunikasi dalam dunia pendidikan di indonesia <http://journal.amikom.ac.id/index.php/KIDA/article/viewFile/5164/2836>. diunduh Oktober 2014.

Sukma Aditiana Nur.2010. Proposal Riset dengan Judul Gambaran Partisipasi Ibu yang Mempunyai Balita dalam Mengikuti Kegiatan Posyandu di RW XX Kel.XX Kec XX Kota Bogor Tahun 2010 .<http://aditiananursukma.wordpress.com>. diunduh Oktober 2014.

Undang-Undang RI nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran.www.KPI.go.id.diunduh Mei 2014. (<http://duniaradio.blogspot.com>).diunduh Oktober 2014.

Widarti.2007. Sejarah Perkembangan Penyiaran Radio Mayangkara <http://library.um.ac.id>. diunduh Desember 2011.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Dr. Oos M. Anwas atas masukan dan bimbingannya dalam penyelesaian artikel ini.

PENGARUH PENGGUNAAN BUKU AJAR (MODUL) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK AKUNTANSI

THE INFLUENCE OF USING SELF-INSTRUCTIONAL BOOK (MODULE) TOWARDS LEARNING OUTCOMES OF ENGLISH FOR ACCOUNTING

I Nyoman Sukra dan Luh Nyoman Chandra Handayani

Politeknik Negeri Bali

Bukit Jimbaran, P. O. Box. 80364, Kuta Selatan Tuban, Badung, Bali

nyomansukra62@gmail.com

chandrahandayani@yahoo.com

Diterima tanggal: 15 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 27 Februari 2015, disetujui tanggal: 10 Maret 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar (modul) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris untuk akuntansi. Penelitian dilakukan pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Bali. Sebagai sampelnya dipilih dua kelas yang perolehan nilai hasil pre-tesnya hampir sama (sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hasil pre-tes ini juga sekaligus digunakan sebagai dasar untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar. Data berupa hasil belajar bahasa Inggris selama eksperimen diperoleh dengan menggunakan alat ukur berupa Tes Prestasi. Hasil pre-tes dan hasil tes selama eksperimen dibandingkan untuk mengetahui berapa yang mengalami dan tidak mengalami peningkatan. Kemudian hasilnya dimasukkan ke dalam tabel kontingensi dua kali dua untuk diuji dengan Chi Kwadrat dengan tingkat signifikansi 0,5. Hasil perhitungannya menunjukkan bahwa nilai χ^2 selalu lebih besar dari nilai kritisnya (3,841). Ini artinya bahwa penggunaan buku ajar memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris. Pengaruh positif ini diberikan karena buku ajar ini mampu memfasilitasi kegiatan belajar mandiri mahasiswa. Buku ajar ini dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang jelas, isi materi yang lengkap dan mendalam, mudah dipelajari, metode belajar menyenangkan, menggunakan bahasa komunikatif, dan alat evaluasi beserta kunci jawabannya.

Kata kunci: buku ajar mandiri (modul), hasil belajar, Bahasa Inggris untuk Akuntansi.

Abstract: This experimental research aims at finding out the influence of using self-instructional book (module) toward learning outcomes of English for accounting. This research was conducted at the Accounting Department of Bali State Polytechnic. The samples of this research were two accounting classes whose students got almost the same score on pre-test (experimental group and control group). The results of the test was also used as a reference to find if the utilization of self-instructional book has or does not have positive influence in improving student's achievement. Data in the form of student's English Scores during the experiment were collected by using achievement test. The result of pre-test was compared with the result of test during the experiment to find how many students whose scores got and did not get improvement. The result then inserted in two-times-two Contingency Table to be tested by using Chi Square with a significance on 0,05 level. The result of Chi Square test shows that χ^2 value is always higher than χ^2 critical value (3,841). It means that the use of self instructional book has positive influence on the result of student's achievement. This influence is positive because it can facilitate the student's self-learning activity. The book is completed with clear instructional objectives, complete material, is easy to learn, uses communicative language, has interesting method, and is equipped with evaluation test with key answers.

Keywords: self instructional book, learning outcomes, English for Accounting.

PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Bali adalah salah satu lembaga pendidikan vokasi yaitu sebuah lembaga pendidikan tinggi yang mencetak tenaga kerja siap pakai. Sebagai lembaga pendidikan vokasi tentu dalam sistem pendidikannya lebih menekankan praktik daripada teori. Sistem pembelajarannya di kelas 60% praktik dan 40% teori dengan harapan lulusannya memiliki bekal keterampilan kerja sesuai dengan bidang dan tuntutan industri di mana mereka bekerja.

Sesuai dengan visi dan misinya, yaitu mampu menghasilkan lulusan berdaya saing internasional, Politeknik Negeri Bali berkomitmen dan berusaha sekuat tenaga untuk merealisasikan visi dan misinya. Banyak hal yang sudah dilakukan oleh lembaga pendidikan Politeknik Negeri Bali untuk merealisasikan visi dan misinya, dan salah satu di antaranya adalah mendorong dosen mengembangkan bahan belajar termasuk mengembangkan bahan belajar Bahasa Inggris.

Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan visi dan misi kampus Politeknik Negeri Bali. Dengan berbekal ketrampilan Bahasa Inggris, diyakini lulusannya akan mampu bersaing pada tingkat internasional. Kalau diandaikan dengan suatu masakan (cap cay), maka bahasa Inggris itu adalah bumbunya masakan cap cay. Sedangkan bahan pokoknya (sayur dan daging) adalah mata kuliah pokok pada masing-masing jurusan. Disiapkan untuk masakan apapun sayur dan daging itu tanpa diberi bumbu yang cukup dan tepat tidak akan terasa enak dan laris dijual. Secanggih apapun kemampuan lulusan pada bidangnya tanpa dibekali dengan keterampilan berbahasa (Bahasa Inggris) yang memadai tidak akan bisa memenangkan persaingan dalam dunia kerja pada tingkat internasional. Perusahaan-perusahaan yang sudah *go international* selalu menggunakan Bahasa Inggris mulai dari perekrutan pegawainya, komunikasi dengan kolega hingga memberikan pelayanannya kepada pelanggan. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan kalau sebuah lembaga pendidikan (Politeknik Negeri Bali) memberikan perhatian besar terhadap mata kuliah Bahasa Inggris.

Usaha pengembangan bahan belajar Bahasa Inggris sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris lulusan adalah salah satu bentuk perhatian lembaga. Upaya ini sudah dilakukan dan menghasilkan buku ajar. Akan tetapi upaya ini tidak cukup sampai di sini. Sebelum buku ajar digunakan, dosen harus tahu atau memastikan apakah buku ajar hasil pengembangan akan mampu memberikan peningkatan hasil belajar. Diperolehnya kepastian ini juga sekaligus akan bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan klasik dari mahasiswa, seperti: "Bagaimana caranya belajar Bahasa Inggris supaya mampu berbahasa Inggris, "Buku apa yang paling bagus untuk dipelajari."

Penilaian buku ajar oleh para ahli sesuai dengan bidangnya sudah dilakukan dan memperoleh hasil yang baik. Namun untuk memastikan kebenaran jawaban yang akan diberikan atas pertanyaan di atas di samping untuk mengetahui kelebihan-kelebihan dari sebuah buku ajar, peneliti memandang perlu penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar khususnya Bahasa Inggris.

Sampai saat ini, hasil belajar Bahasa Inggris dari bahan ajar berupa *hand out* dan buku teks belum sesuai dengan harapan. Hasil penelitian sebelumnya (Sukra, 2013) mengatakan bahwa tingkat kompetensi komunikatif Bahasa Inggris Mahasiswa Akuntansi Politeknik Negeri Bali masih ada pada tingkat sedang (belum optimal). Hasil pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat dilihat dari belum terpenuhinya visi dan misi Politeknik Negeri Bali yaitu lulusan yang mampu bersaing pada tingkat internasional dengan skor *TOEFL* minimal 500. Begitu pula yang terjadi pada perusahaan-perusahaan besar di Bali, kesenjangan antara hasil tes *TOEFL* dengan tuntutan perusahaan yaitu minimal 500 baru bisa dipenuhi oleh sebagian kecil lulusan.

Permasalahan yang ingin dijawab lewat penelitian ini adalah; (1) Apakah penggunaan buku ajar mampu meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa?, (2) Kalau mampu, apa kelebihan-kelebihan dari buku ajar itu?. Berkaitan dengan permasalahan itu pula maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah di samping untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar terhadap

hasil pembelajaran Bahasa Inggris mahasiswa serta kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, apakah buku ajar juga akan memberi motivasi kepada para dosen atau guru untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan belajar yang digunakannya serta menjadi lebih berhati-hati dan selektif dalam memilih dan menggunakan bahan belajar.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian, Fungsi, dan Manfaat Buku Ajar

Buku ajar adalah bahan belajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metoda, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri (Dikmenjur, 2003). Dari pengertian ini, buku ajar menyediakan fasilitas bagi kegiatan pembelajaran secara mandiri, baik tentang substansinya maupun tentang penyajiannya. Dengan demikian, buku ajar berfungsi memfasilitasi kegiatan pembelajaran mandiri mahasiswa, baik tentang substansi maupun tentang penyajiannya, memasukkan sejumlah prinsip yang dapat meningkatkan standar kompetensi mahasiswa (Unpad, 2011). Terkait dengan fungsi buku ajar tersebut, manfaat buku ajar tidak hanya bagi kepentingan pengembangan kompetensi mahasiswa tetapi juga bagi dosen itu sendiri. Universitas Brawijaya (Unibraw) (2010) merinci manfaat buku ajar, yaitu: (1) dapat mempercepat pembahasan bahan kajian, mahasiswa tidak usah mencatat, cukup memperhatikan hal-hal penting yang dijelaskan oleh dosen; (2) mahasiswa dapat mempelajari bahan-kajian yang akan diajarkan lebih awal, dan menambahkan catatan ringkas yang dianggap perlu; (3) mahasiswa mempunyai kesempatan lebih banyak untuk mengemukakan pendapat tentang suatu kasus yang merupakan aplikasi dari teori yang diajarkan; (4) di dalam buku ajar dapat juga disisipkan latihan-latihan yang harus dikerjakan mahasiswa, yang berorientasi pada masalah kontekstual. Jawabannya dapat dikumpulkan untuk tugas harian guna menambah nilai selain tes formatif dan sumatif; (5) Dosen tidak akan kekurangan waktu mengajar, walaupun mungkin waktu mengajarnya sering bertepatan hari libur nasional atau fakultatif; (6) Soal dapat dibuat berdasarkan buku ajar, sehingga penilaiannya lebih

fair sesuai kemampuan mahasiswa; (7) Selain hal-hal di atas, mahasiswa mempunyai buku pegangan; dan (8) dengan buku ajar, teori yang disampaikan dosen yang belum dapat dipahami di kelas, mahasiswa dapat mempelajari kembali buku ajar tersebut disela-sela waktu yang dimilikinya. Dengan adanya buku ajar, jika ada tugas yang harus dikerjakan di rumah, mahasiswa sudah memiliki salah satu referensi untuk mengerjakannya.

Sebuah buku ajar dalam bentuk modul yang disusun dengan baik dapat memberikan manfaat, yaitu: (1) dapat meningkatkan proses pembelajaran secara maksimal; (2) siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menghadapi sejumlah tugas yang harus dikerjakan; (3) dapat memberikan balikan dengan segera sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya; (4) kegiatan belajar terarah karena modul mengandung sasaran belajar yang jelas; dan (5) keterlibatan dosen dalam pembelajaran sangat minimal (Suryobroto, 1983).

Memperhatikan fungsi dan tujuan-tujuan di atas, modul sebagai bahan belajar akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan modul. Penulis modul yang baik menulis seolah-olah sedang mengajarkan kepada seorang peserta didik mengenai suatu topik melalui tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran, dikemukakan di dalam modul yang ditulisnya. Penggunaan modul dapat dikatakan sebagai kegiatan tutorial secara tertulis.

KARAKTERISTIK BUKU AJAR

Buku Ajar merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Menurut Widodo dan Jasmadi (2008), sebuah modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut.

Self-Instructional, yaitu melalui modul tersebut seseorang atau peserta mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka dalam

modul harus; (1) berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas; (2) berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas; (3) menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; (4) menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya; (5) *Kontekstual*, yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya; (6) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif; (7) terdapat rangkuman materi pembelajaran; (8) terdapat instrumen penilaian/ *assessment*, yang memungkinkan penggunaan diklat melakukan 'self assessment'; (9) terdapat instrumen yang dapat digunakan penggunaannya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi; (10) terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi; dan (11) dan tersedia informasi tentang rujukan/ pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

Self-Contained; yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan pebelajar mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.

Stand Alone (berdiri sendiri); yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Menggunakan modul, pebelajar tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.

Adaptive; yaitu modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi, pengembangan modul hendaknya tetap "*up to date*". Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

User Friendly; yaitu modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Pemilihan Materi Buku Ajar

Menurut Diknas (2006) dan Unpad (2011), prinsip-prinsip pemilihan bahan belajar sebagai berikut:

Prinsip Relevansi. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.

Prinsip Konsistensi. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, maka bahan belajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah pengoperasian bilangan yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, maka materi yang diajarkan juga harus meliputi teknik penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

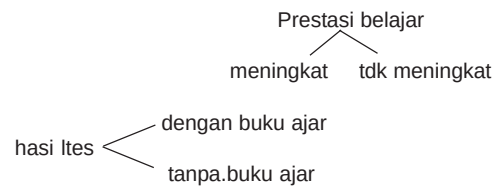
Prinsip Kecukupan. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan

tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya. Sebelum melakukan pemilihan bahan belajar, harus diketahui dulu kriteria pemilihan bahan belajar yang merujuk pada standar kompetensi. Artinya, materi pembelajaran yang dipilih harus berisikan materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun langkah yang dapat dilakukan, yaitu: (1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar; (2) mengidentifikasi jenis-jenis materi pembelajaran; (3) memilih materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar; dan (4) memilih sumber bahan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimental ini mencoba menemukan jawaban tentang kemungkinan ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada bidang studi Bahasa Inggris. Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan tes. Tes dilaksanakan sebanyak 3 kali; satu kali pre-tes yaitu tes sebelum eksperimen dan tes selama eksperimen sebanyak 2 kali. Hasil tes sebelum eksperimen di samping digunakan untuk menentukan sampel penelitian, juga sekaligus sebagai dasar untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan buku ajar. Dari pre-tes ini dapat dipilih 2 kelas (3A dan 3B) yang memperoleh nilai yang hampir sama sebagai sampel penelitian. Sebelum dianalisis, data penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu; (1) variabel bebas adalah penggunaan buku ajar untuk pembelajaran; (2) variabel terikat adalah nilai hasil belajar mahasiswa. Data berupa nilai hasil tes selama eksperimen sebanyak 2 kali selanjutnya dihitung berapa jumlah yang mengalami dan tidak mengalami peningkatan atau kemunduran, lalu dimasukkan ke dalam tabel kontingensi 2 x 2 untuk diuji dengan Chi Kwadrat pada taraf signifikansi 5%. Apabila hasil perhitungan X^2 lebih besar dari nilai kritis X^2 maka itu berarti ada pengaruh positif dari penggunaan buku ajar di dalam kegiatan

pembelajaran dan apabila terjadi sebaliknya, maka tidak ada pengaruh dari penggunaan buku ajar. Tabel yang dimaksud mempunyai pola seperti berikut:



$$\text{Rumus: } X^2 = \frac{N (ad - bc)^2}{(a + b)(c + d)(a + c)(b + d)}$$

N = jumlah sampel
 a = jumlah mahasiswa yang prestasinya maju pada kelompok eksperimen
 b = jumlah mahasiswa yang prestasinya tidak maju pada kelompok eksperimen
 c = jumlah mahasiswa yang prestasinya maju pada kelompok kontrol
 d = jumlah mahasiswa yang prestasinya tidak maju pada kelompok kontrol
 df = 1 taraf signifikansi 5%
 Nilai kritis $X^2 = 3,841$

Kriteria penilaian hasil belajar mahasiswa menggunakan PAP sebagai berikut:

N.huruf	Range N	N.numeric	Predikat	
			a	B
			c	D
A	81- 100	4,0	Istimewa	
AB	76 - 80	3,5	baik sekali	
B	66 - 75	3,0	Baik	
BC	61 - 65	2,5	lebih dr cukup	
C	56 - 60	2,0	Cukup	
D	41 - 55	1,0	Kurang	
E	00 - 40	0	kurang sekali	

(sumber: Pedoman evaluasi hasil belajar PNB)

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1: Perbandingan hasil Pre tes dengan hasil tes 1 selam Eksperimen pada kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok Eksperimen Kelas 3A					Kelompok Kontrol Kelas 3B				
No urut mhs.	Nilai		Pengaruh bukuajar		No urut mhs.	Nilai		Pengaruh buku ajar	
	Sebelum eksperimen	Sesudah eksperimen	Ada	tidak		Sebelum eksperimen	Sesudah eksperimen	Ada	Tidak
1	4	4		x	1	3	3		X
2	3	4	+		2	3	4	+	
3	3	3		x	3	3	3		x
4	2	3	+		4	3	3		x
5	3	4	+		5	2	3	+	
6	3	4	+		6	2	3	+	
7	3	3		x	7	1	2	+	
8	3	4	+		8	3	3		
9	3	4	+		9	3	4	+	
10	2	2		x	10	1	1		x
11	2	2		x	11	3	3		x
12	2	3	+		12	3	3		x
13	3	4	+		13	3	3		x
14	1	2	+		14	3	3		x
15	2	3	+		15	3	4	+	
16	1	2	+		16	2	2		x
17	2	3	+		17	2	2		x
18	2	3	+		18	3	4	+	
19	1	1		x	19	1	1		x
20	3	3		x	20	3	3		x
21	3	3		x	21	4	4		x
22	3	3		x	22	1	1		x
23	2	3	+		23	3	3		x
24	3	4	+		24	2	2		x
25	2	2		x	25	2	2		x
26	2	2		x	26	2	3	+	
27	2	2		x	27	2	2		x
28	2	2		x	28	2	2		x
Jumlah			16	12	Jumlah			6	22

Tabel 2: Perbandingan hasil Pre tes dengan hasil tes 2 selam Eksperimen pada kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok Eksperimen Kelas 3A					Kelompok Kontrol Kelas 3B				
No urut mhs.	Nilai		Pengaruh buku ajar		No urut mh s.	Nilai		Pengaruh buku ajar	
	sebelum eksperimen	sesudah eksperimen	Ada	tidak		sebelum eksperimen	sesudah eksperimen	Ada	Tidak
1	3	4	+		1	3	3		X
2	3	3		x	2	3	3		x
3	3	3		x	3	3	4	+	
4	3	4	+		4	3	3		x
5	3	4	+		5	2	2		x
6	3	4	+		6	2	2		x
7	3	3		x	7	1	2	+	
8	3	4	+		8	3	3		x
9	3	4	+		9	3	3		x
10	2	3	+		10	2	3	+	
11	2	3	+		11	3	3		x
12	2	2		x	12	3	4	+	
13	3	4	+		13	2	2		x
14	1	1		x	14	3	3		x
15	2	3	+		15	3	3		x
16	1	2	+		16	2	2		x
17	2	3	+		17	2	2		x
18	2	3	+		18	4	4		x
19	1	1		x	19	1	1		x
20	3	4	+		20	3	4	+	
21	3	4	+		21	2	4		x
22	3	3		x	22	1	1		x
23	2	3	+		23	3	3		x
24	3	4	+		24	2	3	+	
25	2	2		x	25	2	2		x
26	2	2		x	26	2	2		x
27	2	2		x	27	2	2		x
28	2	2			28	2	3	+	
Jumlah			17	11	jumlah			7	21

Tabel 3

		Prestasi belajar	
		meningkat	tdk meningkat
hasil tes	dengan buku ajar	a / 16	b / 12
	tanpa buku ajar	c / 6	d / 22

$$X^2 = \frac{56 (16 \times 22 - 12 \times 6)^2}{(16 + 12) (6 + 22) (16 + 6) (12 + 22)}$$

$$X^2 = 7,487$$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Chi Kwadrat di atas, ternyata nilai X^2 lebih besar dari nilai kritisnya (3,841).

Tabel 4

		Prestasi belajar	
		meningkat	tdk meningkat
hasil tes	dengan buku ajar	a / 17	b / 11
	tanpa buku ajar	c / 7	d / 21

$$X^2 = \frac{56 (17 \times 21 - 11 \times 7)^2}{(17 + 11) (7 + 21) (17 + 7) (11 + 21)}$$

$$X^2 = 7,29$$

Dari dua kali tes selama eksperimen, nilai yang diperoleh oleh sebagian besar mahasiswa kelompok eksperimen yang menggunakan buku ajar sebagai bahan belajarnya mengalami peningkatan pada setiap kali tesnya. Pada tes I, dari 28 mahasiswa, 16 orang atau sekitar 57,14% nilainya mengalami peningkatan dan hanya 12 orang atau 42,86% yang tidak mengalami peningkatan. Jadi jumlah yang mengalami peningkatan lebih besar dari yang tidak mengalami peningkatan (16: 12). Berbeda dengan hasil tes dari mahasiswa pada kelompok kontrol, yang tidak mengalami peningkatan lebih besar dari yang mengalami peningkatan yaitu 22 : 6 (78,57%: 21,43%). Pada tes II, hasil yang ditemukan hampir sama dengan hasil tes I. Perbandingan hasil berturut-turut sebagai berikut : Pada kelompok eksperimen 17: 11 (60,71% : 39,29%) dan pada kelompok kontrol 21: 7 (75 % :

25%). Nilai X^2 hasil perhitungan dengan memasukkan data dari mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 1 dan 2 ke dalam tabel kontingensi 2x2 pada table 3 dan 4, yang selanjutnya diuji dengan rumus Chi Kwadrat adalah masing-masing 7,487 dan 7,292. Jadi nilai rata-rata X^2 adalah 7,389. Nilai ini jauh lebih besar dari nilai kritis X^2 pada tarap signifikansi 5% yaitu 3,84. Dengan beranggapan bahwa faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil pembelajaran tidak berpengaruh terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Perbedaan hasil yang signifikan ini mengindikasikan buku ajar itu mempunyai pengaruh yang signifikan pula terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan kata lain buku ajar mampu mengoptimalkan tujuan pembelajaran (pembelajaran Bahasa Inggris).

Sesuai dengan kajian teori pada penelitian ini, buku ajar itu adalah bahan belajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi, materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri (Dikmenjur, 2003). Isi sebuah buku ajar bukanlah semata menceritakan materi yang diajarkan kepada mahasiswa atau bukan sekedar bahan bacaan yang berisikan materi pelajaran yang disuguhkan kepada mahasiswa. Buku ajar juga berbeda dengan buku teks, *hand out* atau bahan belajar lainnya. Saat penulisan buku ajar, penulis membayangkan dirinya seolah-olah sedang mengajar peserta didik mengenai suatu topik melalui tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran, dituangkan ke dalam buku yang ditulisnya. Itulah sebabnya buku ajar itu sangat mudah dan menyenangkan untuk dipelajari (Suryobroto, 1983). Secara alami, apabila bahan belajar itu mudah dan menyenangkan untuk dipelajari, maka secara otomatis akan mampu memberi motivasi belajar dan hasil yang lebih baik. Selama eksperimen, buku ajar mampu membangun semangat belajar mahasiswa kelompok eksperimen dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari tingginya aktivitas dan kreativitas serta keterlibatannya dalam pembelajaran. Besarnya pengaruh buku ajar terhadap hasil pembelajaran juga dapat dilihat dari tingginya perbedaan antara nilai kritis X^2 dengan nilai hasil perhitungan X^2 dengan uji Chi Kwadrat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Terlepas dari faktor-faktor lain yang bisa mempengaruhi hasil pembelajaran, buku ajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Buku ajar mampu membantu mengoptimalkan tujuan pembelajaran. Pengaruh buku ajar terhadap hasil pembelajaran dapat dilihat dari besarnya perbedaan nilai kritis X^2 dengan nilai X^2 hasil uji Chi kwadrat. Besarnya perbedaan ini mengindikasikan bahwa buku ajar berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran secara signifikan pula. Pengaruh ini disebabkan oleh kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh buku ajar, baik dari bahasanya yang komunikatif, tujuannya yang jelas, isi materi yang lengkap dan mudah dipelajari, metodenya yang menyenangkan, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Kelebihan-kelebihan inilah yang mampu membangun motivasi serta

melibatkan mahasiswa secara optimal dalam pembelajaran sehingga memberi pengaruh positif secara maksimal.

Saran.

Tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal adalah impian semua dosen. Untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran, mengacu pada hasil penelitian ini, dapat disarankan agar: (1) dosen senantiasa tanggap apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan belajar mahasiswa dan berusaha untuk mencari jalan keluarnya; (2) dosen selalu berusaha meningkatkan kualitas pelayanannya dengan mengupayakan buku ajar melalui pengembangan bahan ajar yang ada; dan (3) sebelum digunakan atau dijadikan buku pegangan, dosen hendaknya terlebih dahulu mempelajari apakah bahan ajar itu mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa atau tidak.

PUSTAKA ACUAN

- Depdiknas. 2006. *Pedoman dan memilih Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Subdit Pembelajaran SMK
- Jurnal Dinmika Pendidikan Vol. 2 No.1 Mei 2006, <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal>. Diunduh 10 Juni 2012.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Akasara
- Russel, J. D. 1974. *Modular Instructional: a Guide to the Design, Selection, Utilization and Evaluation of Modular Materials*. Minneapolis, Minnesota: Burgess.
- Sukra, I Nyoman dan Santiana, anom. 2013. *Tingkat Kompetensi Komunikatif Mahasiswa Akuntansi Politeknik Negeri Bali*. Denpasar: Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Bali
- Suryosubroto, B. 1983. *Sistem Pengajaran Dengan Modul*. Yogyakarta: Bina Aksara
- Sutrisno Hadi. 1978. *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Universitas Brawijaya. 2010. *Pedoman Umum Penulisan Bahan Ajar*. Malang :Pascasarjana Unibra.
- Universitas Padjadjaran. 2011. *Pedoman Penulisan Buku Ajar*. Bandung: Unpad
- Widodo, S Chomsin dan Jasmadi. 2008. *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Ucapan Terima kasih

Terimakasih kami ucapkan kepada: (1) Direktur Politeknik Negeri, Bali yang telah memfasilitasi penelitian ini melalui P3M Politeknik Negeri Bali; (2) Bapak Ketua Jurusan Akuntansi yang sudah memberikan ijin melakukan penelitian pada jurusan yang dipimpinnya; (3) Bapak Drs. Waldopo, M.Pd, peneliti bidang Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan pada penulisan artikel Ilmiah ini.

Acuan Penulisan

1. Naskah belum pernah dimuat/diterbitkan di jurnal lain.
2. Naskah diformat dalam bentuk dua kolom dan spasi 1. Ukuran kertas yang digunakan A4 (210 mm X 297 mm) dengan batas (*margin*) 2 cm untuk setiap tepi. Naskah ditulis dengan rata kiri-kanan (*justified*). Naskah diketik menggunakan jenis huruf Arial (*font size*: 11). Setiap naskah berjumlah 10 sampai dengan 30 halaman.
3. Judul ditulis dengan huruf kapital (maksimal 14 kata) menggunakan kalimat yang spesifik dan efektif.
4. Di bawah judul, harap dicantumkan identitas penulis (nama penulis, asal lembaga, alamat lembaga, dan alamat *email*).
5. Abstrak ditulis dalam dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) dengan maksimal 250 kata (dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris menyesuaikan).
6. Kata kunci ditulis dalam dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris). Terdiri dari 3-5 kata yang mencerminkan konsep yang dikandung dalam naskah.
7. Naskah dikirim ke alamat redaksi dalam bentuk cetak (*print out*) dan disertai *soft copy*nya dalam CD/DVD atau dikirim melalui *e-mail* (*jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id*), bila memiliki data pelengkap mohon untuk dapat disertakan.
8. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim Reviewer Ahli sebidang dan naskah juga akan melalui proses revisi bila diperlukan. Redaksi berwenang mengambil keputusan menerima, menolak maupun menyarankan pada penulis untuk memperbaiki naskah.
9. Naskah yang dapat dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis dan atau revidi teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Teknologi Pendidikan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
10. Artikel tentang hasil penelitian mempunyai struktur dan sistematika serta persentase jumlah halaman sebagai berikut:
 - a. PENDAHULUAN (10 %), meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penelitian.
 - b. KAJIAN LITERATUR (10%), mencakup kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.
 - c. METODOLOGI (10%), berisi rancangan/model, sampel dan data, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - d. HASIL DAN PEMBAHASAN (50%).
 - e. SIMPULAN DAN SARAN (20%).
 - f. PUSTAKA ACUAN.
(*sistematika/struktur ini hanya sebagai pedoman umum. Penulis dapat mengembangkannya sendiri asalkan sepadan dengan pedoman ini*).
11. Artikel tentang kajian mempunyai struktur dan sistematika serta persentasenya dari jumlah halaman sebagai berikut:
 - a. PENDAHULUAN (10%), meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penulisan;
 - b. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN (70%);
 - c. SIMPULAN DAN SARAN (20%);
 - d. PUSTAKA ACUAN.
(*Sistematika/ struktur ini sebagai pedoman umum. Penulis dapat mengembangkannya sendiri asalkan sepadan*).
12. Artikel buku resensi selain menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensensi juga menunjukkan bahasan secara mendalam tentang kelebihan dan kelemahan buku tersebut serta membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain.
13. Khusus naskah hasil penelitian atau kajian yang disponsori oleh pihak tertentu harus ada pernyataan (*acknowledgement*) yang berisi isi sponsor yang mendanai dan wajib mencantumkan ucapan terimakasih kepada sponsor tersebut.
14. Apresiasi dan ucapan terima kasih juga dicantumkan kepada pihak yang ikut mendukung proses penelitian/kajian.
15. Tabel dan Gambar diberi nomor urut sesuai urutan pemunculannya. Tabel dan Gambar harus jelas terbaca dan dapat dicetak dengan baik. Untuk Tabel maupun Gambar grafis dari Microsoft Excel, mohon menyertakan *file* asli (excel atau jpeg, dengan resolusi minimal 150 mp). Mohon diperhatikan, bahwa naskah akan dicetak dalam format warna hitam putih (*grayscale*) sehingga untuk gambar grafik mohon diberikan gambar yang asli yang dapat dicetak dengan jelas.
16. Sekitar 80% atau lebih pustaka yang diacu hendaknya bersumber dari hasil-hasil penelitian, gagasan, teori/konsep yang telah diterbitkan di jurnal (komposisi sumber acuan dari hasil penelitian lebih banyak daripada sumber yang diacu dari buku teks). Acuan yang dirujuk merupakan hasil publikasi 10 tahun terakhir, kecuali Pustaka acuan yang klasik (tua) yang memang dimanfaatkan sebagai bahan kajian historis.
17. Format penulisan pustaka acuan: Nama penulis. Tahun. Judul (*italic*). Kota penerbit: Nama Penerbit. Publikasi dari penulis yang sama dan dalam tahun yang sama ditulis dengan cara menambahkan huruf a, b, atau c dan seterusnya tepat di belakang tahun publikasi (baik penulisan dalam pustaka acuan maupun sitasi dalam naskah tulisan).
Contoh:
Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
Norton, Priscilla dan Apargue, Debra. 2001. *Technology for Teaching*. Boston, USA: Allyn and Bacon.
18. Penulisan Pustaka acuan yang bersumber dari internet, agar ditulis secara berurutan sebagai berikut: Penulis, Judul, Alamat Web, dan Tanggal Unduh (*download*).
19. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.

--

**Judul Maksimum 14 Kata, ditulis dalam dua bahasa
(Indonesia dan Inggris)
dengan huruf KAPITAL, jenis ARIAL, 16 point**

Nama Penulis (nama lengkap, tidak disingkat, dan tanpa title)

Asal instansi penulis

Alamat lengkap instansi

Email penulis

Abstrak: Abstrak merupakan gambaran singkat dari keseluruhan KTI, yang isinya meliputi unsur-unsur: 1) permasalahan pokok yang dibahas, alasan penelitian, tinjauan/ulasan, dan kajian yang dilakukan; 2) bagaimana penelitian, tinjauan/ulasan, dan kajian yang dilakukan, dan metode yang digunakan; 3) pernyataan singkat tentang kegiatan yang telah dilakukan atau hasil serta prospeknya. Abstrak ditulis tidak dalam bentuk matematis, pertanyaan, dan dugaan. Selain itu, abstrak ditulis dalam satu paragraf serta tanpa acuan, tanpa catatan kaki atau kutipan pustaka, dan tanpa singkatan/akronim serta bersifat mandiri, paling banyak memuat 250 kata dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci: 3-5 kata kunci, kata kunci 1, kata kunci kata 2, dst.

Abstract: Abstract contain research aim/purpose, method, and reseach results; written in 1 paragraph, single space among rows, using past tense sentences. Consist Of 200 words.

Keywords: 3-5 keywords, keyword 1, keyword 2, dst...

PENDAHULUAN

Diantaranya berisi: Latar belakang, alasan ilmiah, fenomena aktual/sosial/kultural/teknis, permasalahan penting yang diteliti. Dimasukkan juga review mengenai penelitian terkait yang pernah dilakukan orang lain atau sendiri. Perumusan Masalah/Identifikasi permasalahan dengan pertanyaan penelitian. Rumusan Tujuan, manfaat penelitian secara spesifik. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

KAJIAN LITERATUR

Membahas teori-teori ataupun hasil-penelitian yang relevan dengan topik/judul KTI.

Segala bentuk rujukan yang dipakai harus ditulis sumbernya. Penulisan sitasi/rujukan menggunakan catatan perut ((pengacuan berkurung). Catatan perut adalah pengacuan dengan cara menuliskan nama penulis dan tahun penulisan atau halaman yang diacu yang diletakkan di dalam kurung. Untuk jurnal teknodik, catatan perut dituliskan nama belakang penulis dan tahun terbitnya saja (Reizer, 2007). Judul subbab yang menjadi bagian dalam kajian literatur, dituliskan dengan penggunaan huruf kapital di awal kata.

Misal:

Pengertian TIK

.....

Manfaat TIK

.....

Metode

Berisi jenis penelitian, sampel dan populasi, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan *sub-subheading*. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital.

Untuk lebih detail dapat merujuk pada Acuan dari LIPI (Peraturan Kepala LIPI tentang Penulisan KTI).

Hasil dan Pembahasan

Uraian tentang kegiatan penelitian harus didukung referensi, hasil, kontribusi dan analisis, sehingga penjelasannya dapat diterima secara ilmiah. Penulisan makalah bukan berbentuk laporan penelitian. Pembahasan harus fokus dan dihindari sub bab yang terlalu banyak. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Keterangan gambar, grafik atau chart (caption) menggunakan Arial 9 pt diletakkan di bawah gambar (posisi di tengah/center).

Contoh:



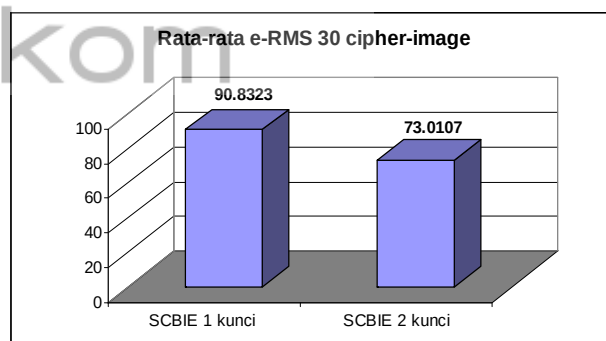
Gambar 1 Worldwide Telescope

Gambar dan tabel harus diletakkan sedekat mungkin dengan teks yang berhubungan. Hindari penggunaan gambar dan tabel berwarna, karena jurnal akan dicetak hitam-putih. File gambar harus disertakan dalam format.gif, .jpg, .bmp, .png, .psd, atau .ai. Semua gambar dan tabel harus disertai keterangan dan nomor gambar atau tabel.

Bentuk Penyajian Informasi (Tabel, Gambar, Grafik, Foto, dan Diagram) Bentuk penyajian informasi/ilustrasi merupakan rangkuman dari hasil aktivitas/kegiatan penelitian yang dapat berupa tabel, gambar, grafik, foto, dan diagram.

Sebagai pendukung pada bagian hasil dan pembahasan, penyajian ide atau hasil penelitian dalam bentuk ilustrasi bisa lebih mengefisienkan volume tulisan, karena tampilan sebuah ilustrasi adakalanya lebih lengkap dan informatif daripada tampilan dalam bentuk narasi.

Ilustrasi harus memiliki judul dan berdiri sendiri serta diikuti perincian eksperimen dalam legenda yang harus dapat dimengerti tanpa harus membaca manuskrip. Setiap kolom dari tabel harus memiliki tajuk (*heading*). Setiap singkatan harus dijelaskan di legenda dan bawahnya diikuti dengan keterangan/ sumber yang jelas.



Gambar 2 Grafik perbandingan

Sedangkan untuk tabel yaitu keterangan tabel harus diletakkan rata kiri di atas tabel tersebut dengan menggunakan Arial 9 point. Tabel dibuat dengan ukuran lebar 1 kolom seperti contoh Tabel 1. Tabel meminimalisir penggunaan garis vertikal.

Tabel 1 Rangkuman Anava dua jalur

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Test Value = 0	
					95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Skor Motivasi. Sik.1	57.921	23	.000	89.500	86.30	92.70
Skor. Motivasi. Sik.2	51.394	23	.000	94.542	90.74	98.35

Untuk keperluan pembuatan ilustrasi yang menggunakan perangkat lunak (*software*) khusus, hendaknya perangkat yang dipakai harus legal dan disebutkan namanya. Contohnya: peta hasil Mapinfo, Arcview, dan lain-lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Simpulan harus menjawab permasalahan yang diungkap dalam pendahuluan, serta relevan dengan permasalahan dan tujuan. Simpulan hendaknya disampaikan secara deskriptif, bukan dalam bentuk pointers.

Saran

Saran yang dituliskan harus mengacu pada simpulan. Dapat berisi rekomendasi akademik atau tindak lanjut atas simpulan yang diperoleh. Saran ditulis dalam bentuk narasi (bukan *pointers*).

(Naskah jenis kajian menyesuaikan)

PUSTAKA ACUAN

Contoh penulisan (sumber buku, jurnal, dan website):

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Norton, Priscilla dan Apargue, Debra. 2001. *Technology for Teaching*. Boston, USA: Allyn and Bacon.

Fitzgerald, Lynn dan Frank Eijnatten. 1998. *Letting Go For Control: The Art of Managing the Chaordic Enterprise*, *The International Journal of Business Transformation*, Vol. 1, No. 4, April, pp 261-270.

Goldberg, John dan Louis Markoczy. *Complex Rhetoric and Simple Games*, [online], Cranfield University, <http://www.Cranfield.ac.za/public/cc/cc047/papers/complex/html/complex.html>, diakses 30 Agustus 2007.
