



ISBN 978-623-93374-3-8



9 786239 337438



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

"Urgensi Nasional: Optimalisasi Sumber Daya Manusia untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045"

25 SEPTEMBER 2021

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**



PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPER
HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
2021**

**“Urgensi Nasional: Optimalisasi Sumber Daya Manusia untuk
Menyongsong Indonesia Emas 2045”**

Editor:
Agus Purnomo, M.Pd.



Sabtu, 25 September 2021

Penerbit:

Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Malang

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPER
HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
2021**

**“Urgensi Nasional: Optimalisasi Sumber Daya Manusia untuk
Menyongsong Indonesia Emas 2045”**

Editor : Agus Purnomo, M.Pd
Penyunting : Khofifatu Rohmah Adi, M.Pd
Reviewer : Neni Wahyuningtyas, M.Pd.
Tata Letak : Sulas Nuranira
David Golddra Pamungkas Bramantya
Ratih Pramesti
Avietha Reinanda
Tita Kinasih
Desain Sampul : Gusti Indra Tanio

Penerbit : Program Studi S1 Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Malang
Tebal : 141 halaman + vii
Ukuran : 21cm x 29.7cm

ISBN 978-623-93374-3-8, Cetakan ke I, 2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan YME, atas izin-Nya, kegiatan Seminar Nasional Pendidikan IPS dan Call for Paper 2021 bisa diselenggarakan sesuai jadwal atau waktu yang direncanakan. Melalui lembaran ini, dengan segala kerendahan hati kami sampaikan selamat datang serta selamat mengikuti kegiatan Seminar Nasional dan Call for Paper 2021, yang diselenggarakan oleh Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkolaborasi dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, dengan mengambil tema “Urgensi Nasional: Optimalisasi Sumber Daya Manusia untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045”.

Mencapai Indonesia Emas 2045 bukan merupakan hal yang mudah, banyakk tantangan yang harus di hadapi Indonesia dalam merealisasikan Indonesia emas 2045, baik itu permasalahan moral dan karakter bangsa, permasalahan nasionalisme serta permasalahan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk menangani permasalahan tersebut agar visi Indonesia Emas 2045 dapat tercapai dengan maksimal, salah satunya di bidang pendidikan. Melihat tantangan-tantangan yang ada, maka dibutuhkan sebuah terobosan maupun langkah perubahan untuk mendukung kemajuan pendidikan yang ada saat ini. Sehingga diharapkan pendidikan mampu menjawab permasalahan dan tantangan nasional menuju Indonesia Emas 2045 dengan maksimal.

Atas terselenggaranya kegiatan ini kami sampaikan terima kasih kepada seluruh jajaran pimpinan Universitas Negeri Malang, para pemateri, pemakalah, mitra kerja sama serta semua peserta, dan atas segala kekhilafan pada penyelenggaraan kegiatan ini, kami sampaikan permohonan maaf. Semoga ikhtiar yang kita lakukan bermanfaat dan berdampak positif terhadap peningkatan mutu pembangunan masyarakat.

Ketua Pelaksana
Sulas Nuranira

SAMBUTAN

KOORDINATOR PROGRAM STUDI S₁ PENDIDIKAN IPS

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga HMPS PIPS sukses menyelenggarakan Seminar Nasional *Online* dan *Call for Papers* dengan tema **“Urgensi Nasional: Optimalisasi Sumber Daya Manusia Nasional untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045”** serta Prosiding dapat diterbitkan. Tema tersebut dipilih dengan alasan untuk memberikan perhatian pada dunia pendidikan tentang pentingnya merespon perubahan dan tantangan-tantangan guna menyiapkan Indonesia Emas 2045.

Menyiapkan dan mencapai Indonesia Emas 2045 bukan merupakan hal yang mudah. Banyak tantangan yang harus dihadapi Indonesia dalam merealisasikan Indonesia Emas 2045, baik itu permasalahan moral dan karakter bangsa, permasalahan nasionalisme serta permasalahan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Apalagi saat ini kita berada pada era disruprif yang memangkas, mengguncang hal-hal mapan dan pasti pada masa lalu melalui tangan-tangan tersembunyi. Hal ini dapat dilihat dari fenomena-fenomena era disruprif yaitu lapangan pekerjaan hilang akibat otomatasi; dunia memasuki abad kreatif; dunia berubah sangat cepat sehingga ruang dan waktu terasa makin ringkas; dunia telah terintegrasi akibat internasionalisasi, globalisasi, teknologi transportasi, dan teknologi komunikasi; dan dunia padat pengetahuan sehingga pengetahuan penentu kemajuan. Konsekuensi logis dari tantangan dan fenomena tersebut perlu pergantian cara berpikir, cara memandang, bertindak secara mendasar, dan mendalam. Oleh karena itu pada era ini diperlukan kesiapan dan persiapan khususnya inovasi usaha yang kreatif dengan memanfaatkan IPTEK. Atas dasar tersebut, Seminar Nasional *Online* menjadi salah satu ajang bagi para akademisi nasional untuk mempresentasikan kajiannya, sekaligus bertukar informasi dan memperdalam terkait tema seminar.

Seminar Nasional *Online* ini dilaksanakan pada Sabtu, 25 September 2021 sebagai rangkaian dari Dies Natalis Prodi S₁ Pendidikan IPS ke-9. Luaran kegiatan ini menghasilkan Prosiding yang memuat keseluruhan artikel hasil penelaahan oleh para pemateri dan pemakalah Seminar Nasional *Online*.

Kami bersyukur bahwa acara kami ini mendapat respon yang sangat baik dengan hadirnya pemakalah ataupun peserta seminar yang berasal dari berbagai Universitas dan Institusi yang tersebar seluruh Indonesia. Atas terselenggaranya acara Seminar Nasional *Online* ini, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan Bapak dan Ibu semua, terutama kepada Rektor Universitas Negeri Malang Prof. Dr. AH. Rofi'uddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang Prof. Dr. Sumarmi, M.Pd., pemateri, pemakalah, moderator, penyunting dan redaksi pelaksana, jajaran panitia dan peserta seminar.

Akhir kata, kami memohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat hal-hal yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan Seminar Nasional *Online* maupun dalam penerbitan prosiding ini. Semoga apa yang telah kita lakukan ini memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di masa mendatang. Aamiin ya rabbal alamin.

Malang, 8 Desember 2021
Koordinator Prodi S1 Pendidikan IPS
Neni Wahyuningtyas, M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
SAMBUTAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vii

TEMA: PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR FLIPBOOK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LOKALITAS LITERASI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DAN KEBUDAYAAN

Anggy Wahyu Rahmadani¹, M. Gebryna Rizki Nantana² 2

SMART PARENTING: CARA ORANG TUA MENEMUKAN KESEIMBANGAN DAN MANFAAT DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

Ria Novianti¹, Ilga Maria², Meyke Garzia³ 10

PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19

Novian Candra Kurniawan¹, Bintang Muhammad Sahara Efendi², David Golddra Pamungkas Bramantya³ 19

TEMA: PENDIDIKAN SEBAGAI OPTIMALISASI SDM

REAKTUALISASI KONSEP MERDEKA BELAJAR KI HADJAR DEWANTARA DALAM LINGKUP PERGURUAN TINGGI

Neni Wahyuningtyas¹, Lailil Nadhifatul Muazaroh² 25

INTERNALISASI NILAI SOLIDARITAS SOSIAL DALAM MOTIF KAIN SONGKET PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP

Bayu Kurniawan¹, Sariyatun², Hermanu Joebagio³ 34

TEORI BELAJAR KOGNITIF: PERAN TEORI KOGNITIF UNTUK MENYONGSONG GENERASI EMAS 2045

Bintang Muhammad Sahara Efendi¹, Riska Aprilia², I Nyoman Ruja³ 46

GENERASI EMAS 2045 SEBAGAI FONDASI PERWUJUDAN DAUR PERADABAN BANGSA MELALUI IMPLEMENTASI K-13 DI JENJANG SD

Ade Ana Kartikasari¹, Ananda Putri Safitri² 56

ANALISIS PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKA KARSISDOK TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SDN SIDOREJO 1 TUBAN

Setyawan Triaditama ¹ , Dwi Putri Ayu ² , Prisma Rohmanniatul Izza ³	66
ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS 1 SDN NGUDIREJO 2 JOMBANG	
Zerina Nurkhamamah ¹ , Evie Rahmadhani Putri ² , Muhammad Fariz Dwitanto ³	77
TEMA: PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENGEMBANGAN MASYARAKAT	
PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENGUATAN LITERASI FINANSIAL PADA GENERASI MILENIAL MELALUI INKUBATOR <i>TECHNOPRENEURSHIP</i>	
Fuzy Firda Zhan ¹	87
TEMA: STRATEGI EKONOMI MENUJU INDONESIA EMAS 2045	
KESELARASAN BERKELANJUTAN DALAM MEKANISME PENGATURAN KELEMBAGAAN PERTANIAN ORGANIK DI KABUPATEN TASIKMALAYA	
Hana Indriana ¹ , Sudarsono Hardjosoekarto ² , Arya Hadi Dharmawan ³	96
MEMBANGUN ETOS KERJA PADA GENERASI MUDA BERJIWA ISLAMI TERHADAP PENGARUH PERKEMBANGAN ZAMAN	
Nadia Nur Aini ¹ , Sulas Nuranira ² , Allis Yuningtyas ³	107
PEMANFAATAN <i>DIGITAL MARKETING</i> BAGI DESTINASI WISATA DI ERA <i>NEW NORMAL</i>	
Neni Wahyuningtyas ¹ , Ade Ana Kartikasari ²	115
PENGUATAN VISI DAN MISI PEMBANGUNAN EKONOMI MENUJU INDONESIA EMAS 2045 DITENGAH PANDEMI COVID 19	
Dwi Pertiwi ¹ , Kartika Dwijayanti ² , Diah Ayu Solikah ³ , Bryan Tahta Kusuma W ⁴	125
TEMA: KRISIS NASIONALISME GENERASI MUDA	
EKSISTENSI NILAI-NILAI PANCASILA PADA GENERASI Z	
Ananda Putri Safitri ¹ , Ade Ana Kartikasari ² , Olifathul Khasanah ³ , Sastria Darul Ulfahmi ⁴	133

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR FLIPBOOK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LOKALITAS LITERASI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DAN KEBUDAYAAN

Anggy Wahyu Rahmadani¹, M. Gebryna Rizki Nantana²

¹ Universitas Negeri Malang

² Universitas Negeri Malang

Abstracts

Advances in science and technology in this era of society 5.0 technology and education will always coexist. Optimizing the role of education will always be improved to face future-oriented challenges. Learning history and culture has the potential to be more complex in the material taught to students. In the period of human civilization and relics that are part of the results and culture itself. Not a few students are always faced with varied learning models. Therefore, the development of flipbook learning media can be used as a literacy reference in history and culture learning media. The purpose of this study is to develop the existence of flipbook learning media literacy used in history and culture subjects at school. This research uses the method of development (Research and Development). The results of this study explain that there are learning innovations that are continuously launched, the creativity of teachers in delivering material to students.

Keywords

History and Culture, Flipbook Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) agar dapat bersaing dan berkolaborasi secara global. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan dan mengeksplorasi pengetahuan maupun wawasan yang lebih luas. Pendidikan menjadi basic atau dasar dalam mewujudkan dan mengimplementasikan keterampilan maupun pengetahuan seperti halnya pada bidang iptek (Rizqon, 2020). Oleh karena itu pendidikan menjadi pintu pertama dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang didukung dengan adanya metode serta pendekatan belajar.

Terlebih lagi dalam kemajuan IPTEK dalam era society 5.0 dimana peran teknologi dan pendidikan selalu berdampingan dan berkaitan. Berbagai macam tantangan dan hambatan akan digantikan dengan adanya kebaruan informasi dan sikap adaptasi dalam pengetahuan baru (Subekti dkk., 2018). Sebagaimana dalam pembelajaran sejarah, meskipun dalam rangkuman materi serta catatan peristiwa

peradaban terdahulu akan selalu berkesinambungan terhadap apa yang ada saat ini. Sehingga pembelajaran sejarah dianggap sebagai rumpun ilmu sosial yang mengkaji banyak hal dalam sepanjang sejarah peradaban manusia.

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan adanya inovasi. Inovasi dalam pembelajaran akan tetap dikembangkan dan dieksplorasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Nurhayani, 2020). Salah satunya dalam inovasi pembelajaran itu ialah pada pengembangan media belajar. Sebagaimana media belajar dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Meilia dkk., 2017) dimana kelayakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Selain itu, inovasi pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan menarik interaktif belajar yang fleksibel (Andriazal, 2017).

Berdasarkan pengamatan penulis, media pembelajaran sejarah yang ada di sekolah sangat terbatas. Oleh karena itu efektifitas media belajar pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan perlu dikembangkan agar dapat menyesuaikan kondisi belajar dan kebutuhan peserta didik di sekolah. Di samping itu, pelajaran sejarah dan kebudayaan yang diajarkan di sekolah masih menggunakan buku paket dan bantuan laboratorium multimedia (Rani, 2020). Namun hanya sebageian sekolah yang dapat menyediakan fasilitas maupun sarana dari laboratorium multimedia. Pengembangan inovasi pembelajaran menjadi salah satu urgensi yang paling efektif untuk meningkatkan literasi, edukasi, serta komunikasi peserta didik dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dilansir dari berita dan informasi laman kemdikbud.go.id bahwa 50% dari prosentasi perkembangan belajar peserta didik sebageian dapat menggunakan platform media belajar. Dan miminnya media belajar yang digunakan pada mata pelajaran sejarah di sekolah untuk mentransformasikan sejarah dan perkembangan kebudayaan dan bab materi sejarah lainnya. Hal ini juga seirama dengan adanya perpustakaan online yang berbasis website (Diah, 2020). Sehingga peserta didik lebih mudah mengakses. Namun dalam pengamatan penulis pelajaran atau materi sejarah yang ada di website perpustakaan dan platform media lainnya seperti powtoon, quiziz, dan lain sebagainya masih terdapat banyak tulisan paragraf yang cukup panjang mengenai penjelasan. Sehingga peserta didik terkesan lebih monoton dengan belajar di buku paket.

Dewasa ini pembelajaran yang ada di Indonesia menjadi genggam materi untuk menjajaki suatu informasi, komunikasi, maupun edukasi (Putut dkk, 2020). Salah satunya ialah literasi. Pada umumnya literasi ini dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk mengasa dan mempelajari materi di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Selain itu, dalam pembelajaran sejarah dan kebudayaan di sekolah sangat terbatas baik dari segi penjelasan materi yang cukup banyak dan keterbatasan waktu mengajar bagi guru di sekolah. Mengingat dalam pembelajaran sejarah dirasa kurang diminati oleh

peserta didik karena memiliki banyak catatan peristiwa dan peninggalan yang cukup kompleks. Sehingga peserta didik kurang memahami dan mengenali materi tersebut. Selain itu, kurangnya minat belajar juga dapat menyebabkan menurunkan tingkat literasi peserta didik di sekolah (Ana, 2016). Hal tersebut sangat disayangkan apabila akan berkesinambungan tanpa adanya perubahan. Padahal materi sejarah dan kebudayaan sangat penting untuk dikaji dan diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis menggagas sebuah ide inovasi dalam pengembangan media belajar flipbook sebagai upaya peningkatan literasi peserta didik pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Ide penulis tersebut bertujuan untuk membantu belajar peserta didik memahami dan memperdalam pengetahuan mata pelajaran sejarah dan kebudayaan yang ada di Indonesia.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk mengembangkan dan mengenalkan media belajar flipbook pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Desain penelitian ini dirancang dengan menggunakan *Research and Development*, yaitu program penelitian yang mengaplikasikan metode penelitian pengamatan, pengembangan, dan eksperimen. Penelitian ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (Borg dan Gall, 1989: 782). Hasil penelitian digunakan untuk mendesain produk-produk dan prosedur - prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan lagi sehingga mendapatkan kriteria valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini dijabarkan ke dalam sejumlah langkah kegiatan antara lain: (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan rancangan produk awal, (4) pengujian produk awal, (5) revisi produk, (6) pengujian lapangan, (7) revisi produk dan inovasi, dan (8) desiminasi model pengembangan. Namun peneliti hanya melakukan beberapa kegiatan dikarenakan keterbatasan waktu untuk melakukan riset.

Atas dasar itulah peneliti menggunakan metode pengembangan yang didasarkan karena sebagai proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau produk yang sudah ada dalam artian sebagai luaran dari artikel. Menurut Gay (1990) metode pengembangan didefinisikan sebagai suatu usaha atau proses dari pengembangan kegiatan dari suatu produk yang lebih efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam di sekolah dan bukan sekedar untuk mengkaji teori. Selain itu Borg dan Gall (1983: 772) menambahkan gagasan bahwa penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Beberapa langkah yang dikaji dalam metode penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, meninjau dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, mengupayakan pengembangan inovasi dari temuan

sebelumnya. Sehingga terkesan lebih ada pembaharuan dalam hasil penciptaan luaran dalam suatu ide maupun gagasan. Desain produk, validasi desain, Uji coba produk, dan merevisi atau membuat pertimbangan sebagai bidang hasil pengujian yang akan digunakan sebagai hasil akhirnya dan memenuhi definisi dari metode pengembangan. Kemudian pembuatan produk masal. Sedangkan Van den Akker dan Plomp (1993) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan berdasarkan pada tujuan, yang mana tujuan sebagai protipe dan dan saran metodologis sebagai perumusan desain dan evaluasi dari protootipe produk.

Metode pengumpulan dengan primer dengan wawancara semi-terstruktur sedangkan data sekunder dikumpulkan dari data yang dipublikasikan seperti artikel jurnal-jurnal dan buku. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dan daftar pertanyaan disusun untuk wawancara dikembangkan berdasarkan literatur terkait. Wawancara dilakukan di lokasi yang nyaman bagi para responden. Semua wawancara, dengan izin dan persetujuan yang ditandatangani, direkam secara audio dan kemudian ditranskrip secara verbal (Sugiyono, 2016). Analisis dan interpretasi data adalah bagian paling kritis dari penelitian pengembangan sehingga menghasilkan inovasi produk sebagai luarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkaitan dengan kemajuan yang ada di bidang pendidikan untuk mencapai tujuan era society 5.0. Pendidikan menjadi tonggak utama untuk membentuk iklim sosial yang mengikuti perkembangan dan kemajuan IPTEK. Salah satunya yaitu pengembangan web belajar yang dapat diakses secara mudah dan tidak meninggalkan lokalitas dari sebuah literasi. Sehingga peran teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam wadah belajar dan pemanfaatan media belajar bagi peserta didik. Dari berbagai sumber belajar maupun *platform* masih belum banyak media belajar pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan yang dikembangkan (Relis, 2018). Pentingnya pembelajaran sejarah dan kebudayaan pada peserta didik ialah sebagai resolusi di masa depan untuk membangun inspirasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi derap inovasi untuk melakukan perubahan dan pembaharuan. Pada umumnya perubahan dan pembaharuan dalam hal ini menjadi pendorong evaluasi di bidang pendidikan itu sendiri. Salah satu upaya evaluasi dalam bidang pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran. Hal ini menjadi bagian sarana dan prasarana pembelajaran. Sebagaimana sarana menjadi faktor pendukung proses kelancaran pembelajaran. Salah satu dari adanya sarana dan prasarana pembelajaran itu sendiri yaitu media belajar. Media belajar merupakan salah satu alat perantara yang mendukung kegiatan belajar mengajar (Ilham, 2014). Sehingga dapat mencapai pembelajaran yang maksimal dan efektif.

Menurut Wina (2016) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dan metode pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang sangat menentukan. Sedangkan menurut Suyono (2014) juga memaparkan bahwa

komponen pembelajaran meliputi proses pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi atau materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Di samping itu, penulis mengagaskan dan memfokuskan pada media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan konsentrasi dan literasi peserta didik dengan mengembangkan media belajar *flipbook* ini yang senantiasa dapat membangun materi terhadap mata pelajaran sejarah dan kebudayaan.

Optimalisasi pembelajaran akan terus dicanangkan. Hal ini sejalan dengan adanya pengembangan media belajar yang dapat membantu peserta didik menerjemahkan, mentransformasikan, mengkomunikasikan, serta mengkolaborasikan pengalaman dan pembelajaran secara komprehensif dan kreatif terutama dalam mata pelajaran sejarah dan kebudayaan (Siti, 2016). Meninjau ulasan penulis, bahwa hampir peserta didik merasa kebosanan dan bosan dengan mata pelajaran sejarah. Salah satu alasan implisit peserta didik dalam mata pelajaran sejarah ialah menganggap bahwa mata pelajaran sejarah cenderung memiliki catatan materi yang cukup banyak dan meluas. Sehingga perlu adanya konsentrasi lebih untuk mempelajari, memperhatikan, serta memahami.

Hal ini menjadi boomerang peserta didik untuk belajar mengkolaborasikan dan mengimajinasikan media belajar yang dikemas secara efektif. Dan realitasnya, media belajar pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan masih belum banyak dikembangkan. Oleh karena itu, penulis mengagaskan sebuah ide inovasi media belajar berupa *flipbook*. Implementasi media belajar tersebut diharapkan mampu mendukung kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Selain itu media belajar pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan dapat mengajak, menjelajahi, menjajaki, dan mengeksplor sebagai wujud rekreasi belajar sejarah dan kebudayaan. Di samping itu, pengembangan media belajar *flipbook* ini berupa *diary* sejarah yang berisi khusus dokumentasi serta keterangan yang dapat meringkas seluruh materi point dari catatan perkembangan sejarah dan kebudayaan pada masanya. Sehingga peserta didik dapat mengapresiasi media belajar dalam wadah literasi dan rekreasi (Susriyati, 2014).

Sejarah dan kebudayaan bagian dari kajian rumpun ilmu sosial yang membentuk kajian peradaban perkembangan masyarakat hingga perubahan dalam kehidupan sehari – hari. Pentingnya ilmu sejarah dan kebudayaan ini membuka akses keterbukaan informasi dari masa lampau hingga kemajuan jaman yang berorientasi ke masa depan. Dalam apresiasi pembelajaran ini selalu membutuhkan media belajar yang relevan dan konsekuensi untuk mengembangkan kemampuan serta kecakapan berpikir peserta didik dalam mengkritisi perubahan yang ada (Hari, 2019).

Pelajaran sejarah dan kebudayaan merupakan mata pelajaran wajib dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Dimana peserta didik harus mengetahui dan memahami secara utuh terkait dengan periodisasi (pembabakan),

perkembangan, perubahan hingga penemuan. Tidak menutup kemungkinan, peserta didik dalam kurun waktu tertentu akan selalu dihadapkan materi pelajaran sejarah yang cukup kompleks. Hal ini sebagai wujud bahwa sejarah tidak akan pernah menutup catatan dalam peradaban kehidupan manusia. Berbagai kondisi maupun situasi yang ada, mata pelajaran sejarah dan kebudayaan akan menjadi garis utama untuk membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik. Beranjak dari situasi tersebut, penulis berpendapat untuk menulis dan mengangkat bahwa media belajar pada mata pelajaran sejarah berbasis *flipbook* sebagai upaya peningkatan lokalitas literasi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari adanya teknologi dan inovasi. Terkait dengan perkembangan jaman yang membuat wawasan pengetahuan lebih terbuka dan fleksibel memang menjadi fasilitas pertama pada pengembangan *platform*. Salah satu pengembangan dan inovasi dari hal tersebut pada penggunaan dan pemanfaatan media belajar. Di samping itu pembelajaran yang ada di sekolah membutuhkan media belajar terutama pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Untuk mendukung kegiatan atau aktivitas peserta didik di sekolah dan tidak meninggalkan lokalitas literasi, pembelajaran sejarah dan kebudayaan menjadi salah satu pelajaran yang sangat penting untuk membentuk karakteristik peserta didik dan menyiapkan perubahan dan kemajuan di era society 5.0.

Dengan demikian penulis mengusung inovasi karya media belajar *flipbook* sebagai upaya peningkatan lokalitas literasi peserta didik pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Media belajar *flipbook* ini diharapkan mampu mengadaptasi gaya belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar, pemahaman pembelajaran, gerak literasi peserta didik yang dikemas dengan model dokumentasi visual sejarah dan kebudayaan dengan menarik. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan buku teks yang memiliki narasi atau paragraf yang panjang. Oleh karena itu, penulis menghadirkan sebuah inovasi gagasan karya *flipbook* untuk merekomendasikan media belajar sejarah dan kebudayaan lebih efektif dan efisien dalam mempelajari dan juga memahami materi sepanjang peradaban peristiwa yang tercantum di sejarah Indonesia maupun kontemporer dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Nurhasanah. 2016. Penggunaan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS Bagi Mahasiswa PGSD. *JPsd: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2 (1). 8795.
- Andriazal dan Ahmad Arif. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem ELearning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*. 17 (2). 1-10.

- Borg R Walter, Gall Meredith D. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition: Longman.
- Diah Puspitasari. 2020. Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*. 12 (2). 227-240.
- Hari, Wahyuwono. 2019. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Penilaian Hasil Belajar Pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*. 3 (1). 192201.
<https://www.kemdikbud.go.id> diakses pada 24 Juli 2021.
- Ilham Eka Putra. 2014. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif*. ISSN 2338-2724. 1 (2).
- Mahanal, Susriyati. 2014. Peran Guru dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*. 1 -16.
- Meillia Safri, Sri Adelia Sari, Marlina. 2017. Pengembangan Media Belajar Pop-up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5 (1). 107-113.
- Nurhayani, Siregar., Sahira, Rafidatun., Harahap, Arsikal Amsal. 2020. Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. 1 (1). 141-157.
- Putut Suharso, Imaniar Putri Arifyana, Mizati Dewi Wasdiana. 2020. Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*. 4 (2). 271-286.
- Rani Rahmadhani dan Abna Hidayati. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat. *Jurnal Invotech*. 2 (01).
- Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 5 (1). 19-23.
- Rizqon, Halal Syah Aji. 2020. Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial dan Budaya*. (7) 5. 395-402.
- Subekti Hasan, Taufiq Muhammad., Susilo Herawati. 2018. Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi Sistem Untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur. *Educational and Human Deveopment Journal*. 3 (1).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hriyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia group.
Zubaidah, Siti. 2016. Keterampilan Abad 21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*. 2 (2). 1 – 17.

SMART PARENTING: CARA ORANG TUA MENEMUKAN KESEIMBANGAN DAN MANFAAT DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

Ria Novianti¹, Ilga Maria², Meyke Garzia³

¹ Univeristas Riau

² Universitas Riau

³ Universitas Negeri Jakarta

Abstract

This research uses descriptive qualitative with literature study (library research). The development of advanced technology and information is leading the alpha generation into the world of digital literacy. In developed countries, digital media is an integral part of family life. The role of technology brings about change as both a positive and a negative impact. Therefore, smart parenting becomes very important to understand the development of technology in parenting activities and be able to apply social media well, so that there is a balance and benefits in the process of using the internet, especially social media. A good strategy in educating children in the era of globalization is to introduce social media wisely according to age and child development and accompany / supervise in accessing technology.

Keywords

smart parenting, balance, benefits, social media

PENDAHULUAN

Di Indonesia, penggunaan gadget telah banyak digunakan oleh banyak orang bahkan anak usia dini sekalipun. Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan 42,1% dari anak prasekolah mengakses gadget relatif tinggi, seperti menonton video atau bermain game (Rowan, 2013). Sedangkan hasil laporan terbaru tahun 2020, *We Are Social* menyebutkan terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dengan demikian, dibanding tahun sebelumnya, kenaikan persentase pengguna internet di Indonesia berkisar 17% atau 25 juta orang. Dengan total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka dapat diartikan 64% dari setengah penduduk RI telah mengakses dunia maya.

Di era digitalisasi saat ini internet dan anak tidak bisa dipisahkan. Jumlah pengguna internet dari berbagai kalangan terus berkembang, sehingga melampaui batas jumlah orang dewasa (Livingstone et al., 2011). Internet akan memiliki pengaruh negatif jika di akses secara berlebihan, sementara beberapa anak-anak dibelahan dunia seperti Indonesia, Amerika Serikat, dan Eropa seakan tak kenal waktu ketika menikmati layanan media baru tersebut (Hendriyani et al., 2012).

Para peneliti menyimpulkan bahwa kebanyakan orang tua di beberapa negara maju menerapkan pola asuh demokratis untuk membantu anak mendapatkan manfaat dan mengurangi resiko dari internet (Eastin et al., 2006; Ihmeideh & Shawareb, 2014; Özgür, 2016; Wong, 2010; Zhang et al., 2015).

Selanjutnya, hasil riset *Neurosensum Indonesia Consumers Trend 2021; Social Media Impact on Kids* memaparkan bahwa sebanyak 87% anak-anak di Indonesia sudah dikenalkan dengan media sosial sebelum menginjak usia 13 tahun. Sedangkan 92% anak-anak dari kalangan keluarga berpenghasilan rendah lebih dini mengenal media sosial. Rata-rata anak Indonesia sudah mengenal media sosial di usia 7 tahun, sebanyak 92% diantaranya anak dari keluarga berpenghasilan rendah dan 54% diperkenalkan ke media sosial sebelum berusia 6 tahun (Teguh Suyudi, 2021). Beberapa aplikasi media sosial yang banyak diminati antara lain sebagai berikut: *YouTube, Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp, Line, Game Online* dan masih banyak lainnya.

Secara positif, media sosial bisa menjadi inovasi perkembangan pembelajaran di tingkat pendidikan dasar di Indonesia yang biasa dikenal Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) yang merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia dalam memberikan stimulasi pengembangan kemampuan *problem solving*, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi. Dalam pendidikan berbasis teknologi secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional. Dengan demikian, pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional (Chandra & Rustaman, 2009).

Internet bisa bermanfaat atau bahkan sebaliknya bagi anak, tergantung pengasuhan orang tua yang dikenal dengan *smart parenting*. Peran orang tua sangat diharapkan dikarenakan orang tua memiliki kemampuan dan cara bijak untuk mencegah dan mengatasi masalah kecanduan internet (Valcke et al., 2011). Menurut Giovanna Mascheroni (2018), ketika anak-anak di negara berpenghasilan tinggi, menengah bahkan rendah mendapatkan akses ke internet, orang tua merasa tertantang karena anak menggunakan perangkat seluler yang sulit diawasi oleh orang tua, dan kompleksitas teknologi yang tidak dipahami orang tua. Selain itu, orang tua juga sangat mengkhawatirkan *screen-time*, kecanduan internet, dan berbagai ancaman bahaya yang bisa timbul.

Seperti diketahui keluarga merupakan tempat pertama bagi anak menimba ilmu. Konsep pendidikan anak usia dini dalam keluarga adalah pendidikan pertama anak. Oleh karena itu, keluarga harus bertindak sebagai tutor untuk membuat anak menjadi pribadi yang berkualitas dan tumbuh sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia. Menyikapi kondisi zaman yang terus berubah, orang tua juga terus belajar agar dapat memberikan pengasuhan dan pendidikan terbaik bagi buah hatinya dan tidak lagi terpaku pada kebiasaan-kebiasaan konvensional sebagaimana dulu di didik oleh orang tuanya. Kebiasaan

pengasuhan tersebut bias jadi kurang tepat jika diterapkan pada anak saat ini (Novianti & Garzia, 2020).

Orang tua merupakan seseorang yang mendampingi, membimbing semua tahapan tumbuh kembang anak mulai dari merawat, melindungi, dan mengarahkan kehidupan baru pada setiap tahapan perkembangan anak (Brooks, 1981). *Parenting* adalah pendidikan bagi para orang tua, bukan hanya ibu namun ayah dapat menjadi pengasuh, pendidik dan pendamping anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan menjadi individu yang beriman, bertakwa, sehat fisik dan mental, cerdas, cakap, kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta memegang teguh agama dan budayanya (Novianti & Maria, 2020).

Fenomena *smart parenting* selama ini adalah masih sebagian kecil orang tua berperan dalam mendampingi anak dalam mengakses internet maupun media sosial, dikarenakan beberapa kebiasaan orang tua mengasuh dan mendidik anak kurang baik. Misalnya, orang tua sering memarahi anak, orang tua terlalu memanjakan anak, orang tua kurang menumbuhkan keberanian kepada anaknya, orang tua kadang memberikan contoh perkataan yang kurang baik dan tidak pantas ditiru oleh anak. Hal tersebut merupakan perbuatan yang tidak baik kepada anak. Bahkan masih ada orang tua yang kurang memperhatikan perilaku anak.

Smart parenting adalah perilaku cerdas atau tindakan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam usaha untuk mendidik, melindungi, mengajar, mendisiplinkan, merawat dan memberikan bimbingan (Jannah, 2019). *Smart parenting* dipahami sebagai strategi pendidikan untuk anak, orang tua sebagai madrasah ula (sekolah pertama) menemani dan membimbing semua tahapan anak pertumbuhan yang merawat, melindungi, mengarahkan kehidupan anak pada setiap tahapannya (Rozana et al., 2017). *Parenting* harus dinamis dan dimodifikasi sesuai konteks dan usia anak (Johnson et al., 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *smart parenting* orang tua di Indonesia dengan cara menganalisis tindakan orang tua terkait akses anak terhadap internet. *Smart parenting* penting untuk diketahui sebagai bahan prediksi generasi penerus bangsa dan pertimbangan dalam pembuatan kebijakan berkaitan dengan anak, seperti pengasuhan, pendidikan dan teknologi. Penelitian ini perlu dilakukan sebagai salah satu bentuk kepedulian terhadap masa depan bangsa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan merupakan studi/penelitian yang memperoleh data atau bahan-bahan berupa buku, ensiklopedia, jurnal, dokumen, majalah dan situs internet. Sumber data dalam penelitian ini diklasifikasikan ke dalam sumber primer yakni *smart parenting* dan sumber sekunder meliputi buku-buku dan artikel mutakhir dan relevan dengan pembahasan. Adapun teknik analisis data adalah analisis data kualitatif. Data-data

yang digunakan sebagai dasar dan kesimpulan dan memperkuat argumen penulis menganalisis *smart parenting* dalam penggunaan teknologi bagi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media sosial

Media sosial (*Social Networking*) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan memuat isi yang meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Menurut Kaplan & Haenlein (2010), mendefinisikan media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang didirikan diatas teknologi Web 2.0. Selain itu, media sosial pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, terdapat tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*) (Nasrullah, 2015).

Van Dijk (2004), menyatakan media sosial adalah platform media sebagai fasilitator yang memfokuskan pada pengguna yang memfasilitasi dalam berbagai aktivitas maupun berkolaborasi. Selanjutnya, media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak antara individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain (Boyd, 2015). Dengan demikian, dapat disimpulkan sosial media merupakan kegiatan dua arah dalam bentuk pertukaran, kolaborasi, perkenalan baik dalam tulisan maupun visual atau audiovisual.

Menurut Nasrullah (2015), media sosial memiliki karakter khusus, yaitu: 1) Jaringan (*Network*); 2) Informasi (*Informations*); 3) Arsip (*Archive*); 4) Interaksi (*Interactivity*); 5) Simulasi Sosial (*simulation of society*); dan 6) Konten oleh pengguna (*user-generated content*).

Smart Parenting

Orang tua memiliki peran paling penting dalam intelektual, fisik, emosional, sosial dan akademik perkembangan anak. Setiap anak unik dan orang tua harus memahami kekuatan dan kerentanan anak. Setiap anak memiliki kebutuhan dasar dan merupakan tanggung jawab orang tua untuk memberikan apa yang anak butuhkan dengan cara yang tepat (Johnson, 2019). Parenting merupakan proses menstimulasi perkembangan anak mulai dari masa bayi hingga dewasa. Parenting sebagai proses interaksi berkelanjutan antara orang tua dan anak yang meliputi aktivitas-aktivitas seperti memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), dan melindungi (*protecting*) anak-anak ketika dalam proses tumbuh kembang.

Parenting merupakan pekerjaan menantang di era digitalisasi seperti televisi, ponsel, jejaring sosial, dan media elektronik. Kemajuan teknologi telah menciptakan tantangan baru dalam pengasuhan anak. Kurangnya pengasuhan yang efektif adalah alasan utama peningkatan perkembangan dan gangguan

perilaku pada anak di dunia teknologi. Pemantauan dan pendisiplinan yang tidak tepat sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku dan gangguan emosi pada anak. Disini, orang tua perlu memantau penggunaan media anak dan melindungi anak dari dampak negatif sosial media dan menjadikan sosial media tersebut memiliki manfaat dalam penggunaannya.

Smart parenting secara signifikan mempengaruhi perilaku dan kesejahteraan anak. *Smart parenting* membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan pengetahuan. Pengasuhan yang efektif sangat penting dalam keberhasilan akademis anak. Bimbingan profesional dalam pengasuhan sangat penting di dunia saat ini untuk membesarkan anak yang cerdas, percaya diri, penyayang, disiplin, bertanggung jawab, tangguh, mandiri, dan terampil secara sosial. *Smart parenting* memiliki tujuan utama yaitu suatu pola asuh yang dinamis sesuai dengan kemampuan anak dan tingkat tumbuh kembangnya (Nada, 2008).

Hoghughi & Long (2004), menyebutkan pengasuhan mencakup beragam aktifitas yang bertujuan agar anak dapat berkembang secara optimal dan dapat bertahan hidup dengan baik. Pengasuhan yang dimaksud meliputi pengasuhan fisik, pengasuhan emosi dan pengasuhan sosial.

Pengasuhan fisik mencakup semua aktifitas yang bertujuan agar anak dapat bertahan hidup dengan baik dengan menyediakan kebutuhan dasarnya seperti makan, kehangatan, kebersihan, ketenangan waktu tidur, dan kepuasan ketika membuang sisa metabolisme dalam tubuhnya. Pengasuhan emosi mencakup pendampingan ketika anak mengalami kejadian-kejadian yang tidak menyenangkan seperti merasa terasing dari teman-temannya, takut, atau mengalami trauma sehingga anak merasa dihargai sebagai seorang individu, mengetahui rasa dicintai, serta memperoleh kesempatan untuk menentukan pilihan dan untuk mengetahui resikonya. Pengasuhan emosi ini bertujuan agar anak mempunyai kemampuan yang stabil dan konsisten dalam berinteraksi dengan lingkungannya, menciptakan rasa aman, serta menciptakan rasa optimis terhadap hal-hal baru yang akan ditemui oleh anak.

Pengasuhan sosial bertujuan agar anak tidak merasa terasing dari lingkungan sosialnya yang akan berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa-masa selanjutnya. Pengasuhan sosial menjadi sangat penting karena hubungan sosial yang dibangun dalam pengasuhan akan membentuk sudut pandang terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Pengasuhan sosial yang baik berfokus pada memberikan bantuan kepada anak untuk dapat terintegrasi dengan baik di lingkungan rumah maupun sekolahnya dan membantu mengajarkan anak akan tanggung jawab sosial yang harus diembannya.

Beberapa para ahli telah mengembangkan instrumen pengasuhan, salah satunya adalah *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ)*. *PSDQ* digunakan Negara-negara Asia karena memiliki nilai *reability* dan validitas yang baik (Fu et al., 2013). Awalnya, *PSQD* dikembangkan dengan pengujian 133 butir pertanyaan dan menghasilkan sisa 62 butir pertanyaan yang dapat digunakan

untuk menentukan klasifikasi pengasuhan (Robinson et al., 2001). Proses evaluasi adalah pengukuran alat untuk mengetahui seberapa jauh tujuan dari suatu program dapat tercapai. Proses program parenting dapat dikatakan sebagai bentuk penilaian terhadap suatu kegiatan yang memiliki telah dilakukan.

Peran *Smart Parenting* Menemukan Keseimbangan dan Manfaat dalam Penggunaan Media Sosial

Hal lain yang berpotensi menggiring anak menjadi pecandu internet adalah teman pergaulan sebaya. Orang tua dapat berperan mengatur keterikatan anak dengan teman sebaya. Orang tua berperan untuk mengarahkan anak agar memilih teman yang baik (Yang et al., 2016). Beberapa hal yang harus dilakukan oleh orang tua antara lain: 1) Mendidik diri sendiri dan memahami tentang teknologi komputer dan internet. Anak-anak mengetahui jauh lebih baik tentang komputer daripada orang tuanya. Hal ini akan menyebabkan keterlibatan anak atau remaja dengan situs pornografi di internet atau *cybersex chat*. Oleh karena itu, orang tua dianjurkan meluangkan waktu bersama anak dalam penggunaan di internet. Selanjutnya, setiap komputer dengan akses internet di rumah harus disimpan di lokasi yang “ramai”. Komputer dengan akses internet tidak boleh berada di kamar anak dengan alasan apapun dan diletakkan diluar ruangan merupakan teknik mencegah dan teknik memantau yang baik. Dengan demikian, orang tua dapat melihat apa yang sedang di akses oleh anak (Kastleman, 2012).

Sebagaimana *Royal College of Paediatrics and Child Health (RCPCH)* menerbitkan panduan pada tahun 2019 bagi dokter dan orang tua untuk membantu mengelola waktu layar anak. Pedoman yang pertama kali diterbitkan di Inggris ini memuat rekomendasi tentang batasan penggunaan layar gadget berdasarkan usia, fokus pada aspek wellbeing (kesejahteraan anak) seperti keamanan sistem online misalnya bullying, eksploitasi dan akses konten yang tidak pantas bagi anak (Viner et al., 2019).

Orang tua sangat dianjurkan untuk memperhatikan pola bermain anak dalam menggunakan perangkat digital dengan permainan yang dimainkan dan pengaturan waktu serta batasan konten pada tablet dan *smartphone* atau perangkat digital lainnya yang digunakan oleh anak, memastikan anak melakukan diet digital dan tidak mengakses sesuatu yang tidak pantas. Davidson (2012), menjelaskan dalam risetnya agar bisa menggunakan internet dengan positif dan aman, anak membutuhkan bimbingan orang tua. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan pembimbingan dengan tepat, orang tua diharapkan memiliki kecakapan teknis, pengetahuan, maupun emosi dalam mengakses berbagai informasi maupun hiburan melalui internet, terutama yang berusia di bawah 12 tahun.

Strategi ini seperti halnya mengajari anak bagaimana cara berenang, atau cara mengendarai sepeda. Orang tua perlu mengajari anak cara menggunakan alat digital dengan baik dan benar. Banyak anak belajar keterampilan berbasis komputer dan aplikasi, orang tua dan guru harus menggunakan program dan

aplikasi yang sama dengan anak sehingga anak dapat memahami apa yang dilakukan. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi misalnya berkaitan dengan teknologi digital pada mainan anak sehingga sangat membutuhkan pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital pada mainan tersebut. Dengan demikian, media digital atau media sosial akan menjadi lebih penting. Dilihat sebagai kesempatan besar bagi anak zaman sekarang, membuat hidup lebih mudah dalam banyak hal saat anak menjalani hidup. Orang tua perlu mendorong literasi digital di rumah sejak awal untuk membangun keterampilan ini dan membangun fondasi yang kokoh untuk dikembangkan sejak awal.

SIMPULAN

Banyak informasi dan wawasan yang dapat diperoleh dengan mudah melalui media sosial. Namun, disisi lain juga memiliki efek negatif disebabkan kurangnya pengawasan orang tua ketika anak menggunakannya. Oleh karena itu, orang tua harus meningkatkan pemahaman serta wawasan agar anak tidak berpengaruh dalam efek negatif akibat penggunaan media sosial yang kurang bijak. Implikasi dari penelitian ini adalah diperlukan rancangan program edukasi mengenai pemanfaatan dan penggunaan media sosial kepada anak. Edukasi perlu di berikan kepada orang tua agar dampak negatif dari penggunaan media sosial dapat dihindari. Peran orang tua sangat signifikan sebab orang tua memiliki wewenang kepada anak dalam penggunaan media sosial dalam lingkup keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas kerja keras masing-masing penulis dalam penelitian ini sangat dihargai karena telah menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, D. (2015). Social media: A phenomenon to be analyzed. *Social Media+ Society, 1*(1), 2056305115580148.
- Brooks, J. B. (1981). *The process of parenting*.
- Chandra, D. T., & Rustaman, N. (2009). Perkembangan Pendidikan Teknologi Sebagai Suatu Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Pengajaran MIPA, 14*(2), 37–50.
- Davidson, C. (2012). Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home. *Journal of Early Childhood Literacy, 12*(1), 24–45.
- Eastin, M. S., Greenberg, B. S., & Hofschire, L. (2006). Parenting the internet. *Journal of Communication, 56*(3), 486–504.
- Fu, Y., Hou, X., Qin, Q., Meng, H., Xie, P., Huang, Y., Ma, X., Deng, W., Luo, Q., & Wang, Y. (2013). Can parenting styles and dimensions questionnaire (PSDQ) be used in China? *Psychology, 4*(06), 535.

- Giovanna Mascheroni, C. P. & A. J. (eds. . (2018). Digital Parenting. In *The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, at Nordicom University of Gothenburg*.
- Hendriyani, E. H., d’Haenens, L., & Beentjes, J. W. J. (2012). Children’s media use in Indonesia. *Asian Journal of Communication*, 22(3), 304–319.
- Hoghugh, M. S., & Long, N. (2004). *Handbook of parenting: theory and research for practice*. Sage.
- Ihmeideh, F. M., & Shawareb, A. A. (2014). The association between Internet parenting styles and children’s use of the Internet at home. *Journal of Research in Childhood Education*, 28(4), 411–425.
- Jannah, M. (2019). *Smart Parenting dalam Mengatasi Social Withdrawal pada Anak di Pondok Pesantren*. *Ta’allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 7 (1), 45–72.
- Johnson, B. (2019). Effective Parenting – Essential for Best Child Development. *BMH Medical Journal-ISSN 2348–392X*, 6(2), 43–46.
- Johnson, B. D., Berdahl, L. D., Horne, M., Richter, E. A., & Walters, M. (2014). A parenting competency model. *Parenting*, 14(2), 92–120.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kastleman, M. B. (2012). *The Drug of The New Millennium*. Jakarta: Yayasan Kita & Buah Hati.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet. *The Perspective of European Children. Full Findings and Policy Implications from the EU Kids Online Survey Of*, 9–16.
- Nada, T. (2008). *Smart Parenting: 2000 Kiat Cerdas Mendidik Anak*. Pustaka Alvabet.
- Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016, 2017.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010.
- Novianti, R., & Maria, I. (2020). *Pendidikan Keorangtuaan*. Ellunar Publisher.
- Özgür, H. (2016). The relationship between Internet parenting styles and Internet usage of children and adolescents. *Computers in Human Behavior*, 60, 411–424.
- Robinson, C. C., Mandlco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (2001). The parenting styles and dimensions questionnaire (PSDQ). *Handbook of Family Measurement Techniques*, 3, 319–321.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March, 10, 2017.
- Rozana, A. A., Wahid, A. H., & Muali, C. (2017). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*,

4(1), 1–16.

- Teguh Suyudi. (2021). *Riset: Anak-Anak di Indonesia Kenal Media Sosial di Usia Dini*. <https://www.itworks.id/39121/riset-anak-anak-di-indonesia-kenal-media-sosial-di-usia-dini.html>
- Valcke, M., De Wever, B., Van Keer, H., & Schellens, T. (2011). Long-term study of safe Internet use of young children. *Computers & Education*, 57(1), 1292–1305.
- Van Dijk, J. (2004). Skills, and Use of New Media for Societal Participation. *Media Access: Social and Psychological Dimensions of New Technology Use*, 233.
- Viner, R., Davie, M., & Firth, A. (2019). The health impacts of screen time: a guide for clinicians and parents. *Edinburgh, Scotland: Royal College of Paediatrics and Child Health*.
- Wong, Y. C. (2010). Cyber-parenting: Internet benefits, risks and parenting issues. *Journal of Technology in Human Services*, 28(4), 252–273.
- Yang, X., Zhu, L., Chen, Q., Song, P., & Wang, Z. (2016). Parent marital conflict and Internet addiction among Chinese college students: The mediating role of father-child, mother-child, and peer attachment. *Computers in Human Behavior*, 59, 221–229.
- Zhang, H., Li, D., & Li, X. (2015). Temperament and problematic Internet use in adolescents: A moderated mediation model of maladaptive cognition and parenting styles. *Journal of Child and Family Studies*, 24(7), 1886–1897

PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19

Novian Candra Kurniawan¹, Bintang Muhammad Sahara Efendi², David Golddra Pamungkas Bramantya³

¹ Universitas Negeri Malang

² Universitas Negeri Malang

³ Universitas Negeri Malang

Abstract

The implementation of distance learning makes all components of education shift from face-to-face classes to virtual classes. This does not rule out the possibility of making students bored quickly in participating in distance learning activities. The lack of knowledge of educators on the use of technology during the pandemic is a serious obstacle in implementing distance learning. Monotonous learning with the lecture method using powerpoint makes students bored quickly so that there is a decrease in learning enthusiasm. Learning from this, a more developed media is needed. One of them is the use of Powtoon as a learning medium during the Covid 19 pandemic. The use of Powtoon software is one of the new things in the learning process. Therefore, the author seeks this article to provide information about learning with Powtoon software during the Covid-19 Pandemic.

Keywords

Covid-19, distance learning, Powtoon

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease (Covid-19) merupakan wabah yang mulai sangat meresahkan masyarakat dunia pada awal tahun 2020. Penyebab wabah ini ialah Novel Coronavirus (SARS Cov-2). Wuhan, China merupakan tempat pertama kali wabah ini dilaporkan yang kemudian berkembang dengan cepat menginfeksi saluran pernafasan manusia. Sudah banyak masyarakat yang terinfeksi oleh virus ini sehingga negara-negara di dunia melakukan *lockdown* dan penerapan *stay at home* (tetap berada di dalam rumah) bagi seluruh lapisan masyarakat.

Seiring dengan banyaknya jumlah kasus kematian akibat Covid-19 ini, Presiden Indonesia mengeluarkan keputusan mengenai penetapan Bencana Non Alam Penyebaran Corona Virus Disease sebagai bencana nasional di dalam surat Keputusan Presiden nomor 12 Tahun 2020. Hal tersebut membuat beberapa daerah di Indonesia melakukan tindakan seperti melakukan PSBB hingga *lockdown* untuk menekan angka kasus positif terhadap Covid-19.

Beberapa sektor terdampak dari Covid-19 ini salah satunya ialah sektor pendidikan. Dampak dari pandemi dalam sector Pendidikan adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ juga merupakan tantangan tersendiri bagi pendidik. Sekolah

yang semestinya sudah bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan teknologi yang sudah tersedia, tetapi belum mumpuni. Penggunaan teknologi pada masa kini sudah menjadi suatu kebutuhan dalam tuntutan perkembangan zaman. Kurangnya pemahaman pendidik terhadap pemanfaatan teknologi, menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan PJJ. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak sebanding dengan kemampuan sumber daya manusia menjadi penghambat di dalam pelaksanaan PJJ (Dewi, et al., 2018)

Kurangnya penguasaan terhadap teknologi, membuat pendidik harus mencari cara agar PJJ dapat berjalan sesuai dengan harapan dan tidak membosankan. Pada hakikat proses pembelajaran, media pembelajaran adalah sebuah pesan yang kemudian pesan tersebut diterima oleh siswa bahkan oleh pendidik itu sendiri. Oleh pendidik, pesan tersebut dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal atau kata kata lisan dan tertulis maupun non verbal atau visual.

Pada saat ini, media pembelajaran yang digunakan masih belum efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesesuaian dalam memilih media pembelajaran. Sebaiknya, di dalam memilih media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria, seperti a) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran b) dukungan terhadap isi bahan ajar, dan c) kemudahan dalam memperoleh media.

Kebutuhan multimedia terhadap pengembangan konten dalam pembelajaran, sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan masih minimnya upaya pendidik untuk mengembangkan konten pembelajaran yang masih dijelaskan secara monoton melalui lisan. Salah satu pembelajaran yang berbasis pada teknologi ialah audio visual sebagai alternatif dalam pembelajaran (Arifa, 2020)

Software Powtoon digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif (Priandana, 2015). *Powtoon* telah dirancang untuk memudahkan penggunaannya dalam mengaplikasikannya dalam setiap kebutuhannya. Mudahnya fitur dan banyaknya *template* pada yang dibuat *Powtoon* semakin menarik. Karakter yang dinamis, gambar *eye-popping*, dan urutan teks lainnya dapat membantu dalam menarik perhatian siswa dalam berimajinasi. *Software* ini tidak banyak orang tahu karena masih baru. Tidak jauh dengan penggunaan *power point*, *Powtoon* lebih menarik dengan beberapa pilihan animasi yang tersedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kajian literatur. Cresswel dalam (Habsy, 2017) menyatakan bahwa kajian literatur merupakan jenis penelitian yang memasukkan intisari dari artikel, buku, maupun dokumen tertulis lain yang menguraikan mengenai teori ataupun informasi yang sudah lampau maupun terkini, untuk dirangkai dan disajikan. Jenis data yang pakai dalam penelitian inipun bersumber dari artikel, jurnal, buku, maupun dokumen tertulis

lainnya yang mampu menunjang pembahasan dalam artikel ini.

Data studi literatur yang telah dihimpun, akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Di mana nantinya akan dipaparkan data-data hasil studi literatur, kemudian akan ditambahkan analisis untuk melengkapi data-data yang telah diuraikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Powtoon* sebagai Terobosan Media Pembelajaran Jarak Jauh

Pendidikan adalah aspek kehidupan yang memegang peranan penting bagi manusia. Di Indonesia terdapat berbagai jenjang pendidikan sesuai yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mulai dari SD/Sederajat, SMP/ Sederajat, SMK/SMA/ Sederajat, hingga perguruan tinggi. Segala sistem pendidikan di Indonesia sudah diatur oleh pemerintah yang dituangkan dalam bentuk Undang-Undang RI tentang sistem pendidikan nasional. Namun, sejak memasuki bulan Maret 2020 setelah munculnya Covid-19 ke Indonesia, menimbulkan banyak kegiatan yang dirumahkan oleh pemerintah.

Kegiatan belajar dan mengajar yang dilaksanakan secara daring atau menggunakan sistem *online* yang dapat dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tidak hanya kegiatan belajar dan pembelajaran saja, akan tetapi kegiatan lain yang berhubungan dengan pendidikan seperti pendaftaran atau kegiatan akademik maupun non akademik dilaksanakan secara daring. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk memutus mata rantai penularan virus corona atau disebut dengan Covid-19.

Berdasarkan hal tersebut, pengaruh dari orang tua semakin besar dalam mendidik serta membimbing anaknya dalam melakukan kegiatan belajar dan PJJ. Peran lingkungan sekitar pun juga sangat berpengaruh terhadap proses PJJ. Akan tetapi, pada kenyataannya kegiatan belajar dan pembelajaran secara *online* ini tidak sejalan dengan apa yang diharapkan. Bagi beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh seperti sekarang ini. Seperti halnya siswa kesulitan dalam mencerna atau memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Bahkan, siswa dapat mengalami kebosanan dan kejenuhan apabila materi yang diberikan tidak menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan monoton. Pendidik yang hanya memberikan materi tanpa ada penjelasan mengenai materi tersebut dapat menimbulkan kemalasan dalam diri siswa. Tidak hanya itu, penyampaian materi dengan metode ceramah saja dapat menurunkan minat belajar siswa.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi permasalahan minat belajar siswa, salah satunya ialah inovasi media yang digunakan pada saat pembelajaran. Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran pendidik harus memiliki kemampuan berinovasi, supaya kegiatan belajar dan pembelajaran tidak membosankan dan tujuan pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Apalagi dalam situasi sekarang ini pembelajaran yang dilakukan secara daring, Pendidik harus lebih bervariasi dalam penyampaian materi dengan tujuan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar terhadap materi yang diberikan, serta mengatasi rasa kebosanan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan.

Sebuah media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mendukung berjalannya proses belajar mengajar dalam masa pandemi seperti sekarang ini yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran yang berbasis teknologi, yakni sebuah *software* bernama *Powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan *online* yang mempunyai fitur-fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi goresan pena tangan, animasi kartun dan peraturan transisi yang terlihat hidup begitu pun pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Jatiningtias, 2017). *Powtoon* memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih paham dengan materi pelajaran yang diberikan dan membangkitkan semangat belajar. Dengan adanya suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran melalui *Powtoon* ini lebih mudah digunakan karena pendidik tidak harus menguasai aplikasi tersebut, namun pendidik hanya membuatnya melalui *website* saja.

Penerapan *Powtoon* ini memungkinkan dapat menurunkan tingkat kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran *online* berlangsung. Dengan demikian, pendidik harus memiliki kemampuan berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Media pelajaran sangat penting bagi pendidik dan siswa karena tingkat pemahaman siswa dilihat dari cara pendidik menyampaikan materi. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi dalam menyusun media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan *Powtoon*. *Software* ini terdapat berbagai fitur-fitur animasi, goresan tinta, animasi kartun dan juga transisi setiap fitur yang digunakan.

SIMPULAN

Menurut hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan multimedia terhadap pengembangan konten dalam pembelajaran, sangat dibutuhkan, terutama dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi covid-19. PJJ yang merupakan tantangan inovasi tersendiri bagi pendidik, nampaknya justru menjadi hambatan bagi pendidikan Indonesia. Hal ini dikarenakan Sekolah yang semestinya sudah bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan teknologi yang sudah tersedia, tetapi belum mumpuni.

Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran sendiri, seorang pendidik harus memiliki kemampuan berinovasi, supaya kegiatan belajar dan pembelajaran tidak membosankan dan tujuan pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan harapan yang diinginkan. Di dalam memilih media pembelajaran harus memenuhi

beberapa kriteria, seperti a) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, b) dukungan terhadap isi bahan ajar, dan c) kemudahan dalam memperoleh media.

Sebuah media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam masa pandemi seperti sekarang ini yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran yang berbasis teknologi, yakni sebuah *software* bernama *Powtoon*. *Powtoon* adalah layanan *online* yang mempunyai fitur-fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi goresan pena tangan, animasi kartun dan peraturan transisi yang terlihat hidup begitu pun pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Penerapan *Powtoon* ini memungkinkan dapat menurunkan tingkat kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran *online* berlangsung. Dengan demikian, pendidik harus memiliki kemampuan berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, F. N., 2020. Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat: Kajian Singkat terhadap Isi Aktual dan Strategis*, XII(7), pp. 13-18.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E. & Arthur, R., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), pp. 95-104.
- Habsy, B. A., 2017. Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), pp. 90-100.
- Jatiningtias, N. H., 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Semarang: Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- Priandana, V. F. D., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMP Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1).

PENDIDIKAN SEBAGAI OPTIMALISASI SDM

REAKTUALISASI KONSEP MERDEKA BELAJAR KI HADJAR DEWANTARA DALAM LINGKUP PERGURUAN TINGGI

Neni Wahyuningtyas¹, Lailil Nadhifatul Muazaroh²

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Tulisan ini adalah sebuah pemikiran mengenai pengaktualisasikan lagi konsep pembelajaran dari salah seorang pahlawan pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hadjar Dewantara. Konsep belajar yang akan diaktualisasikan adalah konsep merdeka belajar. Menurut Ki Hadjar Dewantara salah satu bidang yang mempengaruhi perkembangan manusia adalah pendidikan. Ki Hadjar Dewantara menganggap pendidikan adalah cara memanusiakan manusia dengan layak. Salah satu konsep pendidikan yang terkenal dari Ki Hadjar Dewantara adalah Merdeka Belajar. Nilai-nilai Implementasi pembentuk karakter bangsa dapat dibentuk melalui merdeka belajar dengan cara memperbaiki sistem pendidikan dan metode belajar terlebih dahulu. Dari adanya perubahan tersebut diharapkan memberikan manfaat lebih pada lingkungan belajar. Pengaktualisasian kembali konsep pendidikan Merdeka Belajar ini juga diharapkan dapat memajukan pendidikan Indonesia terutama pada tingkat perguruan tinggi. Di mana pada tingkat ini pengamalan konsep Merdeka Belajar lebih bisa dipahami dan diterapkan.

Kata Kunci

Konsep Pendidikan, Merdeka Belajar, Perguruan Tinggi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha seseorang yang dengan sadar ingin meningkatkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses humanisasi yaitu, proses untuk memanusiakan manusia menjadi manusia yang sebenarnya, sesuai dengan hakikatnya. Pendidikan mengantar manusia menemukan jati dirinya dan menemukan hakikat dirinya, oleh karena itu penting menerima pendidikan (Pidarta, 2014). Karena pendidikan mampu menjadikan manusia sebagaimana manusia yang seharusnya diperlukan pendidikan.

Pendidikan merupakan alat yang menghubungkan manusia dengan dirinya sendiri dalam proses berkembang, juga dengan perkara di luar dirinya seperti moral, intelektual, dan urusan sosial (Sagala, 2013). Menghubungkan manusia dengan dirinya sendiri memiliki arti proses mengenal jati diri, kemampuan, bakat, minat, kelemahan, dan hal lain terkait pribadi. Perkara di luar diri manusia artinya manusia tidak berhubungan dengan dirinya saja, tetapi dengan orang lain juga sehingga manusia dituntut untuk beradaptasi dan hidup selaras dengan orang lain. Manusia memiliki potensi alami yang sudah ada dalam diri mereka, potensi yang

umum dimiliki manusia adalah kemampuan merasa, menilai, menghitung, menulis, berbicara, bersikap, berpikir kritis, bergaul, membuat keputusan, dan sebagainya. (Purwati, Rizal, & Nurdin, 2020).

Zaman sekarang, sudah mulai banyak orang terutama para generasi muda yang memperhatikan kebutuhan pendidikan dengan menempuh pendidikan dimulai dari jenjang yang paling awal yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dilanjut dengan jenjang pendidikan yang lebih tinggi yakni Sekolah Dasar (SD), dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi yaitu Sekolah Menengah sampai Perguruan Tinggi (Sya'baniah & Kuswanto, 2020).

Pendidikan yang pasti ada dalam semua jenjang pendidikan disebut dengan pendidikan umum, pendidikan umum merupakan pendidikan yang membuat manusia bisa hidup layaknya manusia (Reed, 1951). Hidup layak adalah ketika manusia hidup sesuai dengan kodrat dan berhasil menjalankan peran mereka sesuai dengan lingkungan yang sedang mereka ditempati. Oleh karena itu, pendidikan umum dilaksanakan dengan tujuan memaksimalkan kemampuan manusia menjalankan perannya sebagai anggota keluarga, bagian dari masyarakat, warga negara, dan individunya sendiri (Mayhew, 1960).

Mata kuliah wajib atau mata kuliah umum adalah contoh adanya pendidikan umum di perguruan tinggi. Semua program studi mewajibkan mahasiswanya mengontrak mata kuliah ini agar mampu menjadi manusia yang bisa melakukan satu keahlian di luar ahli bidangnya, juga memiliki kepribadian yang baik dan dapat menjalani kehidupan di tengah masalah dan tantangan hidup. Ada beberapa mata kuliah yang dinilai penting bagi keberlangsungan hidup manusia sehingga diakui dan dinyatakan secara jelas dalam Undang-Undang tentang pendidikan nasional (Purwati, Rizal, & Nurdin, 2020).

Contoh mata kuliah pendidikan umum bagi mahasiswa yaitu Pendidikan Pancasila, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama, Kuliah Kerja Nyata (KKN), Pendidikan Olah Raga, Pendidikan Seni, Ilmu Sosial Budaya Dasar, dan mata kuliah sejenis. Berbagai mata kuliah tadi termuat dalam makna pendidikan nasional yaitu mewujudkan manusia yang beriman, berahlak mulia, cakap, kreatif, berilmu, demokratis, dan sehat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Ada berbagai macam permasalahan yang terjadi di Indonesia, termasuk permasalahan di bidang pendidikan. Hal ini menandakan bahwa pendidikan di negara kita sekarang sedang melalui masa kritis (Ainia, 2020). Pada UUD 1945 dijabarkan dengan jelas semua warga negara berhak memperoleh pendidikannya secara utuh dan manusiawi. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan mulai muncul dalam berbagai macam bentuk dan paham yang berbeda-beda (Berkamsyah, 2020).

Pada abad 21 saat ini, pendidikan di Indonesia diharuskan siap dengan berbagai macam tantangan yang berbeda dengan zaman sebelumnya serta ada

peluang yang tentunya akan berbeda dari zaman sebelumnya juga (Fachrissal, 2020). Oleh karena itu kita harus selalu siap agar dapat menyesuaikan diri dari berbagai perubahan yang akan terus terjadi hingga saat ini (Febriyanti, 2021).

Indonesia mempunyai seorang tokoh yang berjuang demi pendidikan di Indonesia. Ki Hadjar Dewantara adalah salah satu pahlawan yang berjuang demi pendidikan di Indonesia. Banyak gagasan-gagasan dan pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai konsep pendidikan. dari banyaknya konsep yang diusung Ki Hadjar Dewantara ini ada konsep yang sangat cocok digunakan di era saat ini, yaitu Konsep Merdeka Belajar (Fachrissal, 2020).

Konsep Ki Hadjar Dewantara ini memandang tujuan pendidikan adalah memajukan kehidupan bangsa secara menyeluruh tanpa memandang agama, etnis, suku, budaya, adat, kebiasaan, status ekonomi, status sosial yang didasarkan kepada nilai-nilai kemerdekaan (Febriyanti, 2021). Konsep merdeka belajar menurut Ki Hadjar Dewantara Pada Penelitian ini akan berfokus pada pembelajaran di Perguruan Tinggi. Dengan diaktifkannya kembali atau dengan diusungnya kembali konsep merdeka belajar ini diharapkan pendidikan di Indonesia dapat mengatasi berbagai permasalahan yang muncul terutama di kalangan mahasiswa atau perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan (library research), karena metode studi kepustakaan memenuhi ciri-ciri penelitian ini. Ciri-ciri penelitian ini adalah penelitian ini berhadapan dengan teks, menggunakan data sekunder, serta keadaan data yang tidak dibatasi ruang dan waktu (Zeed, 2008). Sumber data penelitian ini diperoleh dari berbagai buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah kajian pada penelitian ini. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan tinjauan triangulasi teori.

PEMBAHASAN

Biodata Ki Hadjar Dewantara

Topik pendidikan kurang lengkap jika tidak membahas mengenai Bapak Pendidikan Nasional, yakni Ki Hadjar Dewantara. Ki Hadjar Dewantara dilahirkan di kota Yogyakarta pada 2 Mei tahun 1889. Ki Hadjar Dewantara terlahir dengan nama bangsawan yakni Raden Mas Soewardi Soeryaningrat. Karena beliau adalah keturunan dari lingkungan keluarga keraton Yogyakarta. Namun, Raden Mas Soewardi Soeryaningrat saat berusia 40 tahun mengganti namanya menjadi Ki Hadjar Dewantara. Dan mulai sejak itu, tidak ada lagi gelar kebangsawanan tersemat di depan nama Ki Hadjar Dewantara. Hal ini dimaksudkan agar ia bisa bebas dekat dengan rakyat, baik secara fisik maupun hatinya (Sugiarta, Mardana, Adiarta, & Artanayasa, 2019).

Ki Hadjar Dewantara mulai masuk ke dunia pendidikan adalah di *Europeesche Lagere School*. Setelah menyelesaikan pendidikannya dari

Europeesche Lagere School, beliau melanjutkan pendidikannya ke STOVIA, atau *School Tot Opleiding Van Indische Arsten*. Tak hanya itu Ki Hadjar Dewantara juga melanjutkan pendidikannya ke sekolah guru yang juga disebut *Lagere Onderwijs*, hingga lulus dan berhasil mendapatkan ijazah (Irna & Soewito, 1985).

Ketika berada di Belanda, Soewardi Soejaningrat atau Ki Hadjar Dewantara menaruh perhatiannya pada permasalahan yang terjadi pada bidang pendidikan dan pembelajarannya, di samping masalah di bidang sosial politik. Dalam perjuangannya melawan penjajah dalam bidang sosial politik, ternyata Ki Hadjar Dewantara juga menaruh perhatiannya dalam bidang pendidikan terutama pada permasalahan karakter bangsa (Sugiarta, Mardana, Adiarta, & Artanayasa, 2019).

Ki Hadjar Dewantara dihormati sebagai Bapak Pendidikan Indonesia. Hal ini dikarenakan beliau merupakan seorang tokoh pahlawan yang tanpa tanda jasa memerdekakan Indonesia. Begitu besar pengabdian yang ia lakukan untuk Indonesia, baik pengabdiannya di bidang sosial-politik maupun pengabdiannya dalam bidang pendidikan. Banyak karya yang membanggakan bagi Indonesia karena mempunyai seorang tokoh seperti Ki Hadjar Dewantara (Irna & Soewito, 1985). Bahkan saking begitu banyak hal yang dilakukan Ki Hadjar Dewantara terhadap Indonesia dan membuat Indonesia bangga, hingga menjadikan tanggal lahir Ki Hadjar Dewantara menjadi hari Pendidikan Nasional. Hari yang dikenal seluruh warga Indonesia pada perjuangan yang dilakukan Ki Hadjar Dewantara demi mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Dengan berani, juga dengan kepintaran, kebijaksanaan, serta ketekunannya dalam memerdekakan hak bangsanya (Sugiarta, Mardana, Adiarta, & Artanayasa, 2019).

Konsep Merdeka Belajar

Ki Hadjar Dewantara sangat menyadari betapa pentingnya pendidikan bagi bangsa Indonesia. Untuk menjadi bangsa yang merdeka, pendidikan menjadi salah satu faktor yang penting guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Ainia, 2020). Inilah kenapa Ki Hadjar Dewantara rela berjuang sekuat tenaga memperjuangkan hak pendidikan di Indonesia. Dalam jiwa dan diri Ki Hadjar Dewantara tertanam jiwa aktivis dan penggerak yang mengabdikan kehidupannya untuk kepentingan bangsa dan negara, sehingga beliau pantas mendapatkan semua penghormatan menempatkan namanya pada saat membahas pendidikan Indonesia (Berkamsyah, 2020).

Ki Hadjar Dewantara banyak menciptakan gagasan mengenai pendidikan, gagasan-gagasan tersebut dapat menjawab problematika yang ada di Indonesia sampai sekarang ini. Di antaranya gagasan-gagasannya yang paling sering kita dengar dari gagasan beliau yakni gagasan tentang esensi yang paling dasar dari sebuah pendidikan, yakni pendidikan adalah sebuah “tuntunan”. Dari semua gagasan mengenai konsep pendidikan yang oleh Ki Hadjar Dewantara, poin yang dapat kita ambil dari pemikiran beliau adalah pendidikan harus berdasarkan asas kemerdekaan (Fachrissal, 2020).

Kemerdekaan di sini diartikan bahwasanya peserta didik harus berjiwa merdeka secara lahir dan batin. Jiwa merdeka saat ini sangat diperlukan bagi bangsa Indonesia, agar bangsa Indonesia tidak di dikte lagi oleh negara lain. Ki Hadjar Dewantara juga mempunyai konsep pembelajaran yang dikenal dengan istilah sistem “among”, yakni meniadakan hukuman dan paksaan kepada peserta didik, hal itu akan membuat jiwa merdeka mati serta mematikan juga jiwa kreativitasnya (Ainia, 2020).

Ki Hadjar Dewantara juga menyampaikan design pendidikan harus berdasarkan pada kemerdekaan yang berarti bahwa setiap individu diberi ruang atau keleluasaan untuk mengatur sendiri tatanan hidupnya namun tetap sejalan dengan aturan yang sudah ada dan berlaku di masyarakat. Salah satu tujuan pendidikan adalah membuat hidup manusia lebih sempurna lagi sehingga manusia mampu mencukupi segala keperluan lahiriah dan batiniahnya (Dewantara, 2009).

Pendidikan menurut oleh Ki Hadjar Dewantara, di antaranya yaitu menciptakan keseimbangan cipta, rasa, dan karsa sebagai proses transfer knowledge dan juga sebagai transformasi nilai sekaligus. Oleh karena itu pendidikan diharapkan bisa membentuk karakter setiap individu menjadi sosok manusia yang sesungguhnya (Ainia, 2020).

Merdeka belajar adalah sebuah pemikiran di mana para pendidik dan peserta didik bebas menentukan sistem pembelajaran mereka. Proses pembelajaran yang kita lakukan hingga saat ini dirasa sangat kaku, di mana pendidik mengajar dan peserta didik belajar. Sistem pembelajaran seperti ini hanya akan membuat kita berkuat pada aspek pengetahuan saja dengan minimnya aspek keterampilan. Padahal lingkup pendidikan lebih luas dari yang kita bayangkan tidak hanya berkuat pada pengetahuan saja, namun juga meliputi keterampilan serta mengenai sikap (Febriyanti, 2021).

Merdeka Belajar sangat cocok digunakan dalam era saat ini, di mana pendidikan tidak hanya menuntut pada aspek pengetahuan tetapi juga menuntut pada aspek keterampilan dan sikap. Konsep Merdeka Belajar sangat relevan dengan generasi saat ini karena generasi saat ini merupakan generasi yang inovatif (Sya'baniah & Kuswanto, 2020).

Pengaktualisasian konsep Merdeka belajar ini dalam pola pendidikan di Indonesia, bisa membentuk peserta didik yang berkarakter karena telah terbiasa dalam belajar dan mengkonstruksi sikap, pengetahuan dan ketrampilannya secara mandiri (Berkamsyah, 2020). Merdeka belajar ini akan membentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya, karena peserta didik langsung belajar di luar langsung berhadapan dengan lingkungannya, sehingga mendorong dirinya menjadi lebih percaya terhadap kemampuan dirinya, lebih kapable, dan mudah menyesuaikan dengan lingkungan sosialnya (Berkamsyah, 2020).

Sikap-sikap seperti inilah yang sangat dibutuhkan dan harus dikembangkan, karena dibutuhkan sikap empati, terampil dan adaptif di manapun berada dan pasti akan bermanfaat bagi lingkungannya (Ainia, 2020).

Reaktualisasi Konsep Merdeka Belajar di Tingkat Perguruan Tinggi

Pendidikan yang humanis adalah peserta didik diajak belajar tentang menjadi manusia yang sesungguhnya. Manusia yang tidak hanya utuh jasmaninya namun juga rohaninya, bukan hanya spiritual namun juga sosial. Hal seperti itu harus disatukan menjadi sebuah komponen yang utuh dalam menyadarkan peserta didik mengenai potensi yang mereka miliki (Purwati, Rizal, & Nurdin, 2020).

Seorang pendidik merupakan penggerak yang bertanggung jawab secara langsung dalam menerjemahkan kurikulum ke dalam bentuk kegiatan belajar dengan peserta didik (Hidayat, 2002). Di perguruan tinggi, kualitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh peran dosen. Peran dosen dalam belajar mengajar di perguruan tinggi ada di tingkat partisipasi dan pada jenis kegiatan belajar yang dihayati mahasiswa.

Perguruan tinggi di era sekarang lebih diarahkan untuk menjadi *research university*, oleh karena itu harus dibina budaya dan suasana proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif untuk mengembangkan daya kritis dan analisis mahasiswanya. Untuk menghadapi tantangan tersebut para dosen diperlukan rangsangan dan dituntut untuk terus menerus mengembangkan kemampuan akademiknya (Hidayat, 2002).

Pembelajaran seharusnya didasarkan pada kegiatan Diana seorang dosen menciptakan situasi agar mahasiswanya belajar. Mengajar dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Sebagaimana pandainya seorang dosen mengajar, bila pada prakteknya tidak terjadi proses belajar dari para mahasiswa maka pengajaran yang dikakukannya tidak baik dan tidak berhasil. Begitu juga sebaliknya, meskipun cara atau metode pengajaran yang digunakan dosen tersebut dinilai cukup sederhana, namun pada prakteknya dapat mendorong para mahasiswa untuk banyak belajar maka pengajaran dosen tersebut bisa dikatakan berhasil (Agustana, 2017).

Bila pendidikan atau pengajaran dipahami sebagai proses memanusiakan manusia, maka perwujudannya tidak lepas dari visi dan misi pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara. Visi misi tersebut berdasarkan asas-asas pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu Pancadharma. Salah satu asas yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara adalah asas kemerdekaan (Fachrissal, 2020).

Hipotesis Ki Hadjar Dewantara tentang konsep Merdeka belajar bisa dilihat dalam pemikirannya mengenai pendidikan yang memacu peningkatan kompetensi peserta didik. Hipotesis Ki Hadjar tersebut yaitu pendidikan ada untuk mengajarkan kita mencapai perubahan dan dengan pendidikan kita dapat bermanfaat bagi lingkungan. Selain itu pendidikan juga menjadi sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri dari peserta didik, serta dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, karena selama ini pendidikan hanya berfokus pada pengembangan aspek kecerdasan tanpa diimbangi juga dengan

sikap perilaku yang berkarakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Wurianto, 2020).

Merdeka Belajar yang saat ini menjadi gagasan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sesuai dengan pemikiran dan gagasan yang Ki Hadjar Dewantara inginkan mengenai pendidikan yang seharusnya diselenggarakan Indonesia. Arti sebenarnya dari merdeka belajar, adalah kebebasan dalam berpikir yang ditujukan kepada peserta didik dan tenaga pendidik, sehingga mendorong terbentuknya jiwa yang berkarakter merdeka karena peserta didik dan tenaga pendidik dapat mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungannya (Ainia, 2020).

Pada dasarnya konsep “Merdeka Belajar” menawarkan pilihan kepada peserta didik untuk menentukan sendiri cara belajarnya. Mereka mendapatkan pilihan belajar sesuai kebutuhan mereka masing-masing dan kompetensi yang ingin dicapai. Maka dari itu konsep Merdeka Belajar menurut Ki Hadjar Dewantara ini sangat cocok diterapkan untuk generasi milenial. Penerapan kampus merdeka oleh menteri pendidikan sangat menguntungkan bagi para generasi milenial. Diharapkan penerapan konsep Merdeka Belajar ini berlaku bagi semua Perguruan Tinggi agar para mahasiswa dapat menggali kompetensi mereka. Karena “Merdeka Belajar” menuntut adanya penyajian topik yang beragam sehingga peserta didik dapat memilih salah satu topik sekaligus memberikan pilihan waktu belajar serta cara belajar dan model penilaiannya (Martadi, 2020). Hal ini akan membuat mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang mereka inginkan tanpa adanya kekangan.

SIMPULAN

Pendidikan mengantar manusia menemukan jati dirinya dan menemukan hakikat dirinya, oleh karena itu penting menerima pendidikan. pendidikan mampu menjadikan manusia menjadi manusia yang seharusnya oleh karena itu diperlukan pendidikan. Banyak dari gagasan dan pemikiran beliau perihal konsep pendidikan yang diinginkan dapat terjadi di Indonesia, yang dapat menjawab problematika pendidikan yang ada di Indonesia sampai sekarang ini.

Merdeka Belajar adalah salah satu konsep milik Ki Hadjar Dewantara yang sangat cocok digunakan dalam era saat ini, di mana pendidikan tidak hanya menuntut pada aspek pengetahuan tetapi juga menuntut pada aspek keterampilan dan sikap. Konsep Merdeka Belajar sangat relevan dengan generasi saat ini karena generasi saat ini merupakan generasi yang inovatif.

Karena “Merdeka Belajar” menuntut adanya penyajian topik yang beragam sehingga peserta didik dapat memilih salah satu topik sekaligus memberikan pilihan waktu belajar serta cara belajar dan model penilaiannya. Hal ini akan membuat mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang mereka inginkan tanpa adanya kekangan. Konsep ini sangat cocok diaktualisasikan kembali pada pendidikan di Indonesia dan yang pasti sangat cocok digunakan di perguruan tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Agustana, P. 2017. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kompetensi Di Perguruan Tinggi. *Revitalisasi Tata Kelola Perguruan Tinggi* . Unipas Singaraja: Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (P3M) .
- Ainia, D. K. 2020. Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*.
- Berkamsyah, E. P. 2020. *Relevansi Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dengan Konsep Merdeka Belajar Nadhim Makarim*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Dewantara, K. H. 1954. *Masalah Kebudayaan*. Jogjakarta: Pertjetakan Taman Siswa.
- Dewantara, K. H. 2009. *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Fachrissal. 2020. Merdeka Belajar - Kampus merdeka Dalam Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan K.H Ahmad Dahlan. *Seminar Nasional Seni Dan Desain*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Febriyanti, N. 2021. Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hidayat, S. 2002. Sistem Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Al Qalam*.
- Irna, H. N., & Soewito, H. 1985. *Soewardi Soerjaningrat dalam Pengasingan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Martadi. 2020. *Perkuliahan Kurikulum Pendidikan Seni*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mayhew, L. B. 1960. *General Education: An Account and Appraisal*. New York: Harper & Brothers.
- Pidarta. 2014. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka.
- Purwati, Rizal, A. S., & Nurdin, E. S. 2020. Konsep Pendidikan Umum Di Perguruan Tinggi Dalam Tinjauan Esensialisme. *Sosio Religi*, 18.
- Reed, C. 1951. What Is General Education? A Disagreement with de Zafra. *The Clearing House*,.
- Sagala. 2013. *Etika & Moralitas Pendidikan: Peluang Dan Tantangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. P., Adiarta, A., & Artanayasa, I. W. 2019. Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*.
- Sya'baniah, A. H., & Kuswanto. 2020. Humanisasi Pendidikan Sebagai Aktualisasi Konsep Ki Hajar Dewantara Terhadap Paud. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.

- Wurianto, A. B. 2020. Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Sebagai Manifestasi Dan Reaktualisasi Liberal Arts. *Prosiding Samasta* (pp. 20-24). Seminar Nasional Sastra dan Bahasa Indonesia.
- Zeed, M. 2008. *Metode Peneletian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

INTERNALISASI NILAI SOLIDARITAS SOSIAL DALAM MOTIF KAIN SONGKET PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP

Bayu Kurniawan¹, Sariyatun², Hermanu Joebagio³

¹ Universitas Negeri Malang

² Universitas Sebelas Maret

³ Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Maraknya konflik sosial yang terjadi di tanah air hendaknya direspon dengan serius. Sebagai Negara yang multikultur memang perlu untuk menjaga toleransi antara satu sama lain. Pada situasi ini, pendidikan tentu sangat berperan dalam upaya meredakan secara instrinsik. Tidak hanya itu, akar-akar kebudayaan leluhur juga bisa menjadi pengikat keharmonisan kehidupan masyarakat. Pendidikan dan nilai-nilai kebudayaan harus berjalan bersama dalam mewujudkan masyarakat multikultur ini yang harmonis. Oleh karena itu, solidaritas sosial perlu sekali untuk ditanamkan kepada peserta didik. Nilai-nilai solidaritas sosial ini juga tercermin pada motif Kain Songket yang merupakan kekayaan budaya bangsa. Tujuan dari makalah ini adalah menjelaskan nilai solidaritas sosial yang terkandung pada motif-motif Kain Songket dan bagaimana melakukan internalisasi solidaritas sosial yang terkandung dalam motif Kain Songket pada pembelajaran IPS. Nilai solidaritas sosial tercermin pada motif *Bungo Melati* (melambangkan kejujuran dan sopan santun terhadap orang lain), *Nampan Perak* (menghargai dan menghormati orang lain), dan *Bungo Tanjung* (melambangkan keramahan tamahan dan selalu terbuka untuk orang lain). Nilai-nilai solidaritas sosial yang terkandung dalam motif Kain Songket dapat diinternalisasikan pada peserta didik melalui model pembelajaran yang menggunakan pendekatan nilai, yakni *value Clarification Technique* (VCT).

Kata Kunci

Kain Songket, Solidaritas Sosial, Internalisasi nilai, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Menciptakan masyarakat multikultur yang harmonis memang menjadi tantangan besar di Indonesia. Meskipun demikian, pendidikan menjadi kunci dalam menyongsong tujuan ini. Menghadirkan keharmonisan dalam masyarakat tentu membutuhkan banyak unsur, salah satunya adalah sikap solidaritas sosial. Di sisi lain, arus globalisasi saat ini menggerus dan menghanyutkan nilai-nilai moral dan persatuan yang sudah diwariskan oleh leluhur. Perlahan-lahan menghilangkan rasa persatuan dan persaudaraan yang berujung pada konflik dan perpecahan mulai dari antar individu dan diiringi pula dengan antar golongan

masyarakat. Sejak jatuhnya Orde Baru 1998 hingga kini konflik-konflik sosial yang ebrbau SARA di dalam masyarakat Indonesia masih saja sering muncul kepermukaan. Kondisi ini tentu sangat mengancam keharmonisan bangsa dan berdampak pula pada bidang ekonomi, politik, dan budaya. (Jurdi, 2018). Situasi ini tentunya berlawanan dengan Pancasila sebagai ideologi bangsa yang mengutamakan persatuan kebangsaan dalam keragaman. Slogan *Bhineka Tunggal Ika* menjadi simbol yang kramat untuk tetap dipegang teguh oleh bangsa sehingga pluralistik ini dijadikan suatu anugerah dan bukanlah petaka dikemudian hari (Latif, 2011).

Oleh karena itu, pendidikan harus mampu mengatasi bencana besar yang mengintai bangsa ini. Pendidikan harus menciptakan generasi penerus yang telah diinstal pemahaman mengenai solidaritas sosial. Tidak ada cara lain dan tidak ada jalan lain tanpa pendidikan, serta hanya bisa berharap generasi-generasi yang telah rusak itu menghilang seiring waktu berlalu. Soekanto (2002:90) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempermudah untuk menciptakan integrasi sosial tersebut, yakni: 1) sikap toleransi antar kelompok masyarakat, 2) keadilan ekonomi, 3) sikap saling menghargai antar kebudayaan, 4) sikap transparansi penguasa terhadap masyarakat; 5) Persamaan hak dalam unsur kebudayaan ; 6) melalui perkawinan campuran, dan 7) adanya ancaman musuh bersama dari luar.

Di sisi lain, pendidikan harus menggunakan kebudayaan sebagai dasar agar tercapai pada tujuan yang diinginkan. Menurut Tilaar (2000), hubungan pendidikan dan kebudayaan saat ini menjadi sangat penting dikarenakan beberapa alasan. *Pertama* pendidikan selalu diorientasikan pada pembentukan intelektual saja, sehingga manifestasi kebudayaan dalam kehidupan lainnya terkadang diabaikan. *Kedua* ialah memasuki milenium ketiga, paparan globalisasi menjadi ancaman terhadap luntarnya identitas dan jati diri manusia terutama kebudayaan lokal maupun nasional. Oleh sebab itu kini, diberbagai belahan dunia mengupayakan untuk melakukan revitalisasi kebudayaan lokal dalam berbagai bidang kehidupan.

Pada konteks masyarakat Sumatera Selatan, tentu tidak perlu bingung kebudayaan apa yang harus dihubungkan dengan pendidikan. Salah satunya adalah Kain Songket dari sekian banyak hasil kebudayaan yang ada. Di dalamnya memiliki kekayaan nilai-nilai sosial yang tercermin pada setiap motif-motifnya. Motif-motif ini mencerminkan suatu kearifan lokal masyarakat Palembang. Kartiwa (1986) menyatakan bahwa kain Songket sangat berhubungan erat dengan perempuan. Ini dapat dibuktikan dengan kebanyakan motif berbentuk bunga, misalnya bunga mawar, melati, tanjung, sarikaya dan lain-lain. Motif-motif ini tentu memiliki arti dan makna tersendiri dan biasanya memiliki tujuan tertentu. Tidak hanya itu, warna dan bentuk desain dari Kain Sonket pun mencerminkan status sosial bagi yang memakainya. Hasil penelitian Resianty et al (2015:13) menyebutkan bahwa motif *Pucuk Rebung* memiliki makna filosofis bahwa pemakainya akan selau dilindungi dari berbagai rintangan hidup dan

melambangkan kesejahteraan. Selain itu, motif *Bungo Matahari* melambangkan sebuah kehidupan.

Lalu bagaimana penerapannya di sekolah, tentunya melalui mata pelajaran yang relevan dalam hal ini adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1989) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para peserta didik, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan. Realitasnya, pembelajaran IPS saat ini belum efektif dalam menciptakan pendidikan yang berkarakter kebangsaan sehingga membentuk warga negara yang baik serta harmonisasi sosial di dalam masyarakat yang pluralis ini. Hasil penelitian Sariyatun (2012) mengemukakan bahwa pelajaran IPS dipahami sebagai IPS Terpadu saja, sehingga buku paket dijadikan pedoman yang mendasar di sekolah. Selain itu, guru kurang memanfaatkan lingkungan sosial budaya peserta didik sebagai sumber dan media pembelajaran. Dampaknya adalah terkadang matapelajaran IPS menjadi terkesan monoton. Selain itu, hasil penelitian Rosidi (2015) menambahkan pula bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat *teacher-centered* yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif.

Salah satu penyebab mengapa pendidikan IPS belum memberikan hasil yang diinginkan menurut Hasan (1996:249) adalah pendidikan ilmu-ilmu sosial diwarnai oleh hafalan fakta dan diskusi teori yang tidak pernah dikaitkan dengan kehidupan masyarakat. Selain itu, menurut Tilaar (2000:191-192) kekeliruan kita selama ini adalah sering memisahkan praktik pembelajaran dari nilai-nilai kebudayaan bangsa. Bahkan, nilai-nilai kebudayaan bangsa semakin tergerus karena mementingkan intelektualitas semata. Pada akhirnya, implementasi pendidikan yang berorientasi pada intelektualisme akan merontokkan eksistensi kebudayaan dan pendidikan itu sendiri.

Oleh sebab itu, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam penerapan metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pendidikan nilai-nilai. Hal ini dikarenakan guru adalah unsur yang terpenting dalam menentukan keberhasilan dari cita-cita pendidikan. Guru harus berperan dalam memberikan pembelajaran IPS yang bermakna bagi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang efektif serta pendekatan nilai-nilai tentunya akan membantu peserta didik menerima informasi serta pembentukan karakter di dalam diri mereka masing-masing. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: 1) mendeskripsikan nilai-nilai solidaritas sosial dalam motif kain Songket, 2) menjelaskan implementasi internalisasi nilai solidaritas sosial dalam motif kain Songket pada pembelajaran IPS, 3) mengidentifikasi

NILAI SOLIDARITAS SOSIAL PADA MOTIF KAIN SONGKET

Sebagaimana yang dikatakan oleh Durkheim bahwa solidaritas itu adalah suatu perasaan yang saling percaya antar anggota dalam suatu kelompok masyarakat (Soedijati, 1995). Diperjelas pula oleh Johnson (1994) bahwa

solidaritas sosial itu adalah kondisi dimana hubungan antara individu maupun kelompok yang didasarkan pada perasaan moral dan kepercayaan yang dianut sama, serta ditunjang dengan pengalaman emosional bersama. Bahkan, solidaritas sosial itu mengarah kepada kesetiakawanan antara kelompok sosial di dalam masyarakat sehingga akan memunculkan *sense of belongingness* diantar anggotanya (Purwanto, 2006). Oleh karena itu, memupuk rasa solidaritas sosial di dalam masyarakat akan memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bagi bangsa ini sebagai mana yang dicitaka-citakan oleh Pancasila. Salah satu jalan untuk mewujudkan itu bisa dilakukan melalui revitalisaisi kebudayaan ke dalam pendidikan di sekolah. Hal ini karena kebudayaan-kebudayaan lokal di Indonesia memiliki potensi yang sangat penting sebagai kearifan local yang sarat akan nilai-nilai luhur.

Sebagai salah satu hasil kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat Sumatera Selatan pada umumnya dan Palembang pada khususnya, Kain Songket memiliki motif-motif yang unik di setiap helainya. Setiap motifnya menyimbolkan suatu nilai-nilai yang mengajarkan kita untuk memiliki keterampilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Misalnya saja Motif *Bungo Mawar*, *Bungo Melati*, *Bungo Tanjung*, dan sebagainya.



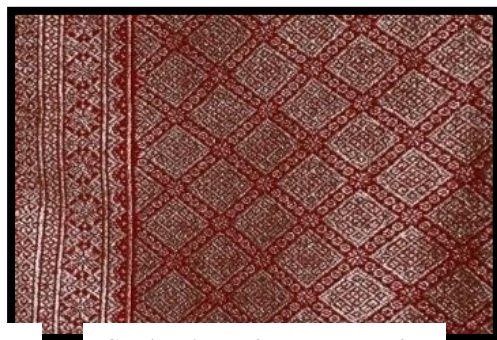
Gambar.1 Motif Bungo Melati



Gambar.2 Motif Bungo Mawar



Gambar.3 Motif Bungo Tanjung



Gambar.4 Motif Nampun Perak

Menurut Kertiwa (1986:34-35) motif Bunga Mawar pada kain Songket Palembang maupun pada seni ukiran lainnya memiliki arti sebagai penawar malapetaka/bahaya. Motif Bunga Melati sebagai simbol kesucian dan sopan santun, sedangkan Bunga Tanjung sebagai simbol keramah-tamahan sebagai nyonya rumah atau juga kesan untuk ucapan selamat datang.

Berdasarkan penjelasan di atas, jika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, misalnya motif *Bungo Melati* yang melambangkan kesucian dan sopan santun, sebagai individu yang hidup dalam masyarakat kita haruslah memiliki sikap jujur yang dilambangkan dengan kesucian serta sikap yang sopan santun kepada orang lain. Sopan santun itu sendiri menurut Taryati et al (1995) adalah aturan atau tata cara yang dilakukan secara turun temurun pada suatu budaya masyarakat sehingga bermanfaat dalam menjaga harmonisasi sosial dalam bergaul pada masyarakat. Aturan ini juga mengatur bagaimana antara individu dan masyarakat menjalin hubungan yang akrab, saling pengertian, saling menghormati berdasarkan adat yang telah ditentukan. Dengan demikian sikap sopan santun ini sangat penting dalam membentuk solidaritas sosial, hal ini karena berguna dalam menjalin hubungan yang akrab, saling pengertian, dan hormat-menghormati antar individu maupun masyarakat.

Motif berikutnya yang mencerminkan sikap solidaritas sosial adalah *Nampan Perak*. Makna simbolis yang terkandung pada motif ini menjelaskan betapa orang Palembang itu menghargai dan menghormati para tamu sesuai dengan ajaran agama (hasil wawancara informan, Bapak Ali Hanafiah pada tanggal 29 April 2016). Kita sebagai individu harus memiliki sikap yang saling menghormati serta menghargai orang lain, sehingga tercapai suatu kerjasama. Kerjasama ini tentu merupakan salah satu bentuk dari solidaritas sosial. Menurut Saputra (2005), kerjasama dapat dicapai jika setiap anggota memenuhi syarat-syarat tertentu. Adapaun syarat-syarat ini antara lain: 1) adanya kepentingan yang sama pada setiap anggota, 2) didasari prinsip keadilan dan sikap pengertian, 3) adanya tujuan yang sama, 4) memiliki sikap saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, saling menghargai, dan kompromi.

Selanjutnya adalah motif *Bungo Tanjung* yang melambangkan keramah-tamahan dan ucapan selamat datang (Kartiwa, 1986). Keramah-tamahan dan ucapan selamat datang disini menandakan bahwa masyarakat Palembang itu selalu menerima siapa saja untuk datang ke Palembang baik yang berbeda Etnis, Ras, Budaya, agama dan lain sebagainya. Kondisi ini diperjelas oleh Alimansyur et al (1983:21) yang menyebutkan bahwa secara demografis, penduduk yang tinggal di Palembang pasca Kesultanan Palembang terdiri atas tiga golongan, yakni golongan Eropa (Belanda), golongan Timur Asing (Cina, Arab dan India) dan golongan pribumi. Kepribadian yang menerima dan terbuka bagi siapa saja ini akan membuat komunikasi dan hubungan antara individu dengan individu serta individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok menjadi lebih baik. Manfaat keterbukaan diri menurut Sugiyo (2005:89) adalah untuk membentuk kemampuan dalam mengatasi masalah, komunikasi efektif, hubungan penuh makna dan kesehatan mental. Dengan demikian, dalam membentuk solidaritas sosial dalam suatu masyarakat atau kelompok dibutuhkanlah suatu sikap saling menerima dan keterbukaan diri agar tercipta hubungan yang penuh makna.

IMPLEMENTASI INTERNALISASI NILAI SOLIDARITAS SOSIAL DALAM MOTIF KAIN SONGKET PADA PEMBELAJARAN IPS

Mengacu pada penjelasan Preston & Herman (1981:2) bahwa IPS merupakan bagian dari ilmu sosial yang digunakan dalam mengajar yang berhubungan dengan perilaku manusia sosial, kehidupan sosial, dan lembaga-lembaga sosialnya. Oleh karena itu pembelajaran IPS sangat penting untuk membangun manusia Indonesia yang dicita-citakan oleh Pancasila dan UUD 1945. Hal ini juga didukung oleh Çengelci (2013:1836) menyatakan bahwa IPS membantu peserta didik mengembangkan kebutuhan mereka dalam hal pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk menjadi anggota masyarakat. Adapun tujuan dari IPS itu sendiri menurut Hasan (1996:98) dibagi menjadi tiga kategori, yakni: 1) untuk mengembangkan aspek kognitif peserta didik, 2) untuk meningkatkan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, dan 3) untuk mengembangkan kepribadian peserta didik. Berubungan dengan peran guru teradap tujuan pembelajaran IPS, yakni membentuk nilai di dalam diri peserta didik. Hal itu didukung pula oleh pendapat Suchnk (2012:201), menyatakan bahwa salah satu tugas penting dari seorang guru adalah menentukan kecenderungan nilai karakter peserta didik, terutama jika nilai-nilai tersebut mengandung stereotipe-stereotipe atau perbedaan-perbedaan kultural.

Oleh karena salah satu muara dari tujuan IPS adalah untuk mengembangkan kepribadian peserta didik, maka mengintegrasikan dengan nilai-nilai kebudayaan bangsa dalam pembelajaran IPS akan menjadi formula yang tepat. Berdasarkan aspek historis, Nucci & Narvaez (2019:209) menjelaskan, ketika pendidikan moral/nilai muncul kembali sebagai bidang kurikuler yang menarik di akhir 1960-an dan awal 1970-an, pengaruh E.L Thorndike tidak berkurang. Perspektif ini merupakan bagian dari pelatihan peneliti masa itu dan sebagai hasilnya peneliti dalam kurikulum pendidikan moral/nilai sekali lagi didominasi oleh metode eksperimen. Tahun 1966 menandai awal periode minat baru dalam perkembangan moral dan nilai-nilai kaum muda. Karakter telah tersingkir dari kosakata dan digantikan dengan istilah nilai dan moral yang secara psikologis dan empiris lebih bersahabat. Merrill Harmin, bekerjasama dengan Louis Raths dan Sydney Simon, menulis buku *Values and Teaching*, pernyataan pertama yang sangat berpengaruh tentang teori dan teknik klarifikasi nilai. Pada tahun yang sama, psikolog perkembangan Lawrence Kohlberg mulai mengalihkan perhatiannya ke lingkungan pendidikan. Klarifikasi nilai, bersama dengan pendekatan perkembangan-kognitif pendidikan moral Lawrence Kohlberg, mendominasi bidang pendidikan moral atau nilai selama dua puluh tahun kedepan,

Adapun jalan yang dipakai adalah melalui pendekatan pendidikan nilai. Salah satu teknik pendekatan pendidikan nilai yang bisa digunakan adalah melalui *Value Clarification Teqhnique* (VCT). VCT itu sendiri merupakan suatu

pendekatan pendidikan nilai yang melatih peserta didik untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri atas nilai, dan memperjuangkan nilai yang telah dipilih (Adisusilo, 2012). Guru akan membantu peserta didik untuk menjernihkan, memperjelas atau mengklarifikasi nilai-nilai hidupnya, lewat *values problem solving*, diskusi, dialog dan presentasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, Taniredja (2015), menyatakan bahwa tujuan penggunaan VCT adalah: 1) mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran peserta didik terhadap suatu nilai, 2) menanamkan kesadaran kepada peserta didik tentang suatu nilai-nilai, 3) menanamkan nilai-nilai tertentu kepada peserta didik melalui cara yang regional (logis), 4) melatih peserta didik dalam menerima menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain, menerima serta mengambil keputusan terhadap sesuatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

Penerapan internalisasi nilai solidaritas sosial pada motif Kain Songket ini adalah melalui model pembelajaran yang nampak pada sintak-sintaknya. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang bisa dilaksanakan secara garis besar adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Sintak Pelaksanaan pembelajaran IPS dalam melakukan internalisasi nilai-nilai

Kegiatan Guru	Langkah-Langkah	Kegiatan Peserta Didik
Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik, Diagnosa Pengetahuan awal peserta didik, Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi	Fase 1: Pendahuluan	Menyiapkan diri dan berdoa, Menjawab lembar Diagnosa pengetahuan awal, Memperhatikan penjelasan Guru dengan seksama
Guru membagikan modul materi pembelajaran kepada peserta didik, Guru menunjukkan video pembelajaran, Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi	Fase 2 TGT: Mengamati dan Menanya	Peserta didik mengamati video pembelajaran dengan seksama, Peserta didik mengamati modul yang dibagikan guru, Peserta didik memberikan komentar mengenai video pembelajaran dan melemparkan pertanyaan mengenai materi
Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok, Menginstruksikan kelompok untuk mengkaji materi, Guru mengarahkan peserta didik untuk menemukan nilai-nilai dari Kain Songket yang terdapat pada materi (metode VCT)	Fase 3 TGT dan VCT: Mengumpulkan Informasi dengan berkelompok	Peserta didik membentuk kelompok, Peserta didik mengkaji materi di dalam modul yang telah dibagikan, Peserta didik mencari dan mengidentifikasi nilai-nilai yang terdapat pada materi (metode VCT)
Guru membimbing peserta didik untuk memilih nilai-nilai yang telah ditemukan (metode VCT), Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat contoh dari nilai-nilai yang peserta didik pilih	Fase 4 TGT dan VCT: Menalar dan Memilih Nilai-Nilai Simbolis dari Kain Songket	Peserta didik memilih nilai-nilai berdasarkan materi yang sedang dipelajari (metode VCT), Peserta didik membuat contoh berdasarkan nilai yang dipilih (metode VCT)
Guru menginstruksikan peserta didik untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok lain, Guru memfasilitasi dan	Fase 5 TGT dan VCT: Mengomunikasikan	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelompok lain, Peserta didik memberikan contoh mengenai

membimbing proses diskusi kelompok, Guru menginstruksikan kelompok untuk mencontohkan nilai-nilai yang telah peserta didik pilih (metode VCT), Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan tanya-jawab antar kelompok	dan Meneladani nilai-nilai simbolis dari Kain Songket	nilai-nilai yang telah dipilih berdasarkan kehidupan sehari-hari (metode VCT), Peserta didik melakukan sesi tanya-jawab dengan kelompok lain.
Guru mengajak peserta didik berdasarkan kelompok untuk mengadakan game turnamen yang telah disiapkan, Guru menjelaskan peraturan dalam game turnamen, Guru memberikan penghargaan dan hukuman kepada kelompok yang menang dan kalah dalam game turnamen	Fase 6 TGT: Game Turnamen	Peserta didik mempersiapkan tim yang akan bermain game turnamen, Peserta didik harus menunjukkan sikap kerjasama, tolong-menolong dan saling menghargai dalam game turnamen, Peserta didik harus sportif dalam permainan
Guru membagikan soal post-test, Guru mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, Guru menutup pembelajaran dengan Doa dan Salam	Fase 7: Evaluasi dan Menyimpulkan	Peserta didik menjawab soal post-test dengan jujur, Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari

Prosedur Pelaksanaan :

1. Pendahuluan

Fase I : Guru memulai kelas dengan Sapa, Salam dan Doa sebelum menjelaskan, melakukan diagnosa pengetahuan pra-materi, menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Pada fase ini, guru mempersiapkan situasi kelas terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi serta tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD).

2. Inti

Fase II : Mengamati dan Menanya

Fase selanjutnya, guru membagikan modul pembelajaran kepada peserta didik. kemudian guru menunjukkan video pembelajaran mengenai Kain Songket dan kajian nilai-nilai yang terkandung di dalamnya depan kelas. Dalam kegiatan ini peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditayangkan guru dan mencatat sesuatu yang mereka anggap penting. Setelah tayangan video pembelajaran telah selesai, kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk mengamati modul pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Selanjutnya guru memulai pembicaraan pada fase kedua tersebut dengan menawarkan kepada peserta didik untuk menanyakan sesuatu berdasarkan video pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas. Setelah percakapan, guru kemudian menginstruksikan peserta didik untuk mengamati setiap motif-moti yang ada pada Kain Songket. Semua materi telah disusun dalam modul pembelajaran oleh guru agar memudahkan peserta didik dalam memahaminya. Peserta didik kemudian mengamati materi yang telah disusun dan diberi kesempatan untuk bertanya kembali jika ada yang membingungkan mereka. Dengan adanya modul yang

berisikan materi yang disusun sesederhana mungkin agar bisa dipahami oleh peserta didik juga dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Fase III : *mengumpulkan informasi dengan berkelompok*

Pada tahap ini, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 anggota. Setiap kelompok diberi kajian materi mengenai nilai-nilai sosial dari Kain Songket sebagai kearifan lokal Sumatera Selatan. Peserta didik akan mengidentifikasi terlebih dahulu nilai-nilai simbol yang terdapat pada motif Kain Songket. Kemudian dengan metode VCT, maka peserta didik akan memilih nilai-nilai tersebut yang kemudian akan mereka buat contohnya sehingga dapat diteladani oleh peserta didik.

Fase IV : *Menalar, Memilih Nilai-nilai Simbolis dari Kain Songket*

Masing-masing kelompok mulai menghubungkan antara motif Kain Songket berdasarkan masing-masing kelompok dengan nilai-nilai yang mereka dapatkan. Guru membimbing peserta didik untuk memilih nilai-nilai yang menurut mereka baik disini penggunaan metode VCT diterapkan. Setelah itu peserta didik memberikan contoh-contoh pada setiap nilai-nilai yang didapatkan berdasarkan kehidupan sehari-hari. Kemudian masing-masing kelompok menuangkan hasil penalarannya kedalam tabel-tabel yang ada pada lembar kerja peserta didik yang telah dibagikan oleh guru.

Fase V : *Mengomunikasikan dan Meneladani Nilai-Nilai Simbolis dari Kain Songket*

Pada fase ini peserta didik yang telah menyusun semua laporan diskusi kemudian memaparkan hasil temuan mereka didepan kelompok lain. Pada bagian mencontohkan sikap, kelompok yang sedang memaparkan harus memberikan contoh percakapan didepan kelompok lain agar mereka lebih dapat memahami.

Fase VI : *Game Turnament*

Pada fase ini merupakan suatu refleksi dan relaksasi proses pembelajaran. Peserta didik bermain sekaligus belajar, karena pada proses permainan turnamen yang sedang dilaksanakan mengandung materi pelajaran sehingga peserta didik dapat menikmati proses yang menyenangkan. Guru menginstruksikan peserta didik agar tetap di dalam kelompok masing-masing. Kemudian guru menjelaskan tata cara Game Turnamen, yaitu game berupa permainan sikap dan motif kain Songket. Pertama, guru akan menceritakan suatu peristiwa yang terjadi sehari-hari di dalam sebuah kartu. Setiap ketua kelompok akan maju untuk memilih kartu peristiwa, masing-masing mendapatkan 1. Setelah itu, guru akan menceritakan berdasarkan kelompok dan kelompok yang telah memilih cerita tersebut akan menebak sikap dan motif apa yang mencerminkan sikap tersebut. Kelompok yang benar kedua tebakan tersebut akan mendapatkan poin 10, tetapi jika hanya bisa menjawab sikapnya saja atau motifnya maka poinnya hanya dapat 5. Dan jika tidak bisa menjawab akan dilemparkan kepada kelompok lain. Game turnamen ini berlangsung dalam 5 babak (disesuaikan dengan sisa waktu). Tim yang kalah akan

dihukum dengan hal-hal yang mendidik. Dan yang menang diberikan hadiah tersendiri yang telah dipersiapkan oleh guru.

3. Penutup

Fase VII : *Evaluasi dan menyimpulkan*

Pada tahap penutup ini guru memberikan soal post-test yang disesuaikan jumlahnya untuk mengukur sejauh mana perubahan kuitas belajar peserta didik. Soal post-test yang berjumlah 10 butir dan berbentuk pilihan ganda serta pemberian waktu yang juga disesuaikan. Setelah itu guru bersama dengan peserta didik memnyusun suatu kesimpulan yang telah mereka pelajari hari ini. Guru juga memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif di dalam kelas, maupun peserta didik yang bersikap baik. Setelah itu, guru menjelaskan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya sebelum mengkahiri pelajaran dengan Salam dan Doa.

SIMPULAN

Salah satu nilai budaya luhur dari Kain Songket adalah terletak pada motif-motifnya. Motif ini bukan sekedar aksesoris semata yang tidak ada maknanya. Semua motif yang ada pada Kain Songket memiliki makna dan tujuan bagi penggunanya. Nilai-nilai solidaritas sosial juga termanifestasikan dalam bentuk-bentuk yang ada pada motif Kain Songket. Motif Bungo Melati bermakna kejujuran dan sopan santun, Nampun Perak menyimbolkan sikap enghargai dan saling menghormati satu sama lain, dan Bungo Tanjung yang melambangkan sikap ramah tamah serta keterbukaan kepada orang lain. Makna-makna yang terkandung pada motif-motif ini adalah komponen penting dalam mencapai solidaritas sosial. Oleh karena itu, nilai-nilai yang terkandung pada motif-motif tersebut perlu diinternalisasikan pada peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menggunakan value clarification technique (VCT) pada proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2012). Pembelajaran nilai karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai inovasi pendekatan pembelajaran afektif. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Alimansyur et al. (1983). *Sejarah Perlawanan Terhadap Imperealisme dan Kolonialisme di Daerah Sumatera Selatan.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai
- Çengelci, T. (2013). Social Studies Teachers' Views on Learning Outside the Classroom. *Educational Sciences: Theory and Practice, 13(3), 1836–1841.*
- Gunawan, R. (2011). Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi. *Bandung: Alfabeta.*
- Hamalik, O. (1989). *Pembelajaran IPS.* Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Hasan, S. H. (1996). Pendidikan ilmu sosial. *Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.*
- Johnson, D. P. (1994). Teori Sosiologi. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.*
- Jurdi, S. (2018). *Sosiologi Nusantara: Memahami Sosiologi Integralistik.* Kencana.
- Kartiwa, S. (1986). *Kain Songket Indonesia.* Djambatan.
- Kemdikbud RI. (2014). *Buku guru: Ilmu pengetahuan sosial untuk SMP/MTs kelas VII.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan, Kementerian. "Kebudayaan.(2014). Buku guru: Ilmu pengetahuan sosial untuk SMP/MTs kelas VII . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Latif, Y. (2011). *Negara Paripurna: Historitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila.* PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyasa, E. (2007). Kurikulum tingkat satuan pendidikan: Sebuah panduan praktis. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Nucci, L. P., & Narvaez, D. (2019). *Handbook pendidikan moral dan karakter.*
- Preston, R. C., & Herman, W. L. (1981). *Teaching social studies in the elementary school.* Holt, Rinehart, and Winston.
- Purwanto, H. A. (2006). *Dinamika Kelompok: Konsep dan Aplikasi.* Bandung (ID): Refika Aditama.
- Raths, L. E., Harmin, M., & Simon, S. (1975). *Values and valuing. Humanistic Education.* New Jersey, Prentice Hall.
- Resianty, A., Syah, I., & Maskun, M. (2015). Makna Motif Kain Songket Palembang pada Masyarakat Palembang di Kecamatan Sako Palembang. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 3(5).
- Rosidi, Moh. I. (2015). *Pengembangan model pembelajaran ips berbasis nilai-nilai kearifan lokal tradisi kebo-keboan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial (Penelitian dan Pengembangan (R&D) di SDN 1 Bedewang Kec. Songgon Kab. Banyuwangi)* [PhD Thesis]. UNS (Sebelas Maret University).
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.*
- Saputra, Y. M. (2005). Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK. *Jakarta: Depdiknas.*
- Sariyatun, -. (2012). *Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa :Studi Pada Siswa SMP Di Kota Surakarta* [Phd, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu>
- Soedijati, E. (1995). *Solidaritas dan Masalah Sosial Kelompok Waria.* Bandung: STIE Bandung.
- Soekanto, S. (2002). *Sosiologi suatu pengantar Ringkas.* Rajawali Press.

- Suchnk, H. D. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective (Teori-teori Pembelajaran: Perpektif Pendidikan)*. Yogyakarta. *Pustaka Pelajar*.
- Sugiyono. (2005). *Komunikasi Antar Pribadi*. Unnes Press.
- Suprayogi, D. (2011). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: Teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Taniredja, T. (2015). *Indonesia Baru. Empat Konsensus satu dasar Berbangsa dan Bernegara Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Taryati et al. (1995). *Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga*. Proyek Pengkajian dan Pembinaan NilaiNilai Budaya Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tilaar, H. A. R. (2000). *Paradigma baru pendidikan nasional*. Rineka Cipta.
- Vembriarto, S. (1993). *Sosiologi Pendidikan*. Grasindo.

TEORI BELAJAR KOGNITIF: PERAN TEORI KOGNITIF UNTUK MENYONGSONG GENERASI EMAS 2045

Bintang Muhammad Sahara Efendi¹, Riska Aprilia², I Nyoman Ruja³

¹ Universitas Negeri Malang

² Universitas Negeri Malang

³ Universitas Negeri Malang

Abstract

Learning and learning are interpreted the same by the community, but in reality they have different meanings. Learning is an individual effort, while learning refers to the relationship between the components of learning in the learning process. This learning activity should be fun and can have a good influence on students. The desired feedback is not just understanding, but also actions that are useful both for oneself and the environment. Learning as an activity that is fun and has a positive effect, requires a strong foundation as the basis for its implementation. In the process of learning and learning there are learning theories, one of which is cognitive learning theory. In the process, students are encouraged to interpret each learning process by processing information independently. Starting from the process of observing, repeating, to developing their cognitive abilities. The desired result is that students can develop their cognitive level critically in problem solving and foster creativity in problem solving. Meanwhile, in the long term, the current learning process using cognitive theory is expected to welcome the Golden Generation in 2045.

Keywords

Golden Generation 2045, Learning, Cognitive learning theory

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan bentuk edukasi berupa interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didiknya. Aktivitas belajar dan mengajar yang dilaksanakan dalam pembelajaran yang diarahkan dengan mencapai tujuan yang telah dirumuskan atau dirancang sebelum mulainya proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017). Kegiatan pengajaran secara sistematis direncanakan dengan sadar oleh seorang guru. Konsep belajar dan pembelajaran bagi semua orang diartikan sama karena belajar dan pembelajaran ini merupakan suatu aktivitas yang memberikan perubahan tingkah laku bagi pelajar. Tetapi secara konsep belajar dan pembelajaran ini memiliki arti yang berbeda. Secara konsep yang sederhana dapat dilakukan sendiri tanpa adanya pendidik atau guru, dan untuk melakukan belajar itu kapan saja dan dimana saja. Sedangkan pembelajaran itu memiliki struktur dan rencana pembelajaran agar peserta didik

atau mahasiswa dapat memahami apa yang diajarkan serta memiliki tujuan pendidikan.

Metode pembelajaran baik dilakukan secara tatap muka langsung atau secara daring tentu harus memerhatikan implementasi yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang dibuat. Materi belajar dan pembelajaran ini dapat membantu kita dalam melihat dan memahami perubahan tingkah laku seorang peserta didik sebagai wujud dari proses tujuan dilakukannya pembelajaran, yang salah satunya teori belajar kognitif yang berfokus pada proses aktivitas belajarnya daripada hasil belajarnya. Dalam teori kognitif memandang sebuah proses belajar adalah proses internal yang di dalamnya terdapat suatu emosi, ingatan, pengolahan data atau informasi, hingga aspek kejiwaan lainnya yang berhubungan (Mahendra, 2017). Terlibatnya proses berpikir kritis dan kompleks merupakan keharusan yang ada dalam proses belajar.

Melihat masa depan Indonesia, aktivitas pembelajaran menjadi tumpuan kuat untuk membangun sebuah generasi yang tangguh dan berjiwa Pancasila. Menurut (Dongoran, 2014) kualitas pendidikan yang bermutu dan berkarakter harus didukung agar menjadi kunci sukses dalam mewujudkan generasi emas bangsa dan negara. Melihat pandangan tersebut, seharusnya memotivasi proses pembelajaran yang ada untuk terus ditingkatkan, terutama dalam hal metode pembelajaran yang digunakan di ruang-ruang kelas. NKRI membutuhkan sudut pandang filsafat pendidikan melalui penumbuhan generasi emas di masa yang mendatang. Karakter Generasi Emas Indonesia 2045 merupakan sebuah tumpuan untuk membangun negara dengan efektif, sehingga Indonesia dapat menjadi bangsa yang besar, maju, jaya, hingga bermartabat (Manullang, 2013).

Selain metode yang sesuai dan fasilitas yang memadai, ada pula bagian penting lainnya yaitu guru. Guru yang dapat menjadikan suasana kelas efektif dan kondusif serta memiliki visi dalam pengajarannya adalah bentuk kualitas diri seorang guru dalam mendidik. Kunci utama keberhasilan dalam membentuk Generasi Emas Indonesia 2045 dengan mutu dan kualitas yang baik ialah guru (Pujiasih, 2020). Penguasaan teknologi juga harus dimiliki seorang guru di era sekarang. Hal tersebut menjadi salah satu penunjang dalam pembelajaran dengan teori kognitif untuk mengoptimalkan SDM guna membangun Generasi Emas Indonesia 2045.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah dengan metode kajian pustaka. Jenis data, analisis data disesuaikan dengan metode. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk menafsirkan suatu kejadian atau fenomena yang terjadi atau sedang terjadi yang menggunakan latar belakang alamiah dengan melibatkan atau memasukkan berbagai macam metode (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian jenis kualitatif ini biasanya memiliki sifat deskriptif dan juga condong

menggunakan pendekatan deskriptif dalam menganalisisnya (Anggito & Setiawan, 2018).

Lalu di dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif dalam memahami dan menyusun pembahasan. Proses, peristiwa, hingga otentisitas adalah hal yang sangat diperhatikan dalam penelitian kualitatif (Somantri, 2005). Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan tujuan untuk menafsirkan suatu hal atau kejadian yang bersangkutan secara alamiah dan mendalam. Sedangkan metode yang digunakan ialah studi literatur. Metode studi literatur merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca berbagai referensi yang berhubungan dengan topik yang sedang dibahas dari berbagai sumber terpercaya (Kharistiani & Aribowo, 2013). Studi literatur dalam pengumpulan datanya berasal dari sumber pustaka resmi, dengan membaca, mencatat, hingga mengolah dan mengembangkan bahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Kognitif

Teori belajar kognitif ialah teori di mana dalam pembelajarannya itu lebih mengutamakan sebuah proses yang dilakukan dibandingkan dengan hasil yang dicapai (Sutarto, 2017). Dewwy yang mengemukakan pertama tentang teori ini, setelah itu dilanjutkan Jean Piaget, Perry, Damon, Kohlberg, Mosher, dan yang lainnya. Penelitian yang dilakukan membahas mengenai kognitif dan perkembangannya yang dikaitkan dengan aktivitas belajar. Bagi pengikut aliran teori ini, hubungan yang ada di antara stimulus dan respons tidak serta merta adanya dalam kegiatan belajar, melainkan lebih dari hal tersebut, yang di mana belajar melibatkan kekompleksan dalam berpikir.

Penekanan yang terjadi dalam teori kognitif pada komponen-komponen situasi atau kondisi salingilah berkaitan dengan konteks kondisi tersebut. Sebagai contoh memecah materi pelajaran menjadi kecil dan dipahami secara terpisah akan mengakibatkan hilangnya makna materi. Pada kebutuhan yang harusnya saling dikaitkan agar ruang lingkup pembelajaran tidak terlalu dibatasi.

1. Teori Kognitif Sosial

Teori kognitif sosial menurut (Mukhid, 2009) memiliki perspektif atau pandangan bahwasannya setiap orang dipandang memiliki kemampuan proaktif serta bisa mengatur diri daripada pengaruh reaktif (lingkungan dan biologis). Maksudnya ialah setiap individu tidak hanya dipengaruhi secara reaktif, namun juga bisa mengeluarkan pengaruh proaktif dalam dirinya sehingga bisa mengendalikan berbagai tindakan yang dilakukan.

Teori belajar kognitif sosial Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* membuat adanya pengaruh disetiap pilihan individu dalam menjalankan suatu pekerjaan yang mereka ingin capai (Bandura, et al., 1997). Hal ini bisa dikatakan bahwa *self-efficacy* berpengaruh besar dalam setiap individu dalam melakukan

pekerjaan. Bandura dalam (Tarsidi, 2010) menjelaskan arti *self-efficacy* ialah penilaian mengenai diri sendiri untuk melakukan suatu pekerjaan pada tingkat tertentu. Diperjelas juga bahwa *self-efficacy* keyakinan terhadap penilaian diri masuk dalam kompetensi individu agar tugas-tugasnya berjalan sukses (Chaer, 2016). Bisa diperjelas menjadi kemampuan diri sendiri untuk menilai seberapa jauh kinerja yang dimiliki pada tingkat tertentu.

Menurut teori belajar kognitif sosial Bandura dalam (Lesilolo, 2018) memiliki beberapa sudut pandang teoritis, yakni:

- a. Imitasi atau *modelling* menjadi hakikat berlangsungnya proses pembelajaran
- b. Individu memiliki peran aktif untuk menentukan perilaku dalam imitasi yang dilakukan, hingga tingkat keseriusan yang dilakukan
- c. Imitasi atau *modelling* merupakan salah satu model pembelajaran yang di mana mengikuti atau mengadaptasikan perilaku individu tertentu tanpa pengalaman secara langsung
- d. Pentingnya mediasi dalam proses internal pembelajaran.

Terdapat juga prinsip dalam teori belajar kognitif sosial Bandura dalam (Tarsidi, 2010), sebagai berikut.

- a. Hakikat manusia mengenai asumsi dan kemampuannya.
- b. Kapasitas kognitif manusia secara dasar yang dipunyai, yakni: 1) *Symbolising*, kemampuan manusia untuk mentransformasikan pengalamannya menjadi simbol, 2) *Forethought*, pemikiran antisipatif mengatur sebagian besar perilaku manusia, 3) *Vicarious*, kegiatan belajar yang dilakukan manusia, hampir semuanya melalui pengamatan terhadap tingkah laku orang lain, dibandingkan pengalamannya sendiri, 4) *Self-regulatory*, manusia mengembangkan standar internalnya untuk mengevaluasi dirinya, dan 5) *Self reflective*, kemampuan manusia untuk merefleksikan dirinya.
- c. Proses antara manusia dengan lingkungannya yang didasarkan berbagai faktor.
- d. Cara manusia belajar mengenai perilaku atau tindakan.
- e. Fungsi insentif sebagai sistem yang mengatur perilaku manusia ada dua, sebagai berikut, yakni: 1) Insentif jangka pendek untuk memberikan arahan mengenai Tindakan yang akan dilakukan dan 2) Insentif jangka panjang yang berguna untuk menaati standar peraturan yang ada.
- f. Proses pembentukan *self-efficacy* dan juga fungsinya. *Self-efficacy* ialah penilaian kompetensi diri dalam melakukan suatu pekerjaan pada tingkatan yang ditentukan. Fungsinya untuk menentukan cara manusia berperilaku.
- g. Fungsi tujuan teori belajar kognitif sosial dalam bentuk motivasi diri.
- h. Penggunaan pendekatan *participant modelling* dalam pengaplikasian teori kognitif sosial jenis konseling. Di mana dalam melakukan penugasan yang dimiliki dengan tujuan mencapai perubahan secara psikologis menggunakan kinerja manusia.

2. Teori Pengolahan Informasi

Menurut pandangan Robert M. Gagne menyatakan bahwa pengolahan sebuah informasi yang terjadi di dalam otak individu manusia adalah pandangan terhadap kegiatan belajar (Nurhadi, 2020). Gagne sendiri merupakan psikolog dalam bidang pendidikan dan banyak penelitiannya mengenai tipe-tipe kegiatan dalam belajar, fase-fase belajar, dan hirarki belajar (Amir & Risnawati, 2015). Gagne merupakan seorang yang terpandang dan berkebangsaan Amerika. Gagne juga dikenal dengan penemuannya dengan judul *Condition of Learning*. Gagne berpendapat dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi kemudian diolah sehingga menghasilkan luaran yang berbentuk hasil belajar. Pemrosesan informasi didalamnya terjadi interaksi antara kondisi-kondisi internal dan eksternal individu. Dalam kondisi internal keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan dalam kondisi eksternal rangsangan dari lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi individu dalam proses belajar. Salah satu tokoh pencetus teori pengolahan informasi yaitu Robert M. Gagne. Teori pengolahan informasi memiliki pandangan bahwa belajar merupakan proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.

Gagne berpendapat dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi kemudian diolah sehingga menghasilkan luaran yang berbentuk hasil belajar. Terdapat dua kondisi yang memengaruhi proses pengolahan informasi, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal setiap individu. Kondisi internal ialah keinginan dalam diri sendiri agar mencapai hasil belajar. Kondisi eksternal ialah rangsangan yang datang dari lingkungan sekitar individu agar mencapai hasil belajar.

Banyak penelitian yang mengasumsikan bahwa semua kegiatan kognitif seperti merasakan, melihat, berpikir, mengulang, dan hal lain yang berkaitan melibatkan pengolahan informasi (Farnham-Diggory, 1992). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwasanya teori pengolahan informasi ini dapat menjangkau lebih banyak konsep tradisional mengenai pembelajaran dengan objeknya manusia.

3. Teori Ausubel

Teori kognitif ini dikemukakan oleh David P. Ausubel seorang ahli psikologi pendidikan yang terkenal karena teori bermaknanya. Ausubel membedakan belajar menjadi 2 hal yaitu menerima dan menemukan. Konsep dalam belajar menerima peserta didik hanya menerima dan menghafal, berbeda dengan belajar menemukan peserta didik tidak hanya menerima tetapi mereka juga diharuskan menemukan konsepnya.

Menurut Ausubel bahwa pembelajaran bermakna merupakan proses pembelajaran yang mengaitkan informasi baru terhadap konsep-konsep relevan yang ada dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ini dapat meliputi fakta-fakta, konsep, dan juga generalisasi yang telah peserta didik tersebut pelajari dan juga diingat oleh peserta didik tersebut. Ausubel dalam (Gazali, 2016)

mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki pada peserta didik sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi inti dari teori belajar yang dikemukakan oleh Ausubel.

Menurut Ausubel dalam (Saputra, 2016) bahwa ada dua hal penting dalam konsep belajar bermakna, yaitu struktur kognitif dan materi pengetahuan baru. Struktur kognitif yaitu segala pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil terhadap kegiatan belajar sebelumnya. Dalam belajar bermakna, pengetahuan baru harus berhubungan dengan struktur kognitifnya. Adapun tipe belajar menurut Ausubel, diantaranya:

- a. Belajar yang menggunakan penemuan bermakna, merupakan belajar yang mengaitkan pengetahuan dengan materi yang sedang dipelajarinya tersebut. Bahkan bisa juga yang dimana dari peserta didik itu sudah menemukan pengetahuan dari yang dipelajari tersebut, lalu peserta didik tersebut akan mengaitkan dari pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada.
- b. Belajar yang menggunakan penemuan tidak bermakna, merupakan belajar sebuah pelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik dan ditemukan sendiri oleh peserta didik tanpa mengaitkan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian peserta didik tersebut menghafalkan.
- c. Belajar menerima (ekspositori) yang bermakna, merupakan belajar sebuah materi pelajaran yang sudah tersusun dengan logis dan akan disampaikan ke peserta didik hingga bentuk akhir, lalu peserta didik tersebut akan mengaitkan dari pengetahuan yang baru saja didapat dengan pengetahuannya sendiri.

Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Kognitif

1. Kelebihan Teori Belajar Kognitif

- a. Menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dalam teori belajar kognitif, peserta didik dituntut untuk menjadi lebih kreatif. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak hanya merespon dan menerima rangsangan dari pembelajaran saja, tetapi memproses informasi yang diperoleh dari pengajar atau pemberi informasi dan berpikir untuk dapat menemukan ide-ide dan mengembangkan pengetahuan.
- b. Membantu peserta didik untuk memahami serangkaian materi dalam pembelajaran secara lebih mudah. Teori belajar kognitif ini akan membantu peserta didik memahami bahan ajar secara lebih mudah, karena sebagai peserta didik harus berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran kognitif ini berpusat pada cara peserta didik untuk memperoleh, mengingat dan menyimpan informasi.
- c. Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (problem solving). Perantara pendidik memberikan suatu masalah mereka akan menggunakan daya berpikirnya melalui pemikiran kreatif dengan melihat hal-hal nyata disekitar untuk membantunya. Selain itu, hal tersebut juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah di kelas maupun diluar kelas.

2. Kekurangan Teori Belajar Kognitif

- a. Tidak dapat menyeluruh bagi semua tingkat pendidikan. Teori ini akan lebih banyak kendala apabila dilaksanakan pada peserta didik usia 5-7 tahun, karena pola berpikir peserta didik berumur 5-7 tahun masih abstrak dan berimajinasi apabila diberikan suatu materi. Mereka belum bisa memecahkan masalah secara mandiri karena penalaran mereka masih kurang. Oleh sebab itu, dalam hal ini pendidik tidak perlu menghukum peserta didik yang memiliki jawaban salah, tetapi harus memberikan pengertian tentang jawaban benar dengan cara yang baik agar peserta didik tersebut dapat mengerti.
- b. Sulit dipraktekkan untuk usia lanjut. Teori pembelajaran kognitif ini memang harus dilakukan atau diasah mulai dari kecil, karena daya ingat akan lebih tinggi sewaktu kecil dan akan mengasah pola pikir anak tersebut. Apabila teori ini diberikan untuk usia lanjut, maka akan sulit untuk menerapkannya karena teori ini berpacu pada pola berpikir yang keras atau daya pemikiran tingkat tinggi. Terlebih lagi untuk mereka usia lanjut yang dulunya belum mengenyam teori ini, mungkin akan lebih kesulitan.
- c. Tak dapat diukur oleh individu peserta didik. Keberhasilan dalam pembelajaran pada teori kognitif itu sendiri tidak dapat diukur hanya dengan satu orang peserta didik saja karena seluruh peserta didik harus memiliki pemikiran yang kreatif dan bersifat mandiri. Artinya, seluruh peserta didik haruslah paham tentang bahan ajar yang telah diberikan meskipun itu hanya sebatas tugas dan penyelesaian masalah.

Peran Teori Kognitif untuk Menyongsong Generasi Emas 2045

Fenomena bonus demografi tahun akan terjadi pada tahun 2045 mendatang yaitu tepat 100 tahun setelah umur kemerdekaan Indonesia. Tahun 2045 Indonesia dihadapkan dengan penduduk yang didominasi usia produktif sehingga dalam masa tersebut apabila mayoritas sumber daya manusia berkualitas dan masyarakatnya memiliki daya saing maka bonus demografi tersebut akan berdampak baik untuk Indonesia. Hal tersebut tentunya berlaku kebalikannya, apabila dalam kondisi bonus demografi mayoritas sumber daya manusianya kurang berkualitas maka keadaan di Indonesia tidak akan mengalami kemajuan seperti masih merajalelanya pengangguran, jumlah penduduk yang meningkat dengan tidak diseimbangi pemerataan kesejahteraan ekonomi, dan fenomena lain sejenisnya.

Bonus demografi dapat dimulai dengan meningkatkan pelayanan-pelayanan dalam masyarakat dan tidak kalah pentingnya meningkatkan kualitas dan kuantitas Pendidikan. Pembangunan Pendidikan yang berspektif masa depan diperlukan untuk menyiapkan Generasi Emas Indonesia tahun 2045. Pembangunan pendidikan tersebut diupayakan dapat mencakup beberapa hal diantaranya dengan adanya pembangunan Pendidikan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang memiliki kualitas, masyarakat yang maju, mandiri, dan modern, serta untuk meningkatkan harkat dan martabat bangsa (Kemendikbud, 2017). Keberhasilan dalam pembangunan tersebut akan memiliki

tingkat kontribusi yang tinggi dalam mencapai sebuah tujuan pembangunan nasional.

Pembangunan pendidikan dapat dilakukan dengan dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat hingga lingkungan sekolah. Kurikulum yang ada di lingkungan sekolah salah satunya akan dapat membekali anak dalam pengenalan nilai secara afektif maupun kognitif. Tingkat perkembangan kognitif sebagai salah satu acuan dalam penyelenggaraan sebuah pembelajaran, sebab aspek kognitif merupakan bagian dari psikologis anak. Selain itu, teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang tentunya lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar peserta didik (Sutarto, 2017). Proses belajar pada dasarnya untuk mengembangkan aktivitas dan sebuah kreativitas dengan melalui interaksi dan pengalaman belajar serta dapat mengembangkan kognitif peserta didik.

Aspek kognitif merupakan hal utama yang penting dalam perkembangan manusia karena keberhasilan dalam pengembangan aspek tersebut menentukan keberhasilan dari aspek-aspek lainnya (Basri, 2018). Sesuai dengan pernyataan Santrock (2007) dalam (Basri, 2018), bahwa proses yang terjadi dalam perkembangan manusia memiliki sifat kumulatif. Tentunya pentingnya perkembangan kognitif tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya. Peran teori kognitif ini diperlukan dalam mewujudkan SDM unggul yang dapat menyongsong terwujudnya Generasi Emas 2045 mendatang. Terwujudnya Generasi Emas Indonesia 2045 diharapkan dapat memecahkan sebuah persoalan-persoalan dengan berkolaborasi dengan semua pihak yang berkaitan. Utamanya guru yang berperan sebagai mutiaranya *agent of change*, yang menjadi pelaku dalam perubahan agar menghasilkan generasi Indonesia yang religius, cerdas, produktif, andal dan komprehensif dengan menerapkan pembelajaran yang prima terhadap peserta didiknya, sehingga dapat mewujudkan Generasi Emas Indonesia 2045.

SIMPULAN

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas edukatif yang tidak dapat dipisahkan. Karena belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki keterkaitan untuk membentuk karakter seseorang. Belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku seseorang dengan jangka waktu yang lama dan setiap kegiatan belajar seseorang mempunyai cara yang berbeda dengan tujuan mencapai kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Hal ini berbeda dengan pembelajaran dimana pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang memiliki struktur dan rencana pembelajaran agar peserta didik atau mahasiswa dapat memahami apa yang diajarkan serta memiliki tujuan pendidikan.

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Adapun teori kognitif menurut berbagai sumber ada teori kognitif sosial, teori ini memiliki perspektif

atau pandangan bahwasannya setiap orang dipandang memiliki kemampuan proaktif serta bisa mengatur diri daripada pengaruh reaktif (lingkungan dan biologis). Selanjutnya teori pengolahan informasi, teori ini menganggap bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah, sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dan juga ada teori Ausubel, teori ini bisa disebut dengan teori bermakna. Pembelajaran bermakna yaitu suatu proses pembelajaran yang mengaitkan informasi baru terhadap konsep-konsep yang relevan yang ada dalam struktur kognitif dari seseorang.

Peran teori kognitif ini diperlukan dalam mewujudkan SDM unggul yang dapat menyongsong terwujudnya Generasi Emas 2045 mendatang. Terwujudnya Generasi Emas 2045 diharapkan dapat memecahkan sebuah persoalan-persoalan dengan berkolaborasi dengan semua pihak yang berkaitan. Adapun implementasinya, pembelajaran luring maupun daring ini peserta didik ditekankan untuk lebih mandiri. Selain itu dalam pembelajaran, bahan ajar dan metode pembelajaran harus menjadi perhatian utama, dan guru mata pelajaran harus menyesuaikan kondisi peserta didik dalam memberikan proses pembelajarannya. Implementasi teori belajar kognitif luring di sekolah akan dipandu oleh seorang guru, sedangkan saat daring di rumah masing-masing akan meningkatkan peran orang tua dengan memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran daring tersebut dan juga melakukan pengawasan terhadap anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Z. & Risnawati, R., 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Anggito, A. & Setiawan, J., 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Bandura, A., Freeman, W. H. & Lightsey, R., 1997. *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Basri, H., 2018. Kemampuan Kognitif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), pp. 1-9.
- Chaer, M. T., 2016. Self-efficacy dan Pendidikan (Kajian Teori Kognitif Sosial dan Implikasinya dalam Pendidikan Agama Islam). *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 3(1), pp. 106-122.
- Dongoran, F. R., 2014. Paradigma Membangun Generasi Emas 2045 dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 11(1), pp. 61-76.
- Farnham-Diggory, S., 1992. *The Learning-diasable Child*. London: Harvard University Press.
- Gazali, R. Y., 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), pp. 182-192.

- Kemendikbud, 2017. *Generasi Emas Indonesia 2045*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kharistiani, E. & Aribowo, E., 2013. Sistem Informasi Geografis Pemetaan Potensi SMA/SMK Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Kebumen). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), pp. 41-49.
- Lesilolo, H. J., 2018. Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), pp. 186-202.
- Mahendra, A., 2017. *Teori Belajar Kognitif*. [Online] Available at: <http://pgsdpenjasfpok.upi.edu/2017/07/04/teori-belajar-kognitif/> [Accessed 19 2021].
- Manullang, B., 2013. Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), pp. 1-14.
- Mukhid, A., 2009. Self-Efficacy (Perspektif Teori Kognitif Sosial dan Implikasinya terhadap Pendidikan). *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Nurhadi, N., 2020. Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), pp. 16-34.
- Pane, A. & Dasopang, M. D., 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), pp. 333-352.
- Pujiasih, E., 2020. Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), pp. 42-48.
- Saputra, H., 2016. Peningkatan Daya Serap Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Penerapan Teori belajar Bermakna David Ausubel. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 1(1), pp. 21-26.
- Somantri, G. R., 2005. Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), pp. 57-65.
- Sutarto, S., 2017. Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), pp. 1-26.
- Tarsidi, D., 2010. *Teori Kognitif Sosial Albert Bandura*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

GENERASI EMAS 2045 SEBAGAI FONDASI PERWUJUDAN DAUR PERADABAN BANGSA MELALUI IMPLEMENTASI K-13 DI JENJANG SD

Ade Ana Kartikasari¹, Ananda Putri Safitri²

¹Universitas Negeri Malang

²Universitas Negeri Malang

Abstract

The purpose of writing this paper is to prepare the 2045 golden generation as the foundation for the realization of the nation's civilization cycle through the implementation of K-13 at the elementary level. The Indonesian state is a nation that is respected by other nations because this country has had civilizational progress as evidenced by a virtuous attitude. Being educated, especially in the realm of elementary education, is believed to play a very important role in the process of developing civility such as noble character. Programs and methods applied in the world of education, especially in the use of curriculum and learning processes at the elementary level, can build the civilization of the Indonesian nation. Changes that occur in the world of education, especially in the curriculum sector, are a form of development that originally used KTSP then changed to K-13. In addition, the issue of implementing K-13 is very interesting to study and observe. In fact, serious monitoring is needed as a whole. The method used in the research and writing of this paper is literature study. Data collection, reading, and recording as well as data processing are carried out as references and ideas in thinking to prepare the 2045 golden generation as the foundation for the realization of the nation's civilization cycle through the implementation of K-13 at the elementary level. The results of this study prove that the implementation of K-13 at the elementary level requires escort from various parties when referring to the change in the development of KTSP into K-13 for various reasons and challenges both from within and outside. This escort is carried out to ensure that learning materials at the elementary level are prepared in a balanced manner by covering the competencies of attitudes, knowledge, and skills.

Keywords

golden generation, education, K-13

PENDAHULUAN

Perubahan yang terjadi di dunia pendidikan, khususnya pada sektor kurikulum, merupakan suatu bentuk pengembangan yang semula menggunakan KTSP kemudian terjadi pergantian ke K-13 atau kurikulum 2013. Hal ini menjadi sesuatu yang menarik untuk dibicarakan dan bahkan menjadi bahan diskusi yang cukup diminati hingga saat ini. Apapun yang menjadi alasan mengenai isu

perubahan kurikulum yang awalnya KTSP digantikan menjadi kurikulum 2013 atau K-13 merupakan hal yang wajar ada bila hal tersebut selalu diikuti dengan hal-hal serta pendapat yang bersifat mendukung atau menolak.

Selain itu, masalah mengenai pengimplementasian K-13 sangat menarik untuk dikaji dan dicermati. Bahkan, diperlukan adanya pengawalan yang serius secara menyeluruh. Pengawalan ini sangat diperlukan guna tercapainya tujuan implementasi K-13 yang optimal. Tujuan utama dari dilaksanakannya pengawasan implementasi K-13 ialah untuk menjamin terwujudnya generasi emas di tahun 2045.

Generasi emas yang telah dipersiapkan saat ini merupakan generasi yang telah mendapat pengaruh dari adanya implementasi K-13. Kurikulum 2013 atau dikenal dengan K-13 ini merupakan suatu program kurikulum yang telah diprogram untuk dapat mewujudkan pendidikan dasar yang optimal serta bermutu guna mempersiapkan generasi emas dimasa yang akan mendatang. Dengan adanya pendidikan dasar yang berkualitas, berdaya saing serta cerdas dalam akal maupun budinya, akan lahir generasi yang luar biasa yang kita kenal sebagai generasi emas di tahun 2045 yang menjadi suatu periode pengulangan dari kejayaan Indonesia dimana hal tersebut menunjukkan itensitas bangsa Indonesia yang unggul dalam peradaban.

Negara Indonesia merupakan bangsa yang disegani oleh bangsa-bangsa lain dikarenakan negara ini telah memiliki kemajuan peradaban yang dibuktikan melalui sikap berbudi luhur. Berpendidikan, khususnya dapat dilihat di ranah pendidikan SD, diyakini sangat berperan dalam proses pembangunan adab seperti sikap budi pekerti luhur. Program serta metode yang diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya pada penggunaan kurikulum dan proses pembelajaran di jenjang SD, dapat membangun peradaban bangsa Indonesia dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam seminar nasional. Kita, sebagai seorang insan pendidikan menaruh kami penulis berharap sangat besar dengan diadakanya Seminar Nasional HMPS PIPS 2021 ini dapat memberikan sumbangan pemikiran, ide serta gagasan untuk membawa perubahan dan pembaruan dalam dunia pendidikan serta dapat berkontribusi dalam membangun peradaban bangsa guna kejayaan yang akan mendatang demi anak maupun cucu penerus bangsa Indonesia untuk 24 tahun ke depan.

LANDASAN TEORI

Kurikulum 2013 atau biasa disebut dengan K-13 merupakan kurikulum yang terbilang selalu baru dikarenakan selalu mengalami perubahan setiap tahunnya yang berupa revsi dan pembaruan di di beberapa elemnya. Kurikulum ini terbilang baru dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Pemerintah menerapkan kurikulum 2013 ini sebagai kurikulum tetap artinya tidak akan dirubah, namun dalam pengimplementasiannya membutuhkan beberapa kali pembaharuan. Kurikulum 2013 ini ditempatkan sebagai kurikulum pengganti yaitu dalam menggantikan

kurikulum sebelumnya, KTSP atau Kurikulum 2006, yang sudah berjalan selama kurang lebih enam tahun namun menemukan beberapa kekurangan atau kendala dalam pelaksanaannya.

Sistem Pendidikan Nasional sedang diterapkan di Negara Indonesia. Sistem pendidikan nasional ini bertujuan menempa keterampilan peserta didik sedari dini, memberikan pengetahuan akademis yang lebih luas lagi, dan serta membina karakter positif guna memperkuat karakter dan jati diri mereka sebagai seorang siswa yang mampu untuk bersaing di kanca Internasional dan menjadi generasi yang unggul dalam peradapan di masa yang akan mendatang. Semua jenjang, jalur, dan jenis pendidikan diharuskan untuk mengimplementasikan sistem tersebut. Salah satu program pendidikan yang terkini di dalam negeri ialah “Wajib Belajar 12 Tahun” yakni enam tahun Sekolah Dasar (SD), tiga tahun Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan tiga tahun Sekolah Menengah Atas (SMA).

Terdapat tiga instansi pemerintah yang membawahi sekolah-sekolah. Pertama, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud) yang membawahi pendidikan menengah dan dasar. Kedua, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Ristekdikti) yang membawahi jenjang pendidikan tinggi. Dan ketiga, Kementerian Agama (Kemenag) yang membawahi seluruh jenjang yang berbasis agama.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian dan penulisan makalah ini ialah studi pustaka dengan metode pengambilan data studi literatur. Menurut J. Supranto dalam buku Metode Penelitian *Public Relations* dan Komunikasi karya Ruslan, studi kepustakaan merupakan kegiatan meriset informasi atau mencari data melalui karya publikasi yang tersedia di perpustakaan, bacaan jurnal ilmiah, dan buku-buku referensi (Ruslan, 2008:31). Studi kepustakaan ini digunakan untuk menelaah sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Studi literatur berarti serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data, membaca, dan mencatat serta mengolah data penelitian. Studi literatur ialah salah satu bentuk penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah majalah dan buku-buku yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian oleh peneliti (Danial dan Warsiah, 2009:80).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Emas 2045

Kelak 24 tahun lagi, tahun 2045, dari berbagai penelitian yang telah dilakukan dan pengadaan pengamatan baik dari segi ekonomi maupun kependudukan, memberikan gambaran berupa hasi yang luar biasa yang menunjukkan bawasanya hasil tersebut yaitu di tahun 2045 nanti negara Indonesia akan memiliki “bonus demografi” yang akan terus berlanjut dan berkontribusi jika

dimanfaatkan dengan baik ataupun akan terjadi sebaliknya bila tidak dimanfaatkan dengan baik. Bila bonus demografi ini tidak dapat dikendalikan secara baik, maka akan membawa bencana di berbagai sektor khususnya pada sektor ekonomi dan kependudukan. Salah satu kontribusi bonus demografi yang akan terjadi di tahun 2045 ialah pada sector atau ranah pertumbuhan perekonomian direksi akan mengalami masa kejayaan seperti salah satu ungkapan “*In 2045 Indonesia better than Brazil and China*” (Sugiharto, 2012).

Bonus demografi yang diperkirakan akan datang pada tahun 2045 diharapkan dapat berkontribusi secara maksimal atau bila tidak dapat dikendalikan dengan baik akan menjadi sebuah bencana. Bonus demografi pun menjadi semakin nyata. Hal ini bergantung pada cara dan bagaimana sikap generasi sekarang yang menjadi pengisi era ini. Bila era tersebut dimulai sekarang, 2020/2021, maka pada usia 30 hingga 40 tahun merekalah yang berperan di era tersebut karena telah mencapai usia produktif generasi emas.

Harapan yang diberikan kepada generasi emas 2045 merupakan jawaban untuk generasi emas dalam menyikapi fenomena paradoks sial tentang bagaimana sikap Indonesia. Fenomena ini pun pernah dikemukakan oleh Prof. BJ Habibie pada acara Silknas yang bertempat di Kendari tahun 2011 (Sugiharto, 2012), bahwasanya: (1) SDA yang melimpah namun kita tidak mampu memenuhi kebutuhan dalam negeri sehingga dapat dikatakan dalam istilah “Kita kaya tapi miskin”. Negara Indonesia memiliki wilayah dan penduduk yang besar namun kekurangan tenaga kerja serta SDM dalam produktivitas dan daya saing; (2) Indonesia kuat tapi lemah. Kuat dalam hal pemberontakan namun lemah dalam tantangan global; dan (3) indah dalam prospek dan potensi namun buruk dalam hal pengelolaan. Penyebab Indonesia mengalami fenomena paradoks sial ialah karena kita telah terjankit “Penyakit Orientasi” dimana kita: (1) lebih mengandalkan SDA ketimbang SDM; (2) cenderung mengutamakan citra ketimbang karya nyata; (3) seringkali berorientasi jangka pendek ketimbang orientasi jangka panjang; (4) terlalu mengandakan biaya ketimbang nilai tambah; (5) hanya berfokus merilik makro ketimbang mikro; (6) gemar mengandakan jalan pintas (KKN, penyelewengan, dan sebagainya) ketimbang kejujuran dan kebajikan; (7) berorientasi pada perdagangan dan neraca pembayaran ketimbang neraca jam kerja; dan (8) hanya menganggap jabatan sebagai sebuah tujuan ketimbang sarana untuk memenuhi tanggung jawab dan amanah.

Kesialan serta keuntungan yang nantinya akan kita hadapi di masa mendatang tidak terlepas dari adanya tantangan atau kemudahan dalam meraihnya. Layaknya nasib, keadaan yang tidak baik di suatu bangsa tidak akan berubah tanpa adanya usaha dari seluruh warga masyarakat dalam kemauan untuk berubah. Kita memiliki kewajiban yang sama sebagai seorang individu dalam menghindari sial untuk meraih untung. Dengan menggeser cara pandang kita terhadap datangnya bonus demografi menjadi sebuah tantangan yang perlu untuk dipecahkan, diperlukan adanya strategi dalam menghadapinya. Untuk menghadapi

tantangan tersebut, Sugiharto (2012) menawarkan delapan langkah dalam mempersiapkan kedatangan bonus demografi, yakni dengan: (1) memberantas kemiskinan dan kelaparan yang cukup ekstrim di suatu negara; (2) mencapai pendidikan dasar untuk semua yang diimplementasikan melalui program wajib belajar 9 tahun; (3) mendorong kesetaraan gender dan pemberdayaan tidak adanya diskriminasi gender dalam berbagai lini kehidupan; (4) menggeser cara pandang perempuan dalam mengasuh anak sehingga angka kematian anak menjadi menurun; (5) meningkatkan fasilitas dan pelayanan khususnya untuk kesehatan ibu; (6) memberantas serta memerangi HIV/AIDS, malaria, dan penyakit menular lainnya dengan pola hidup dan tatanan sosial yang diterapkan; (7) menjaga keberlangsungan lingkungan hidup dan memastikan kebersihannya; dan (8) mengembangkan komitmen serta kemitraan global untuk pembangunan melalui berbagai kerjasama bilateral dengan berbagai negara di dunia.

Kedelapan langkah sebagai suatu bentuk strategi dalam menghadapi atau mempersiapkan diri dalam menghadapi bonus demografi, terdapat suatu langkah penting khususnya bagi dunia pendidikan hal tersebut juga merupakan kesempatan emas agar dapat berpartisipasi serta memanfaatkan dengan maksimal adanya bonus demografi sebaik mungkin dengan menjadikan bonus demografi sebagai sebuah tantangan untuk “Mencapai Pendidikan Dasar untuk Semua” yang merupakan suatu gagasan guna meningkatkan pendidikan yang berkualitas serta berdaya saing, bermutu serta juga berkualitas. Hal tersebut tidak akan berjalan begitu saja, namun perlu juga diiringi dengan berbagai persiapan dan kesiapan yang matang guna tercapainya hasil yang optimal. Langkah untuk mencapai pendidikan dasar yang menyeluruh untuk semua dapat diartikan bahwasannya seluruh warga negara yang hidup di tahun 2045 harus disiapkan sejak kini dari berbagai hal khususnya pendidikan dasar yang bermutu, berkualitas, serta berdaya saing tinggi. Pendidikan dasar yang bermutu ini dapat diartikan sebagai pendidikan dasar yang mampu membekali generasi muda atau generasi emas sehingga dapat mengubah kesialan menjadi keuntungan.

Generasi emas 2045 yang berbekal pendidikan dasar yang bermutu, berkualitas, dan berdaya saing diharapkan mampu mengubah paradoks sial. Kesan dalam masyarakat yang melahirkan penerus dengan mutu dan kualitas dimana generasi emas yang digadang-gadang mampu serta sanggup untuk mewujudkan bangsa Indonesia dengan sungguh-sungguh: (1) kaya karena memiliki SDA yang melimpah serta mampu untuk mengolah dan mengelola; (2) besar karena memiliki wilayah yang luas dengan ribuan kepulauan dan luasnya daratan; (3) memiliki penduduk yang cukup banyak sehingga mampu untuk berproduktivitas serta berdaya saing besar; (4) kuat menghadapi tantangan global serta legitimasi yang tinggi sehingga tidak mudah untuk terpengaruh dengan negara lain atau bahkan termonopoli kembali; (5) dan indah dalam segi pengelolaan sehingga dapat dinikmati prospek dan potensinya. Dalam mewujudkan pendidikan dasar yang bermutu, berkualitas, dan berdaya saing, langkah yang harus diambil ialah: (1)

harus mampu menghasilkan SDM yang bermutu, berpikir, dan berorientasi jangka panjang untuk memikirkan masa mendatang; (2) mengutamakan karya nyata dan kerja nyata; dan (3) mengandalkan nilai tambah yakni nilai ekonomi yang ditambahkan dalam masing-masing produk yang dikeluarkan; dan (3) menyukai kejujuran dan kebajikan dengan jalan meninggalkan KKN serta menganggap jabatan dan kekuasaan yang dimiliki sebagai sarana untuk mencapai amanah yang menjadi kewajiban pokok karena nantinya dimintai pertanggung jawaban di depan masyarakat dan khususnya di mata Tuhan.

Momen yang tepat untuk mengubah bangsa Indonesia menjadi bangsa yang produktif, kaya, dan berdaya saing yang besar, kuat dalam menghadapi tantangan dengan didukung cara pandang yang menganggap bahwa Indonesia memiliki keindahan potensi dan kepercayaan bahwa prospek kemajuan dunia pendidikan akan baik dapat dilakukan dengan beberapa upaya yakni menyempurnakan kurikulum dan instruksi, tatanan, atau pembelajarannya. kurikulum dan instruksi ialah kurikulum dan pembelajaran dimana pendidikan dianggap luas, terstruktur, dan terencana. Hal ini merupakan program dan metode dalam mencapai tujuan pendidikan yang bermutu khususnya dalam tingkat sekolah dasar. Jadi, wajar bila penyempurnaan KTSP digantikan atau disempurnakan menjadi K-13 yang bernuansa untuk pembekalan dan persiapan generasi emas 2045 dengan pendidikan dasar yang bermutu, berkualitas, dan berdaya saing.

Implementasi K-13 di SD

Pengembangan dalam dunia pendidikan dilakukan di bagian kurikulum. Pengembangan K-13 sendiri merupakan salah satu langkah lanjutan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang diterapkan di tahun 2004 kemudian digantikan dengan KTSP yang diterapkan di tahun 2006 dimana kurikulum ini berfokus pada keterpaduan yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Menurut Olivia (1992) sepuluh proses aksioma postulat/asumsi yang berfungsi sebagai titik awal dan premis dari pengembangan terkhusus di bidang pendidikan pada ranah kurikulum yang diutarakan menyatakan bahwa kurikulum perlu untuk mengalami perubahan baik setuju maupun tidak setuju dan tidak hanya dijadikan sebagai dasar pengembangan saja yang mengubah KTSP menjadi K-13. Perubahan ini dapat terjadi diakibatkan beberapa faktor diantaranya tuntutan internal dan eksternal yang mana ini menjadi alasan utama dari keputusan pengembangan Kurikulum 2013 (BPSDM, 2014). Tuntutan internal ini dapat diketahui secara yuridis karena disebutkan dalam “Delapan Standar Nasional Pendidikan” yakni (1) standar pengelolaan, meliputi mekanisme pengelolaan ranah pendidikan secara menyeluruh; (2) standar biaya, mencakup anggaran dalam dunia pendidikan itu sendiri; (3) standar sarana prasarana, mencakup fasilitas yang menjadikan kelayakan suatu pendidikan; (4) standar pendidik dan tenaga kependidikan, menyangkut kualitas pendidik dalam keberlangsungan pembelajaran di sekolah; (5) standar isi, yang merupakan kurikulum, silabus, dan

penetapan kriteria ketuntasan minimal yang telah diterapkan oleh manajemen pendidikan itu sendiri, ; (6) standar proses; (7) standar penilaian; dan (8) standar kompetensi lulusan, standar baku yang berdasar kesepakatan bersama mengenai penilaian kompetensi peserta didik dan kualitas yang diinginkan. Delapan Standar Nasional Pendidikan tersebut yang mengharuskan KTSP untuk dikembangkan.

Tantangan internal lain yakni angka pertumbuhan penduduk usia produktif yang digadang-gadang ada di tahun 2045 dan menjadi generasi emas bangsa. Penduduk dalam usia produktif ini dirasa dapat menjadi kekeliruan ketimbang agen perubahan dan kemajuan bila tidak disiapkan dari sekarang terkait kerangka kerja di dunia pendidikan terkhusus penggunaan kurikulum yang tepat di sekolah. Oleh karena itu, tantangan internal ini perlu untuk dihadapi dengan menyiapkan kurikulum yang berkualitas dan serta memenuhi syarat-syarat.

Perubahan eksternal yang menjadi alasan dari pengembangan K-13 khususnya dalam menghadapi tantangan global ialah persiapan bonus demografi tahun 2045 dalam mempersiapkan kompetensi masa depan. Tantangan ini berkaitan erat dengan: (1) globalisasi terlebih kemajuan di bidang teknologi; (2) kerusakan lingkungan hidup; (3) kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat tanpa bisa terkendali dan tanpa batas; (4) konvergensi ilmu dan teknologi yang semakin berkembang dan berdaya saing tinggi; (5) ekonomi berbasis pengetahuan, penemuan, dan terobosan; (6) kebangkitan industri kreatif dan budaya yang bersinergi untuk bisa menyatu tanpa terpisahkan; (7) pergeseran kekuatan ekonomi dunia yang berkaitan dengan perdagangan tanpa batas yang akan merugikan negara bila tidak dikendalikan; dan (8) mutu, investasi, dan transformasi di sektor pendidikan. Untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks, diperlukan adanya keahlian dan kompetensi dalam melengkapi persyaratan yang diperlukan. Persyaratan tersebut berupa: (1) kemampuan berkomunikasi, kemampuan untuk menentukan perilaku komunikasi yang cocok dan efektif bagi situasi tertentu; (2) kemampuan berpikir kritis dan jernih, kemampuan untuk berpikir secara rasional tentang apa yang harus dipercaya atau harus dilakukan; (3) kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan ini bertujuan untuk menjadi seorang warga negara yang bertanggung jawab; (4) memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat atau minat; dan (5) memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan (BPSDM, 2014).

Pengembangan KTSP di sekolah yang terjadi baik karena tuntutan internal maupun eksternal dapat dipandang sebagai alasan utama dalam pengembangan KTSP menjadi K-13, tak terkecuali di SD. Pada kurikulum sebelumnya, KTSP, terjadi ketidakseimbangan dalam memfasilitasi dan menilai hal-hal terkait pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang pada K-13 telah ditiadakan dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Peniadaan ini merupakan salah satu bentuk perubahan dari tiga elemen perubahan K-13, yakni kompetensi lulusan, kedudukan mata pelajaran, dan pendekatan. Perubahan yang terjadi pada kompetensi lulusan dapat dilihat melalui adanya peningkatan dan keseimbangan

soft skills serta *hard skills* yang mencakup aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan (BPSDM, 2014).

Perubahan mengenai kedudukan mata pelajaran dapat dilihat melalui kompetensi yang pada awalnya diturunkan dari mata pelajaran dan berubah menjadi mata pelajaran yang berbasis kompetensi. Perubahan yang terjadi pada pendekatan pembelajaran pun ditunjukkan dengan adanya kompetensi yang berkembang melalui pembelajaran tematik terpadu dalam semua mata pelajaran di SD. Selain hal tersebut, dalam elemen yang terdapat dalam struktur kurikulum terutama pada mata pelajaran dan alokasi waktu pembelajaran, perubahan dapat dilihat dari mata pelajaran yang disajikan secara holistik berbasis sains (alam, sosial, dan budaya) dan jumlah mata pelajaran yang berkurang dari yang semula sepuluh menjadi enam karena sudah diringkaskan lebih modern secara tematik. Jumlah jam pembelajaran pun ikut bertambah menjadi empat jam pertemuan per minggu akibat perubahan pendekatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang disajikan melalui tematik terpadu dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) standar proses yang dilaksanakan dengan cara mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Yang semula standar ini hanya terfokus pada eksplorasi atau menggali semua potensi peserta didik, elaborasi kemampuan untuk bekerja sama, dan konfirmasi atau penjelasan mendikte; (2) pembelajaran tidak hanya terjadi di ruang kelas, namun juga dapat dilakukan di lingkungan umum atau alam dan masyarakat; (3) guru bukan satu-satunya sumber belajar rujukan namun bahan pembelajaran dapat diperoleh dari mana saja; dan (4) sikap tidak hanya diajarkan secara verbal, namun juga melalui contoh dan teladan sehingga seorang peserta didik mampu meniru tindakan baik untuk diimplementasikan atau diaplikasikan kembali.

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan ketentuan: (1) penilaian berbasis kompetensi, penilaian ini menekankan pada kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap peserta didik khususnya di jenjang SD. Kompetensi dasar ini dibandingkan dengan standar sebelumnya atau yang berdasarkan kurikulum yang berlaku. Hasil penilaiannya yaitu keputusan untuk menentukan belum lulus dan lulus; (2) pergeseran dari penilaian yang dilakukan melalui tes. Hal ini dilakukan untuk mengukur kompetensi pengetahuan yang dilihat berdasarkan hasil, yang kemudian menuju penilaian otentik yakni penilaian yang dilihat dari banyak aspek. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur semua kompetensi yang terdiri dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil; (3) memperkuat PAP (Penilaian Acuan Patokan), yakni pencapaian hasil belajar yang berdasar pada skor perolehan sesuai dengan skor maksimal (ideal) dalam melakukan reliabilitas dan validitas soal serta penentuan nilai akhir; (4) penilaian tidak hanya pada kompetensi dasar yang dibuat, namun juga pada kompetensi inti, dan standar kelulusan siswa; dan (5) mendorong pemanfaatan portofolio peserta didik sebagai instrumen utama penilaian yang berupa tindakan dalam melatih kreatifitas karena dapat menemukan hal-hal baru secara mandiri.

Ekstrakurikuler dilakukan dengan ketentuan: (1) UKS; (2) Pramuka; (3) Bahasa Inggris; dan (4) PMR. Khusus pramuka, kstrakurikuler ini menjadi mata pelajaran yang wajib ditempuh sejak SD. Pengembangan K-13 mengacu pada beberapa elemen tersebut. Kurikulum di SD ini memperlihatkan beberapa perbedaan mendasar yang dalam KTSP: (1) tiap konten pembelajaran diajarkan secara terpisah. Kini, konten pembelajaran diajarkan terpadu dan saling berkaitan antara satu dengan yang lain atau konten berbasis ilmu pengetahuan yang diintegrasikan dan dijadikan sebagai penggerak konten pembelajaran lain; (2) bahasa Indonesia sejajar dengan mata pelajaran lain. Kini, mata pelajaran bahasa Indonesia dijadikan sebagai penghela mata pelajaran lain yakni pada keterampilan berbahasa dan sikap; dan (3) tematik untuk kelas satu hingga tiga masih belum integratif sehingga kini dirubah menjadi tematik integratif untuk kelas satu hingga enam.

Disamping hal-hal tersebut, untuk semua mata pelajaran dalam implementasi K-13 terdapat beberapa perubahan, yakni (1) pendekatan pembelajaran dulunya secara ceramah yakni peserta didik diberitahu dan menghafal sebuah materi. Kini, pada K-13 pendekatan pembelajaran ditekankan pada dimensi pedagogik modern yakni menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ini meliputi menanya, mencoba, menalar, mengamati, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran; (2) materi disusun guna memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Namun perubahan terjadi pada kurikulum 2013 (K-13), perubahan yang terjadi tersebut meliputi, materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada K13 disusun secara seimbang sehingga dapat mencakup kompetensi sikap, kemudian pengetahuan, dan juga keterampilan secara seimbang sehingga tidak terjadi ketimpangan atau kurangnya antara aspek pengetahuan dan ketrampilan tersebut; kemudian yang ke (3) perubahan juga dapat dilihat pada aspek penilaian. Pada aspek penilaian ini pengetahuan yang semula melalui ujian dan ulangan kini pada K-13 penilaian pengetahuan dilakukan melalui penilaian otentik biasanya berupa kegiatan dalam proyek siswa atau kegiatan lainnya yang mengacu pada aspek kompetensi sikap, pengetahuan, serta pada aspek keterampilan. Penilaian autentik ini dilakukan secara komprehensif mulai dari masukan, proses, hingga luaran pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap dilakukan melalui pengamatan/observasi menggunakan, penilaian diri, penilaian sejawat, dan atau jurnal. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes lisan, tes tertulis, dan atau penugasan. Dan penilaian keterampilan dilakukan melalui penilaian proyek, tes praktik, dan penilaian portofolio (Nursamsudin, tanpa tahun).

SIMPULAN

Mengacu pada perubahan kurikulum yang semula KTSP menjadi kurikulum 2013 atau K-13 dibarengi dengan berbagai alasan serta tantangan yang berupa kendala dan hambatan dalam pengimplementasiannya, hal tersebut dikarenakan

dalam pengimplementasian diperlukan pengawalan dari berbagai pihak. Pengawalan ini dilakukan untuk menjamin: (1) materi yang ditetapkan disajikan melalui pendekatan ilmiah meliputi menanya, mencoba, menalar, mengamati, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran; (2) materi yang diajarkan di SD disusun secara seimbang dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan; dan (3) penilaian dilakukan dengan penilaian otentik. Melalui pendidikan dasar yang bermutu, diyakini generasi emas 2045 mampu mengubah paradoks sial yang selama ini sudah terbentuk dengan mewujudkan bangsa secara sungguh-sungguh karena: (1) memiliki SDA yang melimpah; (2) memiliki wilayah yang besar disertai penduduk dengan daya saing dan produktivitas yang besar; (3) kuat menghadapi tantangan global; dan (4) pengelolaan yang indah dengan prospek dan potensi yang bagus pula. Untuk mendukung terwujudnya pendidikan dasar yang bermutu, perlu diyakini bahwa generasi saat ini mampu menjadi SDM yang: (1) bermutu; (2) mengandalkan nilai tambah; (3) mengutamakan karya nyata; (4) beorientasi jangka panjang; (5) menganggap jabatan sebagai amanah; dan (6) menyukai kejujuran serta kebajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- BPSDM Kemendikbud & Penjamu Pendidikan. 2014. *Rasional kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Bruner, J. 1996. *The culture of education*. MA: Harvard University Press.
- KBBI. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nursyamsudin & Suwito. Tanpa tahun. *Pembelajaran berbasis kompetensi mata pelajaran fisika: melalui pendekatan saintifik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Direktorat PSMA.
- Oliva, P. F. 1992. *Developing the curriculum (third edition)*. NewYork: Harper Collins Publishers.
- Sri Wuryaningsih, 2010. Peradaban Kuno Asia dan Afrika 1. *Modul Sejarah*.
- Sugiharto. 2012. *Menyongsong Indonesia emas 2045*. Disampaikan pada Kuliah Perdana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) Yogyakarta. 17 September 2012.

ANALISIS PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKA KARSISDOK TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SDN SIDOREJO 1 TUBAN

Setyawan Triaditama¹, Dwi Putri Ayu², Prisma Rohmanniatul Izza³

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstract

This study aims to explain and analyze the effect of the implementation of Buka Karsisdok learning media (Student Character Agenda Book and Documentation) on the character formation of students at SDN Sidorejo 1 Tuban. This study uses a descriptive analysis approach with qualitative methods. The study was conducted at SDN Sidorejo 1 Tuban involving 29 grade 5 students. The data collection techniques in this study were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used in this study is a qualitative descriptive analysis technique by explaining and explaining the Buka Karsisdok learning media which is applied to the object of research. The results of this study indicate that the application of the Buka Karsisdok learning media to have a positive influence on the character formation of the students of SDN Sidorejo 1 Tuban, such as the formation of honest, caring, creative, and disciplined attitudes. This research is expected to be an evaluation of various parties in online learning activities, especially those related to learning media and the formation of student character. In addition, this research is also expected to be a study material for other researchers in analyzing and developing learning media for the formation of student character, especially in online learning.

Keywords

learning media, Buka Karsisdok, character building

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) merupakan penyakit yang disebabkan oleh penularan virus corona yang telah mewabah di hampir seluruh negara di penjuru dunia, termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang besar terhadap berbagai bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Berdasarkan surat edaran pemerintah pada 24 Maret 2020, terdapat perubahan kebijakan pada sistem pendidikan akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan adanya pembatasan sosial. Hal ini mempengaruhi semua elemen pendidikan, baik siswa, guru, hingga orang tua. Kusuma & Hamidah (2020) menyebutkan bahwa lokasi, waktu, dan jarak menjadi tiga permasalahan besar dalam bidang pendidikan yang harus dihadapi bersama.

Pandemi Covid-19 mendesak pelaksanaan pembelajaran daring, di mana model pembelajaran ini hampir belum pernah dilakukan secara serentak sebelumnya (Sun, dkk., 2020). Akibatnya, pembelajaran tatap muka di sekolah ditiadakan dan digantikan dengan pembelajaran daring. Moore, dkk., (dalam Firman & Rahayu, 2020) mengemukakan bahwa pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang memerlukan koneksi internet dengan aksesibilitas, fleksibilitas, konektivitas, dan kemampuan untuk menciptakan pelbagai jenis interaksi pembelajaran. Perubahan model pembelajaran mengakibatkan siswa harus beradaptasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran daring, seperti adaptasi terhadap fasilitas atau perangkat penunjang pembelajaran (Gikas & Grant, 2013). Pada penerapannya, terdapat beberapa masalah atau kendala yang muncul dalam pembelajaran daring. Siahaan (2020) menyebutkan salah satu masalah yang kerap kali terjadi akibat pembelajaran daring adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akibat materi yang disampaikan oleh guru belum tuntas, namun guru sudah mengganti dengan materi dan tugas lainnya. Permasalahan lain yang timbul akibat pembelajaran daring yaitu kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran, rendahnya motivasi belajar siswa, dan menurunnya nilai-nilai karakter siswa.

Penurunan nilai-nilai karakter siswa menjadi salah satu masalah krusial yang muncul akibat penerapan pembelajaran daring dan harus segera mendapatkan perhatian yang utama. Beberapa indikasi adanya penurunan nilai-nilai karakter adalah munculnya tindakan atau sikap yang tidak etis terhadap guru dan teman sebaya, serta berbagai bentuk pelanggaran tata tertib sekolah (Labudasari & Rochmah, 2018). Selain itu, penurunan nilai-nilai karakter siswa juga dapat ditunjukkan melalui sikap acuh tak acuh terhadap pembelajaran, sering mengabaikan tugas dari guru, dan motivasi belajar yang menurun (Anisha, dkk., 2021). Permasalahan lain yang juga sering dijumpai adalah siswa yang suka berkata bohong, bersikap tidak hormat kepada guru dan orang tua, tutur kata yang tidak santun dalam berkomunikasi, hingga mengucapkan kata-kata kasar dan kotor. Penurunan nilai-nilai karakter siswa yang terjadi, terutama sejak penerapan pembelajaran daring dilatar belakangi oleh berbagai macam faktor, seperti kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua. Berdasarkan hal tersebut, siswa berpotensi melakukan tindakan-tindakan di luar kontrol serta tanpa pengawasan dari orang yang lebih dewasa.

Adapun terjadinya dekadensi moral dan penurunan nilai-nilai karakter siswa juga dialami oleh siswa SDN Sidorejo 1 Tuban yang ditandai dengan rendahnya tingkat motivasi belajar dan beribadah dalam kehidupan sehari-hari. Brophy (dalam Fitriyani, dkk., 2020) mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu konstruksi teoretis untuk menjelaskan arah, ketekunan, dan kualitas tindakan atau perilaku, terutama yang diarahkan pada tujuan. Motivasi memiliki pengaruh terhadap apa yang dipelajari, cara belajar, dan waktu belajar. Berkaitan dengan pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menyukai

kegiatan atau aktivitas yang menantang, melibatkan siswa secara aktif, dan menikmati proses pembelajaran. Namun sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah tidak memiliki ciri- ciri atau karakter yang demikian. Rendahnya motivasi belajar siswa SDN Sidorejo 1 Tuban dapat terjadi karena kurangnya inovasi guru dalam media pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan kurang tepat, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, tingkat motivasi belajar yang rendah juga dapat terjadi akibat pengawasan dari orang tua yang minim dan pengaruh dari lingkungan di sekitar siswa yang kurang mendukung. Apabila hal tersebut terjadi secara terus menerus, maka hasil belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Kondisi tersebut tidak boleh dibiarkan terjadi secara kontinu atau berkelanjutan karena keberhasilan pembelajaran tergantung dari karakteristik siswanya. Terlebih lagi, siswa atau anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) merupakan generasi muda harapan bangsa dan negara. Dengan demikian, diperlukan suatu upaya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan penurunan nilai-nilai karakter siswa, maka dibutuhkan upaya pembentukan nilai-nilai karakter pada siswa. Pembentukan karakter siswa dapat dilakukan melalui pendidikan karakter dengan menggunakan media pembelajaran. Pendidikan karakter diartikan sebagai pendidikan moral, nilai, dan budi pekerti luhur yang tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menentukan sesuatu yang bersifat baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari (Cahyo, 2017). Selain untuk membentuk karakter siswa yang luhur, pembentukan karakter siswa melalui pendidikan merupakan suatu upaya optimalisasi Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menyongsong generasi Indonesia emas 2045.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha mengatasi masalah penurunan nilai- nilai karakter siswa SDN Sidorejo 1 Tuban, yaitu dengan membuat media pembelajaran Buka Karsisdok (Buku Agenda Karakter Siswa dan Dokumentasi) sebagai upaya pembentukan karakter siswa. Adapun tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok (Buku Agenda Karakter Siswa dan Dokumentasi) terhadap pembentukan karakter siswa SDN Sidorejo 1 Tuban. Buka Karsisdok merupakan buku agenda siswa yang berisi mengenai kegiatan atau aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa sesuai dengan nilai-nilai karakter siswa dan dokumentasi tentang kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Melalui pembelajaran Buka Karsisdok, siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang mengandung nilai-nilai karakter sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Sehingga penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang luhur sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Subjek penelitian sejumlah 29 siswa yang diambil dari siswa kelas lima di SDN Sidorejo 1 Tuban. Adapun rincian tahapan dan pelaksanaan penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok sebagai pembentukan karakter siswa SDN Sidorejo 1 Tuban, meliputi: (1) Observasi atau pengamatan lapangan; (2) Pengambilan data yang berupa persiapan dan pelaksanaan penerapan media pembelajaran; (3) Evaluasi dan pengambilan kesimpulan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer diambil melalui observasi atau pengamatan lapangan secara langsung untuk melakukan analisis dan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di SDN Sidorejo 1 Tuban. Peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran baik daring maupun luring dalam bentuk Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Pengumpulan data dengan dokumentasi melalui pengumpulan dokumen yang mendukung penelitian seperti foto atau gambar saat pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan. Pengambilan data berupa persiapan dilakukan oleh tim peneliti sebagai langkah awal untuk mencari ide-ide efektif sebagai solusi untuk permasalahan yang ada, serta mempersiapkan media pembelajaran Buka Karsisdok sebelum diterapkan kepada siswa. Pelaksanaan penerapan Buka Karsisdok dilakukan melalui sosialisasi kepada siswa terkait panduan penggunaan media pembelajaran ini. Tahap terakhir dalam pengambilan data berupa evaluasi terhadap penerapan media pembelajaran ini. Adapun data sekunder dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung diperoleh dari artikel ilmiah ataupun jurnal resmi yang relevan dengan topik penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dengan menjelaskan dan memaparkan mengenai media pembelajaran Buka Karsisdok kepada siswa kelas 5 SDN Sidorejo 1 Tuban. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab permasalahan yang akan diteliti secara lebih rinci (Matheos, dkk., 2018). Dengan begitu, penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok terhadap pembentukan karakter siswa SDN Sidorejo 1 Tuban diharapkan mampu mengatasi dan menjawab permasalahan yang dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Buka Karsisdok

Karakter ialah ciri khas yang dimiliki individu dalam berpikir dan berperilaku dalam hidup dan bekerja sama di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Suyanto dalam Juliardi, 2015). Menurut Zulhan dalam Wulandari (2015), terdapat dua jenis karakter yaitu karakter baik dan buruk. Karakter baik sudah seharusnya terus dipertahankan dalam kehidupan sehari-hari.

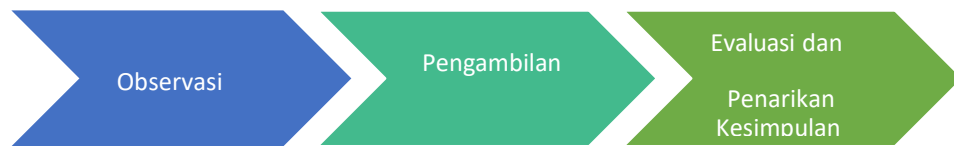
Namun, lain halnya dengan karakter buruk, perlu adanya pendampingan dan pemahaman agar karakter buruk yang dimiliki individu bisa diminimalisir. Beberapa contoh karakter buruk ialah nakal, provokator, tidak teratur, suka mencari masalah, pembangkang dan lain sebagainya. Karakter buruk inilah yang menimbulkan terjadi permasalahan karakter yang terjadi secara umum, khususnya bagi anak sekolah. Pesatnya perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor semakin cepat pula karakter buruk menjadi kebiasaan siswa. Kurang bisanya siswa dalam memfilter setiap perubahan atas karakter yang ada, membuat siswa cenderung melakukan hal-hal yang bertentangan dengan yang seharusnya.

Hal ini terjadi pula pada SD Negeri Sidorejo 1 Tuban, dimana terdapat sebuah permasalahan yaitu menurunnya nilai-nilai karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Utamanya karena dilaksanakannya sekolah daring yang membuat siswa kurang terkontrol dan mayoritas lingkungan rumah yang kurang mendukung karena aktivitas orang tua bekerja sehari-hari. Permasalahan ini diketahui melalui wawancara dengan guru-guru di SD Negeri Sidorejo 1 Tuban. Banyak guru yang mengeluhkan penyimpangan karakter yang terjadi dalam diri siswa seperti membangkang, tidak sopan, menyontek, tidak peduli kepada teman, sering lupa dan seenaknya sendiri. Banyaknya keluhan mengenai penyimpangan karakter ini membuat peneliti berinisiatif membuat suatu media pembelajaran yang bertujuan dalam memberikan penanaman karakter bagi siswa sesuai dengan norma yang berlaku. Oleh karena itu, tercetuslah sebuah media pembelajaran dengan nama “Buka Karsisdok” yang merupakan kepanjangan dari Buku Agenda Karakter Siswa dan Dokumentasi.

Buka Karsisdok ini nantinya akan memberikan siswa beberapa agenda kegiatan yang harus mereka lakukan sesuai dengan kreativitas yang mereka miliki. Dimana di dalam buku hanya diberikan *clue* mengenai nilai-nilai karakter yang harus dilakukan dan siswa melakukan sesuai dengan apa yang mereka ketahui atas nilai karakter tersebut. Dengan hal ini, siswa diharapkan dapat mencari tahu sendiri dan menanamkan pada dirinya sebagai sebuah kebiasaan yang harus dilakukan. Suatu hal yang dicari dan dilakukan sendiri akan lebih bermakna daripada dibantu atau diberi tahu untuk melakukan hal tersebut, dengan kata lain sesuatu yang bermakna diperoleh dari proses yang bermakna pula. Sehingga menjadi penting bagi siswa untuk belajar bermakna pada setiap kegiatan pembelajaran (Gazali, 2016).

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri siswa pada kehidupan sehari-hari. Sehingga tercipta karakter baik dalam siswa dan meminimalisir karakter buruk dalam diri siswa. Penanaman nilai-nilai karakter juga disesuaikan dengan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sehingga berdampak pula pada aktivitas akademik dan non akademik siswa di sekolah, keluarga dan masyarakat yang

ditandai dengan peningkatan nilai karakter dan hasil belajar siswa. Dimana hal ini juga sesuai dengan visi dan misi SD Negeri Sidorejo 1 Tuban.



Bagan 1. Tahapan proses pelaksanaan

Pada penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok ini kami berkerja sama dengan guru pamong kelas 5 yaitu Ibu Sudarwati, S.Pd. Dimana penerapannya dilakukan dalam tiga tahapan yaitu observasi, pengambilan data serta evaluasi dan penarikan kesimpulan. Pada tahap observasi kami melakukan analisis dan identifikasi masalah yang terdapat di SDN Sidorejo 1 Tuban. Kami melakukan wawancara kepada guru terkait permasalahan yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran baik daring maupun luring dalam bentuk Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Ditemukan beberapa masalah seperti rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa serta menurunnya nilai-nilai karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Karakter pada era ini merupakan hal penting yang harus dipegang teguh oleh setiap siswa agar menjadi pribadi yang unggul. Sehingga dipilihlah penanaman karakter menjadi solusi dalam pemecahan masalah yang ada.

Tahap selanjutnya ialah pengambilan data, dimana dalam tahap ini dibagi menjadi dua subtahap yaitu persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Pada subtahap persiapan, kami mencari ide-ide efektif yang bisa digunakan dalam penerapan penanaman karakter nantinya. Tercetuslah membuat sebuah media pembelajaran berupa buku agenda yang diberi nama Buka Karsisdok (Buku Agenda Karakter Siswa dan Dokumentasi). Setelah media pembelajaran siap digunakan, kami melakukan sosialisasi kepada siswa terkait panduan penggunaan media pembelajaran ini. Adapun panduan dalam pengisian Buka Karsisdok ini yaitu: (1) siswa membaca perintah yang disediakan dalam Buka Karsisdok; (2) disajikan dalam buku nilai-nilai karakter dan contoh kegiatan yang bisa dilakukan siswa setiap harinya; (3) setiap melakukan kegiatan, siswa melakukan dokumentasi sebagai bukti dukung tambahan; dan (4) dokumentasi kegiatan yang sudah dilakukan siswa, dicetak dan ditempel pada Buka Karsisdok.



Nilai Nilai Karakter Siswa							
Berikan centang (✓) pada kelas dibawah!							
Karakter	Kegiatan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
Religius	Melakukan shalat 5 waktu						
Jujur	Siswa mengerjakan sendiri kegiatan atau tugas yang diberikan guru						
Disiplin	Mengumpulkan tugas tepat waktu						
Peduli	Menyebutkan teman yang mengalami kesulitan						
Kreatif	Membuat karya dalam pembelajaran SBP						

Wali Murid:
Mengetahui, Wali Kelas V SD Negeri Sidorejo 1
Sudarwati, S Pd
NIP. 19860718 202012 2 010

Nilai Nilai Karakter Siswa							
Berikan centang (✓) pada kelas dibawah!							
Karakter	Kegiatan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
Religius	Melakukan shalat 5 waktu						
Jujur	Siswa mengerjakan sendiri kegiatan atau tugas yang diberikan guru						
Disiplin	Mengumpulkan tugas tepat waktu						
Peduli	Menyebutkan teman yang mengalami kesulitan						
Kreatif	Membuat karya dalam pembelajaran SBP						

Wali Murid:
Mengetahui, Wali Kelas V SD Negeri Sidorejo 1
Sudarwati, S Pd
NIP. 19860718 202012 2 010

Catatan Dokumentasi:

Catatan Dokumentasi:

Gambar 1. Media pembelajaran Buka Karsisdok

Nilai-nilai karakter yang diangkat pada buku ini ialah nilai religius, jujur, peduli, kreatif dan disiplin. Pada pelaksanaan kegiatan siswa juga akan berkoordinasi dengan orang tua terkait kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan siswa nantinya. Kegiatan ini juga sesuai dengan pembelajaran tematik siswa sehingga kegiatan ini dapat terus digunakan secara berkelanjutan.



Gambar 2. Guru meninjau kesiapan dan membantu sosialisasi media pembelajaran

Tahap terakhir ialah evaluasi dan penarikan kesimpulan. Evaluasi dilakukan dalam kaitannya sebagai bentuk refleksi agar media pembelajaran ini bisa semakin baik dan efektif sehingga bisa diterapkan di seluruh kelas SDN Sidorejo 1 Tuban. Ketercapaian program kami lihat dari perilaku siswa dalam keseharian di sekolah dan pendapat guru. Banyak perubahan baik yang diperlihatkan siswa sebagai dampak dari penerapan media pembelajaran ini. Banyak manfaat yang diperoleh dari media Buka Karsisdok yaitu sebagai media komunikasi antara guru dengan orang tua, alat kontrol kegiatan siswa dan alat

untuk pembiasaan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Beberapa hasil kegiatan siswa yang didokumentasikan dalam Buka Karsisdok
Dampak dari Penerapan Media Pembelajaran Buka Karsisdok

Banyak perubahan yang terjadi setelah penerapan kegiatan ini yang berjalan selama kurang lebih satu bulan. Perubahan yang terjadi lebih ke arah positif yang menandakan keberhasilan dilaksanakan program ini. Siswa mengalami perubahan perilaku walau tidak drastis namun tetap terlihat. Guru juga mulai merasakan dampak dari penerapan media pembelajaran ini.

Berdasarkan keseharian siswa terlihat bahwa siswa mengalami perubahan perilaku seperti jujur dalam pengerjaan tugas, peduli terhadap teman dan guru, kreatif, dan disiplin. Siswa juga semakin termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar dan selalu aktif di dalam kelas. Banyak perubahan positif yang terjadi kepada siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Buka Karsisdok ini.

Seperti halnya nilai karakter kejujuran, siswa dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan ketika kegiatan pembelajaran selalu berusaha mengerjakan sendiri dan menutup jawabannya agar tidak dicontek oleh teman sebangkunya. Apabila siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menjawab soal, siswa tidak takut untuk langsung bertanya ke guru mengenai penyelesaian dari soal yang diberikan.



Gambar 4. Siswa sangat tertib dalam mengerjakan penilaian harian

Ketika siswa sudah selesai mengerjakan soal dan jawabannya benar semua, maka siswa akan berkeliling melihat pekerjaan teman. Apabila teman terlihat seperti kesulitan, dengan senang hati ia akan membantu memberikan pemahaman kepada temannya hingga paham. Siswa tersebut dalam memberikan pemahaman juga cukup baik dimana ia menjelaskan kembali dengan contoh-contoh soal yang

mirip dan tidak langsung memberikan kunci jawaban. Hal ini merupakan sebuah kegiatan positif bagi kedua siswa dimana mereka bisa kembali mengulas materi bersama sehingga semakin memperdalam pemahaman masing-masing siswa pula. Hal ini merupakan salah satu bentuk kepedulian yang ditunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5. Siswa berdiskusi untuk memahami materi yang diberikan

Dalam hal kreativitas ditunjukkan siswa dalam hal penyelesaian masalah secara spontan. Siswa dengan spontan memberikan ide-ide kreatifnya dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi bersama. Sebagai contoh, ketika siswa hendak melaksanakan salat di musala tercium bau yang tidak enak, dengan cepat mereka langsung mencari sumber bau yang ternyata terdapat di bawah karpet. Lalu, mereka meminta izin guru untuk membersihkannya. Tak berselang lama musala kembali bersih dan nyaman digunakan. Selain kreativitas dalam penyelesaian masalah, siswa juga menunjukkan bentuk kepedulian dan kekompakan antar teman.

Beberapa hal tersebut merupakan contoh-contoh perubahan yang dialami siswa. Dimana sebelumnya hal-hal seperti ini sangat jauh untuk bisa dilakukan siswa. Mereka lebih asyik dengan dunia sendiri dan mereka ke sekolah hanya untuk sekedar bermain dengan teman, membicarakan *game* dan lainnya. Penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok sangat berguna bagi siswa untuk dapat lebih mengenal dirinya sendiri, orang lain melalui bentuk penanaman karakter dalam diri siswa.

SIMPULAN

Media pembelajaran Buka Karsisdok merupakan kepanjangan dari Buku Agenda Karakter Siswa dan Dokumentasi. Buka Karsisdok berisikan beberapa agenda kegiatan mengenai nilai-nilai karakter yang harus dilakukan siswa sesuai dengan kreativitas yang mereka miliki. Tujuan penerapan Buka Karsisdok ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri siswa pada kehidupan sehari-hari. Sehingga tercipta karakter yang baik dan meminimalisir karakter buruk dalam diri siswa, serta dapat memberikan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Dampak dari penerapan media pembelajaran Buka Karsisdok memberikan

banyak manfaat bagi siswa. Siswa mengalami perubahan karakter ke arah yang lebih positif, dimana menandakan keberhasilan pelaksanaan program ini. Beberapa perubahan yang dialami siswa setelah menerapkan media pembelajaran Buka Karsisdok, yaitu: (1) bersikap jujur dalam mengerjakan tugas; (2) peduli kepada teman dan guru; (3) kreatif; dan (4) disiplin. Adanya perubahan-perubahan tersebut menandakan bahwa media pembelajaran Buka Karsisdok sangat berguna bagi siswa untuk dapat lebih mengenal dirinya sendiri dan orang lain melalui bentuk penanaman karakter dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisha, N. A. N., Kustiarini, K., & Anggrella, D. P. 2021. Analisis Penerapan Nilai Karakter di Sekolah Dasar Selama Pandemi COVID-19. *JENIUS (Journal of Education Policy and Elementary Education Issues)*, 2(1), 43-53.
- Cahyo, E. D. 2017. Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral yang Terjadi pada Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(1), 16-26.
- Firman, F., & Rahayu, S. 2020. Pembelajaran *Online* di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. 2020. Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.
- Gazali, R. Y. 2016. PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG BERMAKNA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 10.
- Gikas, J., & Grant, M. M. 2013. Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media. *Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Juliardi, B. 2015. IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(3), 8.
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Platform *WhatsApp Group* dan *Webinar Zoom* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Labudasari, E., & Rochmah, E. 2018. Peran Budaya Sekolah dalam Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD*.
- Matheos, M. J., Marentek, E., & Rembang, M. 2018. PERAN HUMAS DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI PORTAL AKADEMIK BAGI MAHASISWA UNIVERSITAS SAM RATULANGI. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 7(2).
- Siahaan, M. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 20(2).

Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. 2020. Coronavirus Pushes Education Online. *Nature Materials*, 19(6), 687-687. Dilihat dari <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>

Wulandari, R. A. 2015. SASTRA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA. *Jurnal Edukasi Kultura*, 2(2), 63–73.

ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS 1 SDN NGUDIREJO 2 JOMBANG

Zerina Nurkhamamah¹, Evie Rahmadhani Putri², Muhammad Fariz Dwitanto³

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara

Abstrak

Masa pandemi berpengaruh di dunia pendidikan seperti adanya peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah masing-masing. Hal ini berpengaruh pada kemampuan literasi yang ada pada siswa. Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis, melainkan mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan literasi, selain itu juga bertujuan untuk memberikan solusi untuk bisa meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 1 di SDN Ngudirejo 2 Jombang. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan studi kasus untuk bisa menjelaskan suatu kondisi tersebut secara mendalam. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi dan studi literatur. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat pengaruh selama pembelajaran daring terhadap kemampuan literasi di siswa kelas 1. Kemudian, solusi yang diberikan dengan berkomunikasi secara mendalam, adanya metode *story telling*, media kartu kata serta dapat mengkombinasi beberapa metode dan media yang lebih menarik dalam meningkatkan literasi siswa.

Kata Kunci

Siswa, literasi, kemampuan

PENDAHULUAN

Indikator dari kemajuan suatu Negara dapat dilihat dari kualitasnya warga Negara. Salah satu mengetahui kualitas warga Negara yaitu dilihat dari semakin tingginya tingkat pendidikan yang diperoleh setiap warga Negara. Bangsa berkualitas dapat ditentukan oleh kecerdasan dan pengetahuan yang diperoleh dari banyaknya ilmu yang didapatkan, sedangkan ilmu pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai informasi lisan maupun tulisan (Permatasari, 2015). Cara yang dapat digunakan dalam mengukur tingkat pendidikan yaitu dengan meningkatnya angka melek huruf. Hal tersebut berkaitan dengan literasi yang dilakukan oleh warga Negara untuk mencari berbagai macam informasi yang berguna untuk berkomunikasi dalam kehidupan sosial. Literasi bukan hanya sekedar membaca

dan menulis, melainkan mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi di masyarakat dan bermakna praktik serta hubungan sosial yang di dalamnya terkait budaya, pengetahuan dan bahasa (Teguh, 2020). Sehingga dapat dikatakan literasi merupakan sesuatu yang sangat penting dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Literasi sejatinya dilakukan oleh seseorang mulai dari usia kanak-kanak dimana usia kanak-kanak merupakan usia yang sangat sensitif sehingga diperlukan berbagai stimulus kepada anak. Usia kanak-kanak merupakan usia emas (*golden age*) yang harus diperhatikan oleh orang tua agar perkembangan anak tersebut tidak terganggu dan bisa berlanjut ke jenjang sekolah dasar dengan maksimal. Usia emas terjadi pada anak usia 0-4 tahun dengan persentase 50% kecerdasan mulai berkembang dan dilanjutkan pada usia hingga 8 tahun dengan persentase sebesar 30% yang berpengaruh pada perkembangan periode berikutnya sampai anak tersebut dewasa (Purnomo, 2013). Usia keemasan terjadi hanya satu kali dalam kehidupan manusia dan pada usia tersebut sejatinya manusia harus mengupayakan agar usia emas tidak terlewat.

Indonesia merupakan Negara dengan tingkat literasi yang tergolong rendah dibandingkan dengan Negara-negara lain. Hal tersebut dapat dilihat dari data *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis oleh OECD ditunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan siswa Indonesia dalam membaca yaitu 371 dengan skor rata-rata OECD yaitu 487 (Kemdikbud, 2019). Rendahnya tingkat literasi di Indonesia saat ini dapat dikaitkan dengan munculnya *Coronavirus Disease (COVID-19)*. Adanya pandemi tersebut di Indonesia pada awalnya hanya berdampak pada perekonomian yang mulai melemah, akan tetapi saat ini adanya pandemi juga berdampak pada dunia pendidikan (Dewi, 2020). Sehingga berbagai persoalan mengenai pembelajaran di Indonesia tak dapat dihindari.

Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Anwar Makarim menerbitkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)* yaitu pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan guna memberikan suatu pengalaman belajar bagi siswa tanpa adanya rasa terbebani untuk menyelesaikan semua capaian kurikulum dalam hal kelulusan ataupun kenaikan kelas (Pusdiklat, 2020). Pembelajaran daring sering disebut dengan *e-learning*. *e-learning* merupakan suatu konsep dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan adanya teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Cucus dkk., 2016). Hakekatnya, *e-learning* membutuhkan sebuah perangkat (*smartphone* ataupun laptop) di dalamnya terdapat aplikasi pembelajaran dan terhubung dengan jaringan internet.

Berbagai macam platform yang digunakan dalam melakukan pembelajaran daring, seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet* dan media pembelajaran lain. Pembelajaran dengan metode *e-learning* mempunyai 2 tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Pada pembelajaran *synchronous* pembelajaran

terjadi secara bersamaan antara guru dan siswa sedangkan *asynchronous* pembelajarannya tidak terjadi dalam waktu yang sama dimana siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun (Astini, 2020). Akan tetapi tidak semua sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran daring yang baik dikarenakan kurangnya biaya, pengetahuan guru dan siswa mengenai pembelajaran daring yang belum dikenal sebelumnya. Hal tersebut membuat berbagai macam kendala dalam pembelajaran daring sehingga banyak permasalahan terjadi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan menimbulkan *learning loss* pada pembelajaran jarak jauh.

Learning loss merupakan sebuah fenomena yang membuat generasi tidak mendapatkan kesempatan untuk menambah ilmu diakibatkan oleh adanya penundaan proses kegiatan belajar mengajar (Pratiwi, 2021). Proses pembelajaran tidak maksimal dan mengakibatkan informasi yang didapatkan oleh siswa serta hasil belajar yang didapat oleh siswa terbilang kurang maksimal (Andriani dkk., 2021). Adanya *learning loss* dapat dilihat dengan adanya penundaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) pada saat pandemi Covid-19, sehingga mengakibatkan semakin lamanya pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring membuat anak cenderung kurang diawasi dalam pembelajarannya dikarenakan banyak orang tua sibuk bekerja dan banyak orang tua yang tidak bisa mengoperasikan *smartphone* untuk pembelajaran daring. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran anak dan pengetahuan anak sehingga anak hanya belajar semampunya saja tanpa diberikan peningkatan kemampuan pembelajaran. Dampak yang paling terlihat yaitu tingkat literasi anak usia Sekolah Dasar yang kurang baik dengan adanya pembelajaran daring seperti ini.

Penelitian ini berlokasi di SDN Ngudirejo 2 Jombang, dimana kami mengkaji dampak pembelajaran daring dari siswa kelas 1. Selain itu kami juga menelaah berbagai penemuan yaitu meningkatnya literasi karena adanya pembelajaran tatap muka di sekolah tersebut. Penelitian ini hanya berfokus pada anak kelas 1 Sekolah dasar yang diketahui bahwa awal masuk pendidikan pra sekolah pada saat munculnya pandemi Covid-19. Sehingga kami bertujuan untuk mengetahui berbagai macam permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut serta kami dapat memberikan solusi yang dapat memecahkan permasalahan mengenai pembelajaran terutama dalam hal literasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data serta informasi. Bahwa metode kualitatif ini merupakan sebuah penjelas mengenai interpretasi dari pandangan responden, permasalahan yang dialami pribadi ataupun untuk lebih memahami secara mendalam tentang pengalaman atau interaksi dari seseorang. Kemudian, penelitian ini menggunakan studi kasus untuk bisa memperoleh informasi serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Studi kasus ini merupakan suatu penelitian untuk bisa memahami secara mendalam

aspek fisik dan psikologis seseorang pada kasus atau permasalahan yang akan diteliti (Samsu, 2017). Objek penelitian yang diambil berlokasi di SDN Ngudirejo 2, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Instrumen pada penelitian ini juga diambil dari guru kelas, pendamping kelas, dan wali murid.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Observasi ini dilakukan secara langsung melihat kondisi lokasi yang ada untuk mengetahui lebih dalam keadaan yang sedang terjadi. Kemudian, untuk teknik pengumpulan data melalui wawancara ini dilakukan secara tidak terstruktur, jadi peneliti bertanya secara bebas dan tidak berpatokan pada panduan wawancara. Serta melakukan observasi secara langsung mengenai kondisi siswa kelas 1. Selain itu, mengumpulkan data melalui dokumentasi yang diambil dari file foto kegiatan pembelajaran. Adanya pengumpulan data ini juga didukung dengan adanya studi literatur melalui sumber referensi dari buku maupun jurnal-jurnal yang disediakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Tingkat Literasi

Literasi menjadi hal penting untuk dimiliki setiap individunya dalam suatu pembelajaran. Karena literasi berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki untuk bisa memperoleh suatu informasi yang ada. Kemudian, dengan adanya kemampuan literasi membaca dan menulis juga akan meningkatkan mutu sumber daya manusianya. Namun, yang terjadi di lapangan masih terdapat masalah terkait dengan literasi terutama di Indonesia. Karena masih kurangnya perhatian yang mendalam terkait literasi ini yang akan berpengaruh pada kualitas individunya untuk bisa bersaing di masa depan. Menurut Kharizmi (2015), tingkat literasi siswa yang ada di Indonesia terlihat masih rendah setelah membandingkan dengan beberapa negara yang ada. Karena literasi ini dapat diukur dari suatu pemahaman dari suatu hal yang sudah dibaca. Hal ini dikhawatirkan akan berdampak pada proses pengembangan diri siswanya untuk pembangunan bangsanya.

Selain itu, permasalahan yang muncul terkait literasi ini juga dirasakan pada saat ini di masa pandemi Covid-19. Masa pandemi seperti ini begitu berpengaruh di dunia pendidikan seperti dari adanya peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah masing-masing. Terdapat tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring saat ini, tidak hanya dirasakan dari siswa saja melainkan guru serta orang tua merasakan beberapa kesulitan selama proses pembelajaran tersebut. Namun, adanya kesulitan dalam literasi yang ada di Indonesia ini pasti terdapat sebab akibatnya dari dulu hingga sekarang. Menurut Wahyuni (2009), terdapat penyebab kurangnya literasi membaca siswa ini dari lingkungan sekitarnya seperti keluarga atau teman-temannya yang masih kurang mendukung adanya pembiasaan membaca, kondisi perpustakaan kurang memadai, masih kurangnya daya beli buku di lingkungan masyarakat serta adanya pengaruh dari perkembangan teknologi yang ada seperti *smartphone*.

Kemudian, adanya pandemi Covid-19 yang memberikan dampak terhadap pendidikan yaitu pelaksanaan pembelajaran menjadi daring yang dilakukan oleh semua jenjang sekolah salah satunya SD. Pembelajaran daring berdampak di seluruh aspek pendidikan salah satunya yaitu tingkat kemampuan literasi pada siswa kelas 1 di SDN Ngudirejo 2. Menurut Bojovic dalam Yoni (2020) membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dan harus dibiasakan karena membaca memiliki tujuan yang bersifat interaktif dan dalam pelaksanaannya membutuhkan pemahaman dan memerlukan jangka waktu yang lama. Dari hasil wawancara dengan guru kelas dan pendamping kelas bahwasannya pengaruh pembelajaran daring yang dilakukan pada siswa menyebabkan siswa masih belum bisa membaca tetapi sudah mengenal huruf, sehingga dengan adanya pembelajaran daring guru tidak bisa mengawasi secara langsung perkembangan tingkat kemampuan literasi siswa, karena siswa selama melakukan pembelajaran daring selama kurang lebih 2 tahun dan pembelajaran yang dilakukan dari rumah tidak sepenuhnya orang tua terlibat secara langsung untuk membimbing dan meningkatkan kemampuan literasi siswa dikarenakan orang tua siswa kelas 1 sebagian besar bekerja, sehingga siswa tidak bisa melakukan pembelajaran secara maksimal yang berdampak pada siswa sepenuhnya belum bisa membaca. Hal ini yang masih menjadi suatu kendala dari dulu hingga sekarang, dimana literasi sangat penting untuk pengembangan diri.

Terdapat beberapa faktor penghambat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yaitu bimbingan orang tua kurang ketika pembelajaran daring. Sebagian besar kedua orang tua siswa kelas 1 bekerja sehingga ketika melakukan pembelajaran daring siswa tidak sepenuhnya di dampingi untuk melakukan pembelajaran. Dan ketika sekolah resmi melakukan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) minat belajar siswa kelas 1 kurang, dimana dalam melakukan pembelajaran siswa terkesan masih susah untuk diarahkan (bermain sendiri, tidak mau menulis, tidak memperhatikan pembelajaran) ketika pelaksanaan proses pembelajaran. Serta kemampuan pemahaman siswa yang lambat, pada dasarnya terdapat siswa yang memiliki kemampuan memahami pelajaran dengan cepat dan lambat. Dimana ada beberapa siswa kelas 1 yang semangat dan selalu berusaha dalam melakukan pembelajaran tetapi kemampuan mereka terbatas tetapi mereka dalam memahami pelajaran kurang atau lambat.

Solusi Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa

Permasalahan mengenai kemampuan literasi siswa ini juga dirasakan oleh beberapa sekolah di Indonesia tidak hanya di SDN Ngudirejo 2. Dengan adanya permasalahan ini perlu adanya solusi untuk mengatasi, yaitu menurut hasil wawancara terhadap guru kelas solusi yang telah dilakukan yaitu memberikan bimbingan belajar membaca secara intensif agar siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca, karena membaca sangatlah penting dan merupakan dasar dalam pendidikan. Serta dalam proses pembelajaran guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam meningkatkan literasi. Guru juga

selalu melakukan komunikasi secara intensif kepada wali murid untuk mengontrol perkembangan siswa. Dalam mengatasi hal tersebut tidak hanya peran guru saja yang dibutuhkan, tetapi diimbangi dengan peran orang tua dalam melakukan bimbingan di rumah dan memberikan motivasi kepada anak agar minat belajar membaca untuk meningkatkan literasi anak tinggi dan semangat dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, untuk meningkatkan literasi siswa di SDN Ngudirejo 2 sudah menerapkan seperti metode *story telling* untuk meningkatkan literasi. Hal ini sudah terbukti beberapa siswa sudah mulai tertarik dengan literasi tersebut. Namun, beberapa siswa lainnya masih membutuhkan pendampingan lebih dalam meningkatkan kemampuan literasi.

Kemudian, terdapat metode lain bisa diterapkan dalam proses peningkatan literasi siswa yaitu dengan menggunakan media kartu kata. Media kartu kata ini disajikan semenarik mungkin dari segi kartu yang memiliki berbagai macam warna. Dengan disajikan kartu yang memiliki berbagai macam warna ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk lebih giat dalam membaca maupun belajar. Melalui media kartu kata ini bisa dilakukan secara berkelompok maupun individu menyesuaikan kebutuhan yang ada. Menurut Rumidjan dkk, (2017) bahwa media kartu kata ini menjadi salah satu solusi untuk bisa meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 dan media ini juga aman diterapkan oleh siswa serta dengan adanya media kartu kata ini sebagai alat dalam metode pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk terus aktif mengembangkan keterampilan membaca tersebut.



Gambar 1. Media *big book* salah satu solusi meningkatkan literasi siswa

Selanjutnya terdapat metode *big book* merupakan buku yang mempunyai karakteristik buku cerita yaitu kata dan gambar di besarkan, hal ini dapat ditunjukkan pada **Gambar 1**. Buku ini berwarna-warni dan gambar yang menarik serta memiliki pola teks yang sangat sederhana yang sesuai dengan kebutuhan kelas 1. Menurut Purwanti & Apriliani (2019) penggunaan media *big book* sebagai solusi meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 serta memberikan pengaruh yang besar karena siswa bisa lebih fokus dalam memahami dari bacaan

atau informasi yang mereka dapatkan ketika melakukan kegiatan membaca menggunakan *big book*. Adanya penyediaan buku teks yang menarik ini juga akan membuat siswa lebih senang dan semangat dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Pendampingan dalam proses pembelajaran

Adanya berbagai solusi tersebut kepada siswa kelas 1 guru harus bisa mengimplementasikan secara teratur dan konsisten agar permasalahan terselesaikan dengan cepat, namun hal tersebut memerlukan proses dan dukungan penuh dan seimbang dari guru dan orang tua, serta didukung dengan pelaksanaan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) di SDN Ngudirejo 2, hal tersebut sangat berpengaruh dan mendukung adanya peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 1. Adanya pendampingan selama proses pembelajaran ini begitu penting setiap proses pembelajaran yang ada seperti pada **Gambar 2**. Menurut Kharizmi (2015), bahwa peran dalam mewujudkan atau meningkatkan literasi siswa harus didukung oleh berbagai pihak seperti peran dalam mengambil kebijakan, peran guru, sekolah dan yang lebih utama yaitu peran dari orang tua untuk bisa berperan aktif dalam memberi suatu pemahaman tentang literasi. Karena dengan adanya literasi yang dimiliki, setiap individu akan membangun komunikasi yang efektif dan efisien dalam mengolah suatu informasi hingga menyelesaikan suatu permasalahan.

SIMPULAN

Literasi menjadi hal penting untuk dimiliki setiap individunya dalam suatu pembelajaran. Pada masa pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap pendidikan yang ada di Indonesia yang menerapkan pembelajaran daring. Dari adanya pembelajaran daring ini juga berpengaruh pada kemampuan peningkatan literasi siswa SDN Ngudirejo 2 Jombang, dimana dengan adanya pembelajaran daring yang telah berlangsung kurang lebih selama 2 tahun, mengakibatkan siswa belum bisa membaca, tetapi mereka sudah mengenal huruf. Hal ini menjadi suatu permasalahan yang tidak hanya dirasakan di siswa SDN Ngudirejo 2 Jombang, melainkan juga dirasakan di beberapa daerah lainnya. Oleh karena itu, adanya solusi

yang dapat diberikan seperti menggunakan metode *story telling* juga sudah digunakan, selanjutnya terdapat media kartu kata, media *big book* yang menjadi solusi lain yang dapat diterapkan. Namun, mengombinasikan dari beberapa media maupun metode ini juga akan menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan literasi siswa tersebut. Selain itu, peran guru untuk mengatasi hal tersebut dengan melakukan bimbingan membaca untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa serta memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya membaca untuk perkembangan diri dalam melakukan proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya lebih mengembangkan media atau metode dalam pembelajaran untuk bisa meningkatkan literasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. 2021. Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 484–501.
- Astini, N. K. S. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Cucus, A., Aprilinda, Y., & Endra, R. Y. 2016. Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 7(2), 1–5.
- Dewi, W. A. F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Kemdikbud. 2019. *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>
- Kharizmi, M. 2015. Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Permatasari, A. 2015. Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*, 146–156.
- Pratiwi, W. D. 2021. Dinamika Learning Loss: Guru dan Orang Tua. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 147–153.
- Purnomo, H. 2013. Peran Orangtua dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Parenting*.
- Pusdiklat, K. 2020. *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>

- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. 2017. Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62-68. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Samsu, S. 2017. *Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Pusaka Jambi.
- Teguh, M. 2020. Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(2), 1–9.
- Wahyuni, S. 2009. Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Diksi*, 16(2). <https://doi.org/10.21831/diksi.v16i2.6617>
- Yoni, E. 2020. Pentingnya Minat Baca Dalam Mendorong Kemajuan Dunia Pendidikan. *Inovasi Pendidikan*, 7(3), 13–20.

**PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM
PENGEMBANGAN MASYARAKAT**

PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENGUATAN LITERASI FINANSIAL PADA GENERASI MILENIAL MELALUI INKUBATOR *TECHNOPRENEURSHIP*

Fuzy Firda Zhan¹

¹Universitas Tanjungpura Pontianak

Abstract

Indonesian literacy culture is still low when compared with other countries in the world, including financial literacy. Financial literacy in Indonesia is low due to a variety of factors such as a lack of motivation and interest in reading particularly among the millennial generation. This article was written with the intention of analyzing and identifying models of universities' roles in strengthening financial literacy in the millennial generation through technopreneurship incubators. As a hands-on practice, technology is used to improve financial literacy. This article was written in the descriptive style with a qualitative approach. This article discovered ideas for models for strengthening financial literacy for the millennial generation through stages, namely pre-incubation, incubation, and post-incubation. Each of these stages requires collaboration from a variety of stakeholders while emphasizing the principle of technopreneurship, which is a combination of digitalization and entrepreneurship.

Keywords

inkubator technopreneurship; literasi finansial

PENDAHULUAN

Setiap generasi mempengaruhi perekonomian, namun generasi milenial, telah tumbuh di masa perubahan ekonomi yang pesat. Hal ini memberi mereka ekspektasi karir yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya. Milenial khususnya, harus memperhatikan kemampuan literasi finansialnya. Generasi milenial yang dimaksud ialah mereka yang lahir antara tahun 1981 dan 1996 atau yang berusia 25 hingga 40 (Dimock, 2019).

Tidak hanya melek finansial, mereka juga mampu mengelola keuangannya dengan baik, seperti berinvestasi terlebih di masa pandemi Covid-19 saat ini. Milenial sering juga disebut sebagai “generasi kepuasan instan,” dengan ekspektasi tinggi terhadap kehidupan profesional dan pribadi mereka. Kepercayaan diri yang tinggi dan karakteristik optimisme yang tinggi dari generasi ini memang telah membentuk sikapnya terhadap pencapaian yang instan

Faktanya kaum milenial siap untuk membentuk kembali ekonomi. Mereka telah memasuki dunia kerja pada saat ketidakstabilan ekonomi dan mendekati titik kritis dalam pengambilan keputusan keuangan mereka. Namun kebiasaan berbelanja yang didorong gaya hidup para milenial serta lambatnya adopsi

masyarakat terhadap perkembangan teknologi di bidang keuangan menjadi salah satu tantangan untuk meningkatkan literasi finansial di Indonesia.

Sementara itu menurut William, Direktur Pemasaran, Komunikasi, Dan Pengembangan Komunitas Asosiasi Fintech Indonesia (Aftech), jika menyangkut investasi, kaum milenial hanya mengalokasikan 10% dari pendapatan mereka untuk ditabung, Para milenial tersebut sebetulnya telah memiliki pendapatan, tapi sebanyak 90% dari pendapatan tersebut tidak dialokasikan untuk tabungan atau investasi dan justru dihabiskan secara konsumtif misalnya untuk gaya hidup (Prasidya, 2020).

Pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam membangun budaya literasi kepada generasi milenial sehingga dapat bersaing secara nasional hingga global (Hasnadi, 2019). Generasi milenial sejatinya merupakan generasi yang sering dianggap sebagai generasi yang melek teknologi sebab mereka merupakan generasi digital pertama yang dibesarkan di tengah komputer laptop, ponsel, dan teknologi yang berkembang pesat yang mengubah cara individu berinteraksi dan melakukan bisnis.

Sudah seharusnya generasi ini juga menaruh perhatian pentingnya terhadap keuangannya melalui peningkatan literasi finansial dan perbankan dengan pemanfaatan teknologi digital. Kemampuan literasi finansial merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia dalam berinteraksi antar manusia mengenai pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan terkait keuangan dengan bijak menggunakan *Information and Communication Technology* (ICT).

Untuk itu artikel ini ditulis dengan tujuan untuk menganalisis mengenai peran perguruan tinggi dalam penguatan literasi finansial pada generasi milenial melalui inkubator technopreneurship.

METODE

Artikel penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode penulisan deskriptif dan pendekatan kualitatif. Data primer dan sekunder dikumpulkan melalui studi literatur yang dikumpulkan dari berbagai buku, artikel jurnal, dokumen, dan koran baik dalam bentuk fisik atau dalam bentuk daring. Analisis dilakukan setelah data terkumpul melalui tahapan yakni penyusunan data, meringkas, dan menyimpulkan. Data-data yang diperoleh divalidasi dengan menggunakan metode triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Literasi Finansial Generasi Milenial

Literasi finansial merupakan elemen penting dari stabilitas ekonomi dan keuangan baik bagi individu maupun perekonomian. Literasi finansial sangat penting bagi generasi milenial, karena mereka menghadapi keputusan keuangan

yang dapat memiliki konsekuensi penting sepanjang hidup mereka. Pilihan finansial yang dihadapi generasi muda jauh lebih menantang daripada yang dihadapi generasi sebelumnya. Para milenial hari ini harus mengambil tanggung jawab yang lebih besar untuk keputusan seperti berinvestasi dalam pendidikan tambahan dan perencanaan pensiun. Saat menghadapi keputusan besar seperti ini, literasi finansial sangat penting. Manfaat penting literasi finansial bagi milenial lebih lanjut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Manfaat Literasi Finansial Bagi Generasi Milenial
 Sumber: Diolah oleh penulis, 2021

Literasi finansial adalah kemampuan untuk memahami dan secara efektif menggunakan berbagai keterampilan keuangan, termasuk manajemen keuangan pribadi, penganggaran, dan investasi. Literasi finansial adalah kemampuan untuk memahami bagaimana uang bekerja, bagaimana seseorang membuat, mengelola dan menginvestasikannya, dan juga mengeluarkannya terutama ketika seseorang menyumbang untuk amal atau untuk membantu orang lain. Pemahaman terkait keuangan atau literasi finansial ini sangat penting bagi generasi milenial sebab memiliki dampak material pada keluarga ketika mereka mencoba menyeimbangkan anggaran, membeli rumah, mendanai pendidikan anak-anak mereka, dan memastikan pendapatan di masa pensiun.

Tingkat literasi finansial dapat bervariasi dengan tingkat pendidikan dan pendapatan, tetapi bukti menunjukkan bahwa konsumen yang berpendidikan tinggi dengan pendapatan tinggi bisa sama bodohnya dengan masalah keuangan seperti konsumen yang kurang berpendidikan dan berpenghasilan rendah (meskipun, secara umum, yang terakhir cenderung menjadi kurang melek finansial).

Tingkat literasi finansial sangat berbeda antara negara maju dan berkembang utama bahkan di antara orang-orang yang berusia 15—34 tahun. Rata-rata, generasi milenial di negara-negara maju utama jauh lebih melek

finansial dibandingkan dengan rekan-rekan mereka di negara-negara berkembang. Namun bahkan di dalam kedua kelompok negara ini, tingkat melek finansial sangat bervariasi, dari 43 persen di Jepang hingga 72 persen di Jerman di antara negara-negara maju, dan dari 27 persen di India hingga 43 persen di Afrika Selatan di antara negara-negara berkembang. Literasi finansial di kalangan milenial juga berkorelasi positif dengan persentase pengguna Internet dalam populasi. Tingkat melek keuangan usia 15—34 tahun meningkat seiring dengan peningkatan persentase individu yang telah menggunakan internet (Lusardi and Oggero, 2017).

Menurut survei yang dilakukan oleh Bank UOB Indonesia pada tahun 2019 diketahui bahwa generasi milenial Indonesia yang berusia antara 21 hingga 39 tahun menghabiskan 50% dari pendapatannya untuk apa yang disebut “gaya hidup 4S”, yaitu *sugar* (makanan dan minuman), *skin* (kecantikan dan perawatan pribadi), *sun* (perjalanan dan rekreasi) dan *screen* (konsumsi layar digital) (Tanuwidjaja, 2019). Kesenjangan yang signifikan antara pengetahuan finansial yang dipersepsikan oleh para milenial dan pengetahuan mereka yang sebenarnya merupakan salah satu penyebab rendahnya tingkat literasi finansial pada generasi milenial ini. Sebagai generasi yang mengemban tanggung jawab keuangan pribadi baru, sangatlah penting bagi milenial untuk memahami dan terjun dalam pengamanan keamanan finansial.

2. Peran Perguruan Tinggi Melalui Inkubasi Technopreneurship

Masih kurangnya adopsi masyarakat terhadap perkembangan teknologi di bidang keuangan dan perbankan juga mempengaruhi upaya untuk meningkatkan literasi finansial. Selain konsumsi dari para milenial, usaha entrepreneur turut menjadi kontributor utama pertumbuhan Indonesia. Usaha tersebut merupakan tulang punggung perekonomian Indonesia dan memainkan peran penting dalam menciptakan lapangan kerja, meningkatkan ekspor, dan berkontribusi pada pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB).

Agar entrepreneur dapat terus memberikan kontribusi yang kuat bagi perekonomian, mereka perlu memastikan bisnis mereka dioptimalkan untuk pertumbuhan dan ekspansi melalui pemanfaatan teknologi atau disebut juga dengan proses digitalisasi. Digitalisasi akan membantu para milenial dalam mencapai hal ini dan tetap kompetitif. Melalui penggunaan teknologi, entrepreneur akan dapat mengotomatiskan proses operasional mereka dan meningkatkan produktivitas mereka, membebaskan sumber daya yang berharga untuk fokus pada bagian lain dari bisnis mereka untuk kinerja yang lebih baik. Selain itu, layanan dan produk keuangan menjadi lebih kompleks dan lebih dapat diakses secara luas karena globalisasi dan teknologi digital melalui technopreneurship.

Istilah technopreneurship secara singkat merupakan istilah yang berasal dari gabungan entrepreneurship dan bidang teknologi. Keahlian yang dibahas di dalamnya tidak hanya terkait wirausaha, tetapi juga mengenai pengetahuan

tentang teknologi terkini. Dari technopreneurship ini dapat melahirkan produk dan jasa dalam bentuk aplikasi, situs, hingga sistem yang diimplementasikan secara digital baik daring maupun luring.

Proses penciptaan technopreneurship sebagian besar dikondisikan oleh faktor-faktor endogen organisasi, termasuk terutama kualifikasi dan keahlian para entrepreneur serta kemampuan mereka untuk menerapkan solusi inovatif ke dalam praktik bisnis. Oleh sebab itu diperlukan suatu inkubasi technopreneurship yang diperuntukan khusus bagi generasi milenial untuk mempelajari mengenai literasi finansial sekaligus mempraktikkannya dalam suatu lembaga atau usaha yang berkaitan dengan bisnis, keuangan, atau perbankan.

Inkubasi dari inkubator technopreneurship tersebut dikuatkan melalui peran dari aktor akademisi yakni perguruan tinggi. Konsep inkubator ini didasarkan pada premis untuk meningkatkan kelangsungan hidup dan pertumbuhan suatu perusahaan (Salvador and Rolfo, 2011). Secara umum, misi inkubator adalah meningkatkan keberhasilan pengembangan bisnis yang sedang (Barugahara, Maumbe and Nzaro, 2017). Lebih lanjut salah satu format lembaga perguruan tinggi berbasis literasi finansial dan teknologi ini adalah inkubator technopreneurship.

Literasi finansial yang perlu dikerahkan oleh milenial dalam mengendalikan kesenjangan ini ialah dengan memperkuat finansial mereka dari segi tabungan, penganggaran, pinjaman, hipotek, kebiasaan belanja, dan menabung untuk masa pensiun. Program literasi finansial yang baik harus menarik gaya hidup dan kebiasaan kebanyakan milenial, yang sering menggunakan ponsel, sering bepergian, dan sering bekerja dari jarak jauh atau dari rumah. Membuat aplikasi seluler dan program digital yang dapat diakses konsumen dari mana saja akan memungkinkan produsen dan distributor terhubung dengan konsumen, bahkan saat mereka sedang bepergian atau saat makan siang. Banyak generasi milenial yang menggunakan ponselnya untuk membaca dan belajar saat berada di transportasi umum, artinya mereka menginginkan atau membutuhkan pelatihan singkat dan modular yang dapat diakses dari mana saja. Untuk mengimplementasikan hal tersebut kemudian dibutuhkan suatu inkubator bagi para milenial ini.

Secara bahasa, inkubasi merupakan proses menjaga sesuatu pada suhu yang tepat dan dalam kondisi yang tepat sehingga dapat berkembang. Saat induk burung bertelur hingga siap menetas, inilah contoh inkubasi. Sementara itu inkubasi pada sektor finansial merupakan proses ketika seorang individu atau organisasi mendukung pendirian dan pertumbuhan sebuah start-up maupun entrepreneur perintis. Yang mendukung start-up atau perusahaan baru disebut inkubator bisnis. Inkubator ini melihat potensi pertumbuhan dan menimbang peluang sebelum mendukung atau menyalurkan dana ke perusahaan rintisan mana pun. Pemilihan start-up melibatkan penelitian tingkat tinggi sebelum keputusan diambil untuk mendukung atau mendanai start-up. Singkatnya, kita dapat

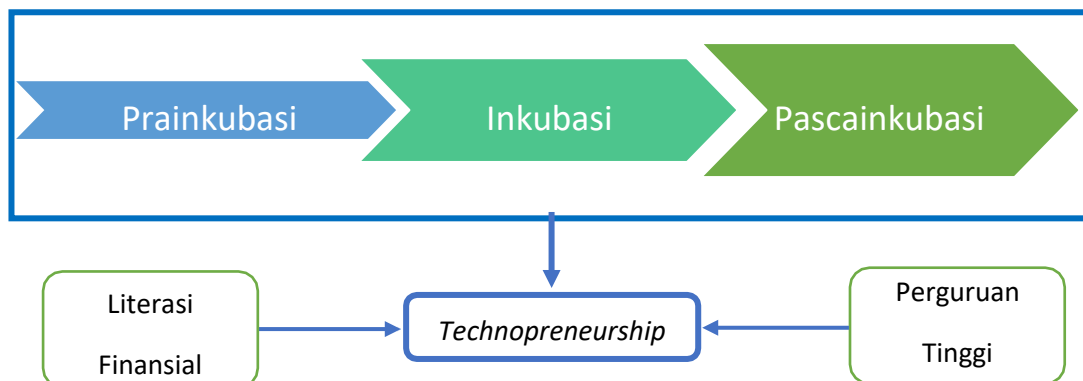
mengatakan tujuan inkubasi adalah untuk meningkatkan peluang kesuksesan bisnis.

Jumlah inkubator telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kenaikan ini disebabkan beberapa faktor, seperti perampingan perusahaan, peningkatan kewirausahaan, teknologi baru, globalisasi ekonomi, dan transfer teknologi. Inkubator bisnis membantu para pemula untuk mengelola finansial dan memastikan penggunaan uang yang tepat. Mengelola bisnis di tingkat yang sangat lokal memainkan peran penting dalam membuat fondasi kuat dan menskalakannya. Inkubator bisnis pada dasarnya menjalankan fungsi yang sama.

Keseluruhan proses inkubasi bisnis secara garis besar dibagi menjadi tiga kategori. Pertama, penunjang fasilitas fisik. Hal ini mengacu pada layanan inkubasi yang disediakan di dalam fasilitas fisik. Kedua, fasilitas jaringan. Setelah fasilitas fisik, inkubator bisnis membantu para pemula dengan fasilitas jaringan untuk mengembangkan bisnis. Ketiga, layanan dukungan. Setelah bisnis berjalan, inkubator menawarkan berbagai layanan dukungan kepada bisnis agar bisnis dapat berjalan dengan lancar. Selain itu proses dalam inkubasi bukan merupakan proses independen melainkan dibutuhkan kerja sama dari berbagai pihak mulai dari negara, swasta, hingga masyarakat.

Hal positif ini kemudian mendukung gagasan untuk pembentukan inkubator yang diperuntukan bagi technopreneurship mendukung literasi finansial generasi milenial. Adapun inkubator yang diperlukan dalam penguatan bagi technopreneurship dan penguatan literasi finansial bagi generasi milenial ialah berupa inkubator akademik. Inkubator jenis ini bertujuan untuk menawarkan sumber keuangan baru serta mendukung semangat kewirausahaan dan tanggung jawab sipil. Targetnya ialah proyek eksternal dan proyek internal dari lembaga atau usaha tersebut sebelum pendiriannya. Dengan demikian jenis bisnis technopreneurship yang dibahas pada artikel ini dapat berupa usaha apapun yang digerakkan oleh generasi milenial berbasis digital.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dibuat model inkubator technopreneurship mendukung literasi finansial generasi milenial sebagai berikut.



Gambar 2. Model Peran Perguruan Tinggi Dalam Penguatan Literasi Finansial Pada Generasi Milenial Melalui Inkubator Technopreneurship

Sumber: Diolah oleh penulis, 2021

Tahap pertama yaitu prainkubasi biasanya melibatkan ide atau proyek bisnis yang berfokus pada teknologi. Pada tahap ini para pemula yang sudah mulai bekerja sendiri atau dengan tim tetapi belum tergabung untuk mewujudkan ide tersebut. Para technopreneur dalam proses prainkubasi membutuhkan pelatihan khusus, pendampingan dan layanan konsultasi untuk memahami apakah ide mereka layak, dapat dikomersialkan, dapat diskalakan, dan lainnya.

Di akhir masa pra-inkubasi, pengusaha yang telah menyelesaikan rencana bisnis dan siap untuk inkubasi, memulai tahap inkubasi. Selama masa inkubasi, para technopreneur tetap membutuhkan fasilitas fisik dan pelatihan, layanan konsultasi dan pendampingan, serupa dengan tahap prainkubasi. Kebutuhan technopreneur ini terpenuhi selama berada di pusat inkubasi. Lamanya masa inkubasi bervariasi antara 1—3 tahun.

Pascainkubasi adalah proses dimana permasalahan perusahaan yang telah menciptakan produknya, telah memulai studi komersialisasi tetapi mengalami kesulitan dalam mendapatkan pangsa pasar dan globalisasi dan permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan bantuan program akselerasi pada fase ini. Proses pada tahap pascainkubasi ini sangat berbeda dari proses prainkubasi dan inkubasi. Lembaga yang menyelenggarakan program akan memberikan batasan rentang durasi program menjadi 6—12 bulan. Situasi ini memastikan bahwa persaingan dan interaksi antar perusahaan menjadi tinggi. Rancangan implementasi ini diharapkan dapat mendukung penguatan literasi finansial pada generasi milenial melalui peran perguruan tinggi dalam inkubator technopreneurship tersebut.

SIMPULAN

Fakta lapangan dan data telah menunjukkan bahwa generasi milenial memiliki literasi finansial yang lebih rendah dibandingkan generasi sebelumnya. Tingkat literasi finansial yang rendah mengakibatkan ketidakmampuan untuk memahami konsep keuangan dasar dan perbankan serta penilaian yang buruk dalam pengambilan keputusan keuangan seperti keputusan peminjaman dan perencanaan pensiun. Rendahnya literasi finansial di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya motivasi dan minat membaca khususnya di kalangan generasi milenial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti telah menemukan gagasan mengenai peran perguruan tinggi dalam penguatan literasi finansial pada generasi milenial melalui inkubator technopreneurship dengan tahapan yaitu tahap prainkubasi, inkubasi, dan pascainkubasi. Setiap tahapan tersebut di dalamnya terdapat kerja sama dari berbagai stakeholder dengan mengedepankan prinsip technopreneurship yang merupakan kombinasi dari digitalisasi dan entrepreneurship. Pada akhirnya peran perguruan tinggi melalui inkubasi technopreneurship ini diharapkan dapat membuat generasi milenial semakin memahami literasi finansial dan mempraktikkan perannya dalam sektor

keuangan dan perbankan dengan kegiatan finansial yang lebih akurat, cepat, mudah, dan bertanggung jawab menyongsong Indonesia Emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

- Barugahara, F., Maumbe, B. and Nzaro, R., 2017. Developing a Business Incubator Model for an Entrepreneurial University : The Case of Bindura University of Science Education. In: EAI International Conference for Research, Innovation and Development for Africa. [online] Available at: <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.20-6-2017.2270037>.
- Dimock, M., 2019. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. [online] Pew Research Center. Available at: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>.
- Hasnadi, 2019. Membangun Budaya Literasi Informasi pada Perguruan Tinggi. In: SEMDI- UNAYA. [online] pp.610–620. Available at: <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/semdiunaya/article/view/551>.
- Lusardi, A. and Oggero, N., 2017. Millennials and Financial Literacy : A Global Perspective. [online] Available at: <https://gflec.org/wp-content/uploads/2017/07/Millennials-and-Financial-Literacy-Research-Paper.pdf>.
- Prasidya, Y., 2020. Lifestyle, Lack of Tech Adoption, Impediments to Indonesia's Financial Literacy. [online] The Jakarta Post. Available at: <https://www.thejakartapost.com/news/2020/08/10/lifestyle-lack-of-tech-adoption-impediments-to-indonesias-financial-literacy.html> [Accessed 26 Apr. 2021]. Farnham-
- Salvador, E. and Rolfo, S., 2011. Are incubators and science parks effective for research spin-offs? Evidence from Italy. *Science and Public Policy*, [online] 38(April), pp.170–184. Available at: <https://academic.oup.com/spp/article-abstract/38/3/170/1652470>.
- Tanuwidjaja, E., 2019. NEWS RELEASE UOB Indonesia : Millennials will be key to driving long-term economic growth in Indonesia. [online] (August 2019), pp.2–4. Available at: https://www.uob.co.id/web-resources/downloads/about-us/berita-pers/News_Release_UOB_Indonesia_Millennials_will_be_key_to_driving_long-term-economic-growth_in_Indonesia.pdf.

**STRATEGI EKONOMI MENUJU
INDONESIA EMAS 2045**

KESELARASAN BERKELANJUTAN DALAM MEKANISME PENGATURAN KELEMBAGAAN PERTANIAN ORGANIK DI KABUPATEN TASIKMALAYA

Hana Indriana¹, Sudarsono Hardjosoekarto², Arya Hadi Dharmawan³

¹Universitas Indonesia

²Universitas Indonesia

³Institut Pertanian Bogor

Abstract

The development of sustainable organic agriculture not only builds the sustainability of economic activities, but also social and environmental sustainability. Nee (2005) in Achwan (2014) explains that the institutional mechanism involves the governance of the institutional environment in relation to the institutional framework. The institutional environment includes regulations, formal rules, and policies, while the institutional framework includes informal norms and rules. In the process, institutions can make various efforts to re-achieve close-coupling conditions. The objective of this research is intended to describe the mechanism for regulating organic farming institutions in Tasikmalaya Regency so that it can be sustainable until present. The development of organic agriculture in Tasikmalaya Regency involves an institutional mechanism that shows a close-coupling built by coercive isomorphism and normative isomorphism.

Keywords

organic rice, closed coupling, coersif isomorphism, normative isomorphism

PENDAHULUAN

Kelembagaan pertanian organik terus menunjukkan perkembangan yang signifikan dengan semakin beragamnya para pelaku yang terlibat, terbangunnya pola-pola relasi antar pelaku baik dalam relasi aktivitas produksi, distribusi maupun konsumsi, serta terbentuknya berbagai tata aturan yang mendasari terbangunnya pola-pola relasi tersebut. Perluasan pertanian organik tidak hanya dari sisi ekonomi dan adanya respect pada lingkungan, namun juga melibatkan pentingnya sosial budaya. Pertanian organik menjadi penting bagi petani di seluruh dunia. Dan saat ini, pertanian organik “has matured enough to offer lessons” – (Lockeretz, 2007). Dalam konteks perkembangan pertanian organik di Indonesia, pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya telah menunjukkan adanya mekanisme sosial diantara para pelaku yang terlibat yang berdampak pada keberhasilan Kabupaten Tasikmalaya menjadi satu-satunya wilayah di Indonesia penghasil produk beras organik yang dapat menembus pasar internasional hingga saat ini.

Pertanian organik dari perspektif kelembagaan merupakan suatu sistem yang mencakup kelembagaan dalam lingkungan biofisik, lingkungan sosial politik, dan lingkungan ekonomi dan teknologi. Untuk mewujudkan pembangunan pertanian organik yang berkelanjutan tidak hanya membangun keberlanjutan aktivitas ekonomi, namun juga keberlanjutan sosial dan lingkungan. Nee (2005) dalam Achwan (2014) memaparkan dalam mekanisme pengaturan kelembagaan melibatkan tata kelola lingkungan institusional dalam kaitannya dengan kerangka institusional. Lingkungan institusional meliputi regulasi, aturan formal, dan kebijakan, sementara kerangka institusional meliputi norma dan aturan informal. Pada prosesnya institusi-institusi dapat melakukan berbagai upaya untuk kembali mencapai kondisi keselarasan (*close-coupling*). Sehubungan dengan itu, permasalahan penelitian yang dirumuskan adalah bagaimana mekanisme pengaturan kelembagaan pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya dapat berkelanjutan hingga saat ini dapat menembus jejaring pasar internasional?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan strategi studi kasus pada Kelompok Tani Mekar Jaya, Kelompok Tani Remaja 2, Kelompok Tani Jembar 2 dan Kelompok Tani Jembar Jaya. Penelitian dilaksanakan selama 4 tahun mulai tahun 2016 dengan pengumpulan data secara bertahap terhadap 4 kelompok tani di Kecamatan Manonjaya, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka Institusional dalam Membangun Keselarasan (*Closed Coupling*)

Pada perkembangannya, penerapan pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya didasari oleh keyakinan bersama, norma-norma, jejaring-jejaring, dan proses-proses social yang merepresentasikan tindakan ekonomi para aktor. Pada level mikro, para petani anggota kelompok tani berinteraksi dengan berbagai aktor baik dengan keluarga, operator traktor, pekerja pupuk organik, ulu-ulu/pengairan/andir/mantri tani, ketua kelompok, pemilik mesin, pemilik penggilingan, tengkulak/bandar, pembeli dari luar, tetangga, kelompok lain, istri dan suami, pemilik ternak, tetangga hamparan, tenaga kerja/buruh biasanya tetangga yang bekerja di lahan, penasihat (tukang meres mande) (Pak Sani, Pak Adis, Pak Epul), Pak Kuncen (pimpinan adat masyarakat Kampung Naga), sepuh kapungkur, yang punya mobil (angkutan), dan pengusaha individu.

Beberapa norma yang terbangun dari relasi antar actor tersebut. Pada relasi petani dengan suami/istri dengan keluarganya, bertani padi organik adalah aktivitas mencari nafkah sebagai sumber penghidupan keluarga sehingga suami maupun istri serta anggota keluarga luas saling membantu untuk mengerjakan lahan. Bagi para petani, peran ketua kelompok juga sangat penting sebagai sosok penggerak kelompok dan tempat mencurahkan aspirasi. Actor lain yang

membangun relasi dengan petani adalah tetangga hamparan dan kelompok lain khususnya dalam tukar menukar informasi seputar pengalaman di lahan dan kegiatan pelatihan untuk mengembangkan wawasan kelompok. Terkait dengan hal itu, maka dengan sistem organik yakin memberikan keuntungan pendapatan yang relative lebih banyak dibandingkan dengan bertani secara konvensional. Produk padi organik yang dihasilkan juga yakin bebas pestisida, bebas residu kimia, dan rasanya lebih enak. Meskipun di sisi lain, teknik budidaya secara organik memerlukan proses dalam implementasinya dan harus disertai dengan perilaku rajin menyangi, dan secara terus-menerus menerapkan teknik budidaya padi dengan cara organik dari setiap prosesnya. Dari sisi sosial, para petani merasa bahwa dengan menjadi anggota kelompok tani padi organik membuka banyak kesempatan untuk mengikuti berbagai pelatihan sehingga menambah wawasan dalam mengelola lahan, membuka kesempatan untuk memperoleh program-program pemerintah terkait dengan pengembangan pertanian organik, seperti misalnya memperoleh bantuan lumbung pangan, memperoleh bantuan saung kompos, bantuan traktor, bantuan biaya sertifikasi, dan bantuan lainnya. Jadi, para petani yakin bahwa bergabung dalam kelompok tani padi organik dan menerapkan budidaya padi secara organik memberikan banyak keuntungan.

Pada arena organisasional terdapat beberapa organisasi yang terlibat dalam pengembangan pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya yaitu Gapoktan Simpatik, Koperasi Gapoktan Simpatik, Koperasi Sauyunan, eksportir, lembaga sertifikasi, bank, dan perguruan tinggi. Gapoktan Simpatik merupakan gabungan kelompok-kelompok tani yang menerapkan Sistem Pertanian Organik. Gapoktan Simpatik beranggotakan 11 kelompok tani yang tersebar di 4 kecamatan di Kabupaten Tasikmalaya. Gapoktan Simpatik didirikan pada tahun 2006 dengan aktivitas utama yaitu mendampingi kelompok-kelompok tani untuk menerapkan budidaya padi secara organik. Pada tahun 2007 setelah dilibatkannya para petani untuk mengikuti pelatihan metode System Rice Intensification (SRI), maka pendampingan dilakukan untuk menerapkan metoda SRI tersebut di lahan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh Gapoktan Simpatik juga melibatkan peran penyuluh dan dinas pertanian. Terlebih dalam hal koordinasi implementasi berbagai program dan kegiatan pembangunan dari pemerintah.

Pada peta relasi aktor, Gapoktan Simpatik dalam pandangan para petani anggotanya adalah “orangtua” yang sudah memberikan pengetahuan dan pendampingan kepada kelompok-kelompok tani hingga dapat mengembangkan pertanian organik sampai saat ini. Hal ini dikarenakan informasi mengenai program dan kegiatan pengembangan pertanian organik dari pihak pemerintah dan lembaga non pemerintah diberikan kepada tim pengelola Gapoktan Simpatik. Lebih lanjut, tim pengelola Gapoktan Simpatik meneruskan informasi tersebut kepada kelompok tani-kelompok tani yang menjadi anggotanya. Oleh karena itu, Gapoktan Simpatik menjadi pusat informasi adanya pelatihan-pelatihan bagi para

petani dan berbagai informasi mengenai program-program pembangunan kepada para petani atau kelompok tani yang membutuhkan.

Pada tahun tersebut, Gapoktan Simpatik membangun kesepakatan dengan PT. Bloom Agro untuk menerapkan sistem perdagangan yang adil (fair trade) dimana perusahaan akan membeli gabah kering panen kepada Gapoktan Simpatik senilai Rp 8000,- secara konstan. Sementara hasil produksi padi organik dari kelompok-kelompok tani anggota Gapoktan Simpatik dijual ke tim pengelola Gapoktan Simpatik untuk selanjutnya diproses hingga pengemasan. Gapoktan Simpatik membeli gabah kering panen dari para petani sebesar Rp 6000,-/Kg. Gapoktan Simpatik memperoleh margin penjualan sebesar Rp 2000,- yang digunakan untuk biaya transportasi penjemputan hasil panen dari lahan petani ke gapoktan, biaya penggilingan gabah, hingga biaya operasional tim pengelola dalam rangka melakukan pendampingan kepada petani. Lebih lanjut, pada tahun 2014, aktivitas pasca panen tersebut menjadi bentuk usaha yang dijalankan oleh Koperasi Gapoktan Simpatik. Hal ini dikarenakan koperasi adalah lembaga yang berbadan hukum sehingga memiliki legalitas untuk terlibat dalam program dan kegiatan pembangunan dari pemerintah dibandingkan dengan Gapoktan. Koperasi Gapoktan Simpatik terbentuk terbentuk pada tahun 2014 dengan badan hukum No: 11 / BH / XIII.18/KOPERINDAG / V / 2014.

Tim pengelola Gapoktan Simpatik, Koperasi Gapoktan Simpatik dan PT. Bloom Agro pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengembangkan pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya. Namun, para aktor yang terlibat tersebut juga memiliki kepentingan untuk memperoleh keuntungan. Salah satunya adalah dengan adanya margin penjualan gabah kering panen sebesar Rp 2000,-/Kg yang dimanfaatkan oleh Gapoktan Simpatik untuk mengelola padi organik pasca panen. Sejak terbentuknya koperasi Gapoktan Simpatik, margin tersebut dikelola oleh koperasi. Selain itu, terkait dengan mekanisme pasar yang dibangun dari transaksi jual beli beras organik, merujuk kembali harga beli beras organik yang disepakati antara PT. Bloom Agro dan Gapoktan Simpatik dimana PT. Bloom Agro membeli beras organik seharga Rp 8000,-. Sementara setelah melalui proses pengemasan, 1 kilogram beras organik putih diberi harga jual sebesar Rp 22.000,-, 1 kilogram beras organik merah seharga Rp 27.000,-, 1 kilogram beras organik hitam seharga Rp 34.000,-. Adapun harga di tingkat konsumen seperti misalnya di Eropa, harga beras organik sebesar 5 - 6 euro atau sekitar Rp 75.000/Kg - 90.000,-/Kg. PT. Bloom Agro memperoleh margin penjualan hampir 2 - 3 kali lipat dari harga pembelian. Besarnya margin penjualan tersebut mencakup berbagai biaya transaksi ekonomi atau biaya negosiasi yang dilakukan ketika membangun kesepakatan dengan konsumen luar negeri, biaya bea cukai karena mengeluarkan produk ekspor, biaya sertifikasi, dan biaya audiensi kepada pemerintah untuk membantu merumuskan kebijakan agar PT. Bloom Agro dapat mengekspor beras organik. Hal ini dikarena pada tahun tersebut, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melarang ekspor beras ke luar negeri. Namun, Emily selaku Direktur Utama

PT. Bloom Agro dan didukung oleh Gapoktan Simpatik berupaya untuk meyakinkan pemerintah (dalam hal ini Kementerian Pertanian) bahwa beras yang diekspor adalah beras tertentu yang berkualitas tinggi karena dikelola dengan prosedur tertentu yang terstandar internasional. Hal ini menunjukkan adanya tindakan kolektif yang dilakukan oleh PT. Bloom Agro dan Gapoktan Simpatik untuk mendorong pemerintah agar merumuskan kebijakan yang mendukung tujuan kedua organisasi tersebut memperoleh keuntungan dengan mengembangkan pertanian organik hingga pasar internasional. Dukungan Gapoktan Simpatik tampak dengan adanya prosedur operasional standar yang menyatakan bahwa pada proses pengemasan poin 2 “beras diayak beberapa kali sampai didapatkan 95% beras kepala. Beras yang sudah diayak dibersihkan dari bahan-bahan pencemar, misalnya kulit, beras yang berwarna coklat atau kehiataman, dan gabah yang belum pecah kulit. Beras yang sudah bersih dan 95% beras kepala tersebut dimasukkan ke dalam kemasan 1 kg, 2 kg, 5 kg untuk dikemas vacuum kemudian diberi label”. Prosedur tersebut bersesuaian dengan Peraturan Menteri Pertanian Nomor 51/Permentan/HK.310/4/2014 Bab II tentang Rekomendasi Ekspor Beras Pasal 4 poin 3 yang menyatakan bahwa “Ekspor beras dapat dilakukan sepanjang tahun untuk jenis : a. Beras Ketan Hitam; dan b) Beras yang diproduksi melalui sistem pertanian organik dengan tingkat kepecahan paling tinggi 25% (dua puluh lima persen). Sementara standar kepecahan yang ditetapkan Gapoktan Simpatik sebesar 5% (lima persen) sehingga salah satu syarat penting terpenuhi. Sehubungan dengan itu, upaya tersebut berhasil dengan diterbitkannya regulasi berupa Peraturan Menteri Pertanian Nomor 51/Permentan/HK.310/4/2014 tentang Rekomendasi Ekspor dan Impor Beras tertentu sehingga aktivitas ekspor beras oleh PT. Bloom Agro sudah memperoleh legalitas. Kondisi ini menunjukkan adanya dukungan lingkungan institusional yang menunjang organisasi-organisasi di arena institusional untuk mencapai tujuan. Dengan diterbitkannya regulasi tersebut, pemerintah sudah memberikan jaminan hukum yang membantu memperlancar ekspor beras organik ke pasar internasional. Dampak regulasi tersebut bagi para petani adalah semakin lancarnya transaksi jual beli beras organik yang menjamin keberlanjutan sumber pendapatan bagi para petani padi organik di Kabupaten Tasikmalaya.

Dengan adanya keselarasan antara prosedur operasional baku yang menjadi pedoman operasional Gapoktan Simpatik dengan isi peraturan pemerintah terkait dengan kebijakan ekspor beras organik sebagai beras tertentu, maka sangat meminimalisasi biaya pengawasan pada setiap proses ekspor beras organik dilakukan. Tanpa pengawasan yang ketat, pemerintah dapat merasa yakin bahwa beras organik yang diproduksi oleh Gapoktan Simpatik dan diekspor oleh PT. Bloom Agro adalah beras tertentu yang sudah memenuhi Peraturan Menteri Pertanian Nomor 51/Permentan/HK.310/4/2014. Baik PT. Bloom Agro maupun Gapoktan Simpatik sudah menunjukkan kepatuhan terhadap hukum yang menunjukkan bahwa hukum formal terkait dengan kebijakan ekspor beras tertentu

sudah ditegaskan. Mechanisme pengaturan sebagaimana yang sudah diuraikan menunjukkan adanya closed-coupling atau keselarasan antara norma-norma, kebutuhan, keyakinan bersama, jejaring-jejaring, dan proses-proses yang dibangun di level mikro, dengan tujuan yang ingin dicapai oleh organisasi-organisasi pada arena organisasional, dan juga dengan aturan formal terkait dengan kebijakan ekspor beras yang berhasil diterbitkan. Keselarasan (closed coupling) ini menunjukkan adanya struktur insentif pada setiap level. Namun, dengan adanya keselarasan ini mendukung keberlanjutan preferensi para actor untuk tetap terus terlibat menjalankan peran fungsinya dalam pengembangan pertanian padi organik di Kabupaten Tasikmalaya. Merujuk pada DiMaggio dan Powell dalam Nee (2005), terkait dengan legitimasi sebagai penggerak perilaku, maka keselarasan yang terbangun antara kelembagaan informal dan kelembagaan formal dalam pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya dapat dikategorikan pada mekanisme isomorfisma koersif yang mengintegrasikan teori ketergantungan sumber daya terhadap analisis organisasi. Legitimasi menjadi sumber daya kunci bagi Gapoktan Simpatik melalui peran dan fungsi eksportir untuk dapat mendistribusikan produk beras organiknya ke pasar internasional.

Berbeda halnya apabila dikaji dalam konteks Kebijakan Go Organik 2010. Program nasional Go Organik 2010 merupakan program pemerintah yang diberlakukan secara top-down. Kebijakan Go Organik 2010 tidak dibangun melalui tindakan kolektif sejumlah organisasi yang mendorong agar kebijakan tersebut diterbitkan. Kebijakan Go Organik 2010 diimplementasikan untuk mencapai tujuan yakni mewujudkan Indonesia sebagai salah satu produsen dan pengeksportir utama di dunia pada Tahun 2010. Beberapa bentuk upaya untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah (1) Pada tahun 2002-2005 masih terdapat pelatihan SLPHT yang diikuti oleh para petani padi organik dan menurut petani pelatihan SLPHT tersebut merupakan upaya merintis pertanian organik. Program SLPHT juga merupakan kebijakan nasional yang tertuang dalam Keputusan Menteri yang tertuang dalam Surat Keputusan Menteri Pertanian Nomor: 390/Kpts/TP.600/5/1994 Tentang Penyelenggaraan Program Nasional Pengendalian Hama Terpadu, (2) Pada tahun 2006, Departemen Pertanian memberikan bantuan pembangunan pabrik penggilingan beras organik kepada Gapoktan Simpatik, (3) Pada tahun 2007, Departemen Pertanian menyelenggarakan program nasional pelatihan budidaya padi dengan metode System Rice Intensification untuk memantapkan teknik budidaya padi secara organik. Direktorat Perluasan dan Pengelolaan Lahan, Direktorat Jenderal Prasarana dan Sarana Pertanian Kementerian Pertanian telah menetapkan pedoman teknis pengembangan System of Rice Intensification tahun anggaran 2014 dengan dasar hukum Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 45/Permentan/OT.140/8/2011 tentang Tata Hubungan Kerja antar Kelembagaan Teknis, Penelitian dan Pengembangan, dan Penyuluhan Pertanian dan Mendukung Peningkatan Produksi Beras Nasional (P2BN). Pada periode tersebut, Kabupaten

Tasikmalaya menjadi salah satu lokasi sasaran implementasi program Go Organic 2010. Terlebih pada tahun 2009, para petani anggota Gapoktan Simpatik berkoordinasi dengan tim pengelola Gapoktan Simpatik dan PT. Bloom Agro berhasil mengeksport beras organik perdana ke Amerika. Hal ini menunjukkan bahwa program-program yang dicanangkan oleh pemerintah dalam implementasikan di masyarakat. Selanjutnya, selepas periode kebijakan Go Organic 2010 tahun 2001-2010, pada tahun 2013 Departemen Pertanian memberikan bantuan pembangunan saung kompos pada kelompok tani Remaja I di Kecamatan Manonjaya. Adapun pada tahun 2014, Departemen Pertanian memberikan bantuan pembangunan lumbung pangan kepada Kelompok Tani Mekar Karya Kecamatan Manonjaya.

Pada dasarnya, kebijakan dan regulasi yang menjadi aturan-aturan formal tersebut bersesuaian dengan norma, kebutuhan, kepentingan, jejaring yang terbangun pada relasi antar individu dan antar kelompok sosial di level mikro. Para petani baik secara individu maupun sebagai anggota dari kelompok tani dalam relasinya dengan para actor lainnya, hingga saat ini dan kedepannya masih akan terus menerapkan budidaya padi secara organik dengan adanya keyakinan dan pertimbangan terhadap berbagai keuntungan pertanian organik dari sisi ekonomi, sosial dan lingkungan. Relasi-relasi yang dibangun ditujukan untuk pengembangan pertanian organik secara berkelanjutan baik melalui aktivitas transaksi jual beli barang dan jasa untuk keperluan pengelolaan lahan pertanian, melalui aktivitas konsultasi dan berbagi informasi dengan actor lain untuk menambah pengetahuan tentang pertanian organik, melalui aktivitas tolong-menolong ketika panen, dan aktivitas mencari sumber nafkah keluarga. Menurut Weber (2005), aktivitas-aktivitas tersebut merupakan representasi dari tindakan-tindakan ekonomi para actor yang secara rasional memilih dan mengambil keputusan untuk menerapkan sistem pertanian organik. Adapun tujuannya adalah untuk memperoleh keuntungan ekonomi berupa peningkatan pendapatan, keuntungan sosial berupa peningkatan pengetahuan dengan tukar menukar informasi bersama actor lain, dan keuntungan lingkungan dengan semakin meningkatnya kualitas tanah. Tujuan tersebut bersesuaian juga dengan tujuan Gapoktan Simpatik (sekarang Koperasi Gapoktan Simpatik) dan PT. Bloom Agro dimana selain memiliki tujuan dari sisi sosial untuk membantu petani dan mengembangkan pertanian organik di Tasikmalaya, dari sisi ekonomi organisasi-organisasi tersebut menangkap peluang bisnis organik untuk memperoleh keuntungan.

Merujuk kembali pada aspek aturan formal, Kebijakan program nasional dalam bentuk kegiatan pelatihan SLPHT dan pelatihan SRI dibutuhkan oleh petani untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam budidaya padi secara organik agar dapat meningkatkan produktivitas. Kebijakan bantuan pembangunan infrastruktur berupa pabrik penggilingan beras organik dibutuhkan oleh petani dalam proses pasca panen agar gabah kering panen dapat diolah

menjadi beras yang layak untuk diekspor. Kebijakan bantuan pembangunan lumbung padi juga dibutuhkan oleh petani untuk menyimpan hasil panen kelompok sehingga kelompok memiliki cadangan padi untuk memenuhi penambahan pesanan ekspor. Adapun kebijakan bantuan pembangunan saung kompos dibutuhkan oleh petani untuk menjamin ketersediaan pupuk kandang. Selain itu, adanya fasilitas saung kompos menjadi satu unit usaha kelompok yang menambah pendapatan kelompok. Keuntungan yang diperoleh dari penjualan pupuk menjadi kas kelompok. Meskipun terdapat keselarasan antara aturan-aturan informal dan aturan-aturan formal, akan tetapi, aturan-aturan formal tersebut dirumuskan dan ditetapkan secara top-down oleh pemerintah untuk diimplementasikan secara nasional. Jadi, lingkungan institusional terbangun bukan karena tindakan kolektif para actor di arena organisasional untuk mendorong diterbitkannya suatu regulasi.

Kebijakan-kebijakan tersebut pada dasarnya mendukung proses produksi sehingga ketersediaan produk beras organik terus terjaga baik untuk memenuhi permintaan konsumen maupun untuk konsumsi keluarga. Lebih lanjut, penjualan ke Gapoktan Simpatik terus berjalan, dan ekspor dapat terus dilakukan. Mekanisme pasar tetap dibangun melalui transaksi jual beli yang melibatkan pihak eksportir dengan konsumen luar negeri. Dari produk beras organik yang dihasilkan oleh Gapoktan Simpatik sebanyak 95 persen ditujukan untuk memenuhi pasar luar negeri, dan 5 persen untuk memenuhi permintaan pasar dalam negeri. Namun permintaan pasar dalam negeri relatif tidak konstan sehingga tidak menjadi fokus Gapoktan Simpatik. Oleh karena itu, kebijakan-kebijakan yang ditetapkan secara top-down tersebut tetap menunjukkan adanya keselarasan (*closed-coupling*) dengan norma, kebutuhan, keyakinan bersama, jejaring yang terbangun, dan proses-proses sosial yang terjadi. Gapoktan Simpatik turut mendorong para petani terlibat dalam kebijakan yang dapat menunjang kebutuhan para petani seperti dengan menginformasikan adanya pelatihan-pelatihan bagi petani, mengundang petani dalam kegiatan sosialisasi program, mempertemukan kelompok tani Remaja I dengan Departemen Pertanian dalam rangka implementasi program pembangunan saung kompos, mempertemukan kelompok tani Mekar Karya dengan Departemen Pertanian dalam rangka implementasi program pembangunan lumbung pangan, dan upaya-upaya menghubungkan petani dengan pihak-pihak yang memiliki tujuan bersama untuk memajukan petani dengan memberikan berbagai bentuk bantuan. Gapoktan Simpatik turut menjembatani dan memfasilitasi sehingga kelompok-kelompok tani dapat memanfaatkan program-program pembangunan yang ada. Hal ini ditujukan agar menunjang pada keberlanjutan proses produksi beras organik dengan kualitas yang semakin meningkat. Adanya keselarasan tersebut, merujuk pada Di Maggio dan Powel dalam Nee (2005) menunjukkan adanya mekanisme isomorfisma normatif dimana asosiasi profesional (dalam hal ini Gapoktan Simpatik dalam arti Tim Pengelola Gapoktan Simpatik mempengaruhi organisasi

(dalam hal ini mempengaruhi pengambilan keputusan para petani anggota Gapoktan Simpatik untuk terlibat dalam program dan kegiatan pembangunan) dalam kondisi ketidakpastian terkait dengan adanya kebijakan yang bersifat top-down dan bukan terbangun dari tindakan kolektif aktor pada arena organisasional. Kebijakan yang bersifat top-down cenderung terbangun dari sudut pandang dan pertimbangan pemerintah dan belum tentu bersesuaian dengan kebutuhan para petani setempat. Namun, apabila kebijakan yang dibangun didasarkan pada tindakan kolektif para aktor di arena organisasional, kebijakan tersebut cenderung berorientasi pada pemenuhan kebutuhan dan penyesuaian dengan norma atau budaya organisasi, kelompok-kelompok sosial dan para individu yang berkepentingan didalamnya.

Dengan adanya keselarasan tersebut, sejauh ini program-program pembangunan tersebut dapat diimplementasikan dengan biaya pengawasan yang minimum. Hal ini dikarenakan tujuan program selaras dengan tujuan para petani. Lebih lanjut, biaya penegakan hukum juga minimum mengingat aturan-aturan dalam kebijakan tersebut yang bertentangan dengan norma-norma dalam kelompok tani. Seperti halnya program bantuan pembangunan saung kompos yang memang dibutuhkan oleh kelompok tani Remaja I. Kelompok tani tersebut dapat melaksanakan program dengan sebenar-benarnya serta melaporkan pertanggungjawaban program dan kegiatan sebagaimana kebijakan yang dirumuskan. Oleh karena itu, kegiatan saung kompos sampai saat ini terus berjalan. Demikian pula halnya dengan kebijakan pelatihan SLPHT dan pelatihan SRI yang hingga saat ini ditindaklanjuti oleh Tim Pengelola Gapoktan Simpatik dengan membentuk tim Internal Control System (ICS) untuk melaksanakan pengawasan internal konsistensi penerapan budidaya padi secara organik. Keragaan lingkungan institusional yang turut mendukung tujuan-tujuan individu, kelompok-kelompok sosial, dan organisasi-organisasi menunjukkan adanya struktur insentif. Struktur insentif tersebut tampak dengan adanya fasilitas fisik dan nonfisik bagi para petani menerapkan sistem pertanian organik baik berupa bangunan saung kompos, bangunan lumbung pangan, kegiatan pelatihan-pelatihan serta alat dan mesin pertanian. Keselarasan yang terbangun mendorong preferensi para aktor untuk tetap termotivasi agar terus menerapkan sistem pertanian organik.

SIMPULAN

Perkembangan pertanian organik di Kabupaten Tasikmalaya melibatkan mekanisme pengaturan kelembagaan yang menunjukkan adanya keselarasan (closed-coupling). Keselarasan (closed-coupling) terbangun dengan diterbitkannya regulasi yakni Peraturan Menteri Pertanian Republik Indonesia Nomor 51/Permentan/HK.310/4/2014 tentang Rekomendasi Ekspor dan Impor Beras Tertentu dimana regulasi tersebut diterbitkan dengan adanya tindakan kolektif antara pihak perusahaan yaitu PT. Bloom Agro dan Tim Pengelola

Gapoktan Simpatik yang mendorong pemerintah untuk membebaskan beras organik dari Tasikmalaya dari larangan ekspor beras. Pada konteks ini, closed coupling dibangun oleh coersif isomorphism. Selain itu, keselarasan juga terbangun meskipun kebijakan yang diimplementasikan bukan bersumber dari usulan melalui tindakan kolektif actor pada arena organisasional tapi merupakan kebijakan yang bersifat top-down. Kebijakan tersebut dirancang dan ditetapkan hanya melalui pertimbangan pihak pemberi kebijakan. Namun, pada konteks ini tindakan kolektif yang dibangun oleh para aktor di arena organisasional, bukan dalam bentuk advokasi melainkan tindakan kolektif untuk mendukung pencapaian tujuan program. Hal ini dikarenakan kebijakan tersebut bersesuaian dengan tujuan organisasi dan tujuan individu serta kelompok-kelompok sosial. Pada konteks ini, closed coupling dibangun oleh normative isomorphism.

DAFTAR PUSTAKA

- Achwan, R 2014 Sosiologi ekonomi. Universitas Indonesia Press: Jakarta
- Anonim 2018 Sewindu, beras organik Tasik tembus pasar dunia.
<http://karantina.pertanian.go.id/pers-177-sewindu-beras-organik-tasik-tembus-pasar-dunia.html>
- Brinkerhoff, DW. and Arthur A. G. 1992 Institutional sustainability in agricultural and rural development : a global perspective. World Development, Vol. 20, No. 3, Pp. 369-383.
- Kinseng, RA, Fredian T, Anna F 2016 Manajemen konflik dalam membangun kelembagaan pertanian organik yang berkelanjutan menuju ketahanan pangan. Laporan hasil penelitian. Institut Pertanian Bogor: Bogor
- Lidya A, Sri N, Rasdi W 2017 Statistik pertanian organik indonesia 2016 Aliansi organis indonesia, Bogor
- Lockeretz, W 2007 What explain the rise of organic farming ?. In: Organic farming : an internasional history. www.cabi.org: India..
- Nee, V 2005 The new instutionalism of sociology economis. In: Neil J. Smelser and Richard Swedberg. The Handbook of Economic Sociology. Russell Sage Foundation: New York
- Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 45/Permentan/OT.140/8/2011 tentang Tata Hubungan Kerja antar Kelembagaan Teknis, Penelitian dan Pengembangan, dan Penyuluhan Pertanian dan Mendukung Peningkatan Produksi Beras Nasional (P2BN)
- Peraturan Menteri Pertanian Republik Indonesia Nomor51/Permentan/HK.310/4/2014 tentang Rekomendasi Ekspor dan Impor Beras
- Prabowo, H E. 2009. Emily, dara peretas ekspor beras organik.
<https://ekonomi.kompas.com/read/2009/09/04/09093388/emily.dara.peretas.ekspor.beras.organik>

Surat Keputusan Menteri Pertanian Nomor: 390/Kpts/TP.600/5/1994 tentang Penyelenggaraan Program Nasional Pengendalian Hama Terpadu

MEMBANGUN ETOS KERJA PADA GENERASI MUDA BERJIWA ISLAMI TERHADAP PENGARUH PERKEMBANGAN ZAMAN

Nadia Nur Aini¹, Sulas Nuranira², Allis Yuningtyas³

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstrack

The impact of the times in the form of globalization and the development of science has caused it to be mostly affected by this, especially the younger generation. The younger generation who do not use technology properly instead use technology and information as entertainment advice. The problem that arises in this research is disruption in the development and development of the work ethic of the younger generation due to the unwise use of technology. The purpose of this research is to develop and build a work ethic based on the potential of the younger generation as well as to instill work ethic values in order to become a young generation with an Islamic spirit. The method used is a qualitative approach with literature review. The results of this study are, first, the work ethic of the younger generation must be built with a number of efforts such as changing the mindset of the younger generation as well as developing insights. Second, forming young people who have superior personalities in accordance with the nation and religion. And third, instilling an entrepreneurial spirit in the younger generation which can be done through habituation in behavior and inculcating entrepreneurial values from an early age. Efforts that can be considered and run well if there is support in the form of the role of parents and also the role of educational institutions.

Keywords

young generation; work ethic; current development.

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang bekerja menjadi salah satu aspek terpenting dalam kehidupan setiap orang. Berbagai macam kebutuhan mulai sandang dan pangan memiliki harga yang cukup tinggi seiring perkembangan zaman. Apabila masyarakat maupun seseorang tidak bekerja maka tidak akan mampu memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Seiring dengan perkembangan zaman berbagai kriteria dan syarat terhadap orang yang melamar pekerjaan semakin sulit. Oleh karena itu, setiap masyarakat harus memiliki dan juga mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal. Hal ini bertujuan agar masyarakat mampu memiliki etos kerja sesuai dengan tuntutan zaman khususnya bagi generasi muda. Generasi muda pada zaman sekarang sangat sulit mengembangkan etos kerja pada

diri mereka. Adanya perkembangan zaman dan juga berbagai kemajuan di bidang teknologi informasi menyebabkan generasi muda memiliki kecenderungan memiliki sifat malas dalam mengembangkan potensi pada diri mereka. Sifat malas inilah yang menyebabkan generasi muda menginginkan sesuatu dengan cara instan tanpa adanya kesulitan sedikit pun. Selain itu, generasi muda pada zaman sekarang memanfaatkan teknologi dan informasi tidak pada tempatnya misalnya penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pada generasi muda kebanyakan digunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain games dan sosial media misalnya instagram, facebook, dan sebagainya. Terlihat dari adanya fenomena ini dibutuhkan penumbuhan etos kerja pada generasi muda. Karena pada hakikatnya generasi muda memiliki peran yang penting khususnya bagi kemajuan suatu bangsa. Generasi muda disebut juga sebagai generasi milineal. Menurut Meirer, Austin, dan Crocker (dalam Kratz 2013) menyatakan bahwa “Generasi muda merupakan generasi atau angkatan anak-anak yang mana lahir pada tahun antara 1980-2000 an”.

Adanya sifat malas yang dimiliki oleh generasi muda haruslah dihilangkan dan memulai menumbuhkan etos kerja pada dirinya. Penumbuhan etos kerja ini nantinya akan berkaitan dengan produktivitas generasi muda saat bekerja. Menurut Basiroh 2017 menyatakan bahwa “Apabila etos kerja memiliki kesesuaian dengan pekerjaan yang dimiliki maka akan menimbulkan produktivitas kerja yang unggul”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa produktivitas dipengaruhi oleh etos kerja. Disamping itu untuk mempersiapkan generasi muda juga dibutuhkan peran orang tua dan pendidikan agama. Oleh karena itu, dibutuhkan penanaman dan juga pengembangan etos kerja pada generasi muda. Selaras dengan hal tersebut, membangun etos kerja pada generasi muda juga sesuai dengan tuntutan agama Islam sebagaimana dapat dicerminkan dari kisah para nabi yang tercermin dari sifat-sifat mulia yang dimiliki serta dari para ulama terdahulu. Disamping itu, etos kerja sendiri juga haruslah dimiliki oleh generasi muda yang mana sesuai dengan tuntunan dan selaras dengan agama Islam. Hal ini bertujuan agar generasi muda memiliki produktivitas bekerja yang tinggi dan berdaya saing. Selain itu, sebagai salah satu strategi untuk membentuk karakter lebih percaya diri, bekerja keras, dan tidak takut menghadapi resiko terhadap keputusan yang telah diambil.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan kajian pustaka. Kajian pustaka dijadikan sebagai sumber ini berisi teori yang relevan dengan permasalahan penelitian. Kajian pustaka atau studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan dengan sumber berupa buku dan literatur lainnya yang menjadi objek utama (Hadi, 1995:3). Pada penulisan ini, kajian pustaka yang digunakan berasal dari artikel jurnal, buku, dan skripsi. Penelitian kualitatif akan menghasilkan catatan dan deskripsi yang berkaitan dengan masalah

yang akan diteliti. Dalam hal ini berarti penulisan dilakukan dengan meneliti dari sumber yang relevan terkait dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Generasi Muda

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) generasi muda memiliki pengertian umum diantaranya orang-orang yang hidupnya hampir sama dengan rentang, turunan, ataupun memiliki masa yang sama hidupnya dengan orang-orang. Kata muda memiliki antonim (lawan kata) dari tua. Para ahli memiliki pendapat yang berbeda tentang pengertian dari generasi muda. Menurut Zakiah Daradjat memberikan pendapat bahwa generasi muda memiliki dua pengertian yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Pertama, menurut Zakiah Daradjat menyatakan bahwa “generasi muda dapat dikategorikasikan berdasarkan umur baik dari anak sampai remaja mulai dari lahir sampai segala segi yang mana meliputi segi jasmani, segi rohani, segi budaya, dan segi ekonomi”. Kedua, dalam artian sempit menurut Zakiah Daradjat menyatakan bahwa “Masyarakat memandang bahwa generasi muda merupakan masa muda (Dari remaja menuju dewasa)”.

Adapun pandangan dari Taufik Adullah yang menyatakan bahwa “pemuda dan generasi muda menunjukkan tentang nilai dan harapan bagi sebuah bangsa”. Sehingga dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa generasi muda dibebankan nilai dan harapan yang diembankan pada sebutan tersebut. Hal ini sangatlah berbeda dengan pendapat Widarso Gondodiwirjo & Dardji Darmodihardjo. Karena Widarso Gondodiwirjo & Dardji Darmoadihardjo memiliki pandangan yang mana dilihat dari segi kepentingan pembinaannya secara rinci dan mandalam. Secara umum pengertian generasi muda dibagi menjadi dua tinjauan diantaranya:

1. Ditinjau dari berbagai segi dan berdasarkan kelompok umur meliputi aspek biologis, aspek budaya, aspek kekayaan, aspek sosial, dan dari sudut pandang ideologis-politis.
2. Ditinjau dari segi corak dan juga aspek kemanusiaan yang mana meliputi sebagai insan biologis, insan budaya, insan intelektual, insan kerja sekaligus profesi, dan juga sebagai insan ideologis.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa generasi muda merupakan sebuah generasi memiliki kemampuan lebih dibandingkan dengan generasi sebelumnya yang mana memiliki beban nilai sekaligus harapan bagi bangsa dan juga negaranya. Kemudian kategori dari generasi muda dapat dilihat dari segi umur, segi jasmani, segi sosial dan budaya. Sedangkan generasi muda berjiwa Islami memiliki maksud yaitu generasi muda yang mana memiliki akhlak yang baik dan juga terpuji sesuai dengan tuntunan agama Islam. Disamping itu, generasi muda juga dinilai memiliki kemampuan ataupun potensi khususnya dalam memanfaatkan teknologi dan informasi sesuai perkembangan zaman.

Hakikat Etos Kerja

Menurut Toto Tasmara (1995:25) kata etos berasal dari Bahasa Yunani yang mana memiliki arti sebuah sesuatu yang diyakini, cara berbuat, serta persepsi atau pandangan terhadap nilai kerja. Sedangkan kerja secara umum merupakan sebuah sesuatu yang dicari yang mana memiliki tujuan dan usaha yang sungguh-sungguh untuk mewujudkan aktifitas tersebut. Adapun pengertian etos menurut The Liang Gie yang menyatakan bahwa “Suatu ciri ataupun sifat yang menunjukkan kecenderungan terhadap suatu hal yang diinginkan”. Sedangkan kerja merupakan kegiatan ataupun aktifitas jasmaniah dan rohaniah yang dilakukan manusia dalam mencapai suatu hal dengan tujuan tertentu yang dimaksudkan untuk kerlangsungan hidup (The Liang Gie, 1981: 33). Djoko Kustono (1991:2) menyatakan hal senada tentang pengertian etos kerja yang menyatakan bahwa “Etos kerja merupakan sebuah sikap ataupun pandangan terhadap suatu hal yang dikerjakan yang terlihat dari adanya kebiasaan, ciri-ciri orang yang melakukan pekerjaan, maupun sifat-sifat yang melekat pada diri seseorang ketika melakukan hal tersebut baik secara individu ataupun dalam kelompok”.

Menurut Nurcholish menyatakan bahwa “etos kerja dalam Islam merupakan suatu hasil usaha kepercayaan seorang muslim bahwa bekerja memiliki keterkaitan dengan tujuan hidup sebagaimana akan memperoleh perkenaan dari Allah SWT”. Pendapat tentang etos kerja dalam Islam juga dikemukakan oleh Toto Tasmara dalam bukunya yang berjudul *Etos Kerja Pribadi Muslim* yang mana menyatakan bahwa sebagai suatu usaha sungguh-sungguh yang mana didasari oleh sifat berfikir, mengeluarkan asset yang dimiliki dan juga berzikir sebagai upaya untuk mengaktualisasikan sebagai hamba Allah dan sekaligus menepatkan dirinya sebagai bagian masyarakat yang baik dengan cara bekerja maka manusia itu akan memanusiasikan dirinya. Adapun pendapat dari Rahmawati Coco yang mendefinisikan bahwa etos kerja islami merupakan suatu pekerjaan yang terpancar dari sistem keimanan atau akidah Islam yang dimiliki seseorang. Sistem keimanan ini dapat dikatakan sebagai sikap hidup yang mendasar berdasarkan akidah islam. Sehingga dari pendapat tersebut dapat dikatakan etos kerja dalam Islam memiliki arti yang mana berkaitan dengan nilai nilai baik yang terkandung dalam Al Quran maupun Hadist.

Etos kerja bukan hanya digunakan atau melekat pada diri individu saja akan tetapi juga dimiliki oleh suatu kelompok ataupun tim dalam bekerja. Seseorang yang memiliki etos kerja tinggi tentu didalam bekerja memiliki nilai-nilai yang terkandung dalam etos kerja. Nilai-nilai yang terkandung dalam etos kerja meliputi kerja keras, perilaku hidup hemat, ketekunan, serta semangat dalam bekerja (Frans Seda, 1991:15). Menurut Toto Tasmara (1955:29-61) seseorang ataupun kelompok yang memiliki etos kerja memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya:

1. Memiliki jiwa kepemimpinan dalam dirinya dan tertanam kuat.
2. Memiliki manajemen waktu yang baik.
3. Berwawasan luas.

4. Memiliki hidup hemat dan juga efisien.
5. Memiliki sikap mandiri sejak dini sehingga menjadi sebuah kebiasaan.
6. Sadar pentingnya memiliki sifat keilmuan baik dari ilmu agama dan juga umum.
7. Percaya diri
8. Tidak gampang puas dan mudah menyerah.
9. Selalu memperhatikan kesehatan tubuh baik dari segi makanan yang dikonsumsi dan istirahat yang cukup.
10. Memiliki orientasi pada produktifitas yang tinggi dan bermanfaat bagi orang lain.
11. Relasi pertemanan yang luas dan bermanfaat satu sama lain.

Hambatan dan Faktor faktor yang Mempengaruhi Etos Kerja Pada Generasi Muda Etos kerja yang dimiliki generasi muda tentunya juga memiliki hambatan dalam menumbuhkan dan juga mengembangkannya misalnya saja adanya sifat malas yang dimilikinya. Berkenaan dengan sifat malas inilah generasi muda pada zaman sekarang menginginkan sesuatu yang instan dan tanpa adanya rasa susah sedikitpun. Hal ini selaras dengan pendapat dari Toto Tasmara (1955:29-61) bahwa etos kerja yang dimiliki oleh generasi muda memiliki hambatan yang disebabkan oleh beberapa penyebab diantaranya:

1. Fasilitas yang serba ada dan canggih.
2. Menganggap atau menyepelekan sesuatu dengan mudah.
3. Memiliki sifat malas.
4. Kurangnya jiwa tantangan terhadap suatu hal yang bermanfaat.

Seseorang yang memiliki etos kerja tentunya dipengaruhi oleh oleh faktor-faktor yang mendukung kegiatan ataupun aktifitas tersebut. Sehingga tidak mengherankan faktor-faktor inilah yang menyebabkan etos kerja yang dimiliki seseorang terlihat berkualitas dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain disekitarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi etos kerja menurut Yousef (2000) dan Octarina (2013) diantaranya:

1. Komitmen dan dedikasi terhadap suatu pekerjaan yang dilakukan.
2. Memiliki inovasi dan juga kreativitas pada diri seseorang.
3. Dapat bekerja sama dan juga memiliki jiwa bersaing yang positif
4. Memiliki sifat tepat waktu dan manajemen waktu yang baik.
5. Serta berjiwa adil, bijaksana, dermawan, dan kepemimpinan.

Upaya -Upaya Untuk Menumbuhkan Etos Kerja Pada Generasi Muda Berjiwa Islami

Setiap generasi muda tentunya memiliki sebuah etos kerja. Akan tetapi, dalam mengembangkan dan membangun etos kerja dibutuhkan sebuah upaya-upaya yang bertujuan membangkitkan semangat generasi muda. Karena etos kerja belum tentu disadari dan otomatis ada dalam diri generasi muda. Membangun etos kerja bukanlah menjadi sebuah pekerjaan yang mudah karena kesadaran dan pembangunan etos kerja pada generasi menyakuti aspek mental dan juga fisik pada

seseorang. Pada aspek mental generasi akan mempengaruhi pandangan dan juga rasa sadar. Sedangkan pada aspek fisik berupa perbuatan yang mereka lakukan untuk mewujudkan tujuan yang mereka inginkan. Berikut ini beberapa upaya yang dapat dipertimbangkan dalam membangun dan menyadarkan generasi muda terhadap pentingnya memiliki etos kerja diantaranya:

Pertama, mengubah pola pikir atau *mindset* pada generasi muda dan juga mengembangkan wawasan yang dimiliki. Setiap manusia memiliki sebuah potensi sesuai dengan kemampuan dan kecenderungan terhadap bidang tertentu. Adanya potensi pada setiap manusia dapat dikembangkan secara maksimal secara optimal. Walaupun terkadang potensi tersebut tidak disadari akan tetapi seiring berjalannya waktu maka setiap orang akan menyadarinya. Sehingga, dibutuhkan sebuah aktuliasasi diri terhadap potensi yang dimiliki generasi muda. Hal ini bertujuan agar aktuliasasi pada potensinya memiliki kualitas yang baik bagi generasi muda. Pada konteks ini generasi muda diharapkan mampu mengubah pola pikir mereka dengan mengembangkan potensi yang dimiliki serta tidak putus asa dalam mengembangkannya. Disamping itu, diharapkan juga terdapat keseimbangan pada diri generasi muda terutama keseimbangan orientasi keberhasilan individual secara bersamaan. Hal ini karena generasi muda juga diharapkan akan menimbulkan kesejahteraan dan juga kejayaan pada suatu bangsa dengan sumbangan kreatif berupa penemuan hal-hal baru yang mana berkaitan dengan teknologi baru yang memberikan manfaat bagi bangsanya (Heller dalam Suharman, 2000).

Kedua, membentuk generasi muda yang memiliki kepribadian unggul sesuai dengan bangsa dan agama. Pembentukan kepribadian pada diri generasi muda sangatlah penting karena menjadi salah satu aspek utama dan mendasar dalam menghadapi globalisasi dan perkembangan teknologi informasi. Hal ini selaras dengan pendapat dari Goldon Alport yang menyatakan bahwa “Kepribadian merupakan sesuatu yang berasal dari sistem psikologi individu yang menentukan penyesuaian terhadap lingkungannya dan juga sebagai keseluruhan cara berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya “. Disamping adanya pembentukan kepribadian sesuai kepribadian bangsa diperlukan juga pembentukan kepribadian dari segi agama. dengan sumbangan kreatif berupa penemuan hal-hal baru yang mana berkaitan dengan teknologi baru yang memberikan manfaat bagi bangsanya (Heller dalam Suharman, 2000). Pembentukan kepribadian dari segi agama bertujuan untuk membentuk akhlak yang baik dan sesuai dengan tuntutan agama. Dengan adanya pembentukan kepribadian baik secara umum dan agama makan membentuk keseimbangan. Adanya hal tersebut maka generasi muda akan memiliki mental yang optimis tidak mudah menyerah, jujur, dan juga bertanggung jawab terhadap apa yang mereka lakukan. Ketiga, menanamkan jiwa kewirausahaan pada generasi muda yang mana dapat dilakukan melalui pembiasaan dalam perilaku dan penanaman nilai kewirausahaan sejak dini. Hal ini bertujuan agar membentuk pola

kewirausahaan yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan zaman. Menurut, Aliyah Rosyid (2005:8) terdapat upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan perilaku kewirausahaan pada generasi muda diantaranya:

1. Memiliki sebuah dorongan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar mampu mendapat kesejahteraan yang baik.
2. mampu melihat peluang dan juga kesempatan saat melihat permasalahan yang dihadapi pada lingkungan masyarakat.
3. Memiliki sikap inovatif, terampil, dan kreatif dalam menciptakan nilai tambah dalam suatu produk.
4. Mampu menghadapi resiko yang telah diambil dari keputusan yang telah dipilih.
5. Memiliki minat yang kuat terhadap wirausahaan pada diri generasi muda.
6. Memiliki sikap tanggung jawab dan dapat menjalin relasi pertemanan dengan baik.

SIMPULAN

Etos kerja yang dimiliki generasi muda pada masa sekarang ini mulai menyusut seiring berkembangnya zaman. Hal ini disebabkan karena adanya sifat malas yang dimiliki generasi sebagai salah satu penyebab menyusutnya etos kerja. Disamping itu, perkembangan zaman yang semakin hari semakin berkembangnya mempengaruhi pola pikir generasi muda. Pola pikir tersebut terlihat dari adanya sifat instan dan tanpa adanya usaha maksimal untuk mendapatkan sesuatu. Pada hakikatnya generasi muda merupakan orang-orang yang hidupnya hampir sama dengan rentang, turunan, ataupun memiliki masa yang sama hidupnya dengan orang-orang. Kata muda memiliki antonim (lawan kata) dari tua. Selain itu, generasi muda dapat ditinjau dari berbagai aspek misalnya pengelompokan umur, sosial, dan budaya. Berkaitan dengan pengertian generasi muda sendiri memiliki berbagai macam pengertian yang mana intinya generasi muda menjadi harapan bagi suatu bangsa. Karena masyarakat meyakini bahwa generasi muda menjadi sebuah harapan sekaligus dibebankan dengan sebuah nilai yang melekat pada dirinya. Dalam mengembangkan etos kerja tentunya terdapat berbagai penghambat dan berbagai faktor pendukung. Apabila dilihat dari penghambat dalam mengembangkan etos kerja dibutuhkan peran dari orang tua dan juga lembaga pendidikan seperti sekolah.

Peran orang tua disini sebagai pembimbing sekaligus motivator pada setiap anak. Tentunya, orang tua akan selalu menasihati dan juga membimbing anak-anak menumbuhkan etos kerja sekaligus menggali potensi yang mereka miliki. Sehingga dengan adanya peran orang tua diharapkan dapat membentuk karakter generasi muda yang memiliki etos kerja baik, bertanggung jawab, dan mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki. Disamping itu, adanya lembaga pendidikan disini berperan sebagai fasilitator dan juga menggali potensi yang dimiliki oleh generasi muda. Peran lembaga pendidikan selain menjadi fasilitator

tetapi juga dapat memberikan ilmu pengetahuan berupa wawasan baik dari segi ilmu umum maupun ilmu agama. Wawasan yang seimbang antara ilmu umum dan agama akan mempermudah generasi muda dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dan juga memiliki kepribadian yang sesuai dengan jati diri bangsa dan sesuai dengan tuntunan agama. Oleh karena itu, upaya –upaya yang dapat dipertimbangkan dan berjalan dengan baik apabila terdapat dukungan berupa peran orang tua dan juga peran lembaga pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, S. 1995. *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta: Andi Offsed.
- Irham, M. 2012. Etos Kerja dalam Perspektif Islam. *Jurnal Substantia 14 (1)* , 21-24.
- IWAN. 2017. Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter. *Jurnal Al Tarbawi Al Haditsah 1 (1)*, 1-24.
- Masni, H. 2016. Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua Terhadap Pengembangan Potensi Diri Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya 6(1)*, 58-74.
- Muzakkir. 2015. GENERASI MUDA DAN TANTANGAN ABAD MODERN SERTA TANGGUNG JAWAB PEMBINAANNYA. *Jurnal Al-Ta'dib 8(2)*, 111-134.
- Nurulloh, E. S. (237-254). Pendidikan Islam dan Pengembangan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 7(2)*, 2019.
- Rahayu, S. 2006. Membangun Kembali Etos Kerja Generasi Muda. *Jurnal EFISIENSI Kajian Ilmu Adminisitrasi 4(3)*, 209-217.
- Rokim, R. 2020. Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Kepribadian Peserta Didik di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan. *Jurnal Akademika 14(1)*, 111-122.
- Seta A. Wicaksana, R. N. 2020. Gambaran Etos Kerja Pada Karyawan Generasi Milenial di PT X. *Jurnal ISOQUANT 4(2)*, 186-197.
- White, S. N. 2012. Generasi Antara: Refleksi tentang Studi Pemuda Indonesia. *JURNAL STUDI PEMUDA 1(2)*, 89-106.
- Yogyakarta, U. A. 2021. Peran Generasi Muda dalam keberlangsungan Pendidikan Islam. *Jurnal INSANIA*, 212-227.
- Z Abidin, A. P. 2019. Kajian Etod Kerja Islami dalam Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Santri . *Journal of Psychology*, 99-117.

PEMANFAATAN *DIGITAL MARKETING* BAGI DESTINASI WISATA DI ERA *NEW NORMAL*

Neni Wahyuningtyas¹, Ade Ana Kartikasari²

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Awal tahun 2020 menjadi mimpi buruk bagi Indonesia, pandemi Covid-19 yang melanda membawa dampak yang luar biasa. Pariwisata yang menjadi sektor utama dalam proses pembangunan nasional tidak luput dari dampak yang dihadirkan. Pandemi ini berhasil memukul industri pariwisata hingga puluhan ribu tenaga kerja kehilangan pekerjaan dalam kurun waktu 1 bulan. Semakin berjalannya waktu tidak menjadikan Indonesia terus terpuruk dalam penderitaan. Tatanan kenormalan baru membuat sektor pariwisata melakukan berbagai macam inovasi untuk kembali bangkit dari keterpurukan yang diakibatkan oleh pandemi. Salah satu inovasi yang dilakukan dengan memaksimalkan *digital marketing* bagi destinasi wisata. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur dengan menggunakan berbagai sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen yang relevan dengan kajian dalam penelitian ini. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan *digital marketing* dalam sektor wisata memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) Mengeluarkan biaya yang lebih sedikit dan menargetkan pasar yang lebih luas, (2) Mempertahankan pelanggan dengan menjalin komunikasi menggunakan cara yang halus, (3) Mudah memilih target dengan spesifik (4) Efektivitasnya mudah untuk diukur. *Digital marketing* bagi destinasi wisata dapat memanfaatkan berbagai media yaitu, *website*, media sosial, aplikasi mobile, dan *online advertising*.

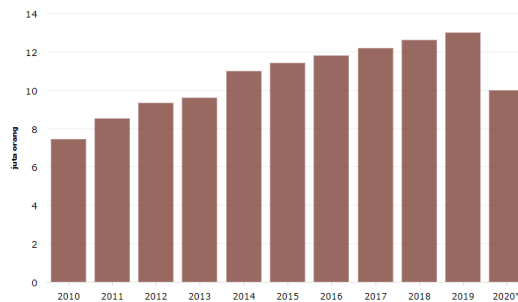
Kata Kunci

Digital marketing, wisata, new normal

PENDAHULUAN

Pariwisata menjadi salah satu sektor utama yang berperan dalam proses pembangunan nasional yang digalakkan oleh pemerintah. Kontribusi sektor pariwisata beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan pemaparan data Kemenparekraf memaparkan serapan tenaga kerja pariwisata mencapai 13 juta orang pada tahun 2019 (Gambar 1) yang berarti naik 3,17% dibandingkan tahun sebelumnya. Peningkatan kontribusi ini didukung oleh meningkatnya jumlah pengunjung wisata domestik maupun mancanegara serta jumlah investasi di sektor pariwisata yang meningkat. Namun, pada tahun 2020 Kemenparekraf telah menyesuaikan target serapan tenaga kerja di sektor pariwisata sebesar 10 juta orang. Hal tersebut menjadi salah satu

dampak dari munculnya pandemi virus corona Covid-19 pada sektor pariwisata. Sehingga tingkat penyerapan tenaga kerja di sektor pariwisata tidak akan meningkat sebagaimana tahun-tahun sebelumnya



Gambar 1. Serapan Tenaga Kerja Sektor Pariwisata (2010-2020)

Sumber : Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020

Sebagaimana kita ketahui pada penghujung tahun 2019 atau tepatnya pada bulan desember dunia diguncangkan dengan hadirnya virus covid-19. Virus yang bermula di Tiongkok, Wuhan dengan cepat menyebar di dalam negeri kebagian lain cina dan ke seluruh penjuru dunia hingga ditemukan dua kasus infeksi COVID-19 pada tanggal 2 Maret 2020 di Indonesia. Menurut WHO, Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan dan juga manusia. Pada manusia virus corona menyebabkan infeksi pernapasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). WHO mengumumkan COVID-19 sebagai pandemi dan ditetapkan sebagai darurat kesehatan global. Pandemi ini membawa dampak yang luar biasa kepada hampir seluruh aspek kehidupan di seluruh dunia dan tidak terkecuali Indonesia.

Menurut data Kemenparekraf kehadiran COVID-19 berhasil memukul industri pariwisata hingga 10.946 bisnis pariwisata berdampak dan puluhan ribu tenaga kerja kehilangan pekerjaan dalam 1 bulan. Virus ini sangat berdampak negatif terhadap pariwisata dan memaksa berbagai perusahaan dan bisnis yang berhubungan dengan travel untuk tutup sementara dan mengurangi jumlah pegawainya (Benjamin, 2020).

Semakin berjalannya waktu tidak menjadikan Indonesia terus terpuruk dalam penderitaan. Pemerintah terus menggulirkan kebijakan baru untuk memulihkan produktivitas masyarakat. Era *new normal* atau tatanan kehidupan baru menjadi kebijakan baru pemerintah untuk mengembalikan kondisi perekonomian di Indonesia. Hal tersebut ditandai dengan keluarnya Surat Edaran Menteri Kesehatan Nomor.02.01/Menkes/335/2020 tentang sektor Jasa dan Perdagangan (Area Publik) dalam mendukung keberlangsungan usaha. Seperti yang dipaparkan oleh cnnindonesia.com surat edaran tersebut berisi tentang bagaimana cara mengatur protokol kesehatan bagi pengelola tempat kerja, pelaku usaha, serta pekerja. Saat kembali menjalankan bisnis dengan menerapkan adaptasi kebiasaan baru, sektor usaha akan mengacu pada dokumen tersebut.

Kebijakan yang dikeluarkan oleh kementerian kesehatan pun mempengaruhi sektor pariwisata untuk wajib beradaptasi dengan kondisi *new normal*. Adaptasi baru dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek kebersihan, keselamatan, keamanan, serta implementasi protokol kesehatan pada saat berwisata. Hal ini didukung oleh program CHSE (Cleanliness, Health, Safety, and Environmental Sustainability) yang disusun oleh pemerintah Indonesia khusus di sektor pariwisata melalui Kemenparekraf. Dalam upaya pemulihan pariwisata di tengah pandemi Covid-19, penerapan protokol kesehatan berbasis CHSE menjadi kunci keberhasilan. Sehingga dapat memberikan kepercayaan kepada wisatawan bahwa sektor pariwisata bisa aman dari Covid-19.

Guna membantu pemerintah dalam menangani pandemi, pelaku wisata juga harus bisa memberikan pengetahuan dan nasihat kepada wisatawan yang akan berkunjung untuk selalu mengikuti dan menaati protokol kesehatan (Jennifer, 2020). Perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat akan sangat membantu destinasi wisata dalam mengedukasi wisatawan. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan digital di Indonesia sudah sangat baik yang mana lebih dari 50% jumlah penduduk di Indonesia telah mengakses internet dan 60% penduduk mengakses internet menggunakan ponsel pintar (*Smartphone*). Selain mengedukasi wisatawan penggunaan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk pemasaran wisata. Pemasaran ini dilakukan agar sektor pariwisata dapat bertahan di masa pandemic COVID-19. Pandemi yang melanda membuat berubahnya tren untuk melakukan pemasaran destinasi wisata. Dikutip dari bisnis.com Kementerian Pariwisata menyatakan bahwa saat memasuki era kenormalan baru (*new normal*) strategi pemasaran sektor pariwisata akan difokuskan pada platform digital. *Digital marketing* dinilai efisien karena memiliki jangkauan pasar yang luas dan dapat mencapai target pasar yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *digital marketing* bagi destinasi wisata di era *new normal*.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan, yakni merupakan teknik mengumpulkan data dengan mempelajari literatur, dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Terutama media cetak dan media *online* yang saat ini menjadi media terbesar memperoleh data terkait. Proses pencarian literatur menggunakan media pencarian online meliputi google.com, google scholar, dan beberapa website yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Literatur yang dicari merupakan literatur yang berkaitan dengan tema *digital marketing* pada destinasi wisata di era *new normal*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh New Normal terhadap Kegiatan Pariwisata di Indonesia

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia dan tidak terkecuali Indonesia menimbulkan berbagai dampak. Dampak yang melanda tidak hanya kepada satu aspek kehidupan saja namun ke berbagai aspek baik sosial, ekonomi, maupun budaya (Pradipta, 2021). Demi menekankan persebaran virus pemerintah melakukan kebijakan PSBB yang wajib dilaksanakan oleh setiap masyarakat. Hal tersebut membuat sektor pariwisata pun harus terpaksa terhenti karena keterbatasan mobilitas masyarakat selama pandemi. Penutupan destinasi wisata ini mengakibatkan devisa negara turun hingga 30% dan lapangan kerja yang ikut tergerus 6,7% ungkap sandiaga uno Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) yang dilansir pada merdeka.com .

Dampak yang begitu berat yang dialami oleh pariwisata justru mendorong adanya evolusi baru dan sistem yang lebih baik. Keberadaan *new normal* menyadari langkah-langkah perubahan dan peluang bagi sektor pariwisata untuk menemukan celah potensi baru dalam mengembangkan kegiatan bisnis dan melindungi kesehatan publik. Sehingga kehidupan dan perekonomian masyarakat bisa kembali normal seperti semula. Guna meningkatkan kepercayaan masyarakat pemerintah juga berperan aktif dalam memperbaharui hukum dan memberikan solusi. Sehingga sektor pariwisata pun ikut memperoleh keuntungan yang direalisasikan dalam keputusan-keputusan yang dibuat oleh pemerintah seperti yang dilansir oleh BKN (2020): a) Peningkatan pengawasan dalam implementasi protokol kesehatan di tempat wisata; b) Komunikasi implementasi protokol pada pelaku usaha di sektor pariwisata; c) Penjagaan kelangsungan bisnis pariwisata dalam bentuk insentif, keringanan pajak, retribusi daerah, dan lain sebagainya; d) Edukasi dan sosialisasi terhadap konsumen mengenai protokol dan zona daerah yang aman, tempat wisata atau hotel yang sudah memiliki CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, dan Environment Sustainability*), dan garansi berupa ganti rugi apabila konsumen atau wisatawan mengalami kerugian; e) Memanfaatkan ekonomi digital untuk mengarahkan pelaku usaha dalam meningkatkan kesadaran wisatawan (Yohannes, 2021).

Konsep *new normal* yang berlaku menuntut pelaku wisata untuk menciptakan *healthy traveling* (Melina, 2020). Suasana tersebut dapat terwujud dengan menyediakan fasilitas yang memadai untuk kebutuhan dasar saat berpariwisata. Fasilitas yang memadai ditandai dengan bersihnya toilet umum, aspek kebersihan yang terjaga, dan mengutamakan keselamatan berwisata. Dengan meningkatkan fasilitas tempat wisata ini dapat memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap pelaku usaha wisata. Sehingga dapat menarik minat wisatawan. Selain menciptakan *healthy traveling*, keberadaan *new normal* mengubah sedikit minat wisatawan untuk berlibur keluar negeri, dan lebih memilih untuk mengunjungi tempat wisata yang berada di dalam negeri. Hal ini dapat memberikan peluang kepada pelaku usaha pariwisata dalam mengembalikan kondisi usahanya kembali.

Strategi Pemasaran Pariwisata di era *New Normal*

Paradigma baru perlu dihadirkan oleh sektor pariwisata dalam melakukan pemasaran. Pelaku usaha di bidang wisata dan sektor penunjangnya perlu menguasai susana kenormalan baru atau biasa disebut *new normal* yang sedang terjadi. Strategi pemasaran dalam sektor pariwisata sangat penting di era *new normal* ini agar bisa memimpin persaingan dengan destinasi wisata lainnya. Menurut Abdullah Azwar Anas dalam musyawarah virtual bersama dengan pelaku wisata Banyuwangi yang dilansir oleh travel.tempo.co, beliau mengatakan terdapat enam strategi. Berikut merupakan strategi yang perlu diperhatikan dalam memasarkan pariwisata di era *new normal*:

1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia

Kemampuan berbahasa asing, keramahan, penguasaan daerah objek wisata yang menjadi unggulan dalam promosi wisata sebelum pandemi tidaklah cukup dimasa *new normal*. Sumber daya manusia harus melek pengetahuan mengenai kesehatan di bidang pariwisata. Terutama pada pelaku wisata diwajibkan sudah melakukan vaksinasi, *rapid test* covid-19, menjaga kesehatan, dan menjalani pemeriksaan kesehatan secara berkala. Pelaku wisata yang melek pengetahuan mengenai kesehatan menjadi nilai plus destinasi wisata, sehingga dapat memikat minat wisatawan.

2. Mengatur Jam Pelayanan

Sebelum pandemi covid-19 dimana pelayanan pada sektor pariwisata berlangsung sepanjang hari, namun di *new normal era* ini perlu adanya jeda waktu libur. Jeda waktu ini diperlukan untuk istirahat demi kesehatan dan kebersihan. Pengelola destinasi wisata harus mengambil hari libur untuk melakukan evaluasi mengenai kebersihan dan kesehatan pelaku wisata.

3. Sertifikasi Kebersihan dan Kesehatan

Kondisi *new normal* membuat aspek kesehatan serta kebersihan menjadi hal utama dalam sektor pariwisata. Aspek tersebut menjadi unsur penting dalam melakukan promosi pemasaran wisata.

4. Rujukan objek Wisata

Era *new normal* merubah kebiasaan wisatawan dalam memilih objek wisata. Wisatawan akan memilih untuk mengunjungi objek wisata dekat dengan alam dan lebih longgar. Kebiasaan baru ini mengubah kebiasaan lama yang lebih memilih mengunjungi destinasi yang sedang ramai diperbincangkan di media sosial. *Private tour* dan *outdoor activity* akan lebih banyak dipilih oleh wisatawan karena dirasa lebih *safety* dari penyebaran virus.

5. Akomodasi

Akomodasi yang menawarkan kebersihan, kesehatan, dan keamanan akan menjadi hal yang dicari oleh wisatawan pada era *new normal*. Sehingga akomodasi dengan mempromosikan dengan menunjukkan aspek tersebut akan lebih menarik wisatawan.

6. Mengatur atraksi.

Penyelenggara destinasi wisata harus memastikan kapasitas pengunjung saat akan menghadirkan acara atraksi berupa pertunjukan atau kegiatan lomba. Penerapan *physical distancing* harus tetap diterapkan agar tidak terlalu sesak sehingga dapat mencegah penularan virus.

Pemanfaatan *Digital Marketing* bagi Destinasi Wisata pada Era New Normal

Pandemi yang melanda hampir seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia tidak membuat negara ini terus terpuruk. Berbagai upaya dan inovasi dilakukan demi memulihkan kembali sektor pariwisata yang terdampak pandemi. Menteri Pariwisata dan Media Kreatif Sandiaga Salahudin Uno dalam acara Bimtek & Workshop Online Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2021 yang dikutip dalam mediaindonesia.com mengatakan pengelola desa wisata di seluruh Indonesia perlu memanfaatkan platform digital secara maksimal, termasuk sosial media dengan membuat konten-konten kreatif. Upaya tersebut dilakukan agar dapat menarik lebih banyak jumlah pengunjung desa wisata. Penggunaan teknologi yang semakin meningkat di era *new normal* ini menjadikan *digital marketing* akan sangat efektif dalam memulihkan perekonomian. Model promosi dengan memanfaatkan *digital marketing* akan sangat relevan diaplikasikan untuk melakukan pencitraan yang baik. Hal tersebut dikarenakan gaya hidup masyarakat yang sudah bergerak dengan sangat cepat dan bersentuhan langsung dengan internet (Yahya, 2020). Hal tersebut didukung oleh sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, Mira Tayyiba yang mengatakan bahwa di masa pandemic kehadiran akses digital menjadi sangat penting untuk kunci penentu kecepatan pemulihan ekonomi di Indonesia.

Digital marketing sangat berperan penting dalam mempromosikan destinasi wisata. *Digital Marketing* dalam pariwisata merupakan cara untuk menawarkan dan menjual sebuah destinasi wisata dengan memanfaatkan media digital (digitalmarketingpariwisata.com, 2018). Hasil penelitian yang berjudul pengaruh *digital marketing* terhadap peningkatan kunjungan wisata di danau toba oleh Dewi Yanti pada tahun 2020, menunjukkan bahwa *digital marketing* memberikan pengaruh sebesar 59,8% terhadap peningkatan jumlah kunjungan. Hal tersebut dipengaruhi dari tingginya tingkat penggunaan terhadap konten/situs *digital marketing* seputar Danau Toba dengan persentase sebesar 84%. Maka dari itu penggunaan digital dalam pemasaran akan sangat berpengaruh untuk menggaet wisatawan terutama pada era *new normal* ini.

Digital marketing berperan memberikan berita yang baik, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Penggunaan *digital marketing* dalam pemasaran wisata memiliki beberapa keunggulan, yaitu :

1. Menggunakan biaya yang lebih sedikit dan menargetkan pasar yang lebih luas.
2. Mempertahankan pelanggan dengan menjalin komunikasi menggunakan cara yang halus. Pelanggan akan lebih mudah mengingat jasa yang

ditawarkan jika merasa diperhatikan. Hal tersebut didukung oleh Paul Farris dalam bukunya yang berjudul *Marketing Metric* berpendapat bahwa pelanggan setia memiliki kemungkinan membeli barang atau jasa yang ditawarkan sebesar 60-70% lebih tinggi dibandingkan pelanggan baru.

3. Mudah memilih target dengan spesifik.

Platform digital memungkinkan para pelaku wisata, sehingga pemilihan target pasar akan lebih spesifik. Para pelaku wisata dapat menampilkan iklan pada orang-orang yang berada pada usia tertentu, memiliki minat tertentu, hingga kepada rentang pendapatan tertentu. Penargetan yang lebih spesifik dapat memperbesar kemungkinan target pasar tertarik dengan jasa yang ditawarkan karena semakin relevan dalam kehidupan mereka (Nurachmat, 2020).

4. Efektivitasnya mudah untuk diukur.

Penggunaan digital dalam pemasaran bisa mengamati prestasi iklan atau konten secara berkala, prestasi atau performa ini dapat diketahui dengan mengetahui berapa banyak orang yang melihat iklan yang dipasarkan.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menghadirkan media-media yang dapat digunakan untuk pemasaran wisata. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam *digital marketing* yaitu:

1. *Website*

Website merupakan halaman *web* yang berisi informasi yang bisa diakses secara publik melalui internet. Wisatawan kerap kali mengambil rujukan utama di *Website* sebelum mengambil keputusan. Maka dari itu informasi yang ditampilkan di dalam *website* akan berperan penting dalam menggaet minat wisatawan. Selain itu pelaku wisata juga perlu menembangkan tentang bagaimana cara menyampaikan informasi yang baik. *Storytelling* yang mendalam atau penceritaan adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi secara efektif. *Storytelling* digunakan dalam promosi wisata agar pelaku wisata dapat mengedukasi seseorang atau kelompok, menyampaikan identitas, memberikan pembelajaran, menghasilkan energi perubahan, dan meningkatkan interaksi dua arah (Anndy, 2020).

2. *Social Media*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menghadirkan berbagai macam jenis platform sosial media di antaranya adalah *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan *TikTok*. Platform tersebut memiliki pengguna cukup banyak dapat digunakan untuk promosi wisata secara efektif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian oleh Oktaviani dan Fatchiya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Umbul Ponggok, Kabupaten Klaten pada tahun 2020, menghasilkan bahwa penggunaan media sosial dapat menarik wisatawan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengunjung wisata umbul ponggok sebelum menggunakan media sosial sebanyak 165,034 dan setelah menggunakan media sosial sebanyak 367,019. Pemasaran melalui media sosial dapat dilakukan dengan memposting foto setiap seminggu sekali, memposting

video dua minggu sekali dan membuat *instastory* saat diperlukan (Oktaviani, 2019). Pemanfaatan media sosial ini perlu didukung dengan menghasilkan konten yang kreatif dan menarik. Konten yang menarik merupakan konten yang mengandung informasi, emosi, interaksi, hingga relevansi. Maka dari itu, perlu adanya adaptasi dan inovasi konten yang uptodate oleh pengelola destinasi wisata yang sesuai dengan isu yang sedang hangat di kalangan masyarakat (Sofia, 2020).

3. Aplikasi Mobile

Pengguna *smartphone* yang mencapai 60% dari total penduduk di Indonesia, menjadi strategi yang jitu untuk melakukan promosi wisata dengan aplikasi berbasis *mobile phone*. Selain itu aplikasi travelling juga dapat dijadikan sebagai strategi *branding* paling jitu. Sehingga setiap kota bisa memiliki aplikasi travelnya masing-masing yang memiliki keunikan tersendiri. Peluang besar di teknologi ini sudah dimanfaatkan puluhan kota di Indonesia untuk meningkatkan promosi destinasi wisata.

4. Online Advertising

Online advertising merupakan iklan yang dibuat secara *online* atau website untuk menarik pelanggan. Dengan menaruh iklan di website-website dan tempat yang menyediakan iklan online pelaku wisata akan lebih cepat memasarkan destinasi wisatanya. Iklan yang dapat dimengerti oleh pemberi pesan dan penerima pesan serta memiliki dampak bagi penerima pesan merupakan iklan yang efektif. Stimulus berupa rangsangan dapat dirasakan oleh penerima pesan hingga memiliki daya tarik untuk membeli produk ataupun jasa melalui iklan yang ditampilkan (Rachmadhania, 2017).

SIMPULAN

Keberadaan *new normal* menyadarkan langkah-langkah perubahan dan peluang bagi sektor pariwisata untuk menemukan celah potensi baru dalam mengembangkan kegiatan bisnis dan melindungi kesehatan publik. Pelaku wisata perlu menguasai kondisi kenormalan baru atau *new normal* saat ini. Sehingga perlu paradigma baru dalam melakukan pemasaran. Terdapat strategi pemasaran yang dapat dilakukan agar mampu bersaing dengan destinasi wisata lainnya di era *new normal* ini yaitu (1) Mengeluarkan biaya yang lebih sedikit dan menargetkan pasar yang lebih luas, (2) Mempertahankan pelanggan dengan menjalin komunikasi menggunakan cara yang halus, (3) Mudah memilih target dengan spesifik (4) Efektivitasnya mudah untuk diukur. Pandemi yang melanda hampir seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia tidak membuat negara ini terus terpuruk. Berbagai upaya dan inovasi dilakukan demi memulihkan kembali sektor pariwisata yang terdampak pandemi salah satunya yaitu penggunaan digital dalam pemasaran wisata. *Digital marketing* berperan memberikan berita yang baik, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. *Digital marketing* bagi destinasi wisata dapat memanfaatkan

berbagai media yaitu, *website*, media sosial, aplikasi mobile, dan *online advertising*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anndy, H. 2020. Mempromosikan Destinasi Wisata di Masa Pandemi COVID-19. Bagaimana Caranya?. (online). <https://eticon.co.id/promosi-wisata-di-tengah-covid-19/>
- Andy, Hanif. 2020. Strategi Pemasaran Digital Bagi Destinasi Wisata. (Online) <https://eticon.co.id/strategi-pemasaran-digital/>
- Benjamin, S. D. 2020. “We Can’t Return to Normal”: Committing to Tourism Equity in the Post-Pandemic Age. *Tourism Geographies. An Interational Journal of Tourism Space, Place, and Environment*.
- Faqir, Anisyah Al. 2021. Sandiaga Uno Beberkan Capaian Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://www.merdeka.com/uang/sandiaga-uno-beberkan-capaian-sektor-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif.html>
- Heliany. 2019. Wonderful Digital Tourism Indonesia Dan Peran Revolusi Industri Dalam Menghadapi Era Ekonomi Digital 5.0. Destinesia. *Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata, 1(1)*, 21-35.
- Jelita, Insi Nantika. 2021. Manfaatkan Digital, Sandiaga Minta Pengelola Desa Wisata Bikin Konten Kreatif. (Online). <https://mediaindonesia.com/ekonomi/421591/manfaatkan-digital-sandiaga-minta-pengelola-desa-wisata-bikin-konten-kreatif>
- Jennifer, M. T. 2020. The Tourism Industry in A Developing Destination in Time of Crisis The Impact of COVID-19 Pandemic on The Tourism Industry in North Sulawesi , Indonesia Time of Crisis.
- Kustiani, Rini. 2020. Bupati Azwar Anas Ungkap 6 Strategi Promosi Wisata New Normal. (Online) <https://travel.tempo.co/read/1351865/bupati-azwar-anas-ungkap-6-strategi-promosi-wisata-new-normal>
- Melina, N. F. 2020. Ini Dampak Positif Penerapan “The New Normal” di Bidang Pariwisata. (online). <https://indonesiaterhubung.id/artikel/343/%20ini-dampak-positif-penerapan-the-new-normal-di-bidang-pariwisata>
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al-Jabir, A., Iosifidis, C., Agha, M., & Agha, R. 2020. The socio-economic implications of the coronavirus pandemic (Covid-19): A review. *International Journal of Surgery, 78*(April), 185–193. <https://doi.org/10.1016/j.ijssu.2020.04.018>
- Nurachmat, E. 2020. Apa yang Dimaksud dengan Digital Marketing. (online). <https://sasanadigital.com/apa-yang-dimaksud-dengan-digital-marketing/>
- Oktaviani, W. F. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Umbul Pongok, Kabupaten Klaten. *Jurnal Komunikasi Pembangunan, 17(1)*, 13-27.

- Pradipta, M. 2021. Pengaruh New Normal terhadap Kegiatan Pariwisata di Indonesia. SABBHATA YATRA. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 2(1), 28-42.
- Rachmadhania, N. W. 2017. Pengaruh Efektivitas Iklan Online Terhadap Minat Berkunjung Serta Dampaknya Pada Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara Ke DKI Jakarta. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 210-217.
- Sofia, H. 2020. Kemenparekraf: Perlu Strategi Buat Konten Menarik untuk Promosikan Wisata. (Online). <https://www.antaraneews.com/berita/1876516/kemenparekraf-perlu-strategi-buat-konten-menarik-promosikan-wisata>
- Wilopo, N. R., & Pangestuti, E. 2017. Pengaruh Efektivitas Iklan Online Terhadap Minat Berkunjung Serta Dampaknya Pada Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara ke DKI Jakarta. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Yahya, A. 2020. SIARAN PERS Digital Marketing Sebagai Sarana Pemasaran Pariwisata Indonesia. (Online). <https://kemenparekraf.go.id/post/siaran-pers-digital-marketing-sebagai-sarana-pemasaran-pariwisata-indonesia>
- Yanti, D. 2020. Pengaruh Digital Marketing Terhadap Peningkatan Kunjungan Wisata Di Danau Toba The Effect Of Digital Marketing Toward Enhancement Tourist Visit In Toba Lake. 11, 16–26.
- Yohannes, M. 2021. CHSE: Protokol Kesehatan untuk Pariwisata & Ekonomi Kreatif. Traveloka. (Online). <https://kemenparekraf.go.id/post/siaran-pers-digital-marketing-sebagai-sarana-pemasaran-pariwisata-indonesiaCHSE:%20Protokol%20Kesehatan%20untuk%20Pariwisata%20&%20Ekonomi%20Kreatif.%20Traveloka>.

PENGUATAN VISI DAN MISI PEMBANGUNAN EKONOMI MENUJU INDONESIA EMAS 2045 DITENGAH PANDEMI COVID 19

Dwi Pertiwi¹, Kartika Dwijayanti², Diah Ayu Solikah³, Bryan Tahta Kusuma W⁴

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

⁴ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstract

The economic condition of a country determines the fate of that country. Every country wants its people to be prosperous(experience a high tingkat of economy). The higher the economy, the higher the tingkat of peoples welfare and economic development. To achieve this desire, what is called an economic development strategy is needed. each strategy must be adapted to the conditions of the country. Economic development strategy is one of the important concepts that must be considered in observing the economic economy of a country. The right strategy can make a positive impact for the country and vice versa. The wrong strategy can be parah. For this reason, a special presentation of material is needed that clearly explains the economic development strategy.

Keywords

Economy, Economic Development, Strategy.

PENDAHULUAN

Tiap bangsa secara tidak berubah- ubah berupaya mewujudkan warga yang adil serta makmur. Buat menggapai tujuan ini, tiap negeri melaksanakan pergantian moneter. Salah satu proporsi pencapaian revisi moneter merupakan pembangunan keuangan. Nyaris seluruh negeri di dunia wajib menuntaskan perputaran duit. Perihal ini sebab pemajuan moneter ialah upaya menguasai dorongan pemerintah wilayah. Kemajuan moneter merupakan sesuatu metode buat memperluas pembayaran penuh serta pembayaran per kapita dengan memikirkan pertumbuhan populasi serta bergabung dengan pergantian kunci dalam desain keuangan sesuatu negeri serta alokasi pendapatan buat jumlah penduduk di sesuatu negeri. Kemajuan keuangan tidak bisa dipisahkan dari pembangunan moneter (monetary development); Kenaikan ekonomi menunjang pembangunan keuangan, serta sekali lagi, pertumbuhan keuangan bekerja dengan jalannya kejadian moneter.

Apa yang diartikan dengan pembangunan moneter merupakan metode yang sangat universal buat memperluas batasan penciptaan ekonomi yang ditunjukkan selaku peningkatan pendapatan publik. Sesuatu negeri dikatakan hadapi

pertumbuhan moneter bila terjalin kenaikan GNP asli di negeri tersebut. Pertumbuhan keuangan mereka berarti pencapaian pergantian kejadian moneter. Kontras antara keduanya merupakan kalau pencapaian pembangunan moneter lebih bertabat kuantitatif, khususnya ekspansi dalam norma upah serta tingkatan penciptaan hasil yang diberikan, sedangkan revisi keuangan lebih subjektif, kenaikan lagi berlangsung, namun pula berganti. dalam konstruksi penciptaan serta penjabatan donasi buat bermacam bidang. bidang ekonomi, misalnya, dalam yayasan, data, sosial serta desain. Tidak hanya itu, revisi moneter dicirikan selaku siklus yang menimbulkan peningkatan pendapatan per kapita penduduk dalam jangka panjang. Di mari terdapat 3 komponen berarti yang diidentifikasi dengan pergantian kejadian moneter.

Aspek ekonomi yang mempengaruhi perkembangan serta pembangunan ekonomi antara lain merupakan sumber energi alam, sumber energi manusia, sumber energi modal, serta kemampuan ataupun kewirausahaan. Sumber energi alam, yang meliputi tanah serta kekayaan alam semacam kesuburan tanah, kondisi hawa/ cuaca, hasil hutan, tambang, serta hasil laut, sangat mempengaruhi perkembangan industri sesuatu negeri, paling utama dalam perihal penyediaan bahan baku penciptaan. Sedangkan itu, kemampuan serta kewirausahaan diperlukan buat mencerna bahan mentah dari alam, jadi suatu yang mempunyai nilai lebih besar (diucap pula selaku proses penciptaan).

METODE PENELITIAN

Riset yang kami jalani memakai tata cara analisis deskriptif, yang diharapkan bisa membagikan cerminan secara rinci, sistematis, serta merata tentang seluruh perihal yang berkaitan dengan objek yang hendak ditilik, dan melaksanakan analisis secara meendetail serta membagikan hasil riset dengan pemecahan yang benar diperlukan buat menyambut Indonesia Emas 2045.

PEMBAHASAN

Strategi Serta Perencanaan Ekonomi

Di sini ada 3 elemen berarti yang berkaitan dengan pembangunan ekonomi.

Pembangunan selaku sesuatu proses

Pembangunan selaku sesuatu proses, maksudnya bahwapembangunan ialah sesuatu sesi yang wajib dijalani oleh setiap warga ataupun bangsa. Selaku contoh, manusia mulai lahir, tidak langsung jadi berusia, namun buat jadi berusia wajib lewat tahapan- tahapan perkembangan. Demikian pula, tiap bangsa wajib menempuh tahap- tahap pertumbuhan buat mengarah keadaan yang adil, makmur, serta sejahtera.

Pembangunan selaku sesuatu usaha buat tingkatkan pemasukan perkapita

Selaku sesuatu usaha, pembangunan ialah aksi aktif yang wajib dicoba oleh sesuatu negeri dalam rangka tingkatkan pemasukan perkapita. Dengan demikian, sangat diperlukan kedudukan dan warga, pemerintah, serta seluruh elemen yang

ada dalam sesuatu negeri buat berpartisipasi aktif dalam proses pembangunan. Perihal ini dicoba sebab peningkatan pemasukan perkapita mencerminkan revisi dalam kesejahteraan warga.

Kenaikan pemasukan perkapita wajib berlangsung dalam jangka panjang

Sesuatu perekonomian bisa dinyatakan dalam kondisi tumbuh apabila pemasukan perkapita dalam jangka panjang cenderung bertambah. Perihal ini tidak berarti kalau pemasukan perkapita wajib hadapi kenaikan terus menerus. Misalnya, sesuatu negeri terjalin bencana musibah alam ataupun kekacauan politik, hingga menyebabkan perekonomian negeri tersebut hadapi kemunduran. Tetapi, keadaan tersebut cumalah bertabiat sedangkan yang terutama untuk negeri tersebut aktivitas ekonominya secara rata-rata bertambah dari tahun ke tahun.

Di sini ada 3 elemen berarti yang berkaitan dengan pembangunan ekonomi.

Kemajuan selaku interaksi

Maju selaku interaksi, memiliki arti kalau revisi ialah fase yang wajib dilalui oleh tiap warga ataupun negeri. Misalnya, orang mulai dikandung, tidak lekas jadi berusia, tetapi buat jadi berusia wajib lewat fase-fase pertumbuhan. Demikian pula, tiap negeri wajib lewat fase-fase kemajuan mengarah keadaan yang adil, makmur, serta sejahtera.

Kenaikan selaku upaya buat tingkatkan tiap pembayaran kapita

Selaku suatu karya, revisi ialah langkah fungsional yang wajib dicoba oleh sesuatu negeri buat tingkatkan tiap pemasukan kapita. Sejalan dengan itu, kerjasama wilayah, pemerintah, serta segala komponen dalam sesuatu bangsa diharapkan bisa berfungsi secara efisien dalam siklus revisi. Perihal ini dicoba mengingat kenyataan kalau kenaikan upah per kapita mencerminkan kenaikan dalam dorongan pemerintah orang.

Peningkatan pendapatan per kapita wajib terjalin dalam jangka panjang

Sesuatu perekonomian bisa dinyatakan dalam kondisi lagi tumbuh bila pembayaran per kapita dalam jangka panjang hendak bertambah secara universal. Ini tidak berarti kalau pendapatan per kapita wajib bertambah tanpa henti. Misalnya, bila sesuatu negeri mengalami kejadian musibah ataupun kekacauan politik, itu hendak membuat perekonomian negeri tersebut hadapi kesusahan. Walaupun demikian, keadaan ini cuma bertabiat sedangkan, menariknya, pergerakan keuangan negeri ini bertambah secara wajar dari satu tahun ke tahun yang lain.

Sistem pemajuan ialah sesuatu pendekatan buat menggapai Visi serta Misi yang dirinci selaku sesuatu metode buat lebih meningkatkan penerapannya. Eksekusi sangat dipengaruhi oleh gimana suatu asosiasi (pemerintah) mengakui pencapaian ataupun kekecewaan dari tujuan utama suatu asosiasi administrasi. Aspek pencapaian berperan buat lebih mengkonsentrasikan sistem buat menggapai tujuan serta misi asosiasi pemerintah secara sinergis serta efisien. Buat memastikan prosedur, dibutuhkan penyelidikan ekologis yang vital. Salah satu tujuan berarti pengaturan moneter di negara-negara agraris semacam negeri kita,

Negeri Indonesia merupakan buat membangun laju pembangunan keuangan. Buat tingkatkan pertumbuhan moneter, berarti buat membangun kecepatan pengaturan modal dengan memperluas tingkatan pembayaran, tabungan serta usaha. Perluasan laju pembangunan modal di Indonesia mengalami bermacam hambatan, salah satunya merupakan kebutuhan warga Indonesia. Ini sebab tingkatan dana cadangan yang rendah, tingkatan dana cadangan yang rendah sebab tingkatan pendapatan yang rendah. Tidak hanya itu, sebab seluruh sesuatunya memunculkan laju spekulasi, laju usaha pula rendah serta pengaruhi rendahnya permodalan serta energi guna Indonesia.

Saat sebelum Orde Baru, sistem pemajuan di Indonesia pada prinsipnya diperuntukan buat menggapai laju pembangunan moneter yang besar. Bagaimanapun, drama Televisi tanpa naskah yang terdapat kecenderungan buat nol lebih pada tujuan politik serta berupaya buat mengabaikan pergantian kejadian moneter. Jadi kemajuan keuangan yang sudah jadi kebutuhan utama sudah diberhentikan serta dengan metode apa juga hendak dilanjutkan. Terlebih menjelang Orde Baru, pembenahan sistem di Indonesia lebih diperuntukan buat mensterilkan serta membenahi keadaan keuangan yang fundamental, paling utama upaya buat menahan laju pembengkakan yang luar biasa besar (Hyper Inflation). Pembengkakan di dekat setelah itu dapat dikira sangat besar. Dalam keberadaan moneter dari permintaan baru, negeri serta perlengkapan keuangannya mengendalikan tiap aksi keuangan, dampaknya merendahkan kemampuan serta pembuatan unit keuangan swasta. Kesemuanya itu mendesak dimulainya program pemerintah Orde Baru yang disusun buat upaya penyelamatan ekonomi rakyat, khususnya upaya pengendalian perluasan, penghematan dana negeri serta pemenuhan kebutuhan pokok orang. Langkah administrasi ini dicoba sebab terdapatnya kenaikan bayaran pada pertengahan tahun 1966 yang menampilkan laju pembengkakan dekat 650% tiap tahun.

Program pemerintah diperuntukan pada upaya penyelamatan ekonomi warga, khususnya penyesuaian serta pemulihan keuangan. Penyesuaian menyiratkan pengendalian perluasan sehingga bayaran benda dagangan tidak terus bertambah. Sebaliknya pemulihan merupakan revisi yang sesungguhnya dari kantor serta yayasan moneter. Perwujudan dari strategi ini merupakan penyempurnaan kerangka keuangan yang tertata yang menjamin keberlangsungan sistem kebanyakan moneter mengarah terwujudnya warga yang adil serta makmur bersumber pada Pancasila. Keadaan moneter sehabis 13 tahun berganti, banyak sekali kemajuan yang dicapai oleh warga Indonesia. Menjelang dini pergantian, ekonomi Indonesia hadapi kontraksi pendek 13%. Pendapatan per kapita sudah turun di dasar US\$500 tiap tahun. Lelet laun serta tentu, keadaan kami terus membaik.

Kala bangsa- bangsa lain hadapi perkembangan yang sangat rendah, kita no 3 terbaik di dunia dengan perkembangan 4, 5%. Terdapat pendidikan luar biasa untuk bangsa Indonesia buat senantiasa optimis. Oleh karena itu kala hadapi krisis

kita senantiasa bangkit– berkembang. Tahun 2010 perekonomian nasional berkembang 6,1%, tahun 2011 bertambah jadi 6,5%. Ini paling tinggi sehabis reformasi, dengan inflasi terendah pula sehabis reformasi ialah 3,79%. Itu ialah sesuatu pencapaian yang lumayan mengesankan di tengah badai krisis ekonomi global yang memporak- porandakan Negara- negara maju.

Upaya Tingkatkan Ekonomi Di Masa Pandemi Covid 19

Berusia ini kita lagi diterpa oleh bermacam musibah serta ujuiian berbentuk virus yang sudah mejadi pandemi di bermacam belahan dunia. Nama virus tersebut telah tidak asing lagi sebab telah sering di dengar di kuping kita. Tidak lain nama pandemi tersebut merupakan pandemi Covid- 19. Pandemi ini bermula Kala Cina yang ialah negeri asal penularan virus ini mengkonfirmasi kalau terdapat specimen virus tipe baru yang sudah ditemui di Wuhan, Tiongkok. Setelah itu dengan kilat virus tersebut menyebar ke bermacam belahan dunia. Walaupun ialah virus tipe baru namaun gejalanya pula mempunyai kemiripan dengan virus SARS yang sempat mewabah pula di dunia. Pandemi yang dikala ini terjalin di segala belahan dunia ini sangat mengkhawatirkan semacam yang terjalin seblumnya pada pandmei Flu Spanyol yang memakan korba sampai puluhan juta orang tewas. Tidak hanya itu akibat lain yang ditimbulkan pula merebak ke bermacam sector semacam ekonomi, politik, finansial, sampai dalam dunia hiburan.

Dunia dikala ini tengah berjuang keras buat lekas dapat memperoleh vaksin supaya virus corona ini lekas dapat ditangani. Setelah itu banyak pula negeri yang hadapi kelesuan ekinomi serta mengecam perekonomian negeri tersebut. Perihal itu pula bisa kita amati di negeri kita sendiri Indonesia. Bermacam masalah mulai mencuat semenjak terdapatnya virus ini. PHK besar besaran oleh industri pula mulai terjalin. Pasti nya menimpa virus corona ini wajib kita sikapi dengan baik serta disini kita hendak mangulas ap aitu virus corona, sampai gimana metode kita melindungi diri kita supaya bebas dari wabah virus corona yang mengecam serta senantiasa mematuhi protocol Kesehatan.

Di masa saat ini kita ketahui kalau pandemic covid- 19 terus menjadi parah di Indonesia, banyak masyarakat yang terparap oleh virus tersebut. Dengan terdapatnya permasalahan covid- 19 yang terus melonjak hingga pemerintah menghalangi zona yang sekiranya bisa memunculkan penularan covid- 19. Perusahaan- perusahaan banyak yang memPHK karyawannya. Oleh sebab itu, dalam menanggulangi suasana tersebut kita dapat memakainya dalam berwirausaha. Di Indonesia sendiri belum begitu banyak warga yang berwirausaha, Sebagian besar jadi karyawan ataupun buruh di negara sendiri. Mindset kesuksesan cuma didaat bila bekerja di kantor serta industri yang besar menyebabkan meningkatnya angka pengangguran. Perihal ini disebabkan minimnya pengetahuan di warga buat menggunakan kesempatan bisnis serta minimnya pemikiran yang luas buat menghasilkan lapangan pekerjaan yang baru.

Dari permasalahan diatas kami berupaya berwirausaha selaku upaya diri untuk kami serta mengganti mindset kalau lulusan sarjana tidak cuma jadi pekerja namun bisa membuka lapangan pekerjaan. Kami membuka usaha menjual masker dengan buatan sendiri di tengah pandemi covid- 19 sebab berguna untuk Kesehatan serta melindungi badan supaya tidak terpapar virus corona. Orang yang terinfeksi COVID- 19 serta influenza hendak hadapi indikasi peradangan saluran pernafasan yang sama, semacam demam, batuk serta pilek. Meski gejalanya sama, tetapi pemicu virusnya berbeda- beda, sehingga kita susah mengenali tiap- tiap penyakit tersebut. Pengecekan kedokteran yang akurat diiringi referensi pengecekan laboratorium sangat dibutuhkan buat mengonfirmasi apakah seorang terinfeksi COVID- 19. Untuk tiap orang yang mengidap demam, batuk, serta susah bernapas sangat direkomendasikan buat lekas mencari penyembuhan, serta memberitahukan petugas kesehatan bila mereka sudah melaksanakan ekspedisi dari daerah terkena dalam 14 hari saat sebelum timbul indikasi, ataupun bila mereka sudah melaksanakan kontak erat dengan seorang yang lagi mengidap indikasi peradangan saluran pernafasan. Kebutuhan Manusia merupakan sesuatu rasa yang mencuat secara natural dalam dirimanusia buat penuhi seluruh suatu yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Suasana krisis ini seolah jadi pendidikan untuk pelakon usaha buat melaksanakan efisiensi. Perihal ini disebabkan pada suasana krisis ini, mereka senantiasa wajib menanggung beban bayaran upah meski aktivitas penciptaan tersendat ataupun terhenti sedangkan. Efisiensi dengan meningkatnya proporsi modal dibanding buruh, jadi pertimbangan pelakon usaha buat membetulkan keadaan keuangan industri kedepannya. Tidak hanya itu, pula buat mengestimasi resiko bila sesuatu hari suasana seragam pandemi ini terjalin lagi.

Ketiga, lapangan usaha yang hendak tumbuh pasca pandemi Covid- 19 merupakan usaha yang berhubungan dengan teknologi. Tenaga kerja yang diperlukan pula merupakan tenaga kerja yang mempunyai keahlian di bidang teknologi.

Perihal ini teruji dengan terbentuknya perpindahan pola kerja sepanjang pandemi. Bila tadinya pekerja diharapkan buat bekerja di tempat kerja, hingga sepanjang pandemi ini industri pula pekerja wajib menyesuaikan diri buat kurangi kegiatan mereka, paling utama yang mengaitkan bertemunya banyak orang. Salah satu triknya merupakan dengan pelaksanaan pola kerja work from home(WFH). Di masa pandemi yang terjalin dikala ini bisa dikatakan jadi katalisator dalam proses adopsi teknologi di warga. Begitu pula dalam proses bisnis di perusahaan- perusahaan yang mulai memertimbangkan buat berpindah dari padat karya ke padat modal. Pada perusahaan- perusahaan yang padat modal ini dibutuhkan tenaga kerja yang sanggup mengoperasikan mesin- mesin, ataupun dengan kata lain mempunyai kemampuan teknologi yang lebih besar.

Keempat, sistem alih energi(outsourcing) serta pekerja kontrak hendak lebih diminati oleh pelakon usaha. Karena, keduanya membagikan fleksibilitas

besar kepada industri dalam hubungannya dengan tenaga kerja. Sepanjang pandemic covid- 19 fleksibilitas yang diartikan merupakan ikatan ketenagakerjaan yang non- standard semacam tenaga kerja paruh waktu ataupun tenaga kerja dengan kontrak setiap hari. Fleksibilitas ini dinilai jadi menarik untuk para pelakon usaha buat mengimbangi dengan suasana dunia usaha yang masih dinamis di masa mendatang. Tetapi, wajib dicermati kalau kesejahteraan tenaga kerja ini wajib dilindungi dengan membagikan proteksi ketenagakerjaan kepada mereka.

SIMPULAN

Perkembangan ekonomi serta pembangunan ekonomi memiliki keterikatan. keterikatan yang diartikan ialah pembangunan ekonomi mendesak perkembangan ekonomi, serta kebalikannya, perkembangan ekonomi memperlancar proses pembangunan ekonomi. dalam pembangunan ekonomi, tiap Negeri wajib sanggup mengelolanya dengan baik supaya tidak memunculkan akibat negative buat Negeri itu sendiri. Buat melaksanakan pembangunan ekonomi hingga Negeri memerlukan yang namanya strategi pembangunan ekonomi Negeri tercantum Indonesia pula. strategi pembangunan ialah sesuatu metode buat menggapai Visi serta Misi yang di rumuskan dalam wujud strategi sehingga bisa meningkatkan kinerja pembangunan ekonomi. strategi yang sangat sesuai buat Indonesia merupakan strategi kebutuhan pokok sebab dengan memakai strategi kebutuhan pokok hingga tingkatan pengangguran hendak menurun serta bisa tingkatkan kebutuhan pokok masyarakatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eddyono, Suzanna, et. al. 2020. *Pandemi dan Yang Tersingkir: Menakar Urgensi Kebijakan Inklusif Penanganan Covid-19*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM: UGM Press
- Hasan, M., & Azis, M. 2018. *Pembangunan Ekonomi & Pemberdayaan Masyarakat: Strategi Pembangunan Manusia dalam Perspektif Ekonomi Lokal*.
- Malau, N. A. 2016. Ekonomi Kerakyatan Sebagai Paradigma Dan Strategi Baru Dalam Pembangunan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 2(1), 1-8.
- Satya, V. E. 2018. Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0. *Info Singkat*, 10(9), 19-24.

**KRISIS NASIONALISME GENERASI
MUDA**

EKSISTENSI NILAI-NILAI PANCASILA PADA GENERASI Z

Ananda Putri Safitri¹, Ade Ana Kartikasari², Olifathul Khasanah³, Sastria Darul Ulfahmi⁴

¹ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

⁴ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstract

The purpose of this study was to determine the meaning of Pancasila values, the causes of the disappearance of Pancasila values, and how to keep Pancasila values attached to generation Z. The data collection method used was literature study with descriptive analysis data analysis techniques. The results of the study show that the era of globalization with the development of information technology is one of the causes of the disappearance of Pancasila values in generation Z. And if it continues, Indonesia will lose its identity and will have an impact on the integrity and glory of the Unitary Republic of Indonesia. There are six causes of the disappearance of Pancasila values, namely, incomplete learning, inconsistent implementation in daily life and the state, lack of an effective education role, lack of Pancasila education, lack of moral guidance, and deviations from Pancasila values. The way for Pancasila values to remain attached to Generation Z is to revitalize the final belief to return to the national identity called Pancasila, capture the Pancasila philosophy broadly and thoroughly, and promote the values of that philosophy with Information and Communication Technology (ICT).

Keywords

existence, Pancasila values, Z

PENDAHULUAN

Pada zaman modern seperti saat ini, banyaknya pengaruh negatif akibat globalisasi di Indonesia telah terjadi. Mukti (2010:42) berpendapat bahwa globalisasi merupakan hasil perubahan korelasi masyarakat yang membentuk kesadaran baru terkait interaksi antar manusia. Sejalan dengan pendapat Gifari dkk (2019) bahwa globalisasi menunjukkan adanya pertanda mulai lunturnya nilai-nilai Pancasila pada diri masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan karena tidak ditemukannya kesesuaian dengan budaya luar. Banyak masyarakat yang kurang mengetahui betapa pentingnya nilai-nilai Pancasila. Ancaman ini muncul dari akibat berlangsungnya globalisasi sehingga berdampak negatif pada ideologi suatu bangsa. Ancaman ini tidak bisa dianggap sepele dan harus dianggap sebagai ancaman besar karena tanpa disadari perlahan karakter masyarakat semakin tidak sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Inilah yang sedang terjadi di Indonesia

sekarang ini. Inilah yang sedang terjadi di Indonesia saat ini, dimana kebanyakan generasi Z melupakan nilai-nilai Pancasila demi budaya luar yang dianggap lebih modern.

Dirisaukan masyarakat Indonesia akan melupakan jati diri bangsanya, yang menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai wujud kewarganegaraan yang baik, yang merupakan penerapan karakter bangsa Indonesia. Hal ini terlihat dari Musyawarah Rakyat (2013) yang menetapkan Ketetapan MPR No/V/MPR/2000 tentang Pemantapan Persatuan dan Kesatuan serta Status quo bangsa Indonesia dalam Ketetapan MPR, yaitu: nilai-nilai budaya dan agama tidak lagi dianggap sebagai sumber etika dalam berbangsa dan bernegara oleh sebagian orang, yang mengarah pada krisis moral dan akhlak dalam bentuk ilegalitas, ketidakadilan, pelanggaran hak asasi manusia, kurangnya pemahaman serta kepercayaan akan keutamaan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila yang kemudian akan diamankan dengan konsisten di segala bidang kehidupan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam setiap amanat Pancasila sebagai wujud karakter bangsa Indonesia adalah gambaran dari perwujudan warga negara yang baik.

Salah satu alasan mengapa Pancasila masih hidup hingga saat ini adalah karena Pancasila digali dari nilai-nilai yang telah ada sebelumnya di masyarakat, seperti ketuhanan, persatuan, kemanusiaan, keadilan, dan demokrasi (Syarbaini, 2015: 37). Ada atau tidaknya keberadaan Pancasila sebagai lambang negara tidak menciptakan nilai-nilai tersebut karena memang sebelumnya sudah tampak di masyarakat. Eksistensi nilai-nilai Pancasila sangat bergantung pada masyarakat yang ada. Pancasila akan dapat terus terjaga keberadaannya, bila nilai-nilai tersebut tetap tumbuh dan berkembang serta dilaksanakan. Sebaliknya, eksistensi itu akan hilang, bila nilai tersebut dilupakan atau ditinggalkan. Untuk mencegah krisis moral dan akhlak ini semakin parah, kita perlu untuk merevitalisasi nilai-nilai Pancasila dengan mengetahui bagaimana paradigma generasi Z dalam memandang nilai-nilai Pancasila, penyebab nilai-nilai Pancasila luntur pada generasi Z, dan menemukan solusi serta cara dalam mempertahankan nilai-nilai Pancasila untuk tetap melekat pada diri generasi Z.

METODE

Metode penelitian dalam penulisan makalah ini adalah dengan jenis penelitian kepustakaan dengan objek utama berupa literatur dan buku. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif karena menghasilkan informasi berupa data deskriptif dari fenomena yang terjadi dalam bentuk tertulis dan lisan yang didapatkan melalui pengamatan dan orang-orang (Moleong, 2007:11). Studi pustakan ini dipakai untuk menelaah sumber baxaan sehingga nantinya dapat memberi informasi terkait masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif, yaitu memberikan gambaran yang jelas, objektif, sistematis, analitis dan kritis tentang keberadaan nilai Pancasila pada generasi Z.

Metode ini didasarkan pada langkah awal yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, kemudian mengkategorikan dan mendeskripsikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai-Nilai Pancasila di Mata Generasi Z

Kaelan & Zubaidi (2007:31) menjelaskan bahwa sila Pancasila merupakan sebuah sistem nilai bila ditinjau dari segi dasar filsafat negara. Oleh karenanya, sila Pancasila pada hakikatnya adalah suatu kesatuan. Nilai-nilai Pancasila meliputi ketuhanan, persatuan, kemanusiaan, keadilan, dan kerakyatan (Syarbaini, 2015:37). Nilai-nilai ini bersifat universal karena bisa objektif dan subjektif. Dikatakan objektif karena nilai-nilai tersebut bisa digunakan serta bisa diakui oleh negara lain. Dikatakan subjektif karena nilai-nilai tersebut melekat pada pendukung dan pembawa nilai Pancasila seperti bangsa, masyarakat, dan negara Indonesia.

Kandungan nilai-nilai dalam Pancasila antara lain: (1) nilai religius; (2) kemanusiaan; (3) persatuan bangsa; (4) kerakyatan; dan (5) keadilan sosial (Darmodiharjo, 1991:52). Nilai religius ditemukan pada sila kesatu Pancasila yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Nilai-nilai tersebut yakni (1) ketakwaan terhadap Tuhan YME dengan menjalankan seluruh perintah dan menjauhi seluruh larangan-Nya (2) dan yakin akan keberadaan Tuhan YME dengan sifat-sifat Maha Sempurna seperti Maha Kuasa, Maha Kasih, Maha Bijaksana, Maha Adil, dan seterusnya. Nilai religius ini menjiwai sila-sila lain yakni sila kedua, ketiga, keempat, dan kelima. Nilai kemanusiaan terletak pada sila kedua Pancasila yang berbunyi “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Nilai-nilai tersebut yakni (1) perlakuan adil antar sesama manusia (2) dan pengakuan martabat manusia. Nilai kemanusiaan ini dijiwai oleh sila kesatu dan menjiwai sila-sila lain yakni sila ketiga, keempat, dan kelima.

Nilai persatuan bangsa terletak pada sila ketiga Pancasila yang berbunyi “Persatuan Indonesia”. Nilai-nilai tersebut yakni (1) bangsa Indonesia merupakan persatuan suku bangsa yang ada dan mendiami seluruh wilayah kekuasaan Indonesia (2) dan persatuan Indonesia merupakan persatuan bangsa yang tinggal di wilayah Indonesia. Nilai persatuan bangsa ini dijiwai oleh sila kesatu dan kedua serta menjiwai sila-sila lain yakni sila keempat dan kelima. Nilai kerakyatan ditemukan pada sila keempat Pancasila yang berbunyi “Kerakyatan yang Dimpimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan”. Nilai-nilai tersebut yakni (1) musyawarah mufakat yang dicapai melalui permusyawaratan wakil rakyat (2) dan kedaulatan negara yang berada di tangan rakyat. Nilai kerakyatan ini dijiwai oleh sila kesatu, kedua, dan ketiga serta menjiwai sila lain yakni sila kelima.

Nilai keadilan sosial ditemukan pada sila kelima Pancasila yang berbunyi “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”. Nilai-nilai tersebut yakni (1) cita-cita bangsa untuk masyarakat yang makmur, adil, spiritual, dan material yang

merata bagi seluruh warga Indonesia; (2) perwujudan keadilan dalam kehidupan kemasyarakatan didapatkan oleh seluruh warga Indonesia; dan (3) terdapat keseimbangan antara kewajiban dan hak serta menghormati hak individu lain. Nilai keadilan sosial ini dijiwai oleh sila kesatu, kedua, ketiga, dan keempat. Widjaja (2004:6) berpendapat bahwa Pancasila mengandung nilai-nilai berikut sebagai dasar negara dan filsafat hidup bangsa seperti: (1) nilai ketuhanan, persatuan, kemanusiaan, keadilan, dan kerakyatan; (2) nilai material, pragmatis, spiritual, ideal, dan positif; dan (3) nilai logis, religius, etis, estetis, dan sosial.

Berbincang mengenai generasi Z, tidak terlepas dari teori generasi yang dikemukakan oleh sosiolog berkebangsaan Hongaria, Karl Mannheim (1893-1947M). Pada 1923, Karl Mannheim mengatakan bahwa manusia berkecenderungan untuk saling mempengaruhi dan dipengaruhi sehingga terbentuklah pola karakter yang mirip karena melewati sosi-sejarah yang sama pada esainya yang berjudul "*The Problem of Generation*". Teori ini kemudian berkembang atas prakarsa sosiolog AS menjadi beberapa generasi yakni (1) generasi era depresi, yang merupakan generasi pada masa PD (Perang Dunia) I; (2) generasi PD II; (3) generasi pasca PD II; (4) generasi *baby boomer*, lahirnya generasi ini sebelum tahun 1960; (5) generasi X, generasi ini lahir antara tahun 1961-1980 dimana terjadi gejolak dunia seperti perang dingin dan mulai dikenalnya perangkat komputer; (6) generasi Y, generasi ini lahir antara tahun 1980-1990 yang mana pada masa ini terjadi peralihan yang awalnya alat manual menjadi alat digital dan merupakan masa kelahiran internet. Generasi ini sering dikenal dengan sebutan generasi milenial; (7) generasi Z, generasi ini lahir antara tahun 1990-2010 yang mana pada masa ini internet sudah sangat merebak dan segala sesuatunya sudah serba instan; dan (8) terakhir adalah generasi alfa, generasi yang lahir mulai tahun 2010-sekarang yang mana pada masa ini generasinya sangat gila akan inovasi.

Generasi Z adalah generasi yang lahir mulai tahun 1990-2010 yang mana pada masa ini internet sudah sangat merebak dan segala sesuatunya sudah serba instan. Generasi ini berkaitan dengan milenium atau bilangan untuk menyebut jangka waktu 1000 tahun dalam kalender Masehi. Pada generasi ini, berlalu era kemajuan internet yang merebak seperti munculnya teknologi *Virtual Reality* (VR) yang dapat memberikan penggunanya untuk melakukan simulasi secara virtual, banyaknya gim permainan, dan netflix. Hasil sensus penduduk tahun 2020 yang didapat dari BPS tahun 2021, menunjukkan bahwa penduduk Indonesia telah didominasi oleh generasi Z. Proporsinya yakni sejumlah 27,94% penduduk Indonesia atau sekitar 74,93 juta jiwa (Databoks, 2021).

Paradigma generasi Z memandang bahwa eksistensi Pancasila dapat menjadi suatu jembatan penghubung bagi generasi Z untuk menentukan batas yang dapat diterima dan tidak diterima karena kemajuan internet juga membawa pengaruh negatif. Sila kesatu Pancasila yang berbunyi "Ketuhanan Yang Maha Esa" dapat menjadi pedoman dan pengingat generasi Z bahwa ada Dzat yang

menjadi pusat kehidupan di alam semesta. Kecanggihan teknologi tidak dapat menandingi kekuasaan dan kehebatan Tuhan. Iman yang kuat pun harus menjadi sebuah keniscayaan agar generasi Z dapat menyadari bahwa segala sesuatu hanya milik Tuhan. Sifat kesombongan pada diri manusia pun dapat ditekan dan diperkecil sehingga manusia dapat mengambil makna positif pada tiap kemudahan yang diperoleh serta tidak bertindak sewenang-wenang bila mendapat kekuasaan.

Melalui sila kedua Pancasila, generasi Z dapat menjadikan sila ini sebagai acuan dalam bertindak dan menjalani kehidupan, bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat (Fadilah, 2019). Dimana generasi Z diharapkan dapat adil, bijaksana, berperilaku etis terhadap sesama, memiliki sikap altruisme (mementingkan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi), dan tidak menganggap segala sesuatu mudah.

Melalui sila ketiga Pancasila, generasi Z diharapkan untuk bisa sadar diri dan bersinergi menciptakan kesatuan dan persatuan melalui sikap teguh pendirian, berjiwa nasionalisme dan patriotisme, serta membiasakan untuk toleransi. Sebagai sesama warga negara Indonesia, generasi Z harus mau bahu-membahu dan gotong-royong dalam memajukan bangsa dan menghadapi tantangan global yang nantinya akan mengangkat derajat bangsa dan mencegah kolonialisme kembali terulang.

Melalui sila keempat Pancasila, generasi Z diharapkan dapat bersikap demokratis yang menjunjung tinggi musyawarah mufakat dalam setiap pengambilan keputusan. Keputusan tidak dapat dilakukan secara otoriter demi tercapainya upaya keadilan sosial seperti yang terkandung pada nilai-nilai Pancasila sila kelima. Di sini, generasi Z perlu untuk mengkritik struktur sosial, politik, dan ideologi yang menimbulkan ketidakadilan sosial bagi warga Indonesia.

Oleh sebab itu, pada dasarnya generasi Z diharuskan tetap Melalui sila ketiga Pancasila, generasi Z diharapkan Melalui sila ketiga Pancasila, generasi Z diharapkan tetap mengamalkan dan memelihara nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan, generasi Z harus menyadari bahwa nilai-nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah seperti ketuhanan, persatuan, kemanusiaan, gotong-royong, keadilan sosial, musyawarah mufakat, nasionalisme, patriotisme, dan toleransi bukan sekadar untuk dihafal, melainkan untuk diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat. Terlebih bila generasi Z dapat menularkan nilai-nilai ini ke sesama generasi Z dan generasi di bawahnya (generasi alfa) dalam menciptakan bangsa yang aman, damai, dan tenteram.

Penyebab Lunturnya Nilai-Nilai Pancasila pada Generasi Z

Generasi Z menganggap bawa Pancasila kurang menarik dan sangat abstrak. Bisa jadi, sedikit sulit untuk memahami Pancasila secara mendalam dan tuntas. Penyebabnya diantaranya sebagai berikut : (1) tidak tuntasnya pembelajaran; (2) implementasi pada kehidupan sehari-hari tidak konsisten; (3) kurangnya pendidikan moral dan agama dalam pembentukan karakter; (4) kurangnya

pendidikan Pancasila; (5) kurang efektifnya bimbingan moral oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; (6) penyimpangan nilai-nilai Pancasila; serta (7) efek globalisasi. Pembelajaran yang tidak tuntas yang dimaksud ialah generasi Z tidak dapat menangkap struktur kemasuk-akalannya (*plausibility structure*) (Harcici, 2019).

Implementasi Pancasila dalam kehidupan sehari-hari tidaklah konsisten sehingga tidak ditemukan wujud atau contoh nyata dalam berperilaku. Yang dimaksud di sini yaitu Pancasila dijadikan netral, tidak ekstrem kanan maupun kiri dalam politik (fundamentalisme vs komunisme) maupun ekonomi (kapitalisme vs sosialisme). Kurangnya pendidikan moral dan agama dalam pembentukan karakter membuat generasi ini memiliki kepribadian yang buruk dan mudah untuk digoyahkan akibat arus globalisasi. Oleh sebab itu, pendidikan agama perlu ditanamkan sejak dini agar generasi Z dan generasi berikutnya dapat memiliki kepribadian yang baik dengan memiliki sifat berbudi luhur yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.

Kurangnya pendidikan Pancasila membuat generasi muda melupakan nilai-nilai luhur yang ada di dalam lambang negara. Dalam menghadapi masalah tersebut, perlu dilakukan revitalisasi pendidikan karakter dengan pendidikan yang melibatkan seluruh elemen bangsa sebagai pemangku kepentingan. Pendidikan Pancasila sangat dibutuhkan agar kualitas sumber daya manusia yang baik sejalan dengan karakter unggul serta mulia supaya nantinya dapat bersaing, bermoral, dan beretika secara global di dunia luar maupun kehidupan berbangsa dan bernegara. Kristiono (2017) mengungkapkan bahwa pendidikan Pancasila dapat menjadi salah satu cara dalam menciptakan pribadi yang berwawasan luas dan bermoral dalam kehidupan bernegara. Nilai-nilai yang perlu dikuatkan yaitu religius, toleran, jujur, kreatif, disiplin, mandiri, bekerja keras, demokratis, nasionalis, semangat kebangsaan, rasa ingin tahu, komunikatif, gemar membaca, menghargai prestasi, peduli sosial, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab (Srinanda, 2019).

Kurang efektifnya bimbingan moral oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat menghambat proses pembangunan pendidikan karakter. Aktualisasi ini harus digalakkan dahulu melalui lingkungan pendidikan. Pendidikan informal dapat diperankan oleh keluarga, pendidikan formal dapat diperankan oleh sekolah, dan pendidikan non-formal dapat diperankan oleh masyarakat. Nilai-nilai Pancasila harus melekat pada semua ranah pendidikan ini. Pertama, pada lembaga pendidikan informal, keluarga dijadikan sebagai lingkungan utama anak untuk tumbuh, berkembang, dan bergaul sehingga karakter dapat dibentuk melalui pola asuh orang tua. Entah pola asuh yang otoriter dimana anak dituntut untuk patuh, pola asuh permisif dimana anak diberikan kebebasan sepenuh, ataupun pola asuh autoritatif yang menetapkan hak serta kewajiban yang harus dilakukan oleh orang tua ataupun anak. Di sini, orang tua dapat menanamkan moral baik melalui contoh yang diberikan langsung oleh orang tua hingga dapat menjadi teladan bagi anak

dalam bertingkah laku. Kedua, dalam lembaga pendidikan formal, guru dapat membiasakan siswa melakukan implementasi nilai-nilai Pancasila melalui kebiasaan-kebiasaan seperti berdoa ketika sebelum memulai dan mengakhiri pembelajaran, musyawarah mufakat dalam menentukan ketua kelas, mengajarkan sikap kepedulian pada siswa semisal bila ada temannya yang sakit, tidak membedakan siswa berdasarkan SARA, dan lain sebagainya. Bila di lingkungan kampus, implementasi nilai-nilai Pancasila dapat dilaksanakan dengan penggalakan sifat nasionalisme seperti peringatan momentum sejarah (harikartini, hari sumpah pemuda, hari kemerdekaan, dan lain-lain) serta dosen tulus untuk membagi ilmunya pada mahasiswa sehingga kelak diharapkan mahasiswa dapat menjadi tokoh penggerak kemajuan bangsa (Asmaroini, 2016). Ketiga, dalam lembaga pendidikan non-formal, implementasi pendidikan Pancasila dapat dimulai dari lingkungan sekitar rumah atau tempat tinggal. Keragaman etnis yang ada diharapkan dapat menjadi suatu keunikan tersendiri seperti semboyan bangsa “Bhinneka Tunggal Ika” sehingga kerukunan antar suku maupun umat bergama dapat tetap terjaga dengan baik.

Penyimpangan nilai-nilai Pancasila membuat berbagai macam masalah muncul. Persoalan terkait karakter generasi muda yang semakin apatis, acuh tak acuh, dan kurang santun menjadi sorotan tajam dalam masyarakat. Parahnya, persoalan negatif pun kian bermunculan seperti menjadi-jadinya Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (KKN), meningkatnya tindak kriminal, kejahatan seksual, kekerasan, tawuran, kehidupan politik yang tidak produktif, pengrusakan sarana dan prasarana umum, perilaku konsumtif, dan lain sebagainya.

Seiring dengan berkembangnya zaman, era globalisasi juga berperan dalam munculnya tren yang semakin dinamis dan dilengkapi dengan ketidakteraturan dan ketidakpastian. Kondisi seperti ini cenderung memunculkan masalah baru yang semakin beragam dan multidimensi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkembang pesat telah membawa dampak baik negatif maupun positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia. TIK dapat dikatakan berdampak positif bila mampu meningkatkan taraf hidup. Namun, akan beralih negatif bila penggunaannya tidak dapat menggunakan TIK dengan bijak. TIK ini berimplikasi secara langsung terhadap perubahan sosial budaya termasuk karakter diri.

Cara Mempertahankan Nilai-Nilai Pancasila pada Generasi Z

Generasi Z diharuskan untuk merevitalisasi karakternya agar bisa kembali sesuai dengan jati diri bangsa yang berbudi luhur. Mereka perlu untuk menghayati setiap nilai-nilai Pancasila dengan tuntas baru kemudian menggalakkannya secara global melalui TIK agar mudah diakses, dipahami, dan sesuai zaman. Praktik ini bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari seperti lingkungan rumah, sekolah, masyarakat, dan kenegaraan.

Banyak hal yang dapat diperbuat oleh generasi Z dalam pengimplementasian nilai-nilai Pancasila seperti menggalakkan perilaku toleransi, peduli terhadap sesama, musyawarah mufakat, dan lain sebagainya. Karena

generasi Z menyukai sesuatu yang nyata ada di hadapan mereka, maka nilai-nilai Pancasila dapat dibiasakan dalam kegiatan-kegiatan baik dalam lingkup kecil, besar, kelompok, maupun kenegaraan. Generasi Z pasti amat menantikan bukti nyata dari pelaksanaan Tri Sakti Bung Karno, yaitu kemandirian ekonomi, kedaulatan politik, dan kekokohan budaya. Generasi Z yang amat tertarik dengan perangkat elektronik seperti gawai dan media sosial dapat menjadikan kedua hal tersebut sebagai alat dan media dalam menggalakkan serta merevitalisasi nilai-nilai Pancasila yang mulai luntur. Nilai-nilai Pancasila perlu diwadahi dalam bentuk pemberian *reward* bagi yang berkomitmen terhadap Pancasila karena hal ini akan menarik minat para generasi Z dalam bertindak. Nilai-nilai Pancasila pun dapat dinarasikan dengan singkat, sederhana, dan menyenangkan agar generasi Z dapat melakukan dialog terkait hal ini dimanapun secara santai dan ringan.

SIMPULAN

Pancasila merupakan pedoman hidup yang dimaknai dan dijadikan dasar dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara serta bermasyarakat. Merevitalisasi karakter Generasi Z harus diupayakan agar mereka memiliki perilaku, sikap, tutur kata, dan budi pekerti yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia dan nilai-nilai Pancasila. Hal ini merupakan sesuatu yang urgen untuk dilakukan mengingat bahwa perkembangan TIK di era globalisasi sangat tidak terkontrol dan menjadi penyebab lunturnya nilai-nilai Pancasila pada generasi Z. Apabila hal ini terus dibiarkan, kelanjutannya adalah jati diri generasi muda Indonesia yang menjunjung tinggi budi pekerti luhur secara berangsur-angsur akan terkikis dan menghilang yang akan berdampak pada keutuhan serta kejayaan NKRI.

Beberapa penyebab lunturnya nilai-nilai Pancasila antara lain: (1) pembelajaran yang tidak tuntas; (2) implementasi pada kehidupan sehari-hari tidak konsisten; (3) kurangnya pendidikan moral dan agama dalam pembentukan karakter; (4) kurangnya pendidikan Pancasila; (5) kurang efektifnya mimbingan moral oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; (6) penyimpangan nilai-nilai Pancasila; serta (7) efek globalisasi.

Dengan diketahuinya penyebab lunturnya nilai-nilai Pancasila, maka didapat beberapa cara dalam mengatasinya seperti (1) membangun keyakinan untuk kembali kepada jati diri bangsa Indonesia yaitu Pancasila; (2) menangkap nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan tuntas; (3) dan menggalakkan nilai-nilai tersebut secara global melalui TIK agar mudah diakses, dipahami, dan sesuai zaman kepada masyarakat terutama generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

Asmaroini, A. P. 2016. Implementasi nilai-nilai pancasila bagi siswa di era globalisasi. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), pp. 440-450.

- Darmodiharjo. 1991. *Moral dan etika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Databoks. 2021. *Proporsi populasi generasi z dan generasi milenial terbesar di indonesia*, (Online), (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/24/proporsi-populasi-generasi-z-dan-milenial-terbesar-di-indonesia>), diakses 17 Oktober 2021.
- Fadilah, N. 2019. Tantangan dan Penguatan Ideologi Pancasila dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 2(2), pp. 66-78.
- Gifari, A., Rispawati, R., & Yuliatin, Y. 2019. Implementasi nilai-nilai pancasila dalam menumbuhkan nasionalisme di lingkungan sekolah islam (studi di mts al-falah pancor dao lombok tengah). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 6(2), pp. 107-120.
- Harcici, H. 2019. Tetesan kristalisasi nilai-nilai pancasila pada taruna/i stimart” amni” semarang sebagai generasi muda di era millennial. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 20(1), pp. 91-101.
- Kaelan & Zubaidi, A. 2007. *Pendidikan kewarganegaraan untuk perguruan tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Nomor 5 Tahun 2001 tentang Etika Kehidupan Bangsa.
- Kristiono, N. 2017. Penguatan ideologi pancasila di kalangan mahasiswa universitas negeri semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 2(2), pp. 193-204.
- Moleong, J .2007. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukti, S. 2010. *Pendidikan perspektif globalisasi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Srinanda, E. 2019. Peningkatan membangun generasi milenial melalui ppk sesuai dengan nilai-nilai pancasila. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 3(4), pp. 315-322.
- Syarbaini, S. 2015. *Pendidikan pancasila di perguruan tinggi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Widjaja. 2004. *Pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: PT RefikaAditama.