

**IMPLEMENTASI MUHADHARAH DALAM MENUMBUHKAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBASIS POTENSI DIRI DI MI INTISYARUL MADARRAT***Sri ulfah, husin,**Sekolah tinggi ilmu quran amuntai, south kalimantan**Email : tsumikiminiwa32@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini membahas mengenai implementasi muhadharah dalam pendidikan karakter berbasis potensi diri, salah satu upaya MI intisyarul Mabarraaq untuk menumbuhkan karakter anak didik dengan diadakannya kegiatan Muhadharah, kegiatan ini diadakan seminggu sekali pada setiap hari sabtu dengan peserta pelaksana terdiri dari kelas 3 hingga kelas 6. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk 1) untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan program muhadharah dalam menumbuhkan pendidikan karakter berbasis potensi diri, 2) untuk mengetahui bagaimana dampak muhadharah dalam menumbuhkan pendidikan karakter berbasis potensi diri terhadap anak didik. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah *field reseach* dengan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data dilakukan lewat observasi, wawancara, dan terakhir teknik analisis data yang dibagi menjadi tiga yaitu, *Coding* data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah 1) anak-anak terlatih secara mental untuk berani tampil didepan umum dan 2) masyarakat juga ikut terbantu dengan adanya keterampilan anak didik.

Kata Kunci : *muhadharah, pendidikan karakter, Potensi diri.*

Abstract: *This study discusses the implementation of muhadharah in self-potential-based character education, one of MI Intisyarul Mabarraaq's efforts to grow the character of students by holding Muhadharah activities, this activity is held once a week on every Saturday with implementing participants consisting of grades 3 to kelas 6. Objective The purpose of this research is to 1) to find out how the implementation of the muhadharah program in growing self-potential-based character education is, 2) to find out how the impact of muhadharah in growing self-potential-based character education to students. The approach that the researcher uses is field research with the research method that the researcher uses is a qualitative method with data collection techniques carried out through observation, interviews, and finally data analysis techniques which are divided into three, namely, data coding, data presentation and drawing conclusions. The results of this study are 1) mentally trained children to dare to appear in public and 2) the community is also helped by the skills of students.*

Keyword: *Muhadharah, Character education, Self-potential*

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

PENDAHULUAN

Suatu negara dianggap berhasil jika tujuannya tidak hanya berfokus pada kekayaan sumber daya alam, namun juga terhadap sumber daya manusia. Selain itu ada pula yang menyatakan jika negara yang besar bisa kita lihat pada karakter negara tersebut. Pendidikan karakter adalah suatu hal yang penting untuk membangun sebuah bangsa bernegara yang beradab dan bermartabat baik dari sudut pandang agama, antarmanusia maupun bernegara.

Penguatan pendidikan karakter pada zaman ini merupakan hal yang penting untuk dilakukan mengingat begitu banyak peristiwa yang menunjukkan terjadinya krisis moral yang menandakan krisis moral baik itu dari kalangan anak remaja maupun orangtua, maka dari itu pendidikan karakter perlu di tanamkan sejak dini baik itu dari ruang lingkup keluarga, sekolah maupun masyarakat. De Roche berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan suatu upaya lembaga, dalam hal ini keluarga dan sekolah yang memiliki peran dalam mendidik anak dengan nilai-nilai kepribadian dan kewarganegaraan sehingga membuat anak memiliki perilaku yang baik. Menurut Haynes definisi pendidikan karakter yaitu suatu gerakan nasional untuk menciptakan lembaga pendidikan yang turut berperan membantu perkembangan tanggung jawab, budi pekerti dan kepedulian terhadap anak-anak bangsa. Pendidikan karakter menjadi perkara yang penting dalam membangun negara yang bermartabat dan beradab. Tidak jarang pada dunia pendidikan terjadi sebuah problematika dimana tidak sedikit anak didik yang melakukan pelanggaran pada tata tertib sekolah seperti tidak mengerjakan tugas, membolos, tidak membawa buku tugas sekolah, tidak tepat waktu, curang saat mengerjakan tugas dan segala jenis perilaku menyimpang lainnya. Hal ini terjadi karena tipisnya karakter disiplin dan rasa bertanggung jawab anak didik itu sendiri dan hal itu pula yang menjadi penghambat target suatu pendidikan. Apabila hal ini terus berkelanjutan, maka akan mempengaruhi kehidupan anak didik sedikit demi sedikit di kehidupannya dalam bermasyarakat. Maka dari itu perlu adanya pendidikan karakter yang lebih baik agar bisa meningkatkan potensi diri anak didik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter adalah tabiat, sifat pada kejiwaan, dan budi pekerti (akhlak) yang membedakan antar satu orang dengan yang lainnya. Karakter mampu mengarahkan tindakan seorang individu untuk melakukan suatu hal karena karakter bersifat spesifik antara satu individu dengan individu yang lainnya yang membuat seseorang merespon suatu permasalahan pasti akan berbeda.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki peran untuk memberi perhatian khusus mengenai pendidikan karakter sebagaimana Johanson berpendapat jika sekolah merupakan lembaga yang sudah lama dipandang sebagai lembaga yang mempersiapkan anak didik di kehidupannya baik itu dari segi akademis maupun dari segi moral nya di masyarakat. Pengembangan karakter anak didik pada tingkat ini merupakan hal yang tidak bisa dilalaikan oleh sekolah. Oleh karena itu pendidikan

sekolah memiliki sifat bidireksional, yaitu guna mengembangkan kemampuan intelektual anak didik dan kemampuan moralnya.

Pendidikan karakter yang baik yang disengaja sangat penting di zaman sekarang masyarakat sejak masa muda kita menghadapi banyak peluang dan bahaya yang tidak diketahui sebelumnya generasi. Mereka dibombardir dengan lebih banyak pengaruh negatif melalui media dan sumber eksternal lainnya yang lazim dalam budaya saat ini. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan sekolah yang sekaligus dapat mendorong pengembangan karakter dan mempromosikan pembelajaran.

Pendidikan karakter memiliki konsep dasar sebagaimana yang telah tertuang dalam Kemendikbud No. 23 tentang Penumbuhan Budi Pekerti tahun 2015. Hal ini bertujuan:

1. Agar sekolah menjadi tempat yang menyenangkan untuk belajar baik untuk anak didik dan guru.
2. Untuk mengembangkan kebiasaan yang bernilai positif baik dalam bentuk pendidikan karakter di keluarga, disekolah maupun di masyarakat,
3. Untuk menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang dapat melibatkan pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat dan keluarga,
4. Untuk mengembangkan lingkungan dan budaya belajar yang selaras antara keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendidikan karakter yang diajarkan pada anak usia dini akan lebih berhasil, karena pada usia tersebut merupakan tahap permulaan terbentuknya karakter dan pribadi anak didik yang kelak akan terbentuk karakternya yang akan berguna di masa depan kelak. Selain itu pada lingkungan keluarga dan masyarakat juga memberikan pengaruh pada terbentuknya kebiasaan dan perilaku teladan anak didik. Kegiatan perkembangan karakter pada anak didik bisa di lakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan mempraktikkan berbagai model dan metode pembelajaran yang bermacam-macam hingga sedikit banyaknya dapat membentuk potensi dalam diri anak didik.

Potensi diri merupakan suatu rutinitas baik dilakukan dengan keadaan sadar maupun terencana dengan memberikan arahan kepada anak didik melalui kebebasan dan penalaran serta mengembangkan seluruh potensi diri yang dimiliki anak didik. Berikut penjelasannya:

1. Pada proses pelaksanaan pendidikan karakter berbasis potensi diri, yang harus dilakukan oleh guru adalah mengajarkan dan bergerak layaknya seorang, inisiator, inspirator, fasilitator, supervisor, mediator, evaluator, konselor sekaligus teman dan sebagai pengasuh dengan cinta dan kasih sayang yang sepenuh hati,.
2. Anak didik bisa menyelesaikan masalahnya sendiri.
3. Kebebasan, dimana anak tidak mendapat tekanan dari pihak manapun dan bebas mengajukan pendapatnya tanpa harus merugikan dari pihak yang lain.
4. Penalaran, merupakan suatu kemampuan anak dalam berpikir benar dan valid dalam berpikir logis dan analisis. Kemampuan menalar

merupakan kemampuan menggeneralisasikan pertanyaan- atau dalam menyimpulkan pernyataan baik secara umum atau khusus.

5. Pada alur pendidikan karakter, seluruh potensi anak didik perlu di kembangkan dan, diperdayakan agar kehidupan mereka dimasa depan karena potensi diri merupakan hal yang dimiliki seluruh manusia.

Macam potensi diri terbagi banyak, antara lain adalah etos belajar, idealisme pendidikan, *mind mapping*, kecerdasan berkomunikasi di depan umum, pola pikir yang efektif dan banyak lagi. Berdasarkan hasil penelitian di Harvard University Amerika Serikat mengemukakan bahwa kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan oleh faktor pengetahuan dan kemampuan teknis, tapi lebih ke kemampuan seseorang dalam mengelola diri dan oranglain.

Maka dari itu sebagai kelompok pendidikan formal yang sudah resmi seperti sekolah diharapkan untuk bisa membina anak didiknya menjadi generasi yang bisa menumbuhkan nilai-nilai karakter dan berkembang potensi diri mereka. Setiap manusia pasti memiliki berbagai potensi dalam diri mereka yang bisa dikembangkan, dan hal ini merupakan umpian setiap orang karena perkembangan potensi diri dapat dilakukan dengan proses yang sistematis dan bertahap. Secara garis besar setiap orang memiliki tiga jenis kecerdasan, yaitu:

1. Kecerdasan Intelektual (IQ)
Kecerdasan intelektual adalah kemampuan potensi seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan caranya dalam berpikir, kecerdasan ini diketahui kemudian diukur dengan kekuatan verbal dan logika yang ditunjukkan seseorang, kecerdasan ini menjadi kecerdasan pertama dalam pendidikan saat ini.
2. Kecerdasan Emosional (EQ)
Kecerdasan emosional memiliki 5 komponen pokok yaitu kesadaran diri, manajemen emosi, motivasi, empati dan pengelolaan hubungan dalam bersosial
3. Kecerdasan Spiritual (SQ)
Kecerdasan spiritual merupakan fungsi jiwa sebagai perangkat dalam diri yang mempunyai kemampuan dan kepekaan diri dalam memperhatikan makna dari sebuah kejadian tertentu.

Untuk pengenalan potensi diri dimana para pendidik harus bisa mengarahkan anak didik untuk mengembangkan potensi diri mereka baik dari segi IQ, ES maupun SQ sehingga mereka bisa menyalurkan potensi tersebut dan mengembangkannya.

Madrasah Ibtidaiyyah Intisyarul Mabarrat salah satu sekolah yang memiliki keunikannya tersendiri, yaitu mengadakan kegiatan muhadharah yang diadakan seminggu sekali. Kegiatan ini dilaksanakan secara bergilir dengan mengadakan peserta didik dari kelas 3 hingga kelas 6. Seluruh siswa dimasukkan dalam satu ruangan yang luas dan mereka akan kegiatan muhadharah pada akhir pembelajaran, dari jam 10 hingga selesai.

Madratsah ini merupakan salah satu madratsah yang menerapkan pendidikan karakter sejak dulu demi menumbuhkan potensi diri pada anak didik, dengan adanya acara muhadharah disekolah tersebut demi terwujudnya anak didik yang islami, berprestasi dan memiliki akhlak yang baik.

Muhadharah merupakan program pengembangan diri yang bertujuan untuk memperluas dan melatih keterampilan anak didik yang biasa diadakan di sekolah di tingkat Madratsah Tsanawiyah dan Aliyah. Hal ini bertujuan untuk melatih potensi diri anak dalam berkomunikasi didepan umum baik itu dalam tujuan berdakwah maupun dalam kepentingan yang lain. Namun hal ini justru jarang ditemukan dalam pendidikan ditingkat sekolah dasar yang mana penanaman karakter pada anak sekolah dasar sangat menentukan oerkembangan moral selanjutnya. Dengan adanya uraian di atas, maka peneliti akan melakukan riset di MI Intisyarul Mabarraq dimana sekolah tersebut salah satu sekolah yang mengadakan kegiatan Muhadharah ditingkat sekolah dasar, dengan menetapkan judul “Implementasi Muhadharah dalam Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri Anak Didik di MIs Intisyarul Mabarraq”

METODE

Pendekatan yang akan dilakukan adalah *field research* dengan melakukan pendekatan kualitatif yang mana peneliti mendiskripsikan hasil penelitian berdasarkan penilaian mengenai data yang didapat. Penelitian ini bertempat di Yayasan Pendidikan Islam Intisyarul Mabarraq yang berlokasi Jalan KH Abdul Ghani desa Keramat RT. 03 No. 37 Kec Haur Gading, Kab. HSU – Kalimantan Selatan.

Adapun tahap penelitian yang dilakukan adalah melakukan observasi sebagai teknik pengumpulan data melalui wawancara. Wawancara dilakukan dengan mempertemukan orang dengan saling bertukar ide dan informasi lewat tanya jawab, sehingga mendapatkan konstruksi makna yang dalam atau mendapatkan sebuah topik pembahasan. Percakapan ini dilakukan paling sedikit dengan dua orang pihak, yaitu yang mewawancarai sebagai penanya dan yang diwawancarai (*interviewed*) yang akan memberi jawaban dari pertanyaan tersebut. Pada pelaksanaan pengumpulan data di lapangan, peneliti menggunakan teknik wawancara semiterstruktur dengan alasan jenis wawancara ini tergolong dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara terbuka sehingga peneliti dapat menambah pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap pendapat dan ide-ide dari responden.

Sebelum mewawancarai narasumber, ada baiknya peneliti untuk menyusun pedoman wawancara agar topik yang dibahas bisa lancar dan agar tetap fokus pada pembahasan utama yang menjadi tujuan peneliti dari awal yaitu untuk mendeskripsikan apa saja hal-hal yang berhubungan dengan acara muhadharah sebagai pendidikan karakter dalam

meningkatkan potensi anak didik yang dilakukan bersifat terbuka dan fleksibel, sementara itu pedoman wawancara hanya digunakan sebagai acuan, dan peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Jayanti Hikmah selaku pembina muhadharah di MI Intisyarul Mabarraq.

HASIL

Secara etimologi Muhadharah berasal dari bahasa arab dari kata “*haadhara-yuhaadhiru-muhadharah*” yang berarti ada, hadir atau menghadirkan. Eko Setiawan berpendapat bahwa muhadharah merupakan suatu acara yang berisi rangkaian kegiatan sebagai salah satu langkah berdakwah. Pada kesimpulannya Muhadharah adalah suatu upaya pelatihan bagi anak didik untuk terampil dan melatih mereka untuk menyampaikan pelajaran islam dihadapan orang banyak. Tujuan kegiatan ini agar terbentuknya kepribadian yang kuat mental untuk bisa menyampaikan dan mengamalkan ilmu agama di depan orang banyak.

Jalaludin Rakhmat Retorika berpendapat muhadharah sama dengan istilah pidato yang berarti suatu kegiatan dalam berbahasa secara lisan. Oleh karena itu pidato membutuhkan seni dalam membawakan suatu gagasan penalaran dengan menggunakan bahasa lisan yang didukung oleh aspek non bahasa, seperti ekspresi, kontak mata dan intonasi yang biasa dikenal dengan istilah *public speaking*. Pidato adalah suatu upaya dalam menyalurkan gagasan dan ide untuk disampaikan kepada orang banyak. Contohnya seperti pidato, pidato menyambut hari besar, pidato pembangkit semangat, pidato sambutan acara atau event, dan pidato keagamaan, seperti khutbah di masjid setiap hari Jumat.

Pidato yang baik adalah pidato yang dapat memberikan suatu kesan positif bagi orang yang mendengar pidato tersebut. Kemampuan berpidato atau berbicara yang baik di depan publik dapat membantu kesuksesan seseorang. Ada dua macam tujuan pidato, yakni: tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan akhlak hukum, dan tujuan akhlak yang dibentuk dari pribadi yang berbudi luhur.

Muhadharah jika dilihat dari sudut obyek ceramah maka tujuan dari muhadharah terdapat empat bagian, yaitu:

1. Ditujukan untuk pribadi, yaitu agar terbentuknya pribadi muslim yang memiliki iman yang kuat dan berperilaku sebagaimana ketentuan syariat yang sudah ditegakkan.
2. Ditujukan antar berkeluarga, yaitu agar terbentuknya suatu keluarga yang bahagia, dipenuhi ketentraman, cinta dan kasih antar anggota keluarga.
3. Ditujukan antar bermasyarakat, yaitu agar terbentuknya lingkungan masyarakat yang sejahtera dan penuh dengan nuansa keislaman. Suatu lingkungan dimana penuh akan masyarakat yang patuh akan nilai-nilai islam baik yang berhubungan antar manusia dengan Tuhannya, manusia dengan sesamanya maupun manusia dengan alam sekitarnya, saling tolong menolong, ikatan persaudaraan yang erat, kesetaraan dan senasib sepenanggungan.

4. Ditujukan kepada seluruh umat manusia, yaitu agar terbentuknya tatanan masyarakat yang tidak ada perselisihan hingga terciptalah dunia yang penuh akan kedamaian juga ketenangan dengan berdirinya keadilan, hak asasi manusia, saling bahu membahu hingga saling menghargai. Dengan ini seluruh makhluk permukaan bumi ini akan merasakan nikmat Islam yang sesungguhnya.

Adapun tujuan muhadharah yang ditinjau dari sudut materi ceramah yakni sebagai berikut:

1. Tujuan akidah, yaitu agar berkembangnya rasa percaya yang makin positif pada setiap hati seseorang hingga didalam hatinya tidak ada lagi keraguan akan ajaran agama Islam . Realisasi dari tujuan ini ialah agar orang yang masih belum teguh keimanannya ataupun orang yang sama sekali belum beriman akan percaya dengan adanya dalil-dalil baik dari segi dalil aqli maupun dalil naqli yang sudah menjadi bukti. Bukan hanya karena mengikuti agama keturunan, tapi memang percaya akan kebenaran Islam itu sendiri.
2. Tujuan hukum, yang dimaksud yaitu patuhnya seorang hamba peraturan yang sudah Allah SWT tetapkan, realisasinya ialah orang yang dulu malas beribadah kini menjadi seorang yang taat dalam melaksanakan kewajibannya dengan keadaan dirinya secara sadar diri.
3. Tujuan akhlak, yaitu agar terbentuknya karakter yang berbudi luhur, berhias akan sifat yang baik dan jauh dari perilaku yang buruk.

MI Intisyarul Mabarraq berdiri sejak tahun 1962 dengan perkiraan muhadharah sendiri dimulai dari tahun 1980. Berbeda dengan tingkatan sekolah dasar lain, MI Intisyarul Mabarraq sudah mengenalkan mata pelajaran muhadharah sejak dini, hal ini bertujuan untuk melatih anak didik untuk berani tampil didepan umum. Piaget mengungkapkan jika anak sejak usia 7 hingga 11 tahun akan mengalami perkembangan operasional yang konkret karena pada tingkat ini merupakan awal anak didik untuk berpikir rasional. Muhadharah di MIs Intisyarul Mabarraq memiliki 3 orang pembina dan para pembina ini yang menentukan anak didik mereka sebagai peserta pelaksana muhadharah dalam seminggu sekali secara acak. Petugas muhadharah akan dipilih dari kelas 3 hingga kelas 6 dengan anak didik yang bertugas di kelas 3 akan mendapatkan tugas yang lebih mudah seperti melakukan adzan, hal ini dikarenakan mereka masih baru sebagai peserta pelaksana. Kegiatan muhadharah dilaksanakan di sebuah ruangan yang sudah ditetapkan dimana tempat berkumpulnya anak didik kelas 1 hingga kelas 6 dimana para pelaksana muhadharah didominasi oleh kelas 4, 5 dan 6 karena sudah berpengalaman dalam membawa acara muhadharah.

MI Intisyarul Mabarraq mengadakan kegiatan muhadharah sejak dini dikarenakan ingin melatih anak didik untuk tampil percaya diri karena dalam kehidupan rasa percaya diri itu sangat diperlukan. Kepercayaan diri dapat diperoleh jika anak didik bisa memahami dirinya sendiri, dia juga

harus percaya dengan kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya sendiri. Percaya diri merupakan sikap yang yakin akan kemampuan dirinya sendiri baik dari segi tercapainya suatu keinginan dan harapan.

Adapun isi mata pelajaran muhadharah terdiri dari :

1. MC
MC atau biasa dikenal dengan kepanjangan *Master of Ceremony* merupakan petugas utama sebagai pemandu acara sekaligus sebagai tuan rumah yang harus menghormati dan menyambut para peserta pelaksana lain termasuk penonton. Mc juga harus menjaga acara agar berjalan tepat waktu dan lancar.
2. Tilawah dan sari tilawah
Secara bahasa, Tilawah adalah membaca.
3. Pidato
Pidato adalah suatu gagasan, pikiran, atau informasi kepada orang lain secara lisan dengan cara-cara tertentu. Pidato berfungsi sebagai penyampai pesan dan alat komunikasi. Secara umum pidato terbagi menjadi tiga fungsi, yaitu sebagai *informatif* (penambah wawasan), *persuasif* (memberi pengaruh) dan *rekreatif* (penghibur).
4. Puisi
Puisi adalah karya sastra yang diciptakan untuk meluapkan perasaan yang ditulis dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat dan menggunakan kata-kata imajinatif.
5. Adzan
Definisi adzan secara bahasa terbagi dua, yaitu: a. sebagai pemberitahuan masuknya waktu shalat, dan (2) sebagai panggilan atau ajakan kepada segenap kaum muslimin untuk shalat berjamaah.
6. Pantun
Pantun merupakan jenis puisi Melayu lama yang sampai saat ini masih ada dan di gunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai warisan budaya maupun sebagai hiburan masyarakat.
7. Hiburan
Hiburan pada acara muhadharah di MIs Intisyarul Mabarraq merupakan puncak penutup acara. Pada kegiatan terakhir ini anak didik yang bertugas bebas menentukan untuk mengisi dengan kegiatan apapun seperti drama, nasyid atau pantun.

Kegiatan hiburan tidak ditentukan oleh pembina dan anak didik bebas memilih apa yang akan mereka bawakan. Demi memeriahkan acara, pembina memberikan duel saat peserta memainkan pantun dan ini merupakan tantangan bagi anak didik sendiri ketika mereka mendapatkan lawan main untuk menjadi lebih baik. Acara muhadharah dilaksanakan pada akhir mata pelajaran di hari sabtu agar anak didik bisa dengan leluasa dalam kegiatan muhadharah dan selesai. Setelah muhadharah selesai, pembina muhadharah akan memberi nilai kepada para peserta secara langsung. Hal ini agar anak didik terotivasi untuk menjadi lebih baik. Selain itu tidak sedikit anak didik yang terlatih baik secara mental dengan percaya tampil

didepan umum, juga anak didik terlatih secara bahasa. Sebagaimana hasil wawancara dari pembina muhadharah mengatakan:

“Sebelum penutup, ada 1 kegiatan yang paling disukai anak-anak, yaitu hiburan. Hal ini di isi bebas oleh anak didik, biasanya anak didik yang memutuskan untuk membawakan suatu hiburan seperti : madihin, syair habsyi, pantun, drama hingga nasyid. Semuakeputusan dipercayakan kepada anak didik agar mereka bisa melakukan keputusan mereka sendiri.”

Hasil dari narasumber yang peneliti temukan dengan adanya acara muhadharah di MI Intisyarul Mabarraaq adalah tumbuhnya potensi linguistik anak didik, yaitu kemampuan mereka dalam berbahasa hingga terlihat tidak jarang anak didik yang terlihat kemampuannya dalam berpidato akan di ikut sertakan untuk masuk lomba. Selain itu potensi diri yang terlihat dari para petugas muhadharah adalah kedisiplinan dan rasa tanggung jawab mereka dalam melaksanakan tugasnya. Hal ini didukung oleh penilaian yang pembina beri setelah acara selesai dan penilaian itu sendiri di umumkan didepan semua penonton dari kelas 1 hingga kelas 6, hal ini juga memancing anak didik untuk lebih giat untuk tampil lebih baik dan hal itu akan membiasakan anak didik untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya. Karena mereka merupakan teladan bagi peserta muhadharah yang lain, maka mereka harus menunjukkan sebagaimana contoh yang baik hal ini di ungkapkan oleh ibu Jayanti Hikmah pada wawancara:

“Dalam kegiatan ini kami memberikan penilaian ditempat selain itu evaluasi juga dilakukan disana, hal ini memancing anak didik agar mereka giat berlatih dengan tugas yang mereka dapatkan agar mendapatkan nilai pengumuman yang bagus. Para anak didik yang penonton juga pasti termotivasi untuk menampilkan yang terbaik kelak jika mereka mendapatkan tugas muhadharah karena mereka akan belajar dari pengalan teman sekelas maupun senior mereka.”

Dari ungkapan ini menunjukkan bahwa pembina memancing anak didik-anak didiknya agar terbiasa untuk bertanggung jawab dan disiplin akan tugas mereka sendiri, ada empat hal yang mempengaruhi dan membentuk anak didik untuk disiplin, yaitu : 1) kesadaran anak didik akan pentingnya disiplin bagi dirinya sendiri sehingga hal tersebut dianggap penting, 2) partisipasi dan kepatuhan mereka sebagai langkah awal perenapan dan praktik atas peraturan yang mengatur perilaku mereka, 3) fasilitass pendidikan untuk mempengaruhi, mengubah, membina dan membentuk perilaku anak didik agar sesuai dengan nilai-nilai yang sudah ditentukan, dan 4) *Punishment* atau sanksi dalam upaya menyadarkan, mengevaluasi dan meluruskan hal yang keliru sehingga kembali sebagaimana nilai-nilai yang sudah berlaku.

Selain itu pembina juga tidak melatih mereka jika mendapatkan tugas muhadharah karena akan mendapatkan pengarahan dari anak didik yang sudah pernah mendapatkan tugas muhadharah sebelumnya. Untuk kegiatan adzan biasanya di isikan oleh anak didik kelas 3 karena meeka masih baru

dalam mengikuti acara muhadharah sebagaimana hasil wawancara sebagai berikut:

“Jika anak kelas 3 yang mendapatkan tugas biasanya akan diletakkan di adzan, karena mereka masih baru dan perlu pembiasaan secara perlahan terhadap anak didik untuk melatih mereka tampil percaya diri didepan umum. Dan satu-satunya hal yang biasa ditemui mereka dan mudah untuk dibawaikan yaitu mendapatkan tugas adzan”

Adanya muhadharah di MI Intinyarul Mabarraq mendapatkan dukungan dari keluarga anak didik, jika anak didik mendapatkan tugas muhadharah maka keluarga anak didik akan membantu baik mencari materi maupun melatih mereka baik itu dalam tugas pidato. Puisi, adzan dan hiburan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Jayanti :

“Kami tidak pernah melatih mereka sama sekali, yang kami lakukan hanyalah sedikit memberi arahan setelah melakukan penilaian dan evaluasi, justru anak didik-anak didik berlatih sendiri di rumah mereka dan didampingi oleh orangtua atau saudara mereka dan juga mereka akan mendapat arahan oleh kakak kelas mereka sendiri yaitu dari anak didik kelas 6”

Hal ini mengartikan jika senior yang sudah pernah melaksanakan muhadharah diminta untuk mengarahkan adik kelasnya baik yang baru maupun yg sudah lama untuk berlatih maupun memberitahukan apa yang harus anak didik lakukan. Hal ini memberikan contoh teladan bagi anak didik lain serta menjadi penata yang berpengaruh terhadap anak didik. Mereka lebih mudah untuk meniru apa yang mereka lihat daripada apa yang mereka dengar.

Selain itu acara muhadharah juga berdampak pada masyarakat sekitar, tidak jarang anak-anak perempuan ikut membantu membaca syair seperti sholawat di acara desa yang diselenggarakan, selain itu anak laki-laki juga berpartisipasi mengumandangkan Iqamah setelah azan. Kegiatan muhadharah berperan penting untuk melatih anak didik dalam kemampuan berkomunikasi saat mereka berada dihadapan publik secara mental anak didik sudah terasah dan mereka memiliki rasa percaya diri karena sudah terlatih. Sebagaimana isi wawancara :

“Terkadang anak didik-anak didik akan menceritakan pengalaman mereka di desa masing-masing seperti anak laki-laki yang pernah mendapatkan tugas adzan di muhadharah, mereka percaya diri untuk adzan maupun iqamah dimesjid dan justru saling berebut untuk mengumandangkannya lebih dulu. Untuk anak perempuan mereka terkadang membantu masyarakat yang sedang ada acara mingguan perempuan untuk membawakan syair, jadi masyarakat juga terbantu dengan potensi yang suda tertanam dalam diri anak didik. Namun karena pandemi, kegiatan muhadharah dinonaktifkan sejak 2019 hingga 2021, tapi dengan sekarang yang sudah memasuki akhir pandemi maka akan ada kemungkinan di awal 2022 akan di aktifkan kembali karena anak didik sendiri yang memohon untuk kegiatan muhadharah segera dilaksanakan.”

Rasa percaya diri mempengaruhi pola anak didik dalam bermasyarakat juga, percaya diri sering dianggap sebagai konsep yang berevolusi dalam *literature* dan masyarakat. Percaya diri juga kemudian mengevaluasi pengalaman anak didik dimasa lalu merupakan kondisi psikologi positif. Ide-ide personel dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang dan perkembangan kepercayaan diri merupakan hal yang penting karena dapat membawa kita pada hal yang lebih produktif dan lebih positif.

DISKUSI DAN KESIMPULAN

Pendidikan karakter memiliki tiga jenis kecerdasan pada tahap pendidikan, yaitu kecerdasan intelektual yang berhubungan dengan pengetahuan, kemudian kecerdasan emosional yang mana ini berhubungan dengan emosi anak didik dan yang ketiga adalah kecerdasan spiritual dimana hal ini berhubungan dengan keyakinan yang sudah memiliki ketentuan dengan yang maha kuasa. Penelitian ini membahas tentang Implementasi Muhadharah dalam Pendidikan Karakter berbasis potensi diri dimana dengan adanya kegiatan muhadharah anak didik-anak didik terlatih baik dari segi komunikasi maupun dari segi mental dan melatih rasa bertanggung jawab dan percaya diri anak didik.

Jika ditarik secara menyeluruh, muhadharah bisa dimaknai dengan ajang pelatihan dalam melatih anak didik baik dari segi karakter agar mereka bisa percaya diri maupun dari potensi diri hingga tidak sedikit anak didik yang bisa mengembangkan potensi dirinya untuk mengikuti perlombaan. Selain itu juga muhadharah berguna sebagai pelatihan anak didik untuk berani tampil dalam lingkup berdakwah. Muhadharah selain berperan pada pribadi anak didik juga berperan positif kepada kehidupan sosial anak didik, karena anak didik memiliki inisiatif berbaur dengan masyarakat. Menurut peneliti dengan adanya kegiatan muhadharah di MI Intisyarul Mabarraq sangat membantu anak dalam penrkembangannya di era sekarang karena tidak sedikit anak didik yang terbuai dengan perkembangan digital sehingga mereka lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget mereka. Namun dengan mendapatkan tugas muhadharah yang memerlukan latihan dan anak didik harus membuat materi sendiri dirumah sedikit banyaknya akan membuat anak didik memiliki waktu dengan keluarganya untuk melatih diri guna menampilkan yang terbaik di penampilannya pada hari H. Dengan memberi nilai muhadharah ditempat juga dapat memotivasi anak didik agar mereka harus mendapatkan nilai yang bagus karena akan dilihat oleh semua orang.

REFERENSI

6 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta: Pemdikbud, t.t.

A., Doni Koesoema. Pendidikan Karakter. PT Grasindo, 2007.

Ardika, I Wayan. Asiknya Menulis Puisi. Bali: CV. Grapena Karya, 2018.

Asep Syamsul M. Romli. Kiat Memandu Acara. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2012.

Gunawan, Heri. Pendidikan karakter konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabet, 2014.

Hikmawati, Fenti. Metodologi Penelitian. Depok: Rajawali Pers, 2017.

Khan, Yahya. Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri. Semarang: Pelangi Publishing, 2010.

Setiawan, Eko. "Strategi Muhadharah Sebagai Metode Pelatihan Dakwah Bagi Kader Da'i Di Pesantren Daarul Fikri" 14 (2015).

Sukiyat. Strategi Implementasi Pendidikan Karakter. CV. Jakad Media Publishing, 2020.

Suryabrata. Psikologi pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persana, 2011.

Tulus Tu'u. Peran Disiplin Pada Presentasi Siswa. Jakarta: Grasindo, 2004.

Yuliawan, Teddi Prasetya. Nasihat Diri/ Untuk Para Pekerja. Solo: Tiga Serangkai, 2015.

3D VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY NEW INNOVATIONS LEARNING IN EDUCATION

Yoyon efendi¹, nurul utami², lusiana³, tashid⁴, zul afwan⁵, syahrul imardi⁶
^{1, 3, 4, 6}stmik amik riau, ²stikes tengku maharatu, ⁵amik tri dharma

Abstract. During this pandemic, innovation in online learning is needed. To overcome boredom because it has entered 3 semesters by using online media. Lecturers are required to be able to provide innovation with technology in their learning media. One of them is Virtual Reality technology that can be applied in 3D-based classrooms. The course used in this VR class is the Internet of things. The 3D VR Class application uses an Android-based smartphone and additional VR Box tools. This application has been used by 16 students at STMIK Amik Riau with good results. With this application, it helps lecturers to improve the quality of learning in the midst of declining student interest in online learning.

Keywords: 3D, Virtual Reality, Inovations, Learning, Education

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

INTRODUCTION

In learning on campus, innovation is needed to attract students' interest so that boredom does not occur. Especially in the midst of a pandemic, lecturers only conduct online lectures using gmeet and classroom.

In addition, with students at home, there is no decrease in student learning enthusiasm. Entering the pandemic period for 3 semesters will have a bad impact. Starting from the psychological impact of students to the economy of parents. Technology is needed that can increase the creativity of lecturers in making interactive and interesting learning media.

One of the learning media that is becoming a trend is Virtual Reality. Virtual reality (VR) is a simulation of an image or an entire computer-generated environment that can be experienced using special electronic equipment, which allows users to be "present" in alternative environments such as the real world to three-dimensional (3D) virtual objects and information with additional data such as graphics. or sound (Jamil, 2018).

Currently 3D format, one of the new things for the community. Because in general it is more 2-dimensional (2D). 3D sensation supports the user's psychology to be able to feel the atmosphere with original condition features. The 3D coordinate system in VR adheres to a Cartesian coordinate system, this is because users can see objects in the virtual world in all directions from above, below, left, right, back or front (Sulistyowati, 2017).

The literature review contains theories and concepts that are closely related to the problems in research, such as theories regarding 3 Dimensions, Virtual Reality, Learning media, android and VR boxes.

3 Dimensions (3D) are media according to shape and physical characteristics that have length, width, and thickness and can be observed from any point of view (Arifudin et al., 2019). 3D is a form of visual change from a 3-dimensional virtual environment that is calculated from 3 axes (X, Y, Z).

Virtual Reality is a technology that allows a person to perform a simulation of a real object using a computer that will create a 3D atmosphere so that it makes the user feel physically involved.

In terms of understanding Virtual Reality is a computer-based technology that combines special input and output devices so that users can interact deeply with the virtual environment as if they were in the real world (Yoyon Efendi, 2018).

VR technology has been widely applied in several sectors such as education, entertainment, medicine, aviation, architects, military, and so on (Jamil, 2018). Several VR roles such as interactive learning, simulation, promotion and games are now increasingly being developed (Saurik et al., 2019)

The role of learning media in the learning and teaching process is an integral part that cannot be separated from the world of education. Learning media are everything that can be used to channel the sender's message to the recipient, so that it can stimulate the thoughts, feelings, concerns, and interests of students to learn (Tafonao, 2018).

One of the adjustment factors related to teaching is learning media that need to be studied and mastered by lecturers so that they can deliver lecture material to students in a good, efficient, and effective manner (Wahid, 2018).

Android is an operating system for mobile phones based on Linux. Android is primarily a Google product, but rather part of the Open Handset Alliance (Efendi & Junaidi, 2018). Android provides an open platform for developers to create their own applications (Gumuda, 2011). Android has several versions starting from the alpha version, beta until now the latest version 11.

VR box is a testing tool for mobile applications based on Virtual Reality. VR Box tools or other VR Lenses so that they can make 3-dimensional objects can be seen as real (Saurik et al., 2019).

METHODS

FIGURE 1. *Method Research*

The description of Figure 1 of the research framework is as follows:

1. Data collection, through literature reviews from journals and books, interviews and direct surveys on learning STMIK Amik Riau, especially the Internet of things course.
2. Data analysis to prepare storyboards.
3. Storyboard design, after data and analysis, the storyboard contains the author, background, material and video
4. 3D VR application, to find out the appearance and testing of applications using VR Box.
5. Documentation, this stage is carried out after testing and evaluation is carried out to make it easier for users to run this application.

RESULTS

The results of the 3D VR Class application can be seen on an Android-based smartphone by installing the Millealab viewer on the Playstore. With a gmail account that has been registered first. Can be seen in the following figure:



FIGURE 2. *Viewer View*

This viewer display will display the classroom by entering the classroom code that has been previously shared with students.



FIGURE 3. *View detail*

In detail the view of the VR viewer can be seen with the display of several menus to run VR applications.

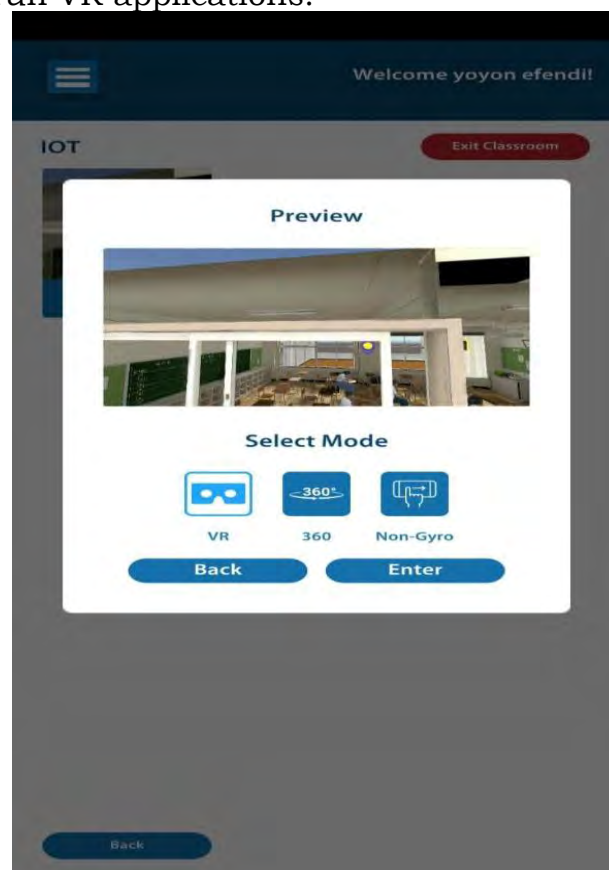


FIGURE 4. *Viewer mode selection*

In select mode there are 3 menu options, namely VR, 360 and Non-Gyro.

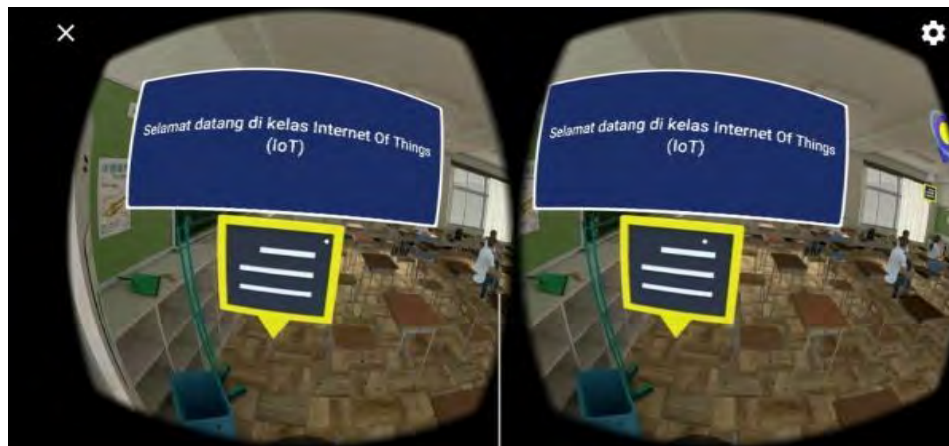


FIGURE 5. *Display on the IoT class*

After entering the VR select mode, you can see the welcome greeting in the Internet of things (IoT) class.

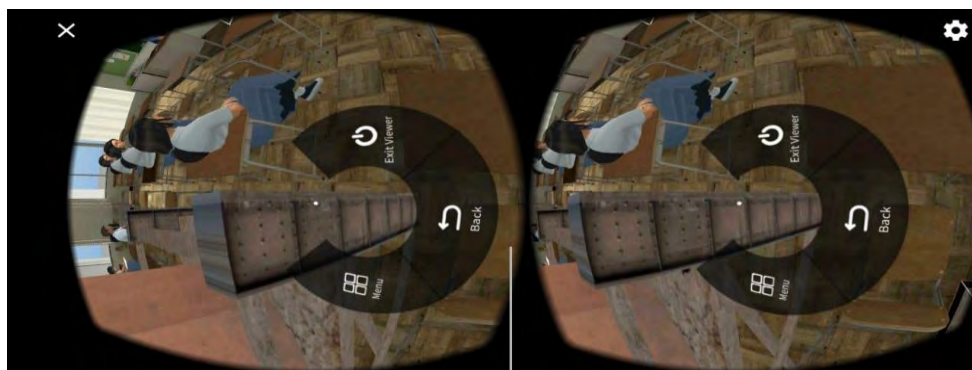


FIGURE 6. *VR menu display*

On the menu in the VR class application there is a main menu, back and exit.



FIGURE 7. *VR class display*

In the VR classroom atmosphere display there is a teacher and several students. The material can be seen in text format and also in videos that can be found on youtube links.

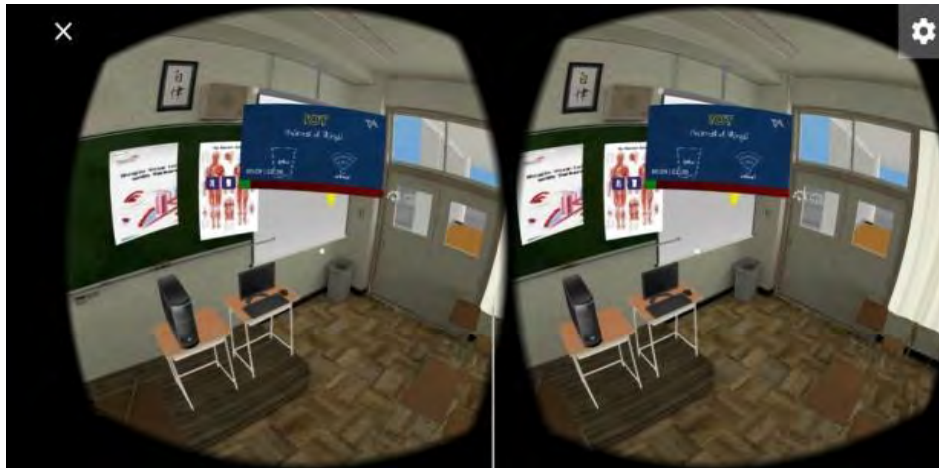


FIGURE 8. *VR view of video link*

The VR view uses a video link with a limited duration that can be taken from youtube.

Testing



FIGURE 9. *VR class test*

The test was carried out in a laboratory with 16 students of the informatics engineering study program.



FIGURE 10. *Lecturer class VR testing*

The testing of the VR class was carried out by lecturer Yoyon Efendi, M.Kom.



FIGURE 11. *VR class test participants*

VR class test participants carry out the VR testing and evaluation process. The following is table 1 of the test to see the status of the tests carried out:

Table 1. *VR Class Testing*

No	Name	Results
1	Pratama Dandi	Good
2	Nurbaita	Good
3	Risky Triadmadan	Good
4	Erik Setiawan	Good
5	Alfi Rizki	Good
6	Budi Satria N	Good
7	Zel Afriadi	Good
8	Teguh Alfalah	Good
9	Angga Pranata	Good
10	Rohmat Romadhoni	Good

11	Ari Aditama	Good
12	Alwindo Rizki	Good
13	Bambang Permadi	Good
14	Fahri Muhammad	Good
15	M Arif Bijaksana	Good
16	Abd Ghafar Tanis	Good

DISCUSSION and CONCLUSIONS

From the results of making and testing VR applications that have been carried out, the following conclusions can be drawn: first, The VR test results for the Internet of things class went well. Second, 3D VR really helps lecturers to convey material well to students. And Can be developed in more complex material because it is equipped with videos.

REFERENCES

- Arifudin, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida hologram Untuk MTS. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 9–15.
- Efendi, Y., & Junaidi, J. (2018). Aplikasi 3D Mapping Menggunakan Virtual Reality (Studi Kasus Museum Sang Nila Utama). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v2i2.74>
- Gumuda, S. (2011). *Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines*. 2(2), 13–21.
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1(1), 99–113. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/11503/8674>
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Sulistyowati. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, Volume 3(Nomor 1), Halaman 37-44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Yoyon Efendi, J. (2018). Teknologi Virtual Reality menggunakan sensor Gyroscope sebagai media edukasi budaya melayu pada museum. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 9(2), 2083–2091.

KONSEP PENDIDIKAN SENI BUDAYA: REFLEKSI KEARIFAN LOKAL DI ERA DIGITAL 4.0

Makmur Harun¹ dan Sitti Rachmawati Yahya²

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi (FBK),Universiti Pendidikan Sultan Idris
(UPSI),

35900 Tanjong Malim, Perak, Darul Ridzuan, Malaysia.

Email: makmur@fbk.upsi.edu.my.

²Departemen Komputer dan Informatika, Universitas Siber Asia (UNSA),
Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, DKI
Jakarta, Indonesia. Email: sitti.rachma@gmail.com.

ABSTRAK

Kekayaan alam merupakan khazanah tidak ternilai harganya bagi setiap penduduknya di suatu negara. Sementara refleksi menurut kamus dewan (2015) adalah bermakna bayangan, gambaran (dalam cermin, pikiran, dan lain-lain) yang dapat dilihat sebagai satu amalan seseorang sebagai satu cara memperoleh pemahaman atau pengertian baru dalam kehidupannya. Wujudnya refleksi kearifan lokal setiap penduduk di salah satu negara, akan menjadi aset bermakna buat negaranya di segala segi kehidupan mereka termasuk bidang seni budaya yang memiliki konsep tersendiri dalam dunia pendidikan. Ada banyak jenis seni budaya yang berkembang dalam masyarakat di negara-negara Asia Tenggara di era digital 4.0 ini. Sementara peranan pendidikan dalam kehidupan sangat menentukan prinsip hidup penganutnya dari zaman ke zaman tidak terkecuali di era sekarang ini yang terwarnai kecanggihan era digital. Pada masa kini puncak kebutuhan hidup mengerucut kepada ketergantungan terhadap keperluan teknologi serba modern yang perlu dipersiapkan oleh manusianya. Kemudian terciptanya berbagai peralatan teknologi terkini di era digital ini tinggal menggunakannya sebagai ekspresi dan inovasi temuan terkini terhadap keperluan hidup. Perkembangan tersebut tidak terkecuali penerapan bidang seni budaya yang perlu terus dikembangkan di era digital 4.0 ini agar terus lestari sepanjang zaman. **Objektif** penelitian ini pada dasarnya ingin merefleksikan kearifan lokal dalam penerapan seni budaya yang dijumpai melalui tatanan kehidupan masyarakat sebagai konsep pendidikan untuk menghadapi kecanggihan era digital, baik yang terealisasi berbentuk bahasa, sastra, ukiran, tulisan, lisan, senjata, pakaian, tarian, kerajinan, makanan, upacara adat, tradisi, dan lain sebagainya. **Metodologi** kajian dijalankan melalui kajian penerapan menggunakan penyelidikan lapangan dan juga perpustakaan sebagai bahan penguat teori dan praktek penggunaan digital. **Dapatan** kajian diharapkan dapat memaparkan analisis mendasar terhadap peranan penting konsep pendidikan untuk mengekspresi dan mengungkapkan seni budaya sebagai konsep pendidikan dari refleksi kearifan lokal yang diwariskan melalui khazanah bangsa di Asia Tenggara di era digital 4.0. selain mampu menjadi wacana ilmu pengungkap khazanah berharga dari suatu bangsa, agama, dan negara. Sedangkan **implikasi** kewujudan seni budaya ini teraplikasi dalam

didikan pepatah Melayu “Adat memakai, syarak mengata” dalam pepatah ini masih lagi berusaha mempertahankan adat budaya bangsa, namun sekiranya adat itu tidak sesuai dengan hukum syarak dan tidak juga sesuai kehendak zaman, anggota masyarakat dapat mengubahnya atau meninggalkannya karena tidaklah berguna dipertahankan kerana kemungkinan adat itu menyalahi hukum syarak ataupun menghalang kemajuan bangsa.

Kata kunci: Konsep pendidikan, refleksi kearifan lokal, seni budaya, Nusantara dan era digital 4.0.

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

PENDAHULUAN

Kekayaan alam menjadi khazanah tidak ternilai harganya bagi setiap penduduknya di suatu negara termasuk masyarakat yang berdomisili di Asia Tenggara. Ada banyak jenis seni budaya yang berkembang dalam masyarakat di negar-negara Asia Tenggara. Negara Indonesia yang memiliki 34 provinsi menyebar luas di seluruh wilayahnya dari Sabang sampai Merouke. Indonesia merupakan salah satu negara yang terletak dalam kepulauan dengan mayoritas penduduknya bersuku-suku dan berbangsa-bangsa dengan satu falsafah bhineka tunggal ika. Malaysia pula memiliki 14 negeri yang berdomisili di Semenanjung Malaysia dan juga Sabah dan Sarawak. Memiliki tiga kaum yaitu Melayu, Cina dan India. Selain itu, Bahasa Indonesia dan Melayu menjadi pertuturan utama sebagai bahasa nasional yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang Nusantara. Penerapan Bahasa Indonesia dan Melayu menjadi bahan lisan dan tulisan sebagai bekal yang berpengaruh besar dalam semua aspek kehidupan termasuk bidang seni budaya setempat yang perlu senantiasa dikembangkan di era digital 4.0.

Wujudnya refleksi menurut kamus dewan (2015) adalah bermakna bayangan, gambaran (dalam cermin, pikiran, dan lain-lain). Selain itu, refleksi juga dapat dilihat menjadikan satu situasi kelakuan dan amalan seseorang itu sebagai satu cara memperoleh pemahaman atau pengertian baru dalam amalan dan kehidupannya. Maka dengan adanya kearifan lokal setiap penduduk di salah satu negara, akan menjadi aset bermakna buat negaranya dalam segala segi kehidupan mereka termasuk dalam penghayatan dan pemanfaatan bidang seni dan budaya. Sebagaimana Islam merupakan agama yang merangkumi segala aspek kehidupan manusia termasuk bidang seni budaya tersebut. Hal tersebut dikeranakan jiwa manusia yang diciptakan oleh Allah SWT bukanlah hanya untuk beribadat semata-mata, bahkan juga kepada perkara-perkara lain supaya membolehkan mereka meringankan beban dan pikirannya. Seperti seni ukiran merupakan salah satu aspek kesenian yang dibolehkan dalam Islam selagi ianya tidak berlebihan atau melanggar batas-batas syariat Islam yang telah ditentukan dalam ajaran Islam sesuai perintah Allah SWT dan mengikut Sunnah Rasulullah SAW.

Apa yang perlu diberi perhatian ialah ‘hasil seni’ di mana ia mulai lahir ketika permulaan Allah SWT mengajarkan Nabi Adam AS tentang nama-nama benda yang ada di alam ini, selanjutnya berlanjutan kepada Nabi Daud AS dengan dikaruniai suara yang sangat merdu, kemudian seterusnya berlanjutan terus menerus sehingga kepada zaman Nabi Muhammad SAW ketika diturunkannya wahyu pertama dan diterima oleh Nabi SAW. Susunan kata-katanya indah berupa ayat-ayat suci al-Qur’an yang diwahyukan, melalui keindahan sasteranya tersebut dapat mempenaruhi kaedah bunyi tentang apa yang dikenali sebagai ‘sajak’, ‘pantun’ dan ‘puisi’. Demikian perkembangan seterusnya, pengaruh al-Qur’an dan al-Sunnah kepada melalui tulisannya yang khas dikenal sebagai seni khat atau kaligrafi Islam telah pun ditulis dan diukir oleh para penulis maupun pengukirnya di atas pelbagai benda sebagai refleksi kearifan lokal yang dimiliki oleh setiap masyarakat di daerahnya masing-masing. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kesenian dan kebudayaan setempat dimana ia menyebar.

Selain itu, Bahasa Melayu dan Indonesia menjadi pertuturan utama sebagai bahasa nasional di Nusantara yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang bangsa Melayu. Penerapan ini menjadi bahan lisan dan tulisan sebagai bekal yang dapat berpengaruh besar dalam aspek seni budaya setempat. Sementara inflikasi kewujudan seni dan budaya ini teraplikasi dalam banyak ragam pantun, syair, gurindam, sajak, puisi, pepatah Melayu yang terus berusaha mempertahankan adat budaya bangsa. Hal ini mencakup proses perjalanan pendidikan yang menjadi gambaran untuk mengungkap proses pengajaran dan pembelajaran yang telah diwarisi Islam dalam pentarbiyahan hidup kaumnya di muka bumi ini dari generasi ke generasi sehingga kini. Selain itu, pembahasan mengenai konsep pendidikan sebagai refleksi kearifan lokal dalam menghadapi beberapa tantangan hidup di era sekarang sebagai era digital yang dapat melengkapi kesempurnaan dunia pendidikan terutama bidang seni budaya di lembaga dan perguruan tinggi yang dilihat dari perspektif perkembangan sekarang ini yang seiring sejalan dengan keperluan teknologi semasa.

Oleh sebab itu, kajian ini sangat diperlukan, di balik peranan teknologi tinggi di era digital 4.0 tersebut tetapi masih diperlukan juga kemampuan yang matang dalam menghasilkan konsep pendidikan dalam bidang seni budaya sebagai ekspresi melalui refleksi kearifan lokal agar dapat berpengaruh kuat dalam mewujudkan landasan tepat pada diri masing-masing umat Islam di era digital sekarang ini. Pembahasan lebih lanjut dan terperinci dapat diperjelas melalui huraian-huraian dalam isi dan kandungan berikutnya dari beberapa objektif dan permasalahan penting tentang konsep pendidikan dalam seni budaya di era digital melalui institusi pendidikan yang ada di Nusantara. Selain itu, akan dibahas juga mengenai pengaruh teknologi digital ini yang wujud di era sekarang termasuk kegunaannya sepanjang pemanfaatannya diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

OBJEKTIF

Objektif penelitian ini ingin merefleksikan kearifan lokal dalam penerapan seni dan budaya yang dijumpai dalam tatanan kehidupan masyarakat, baik yang terealisasi berbentuk bahasa, sastra, ukiran, tulisan, lisan, senjata, pakaian, tarian, kerajinan, makanan, upacara adat, tradisi, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi landasan penting dalam menemukan objektif yang ditetapkan dalam penelitian, agar dapat berperan sebagai benteng penguat pertahanan menghadapi era digital yang terus berkembang di zaman sekarang ini. Selain itu, dengan refleksi kearifan lokal berbantuan beragam multimedia sebagai pembuktian mendasar betapa peranan teknologi dalam kehidupan manusia sangat dibutuhkan di era digital 4.0. Antara aspek yang ditumpukan adalah konsep pendidikan dalam bidang seni budaya yang tetap berlandaskan kearifan lokal walaupun menghadapi era digital yang serba canggih. Selain itu, diuraikan juga ciri-ciri kelebihan dan kelemahan penggunaannya, selain pengaruhnya, nilai positif dan negatif penggunaannya dalam kehidupan masyarakat. Tumpukan juga turut diberikan terhadap bentuk dan konsep media teknologi yang digunakan dalam mengakses kepelbagaian teknologi dalam era digital tersebut sesuai dengan perkembangannya.

METODOLOGI

Metodologi merupakan hal yang penting dalam sebuah penyelidikan atau penelitian. Metodologi yang digunakan dapat menentukan baik ketepatan informasi maupun data yang diperoleh. Metodologi kajian menurut Kamus Dewan (2015) adalah satu sistem yang merangkumi kaedah dan prinsip yang digunakan dalam sesuatu penyelidikan. Pengkaji akan membahas metodologi yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian ini merupakan satu penyelidikan mengenai refleksi, kemahiran dan kearifan lokal masyarakat setempat terhadap lingkungannya terutama yang mengandung seni dan budaya. Penyelidikan ini tertumpu kepada bidang seni yang banyak mempengaruhi kearifan lokal di wilayah Nusantara, khususnya di Indonesia. Kemudian hasil dapatan kajian ini dianalisis menggunakan penyelidikan yang dijalankan melalui kajian perpustakaan, sekaligus juga yang ditemui di lapangan. Sehingga hal ini dapat memberikan informasi tentang metode dan proses yang dijalankan melalui penelitian tersebut. Selanjutnya kajian yang digunakan diharapkan dapat mengangkat konsep pendidikan dalam seni budaya sebagai persiapan anak didiknya dengan menggunakan penyelidikan lapangan dari berbagai karya inovasi dan kreasi teknologi canggih yang banyak digunakan ketika ini sebagai sampel kajian, selain turut dikembangkan kajian di beberapa perpustakaan untuk menyokong hasil dapatan kajian yang telah dijalankan. Selanjutnya, kajian ini juga diharapkan dapat menemukan temuan kajian seperti yang diharapkan sehingga dapat diberdayakan kegunaannya bagi penyelidikan dan pengkaji selanjutnya.

PERBINCANGAN

Kekuatan pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan dapat menempatkan seorang manusia menjadi kuat dan tegar dalam menghadapi segala kemungkinan yang akan terjadi, termasuk dalam menghadapi era digital 4.0 ini sebagai asas kemajuan zaman yang perlu dihadapi penuh tantangan oleh semua orang. Dalam hal ini peranan pendidikan sangat diperlukan karena merupakan pembahasan penting dalam kehidupan manusia yang dapat diistilahkan sebagai *life is education and education is life* (Rupert C. Lodge, 1974). Pendidikan tidak akan punya arti apabila manusia tidak ada di dalamnya. Hal ini disebabkan karena manusia merupakan subjek dan objek pendidikan tersebut. Menurut Muhammad Abduh (1972: 117), pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dalam prosesnya mampu mengembangkan seluruh *fitrah* peserta didiknya, terutama *fitrah* akal dan agamanya. Dengan *fitrah* akal peserta didik akan dapat mengembangkan daya berpikir mereka secara rasional. Sementara melalui *fitrah* agama, akan tertanam pilar-pilar kebaikan pada diri peserta didik yang kemudian terimplikasi dalam seluruh aktivitas kehidupannya termasuk bidang seni dan budaya.

Sebagai 'hasil seni' mulai lahir ketika permulaan Allah SWT mengajarkan Nabi Adam AS tentang nama-nama benda yang wujud di alam ini. Ini dikaitkan juga dengan kisah Nabi Daud AS dengan memiliki suara sangat merdu dan perkembangan seni suara ini berlangsung terus menerus sehingga ke zaman Nabi Muhammad SAW. Selain itu, Allah SWT juga memberikan isyarat-isyarat tertentu dalam Firman-Nya Q.S. Luqman (31): Ayat 27, bermaksud "*Seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan lautan (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh lautan (lagi) setelah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat-kalimat Allah. Sesungguhnya Allah Mahaperkasa, Mahabijaksana.*" Isyarat ini dapat di jadikan sebagai aplikasi dari refleksi kearifan lokal untuk memperkaya keindahan seni budaya yang telah dipelbagaikan baik oleh para budayawan maupun seniman dari waktu ke waktu.

Adapun pendidikan atau tarbiyah dalam Islam dilaksanakan untuk mengembangkan *tasawwur* (konsep) dan kepaahaman terhadap kehidupan berlandaskan al-Qur'an di dalam jiwa anak-anak didik. Dasar sistem pendidikan ini adalah hakekat tauhid kepada Allah SWT. Di dalam al-Qur'an dan as-Sunah terdapat metodologi atau kaedah untuk mendidik manusia. Metodologi itu telah terbukti berkesan mendidik generasi awal. Rahsia utama kesuksesan kaedah tersebut adalah memahami jiwa manusia yang tidak ubah bagaikan peti berkunci rapat, manakala memahami jiwa menjadi kuncinya. Sebenarnya sistem pendidikan yang paling berkesan dan mampu membawa perubahan menyeluruh dalam diri seorang manusia adalah sistem pendidikan yang berupaya berbicara dengan jiwa. Sebenarnya hanya pendidikan Islam saja yang mempunyai metodologi tersebut dan mampu merawat jiwa seseorang.

Maksud dan Definisi

Untuk memahami bidang seni dapat dilihat dalam dua maksud, yaitu dari segi hahasa yaitu bermakna halus (kecil, elok), tipis dan halus. Jika dalam bentuk karya (sajak, lukisan, musik) merupakan sesuatu yang diciptakan melalui bakat kepandaian dari sesuatu ciptaan. Orang yang memiliki kemahiran untuk mencipta sesuatu yang luar biasa. Dalam bahasa Inggerisnya adalah 'Art' bermakna halus, tipis dan damai. Kesenian merupakan aktivitas seni yang berkaitan dengan seni, keindahan dan kehalusan. Semua ini tidak ada lain melainkan membawa maksud nilai halus, indah, suci, berguna dan bermanfaat bagi manusia (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2015: 318). Sedangkan pengertian istilah seni yaitu segala yang halus dan indah lagi menyenangkan hati serta perasaan manusia, adakah ia merupakan hasil ciptaan Allah SWT maupun yang dihasilkan oleh pikiran, kemahiran, imajinasi dan perbuatan seorang manusia. Secara umumnya kesenian ditafsirkan sebagai sesuatu hasil ciptaan manusia yang memiliki nilai estetika bagi penciptanya, pernyataan dan hiasannya yang paling menonjol dan dominan dalam hal tertentu mengambil kira aspek penggunaannya (KB Bahasa Indonesia, 2015: 379-380).

Adapun budaya dalam kehiduapn biasanya sangat menitik beratkan segala sesuatu yang berhubungan antara manusia dengan manusia dan antara manusia dengan pencipta-Nya, selain menjaga hubungan baik antara sesama manusia dengan alam persekitarannya. Hal ini, dapat diwujudkan melalui jalinan akidah, ibadah dan akhlak. Maka cara ini adalah untuk menghidupkan sistem budaya perlu senantiasa menanamkan dalam hati sanubari tentang kepercayaan kepada Allah SWT dengan baik dan bijaksanaan dalam menjalankan segala perintah dan meninggalkan segala larangan-Nya. Manakala ibadah dapat tunduk dan ta'at serta patuh kepada perintah dan kasih sayang Allah SWT dan mesti dilaksanakan dengan rasa penuh keikhlasan. Sedangkan amal pula mampu diterapkan dalam segala aktivitas kehidupan melalui amalan harian yang diperintahkan.

Melalui huraian ini dapat menunjukkan bahwa betapa keindahan, kesenian dan kebudayaan tersebut dapat teraplikasi dalam beragam bidang kehidupan manusia. Ekspresi seorang seniman dalam menghasilkan karya menarik dan cantik sudah menjadi kebiasaan yang ingin dicapai oleh seorang seniman, sebagai salah satu proses yang terhasil dari nalar mereka dalam menghasilkan karya seni yang dapat mempengaruhi tingkahlaku pemerhati seni. Tingkahlaku yang berlaku dalam menghasilkan seni Islami ini pada peringkat awalnya dilakukan untuk tujuan memenuhi kehendak individu atau peminatnya dalam memaknai hasil karya yang telah dihasilkan, selanjutnya membangun tanggapan pemerhati untuk menghargai hasil kerja tangannya.

Oleh sebab itu, takrif kreativitas pula adalah sebagai satu kemampuan (kebolehan) mencipta secara kreatif. Manakala inovasi pula sebagai kemampuan berinovasi, mencipta, menghasilkan dan mengembangkan sesuatu ide baru dan asli. Kreativitas adalah kebolehan dan kemampuan seseorang menghasilkan sesuatu yang kreatif, baru dan asli. Ada juga pendapat yang mentakrifkan kreatif dan kreativitas sebagai penghasilan sesuatu yang tidak ada sebelumnya (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2015: 828). Selain itu pernah juga diungkapkan oleh Sayyed Hossein Nasr bahwa:

“... keindahan tulisan merupakan kelembutan jari dan kehalusan pikiran (citarasa) penulisnya.” Dengan demikian proses perkembangan seni ini sangat didukung oleh kemahiran, bakat, kelembutan dan kehalusan citarasa tulisannya sehingga dapat berpengaruh kepada *jasadiyah* dan *ruhiah* bagi penggiatnya (Sayyed Hossein Nasr, 1987: 27-28).

Konsep-konsep Pendidikan dalam Seni Budaya

Kewujudan konsep pendidikan dalam bidang seni budaya ini lahir melalui refleksi kearifan lokal yang dapat dipelajari secara lengkap dan bahkan komplit karena semua sudah tersedia dalam semua sisi kehidupan. Selain itu, seni budaya juga mencakupi tiga nilai kehidupan yang di asah melalui pengamalan dan pengalaman. Nilai dalam seni budaya adalah merangkumi: **Pertama, truth** yakni kebenaran yang dikaji dan dipahami melalui logika seorang manusia. **Kedua, goodnes** yaitu berupa kebaikan yang dirasakan melalui etika dan adat kesopan santunan. **Ketiga, beauty** merupakan aplikasi berupa kecantikan atau keindahan yang dikembangkan melalui estetika sebagai wujud perasaan berseni atau kecintaan terhadap seni dan budaya.

Sedangkan keperluan dalam mendidik manusia, Islam memberikan penjelasan mengenai hakekat manusia, alam, penciptanya serta hubungan antara ketiga-tiganya. Keunggulan pendidikan dalam membangunkan diri manusia adalah karena penjelasan mengenai permasalahannya yang diperoleh dari Allah SWT melalui al-Qur'an dan al-Hadis. Kepincangan sistem dan konsep pendidikan baik di Barat maupun di Timur adalah karena kekaburan dalam memahami hal-hal tersebut di atas. Pendidikan Islam dapat dibagikan kepada beberapa aspek yang merangkumi seluruh sisi kehidupan manusia, yaitu: (a) Pendidikan kerohanian dan keimanan, (b) Pendidikan akhlak, (c) Pendidikan akal (d) Pendidikan jasmani.

Pertama, Konsep Pendidikan Logika berafiliasi dalam Keyakinan dan Kepercayaan

Islam merupakan agama yang merangkumi segala aspek kehidupan manusia termasuk bidang seni. Terdapat tanggapan sesetengah pihak bahwa Islam hanya tertumpu kepada aspek ibadah semata-mata, maka hal ini perlu di bantah dan diperjelas keadaan sebenarnya oleh para seniman. Dimana jiwa manusia yang diciptakan oleh Allah SWT bukanlah hanya untuk beribadat dan beramal semata-mata, sebaliknya cenderung juga kepada perkara-perkara lain supaya membolehkan mereka meringankan beban dan pikiran mereka selain juga ingin memberi ruang kepada tubuh badan bagi menjalankan aktivitas keseharian.

Sedangkan pendidikan berafiliasi dalam menyatakan keyakinan dan keimanan bermaksud memperkenalkan kepada anak-anak dengan unsur-unsur kepercayaan, membiasakan dirinya dengan rukun iman dan Islam, serta mendidiknya prinsip-prinsip syariat yang mulia sejak usia *tamyiz* (berakal) lagi. Yang dimaksudkan dengan unsur-unsur keimanan adalah

semua permasalahan berkaitan dengan hakekat keimanan serta perkara-perkara yang ghaib seperti beriman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, Rasul dan dengan rukun iman lainnya. Hal inilah yang akan mengantarkan keyakinan dan kepercayaan setiap individu untuk diekspresikan melalui seni. Melalui karya seni budaya juga dapat menyatakan keyakinan ini dengan ekspresi masing-masing penganutnya.

Dari kenyataan tersebut maka dapat digambarkan bahwa dalam pendidikan para sahabat sangat menjaga akhlak mereka. Selain itu dapat mewujudkan jalinan akidah, ibadah, dan akhlak secara bersamaan. Maka cara ini merupakan proses pendidikan *jasadiyah* yang harus dialami untuk menghidupkan budaya akidah yakni dengan menanamkan dalam hati sanubari tentang kepercayaan kepada Allah SWT dengan baik dan bijaksana agar mudah menjalankan segala perintah dan meninggalkan segala larangan-Nya termasuk segala tantangan hidup di era digital ini. Manakala ibadah juga merupakan proses pendidikan *ruhiyah* yang ada dalam Islam agar dapat mengajar manusia supaya tunduk dan ta'at serta patuh kepada perintah dan kasih sayang yang mesti dilaksanakan dengan penuh keikhlasan dalam hidup serta kehidupan mereka di dunia dan akhirat setiap waktu dengan apapun tantangan dan rintangannya termasuk di era kemajuan sekarang ini.

Kedua, Konsep Pendidikan Etika teraplikasi melalui Adat dan Tradisi

Konsep pendidikan etika merupakan ekspresi jiwa seni yang sudah lama teraplikasi melalui kearifan lokal terutama berbentuk adat dan tradisi yang lahir semenjak dari zaman batu sehingga ke hari ini, kerana manusia dikatakan sebagai pelaksana dan pembawa tradisi tersebut. Tujuan utama menghasilkan etika ini adalah sebagai sumber khazanah dan warisan dari nenek moyang mereka yang turun dari generasi ke generasi. Hal yang sama pada anak-anak, seawal umur dua atau tiga tahun sudah pandai menghormati yang lebih tua dari dirinya. Pandai menghormati kedua orang tuanya dan juga kawan-kawannya bagi tujuan pernyataan berdasarkan ketinggian kesopanan santunan mereka sendiri. Hal ini menjadi dasar penting dalam pendidikan agar anak didik tetap beretika kepada sesiapa saja dan pandai menghormati orang lainnya.

Berdasarkan konsep pendidikan etika ini, ekspresi setiap orang dalam merepleksi kearifan lokalnya berbeda-beda. Dalam artian kata lain sebarang ungkapan yang terpancar melalui kata-katanya dapat mempengaruhi ekspresi kelakuan dan pergaulan kesehariannya. Dengan sebab itulah terdapatnya beragam rupa dan corak adat dan tradisi yang berkembang di setiap daerah dan wilayah yang menjadi gagasan yang diekspresikan oleh seseorang individu dalam masyarakat. Hal ini juga termasuk ketika seorang seniman menghasilkan karya seni, baik lukisan, tarian, ukiran dan lain sebagainya. Bahkan tokoh konsep ekspresi seni rupa (Tolstoy), menyatakan bahwa ekspresi dalam seni menurutnya adalah satu bentuk komunikasi, seumpama bahasa. Ekspresi dianggap sebagai perhubungan yang rapat antara perasaan pelukis dengan hasil kerjanya (Collingwood). Pelukis tidak perlu meluahkan perasaannya untuk khalayak banyak (Chapman, 1985).

Ada tiga aspek yang menentukan perbedaan ekspresi yaitu daya intuisi, persepsi dan konsepsi. Ketiga-tiga aspek ini mempunyai pengertian yang berlainan dan ada berbagai faktor pula yang akan membawa kepada perbedaan bentuk ekspresinya.

Adapun konsep ekspresi seni rupa pula pada sebuah lukisan dapat diumpamakan membawa beragam pengertian tergantung kepada si pelukis tersebut. Sebenarnya terdapat berbagai pendekatan yang digunakan oleh manusia bagi tujuan berekspresi, di antaranya ada yang melalui lisan, perasaan dan emosi, tulisan dan bahasa, penciptaan dan penghasilan pergerakan dan lain sebagainya. Selain itu, sensitif dan peka individu ini mempunyai daya sensitiviti yang tinggi terhadap keadaan sekelilingnya termasuk gaya hidup, keperluan, persekitaran dan turut sensitif menggunakan deria dalam lingkungannya. Kemudian gagasan, ide yang asli seseorang yang dikategorikan sebagai kreativitas sering kali mengutarakan ide dan gagasan yang asli. Hal ini yang biasa mencetuskan memanfaatkan kearifan lokal berupa adat tradisi yang lama berkembang dalam kehidupan mereka dari waktu ke waktu.

Ketiga, Konsep Pendidikan Estetika terepleksi dari Sumber Daya Alam

Konsep pendidikan estetika erat hubungannya dengan perasaan, keharuan dan keindahan. Sedangkan keindahan berkaitan erat dengan kemampuan manusia untuk menciptakan karya yang indah, menilai karya atau benda yang indah serta memilih dan menggunakan sesuatu yang indah atau cantik. Termasuk di dalamnya bertingkah laku yang indah dan kesopan santunan. Refleksi yang lebih mendalam dalam hal ini banyak menyangkut tentang pemanfaatan sumber daya alam yang wujud dipersekitarannya. Dalam hal ini, kebanyakan karya yang dilandasi dengan estetika ini biasanya menampilkan bentuk seni yang abstrak atau separa abstrak. Karya seni abstrak kebiasaannya sarat dengan falsafah dan adakalanya mengungkap persoalan spiritual yang kompleks. Seniman dalam hal ini, sering berkarya memilih media menghasilkan satu ketetapan yang '*rigid*'. Penggunaan warna lebih bebas dan pilihan warna pula biasanya mengikut rentak emosi yang bersesuaian dengan alam persekitarannya seperti tergambar dalam sesebuah karya (Mohd Johari Ab. Hamid dan Hamzah Lasa, 2013: 23).

Selain isyarat estetika dalam menghasilkan karya, perlu juga dinyatakan konsep estetika yang diambil dari perkataan Greek iaitu *aisthetikos* yang merujuk kepada perkara berkaitan dengan pancaindera atau deria. Estetika sering dikaitkan dengan hasil karya seni, atau pada sesuatu yang ada nilai seninya. Bagi sebagian besar kita menyatakan rasa indah atau cantik tersebut dalam ekspresi diri atau lingkungan. Dalam bahasa Inggeris disebut *beautiful*, secara ringkasnya estetika melibatkan penggunaan semua panca indra yang dimiliki oleh manusia. Ilmu estetika merupakan sebagian dari ilmu cabang falsafah yang mengutarakan isu-isu berkaitan dengan sifat seni dan nilai yang terdapat pada hasil seni tersebut. Sebagai contoh, kecantikan merupakan salah satu dari kualitas dan nilai yang terdapat pada hasil sesuatu seni, demikian juga seni penulisan, seni lukisan atau seni Islam merupakan hasil nilai yang terdapat pada gambar atau tulisan dengan berbagai jenis dan bentuknya yang dapat memikat para peminatnya.

Oleh sebab itu, refleksi kearifan lokal terhadap estetika ini sangat luas terefleksi dalam banyak bidang. Ukiran kayu terukir indah di atas kayu sebagai sumber daya alam yang sangat potensi dikembangkan oleh para pengukir di banyak tempat. Seni arsitektur bangunan berdiri megah dengan desain tersendiri sering mengikuti potensi kearifan lokal di mana bangunan tersebut didirikan. Belum lagi masuknya era digitalisasi pula telah membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia, baik yang berdampak positif yang bisa digunakan sebaik-baiknya dalam menghasilkan karya-karya berestetika tinggi. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak negatif yang berakibat buruk bagi yang tidak dapat mengawalinya dengan baik, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era sekarang ini. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampuan media era digital ini sangat memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Semakin canggih teknologi digital yang disediakan masa kini, maka semakin cepat perubahan terjadi terhadap perkembangan dunia yang dapat melahirkan berbagai macam teknologi digital. Demikian juga era digital ini telah menjadi wasilah untuk menghasilkan beragam karya estetika sebagai pengisi segala aspek kehidupan manusia.

Refleksi Kearifan Lokal di Era Digital

Adanya perkembangan teknologi di era digital sekarang ini sedikit banyaknya dapat merangkumi segala keperluan hidup manusia di antaranya kedokteran, perpolitikan, perekonomian, perdagangan, perbankan, percetakan, penerbitan, hiburan, kesenian, kebudayaan dan lain sebagainya. Hal ini telah mendorong kehendak manusia akan penggunaan teknologi secara mendasar dari segala sudut keperluan hidup termasuk bidang seni budaya sebagai pemanfaatan era digital yang merangkumi segala jenis kecanggihan serba menantang ini. Segala jenis kemajuan teknologi kini memiliki corak serta jenis-jenis khas dalam perkembangannya yang sangat dibutuhkan masyarakat dari zaman ke zaman sehingga sekarang. Selain itu, era digital ini merupakan khazanah kreatif dan inovasi yang terus dikembangkan oleh para teknokrat. Perkembangan teknologi ini banyak diminati di seluruh pelosok dunia dengan berbagai bentuknya karena memudahkan segala bentuk keperluan hidup. Di samping itu, dengan adanya pengaruh teknologi sekarang ini, sedikit banyaknya juga mempengaruhi kreativitas dan aktivitas hidup penggunaannya yang menyentuh jiwa dan raganya.

Belum lagi peranan era digital kini sangat berperan penting bahkan dapat menentukan arah kebijakan dan arah hidup manusia sejagat ini di dunia, seperti yang diperankan melalui adanya media internet, media TV dan radio, media sosial, media komunikasi, media cetakan, media transportasi, media perbankan, dan lain sebagainya. Selain ianya menjadi sebagai sarana

untuk merekam dan menghubungkan dengan dunia tanpa batas melalui gambar, lambang, tulisan, cetakan, simbol yang ada di atas berbagai hasil karya kemajuan teknologi terkini yang sangat didominasi oleh bidang seni budaya. Ada berbagai kelebihan tetapi juga banyak kekurangan yang perlu diantisipasi oleh pengguna kemajuan teknologi tersebut di era digital sehingga diperlukan kekuatan lahiriah dan batiniah umat manusia itu sendiri dalam menghadapi segala tantangan tersebut dari waktu ke waktu. Maka konsep pendidikan seni budaya dalam hal ini, sangat perlu dirancang untuk tetap menjadi jembatan perantara antara hal yang baik dan buruk, antara yang berakibat positif dan negatif.

Penomina baru dalam era globalisasi ini adalah bertemunya budaya timur dan barat yang diharapkan dapat melahirkan peradaban baru di kedua belah pihak yang dapat menjadikan Islam sebagai dasar pondasi yang kuat dan kearifan lokal tetap perlu dilibatkan. Akibat adanya kemajuan ini manusia mampu mengambil segi-segi positif dari semua budaya yang diterimanya guna memperkaya unsur-unsur budaya yang telah ada tanpa meninggalkan pasilitas dan kekayaan lokal yang ada. Pendidikan Islam sebagai khazanah dari belahan timur dapat menjadi perantara pemahaman rasionalis barat, sedangkan yang berada di belahan barat dapat mempelajari dan menyerap nilai-nilai religius dari timur sesuai dengan kemajuan kehendak zaman. Sedangkan khazanah seni budaya setempat dapat menjadi warisan adat yang mentradisi sepanjang zaman dimana para pelakunya dapat tetap menjalankan kehidupannya sesuai dengan yang mereka harapkan. Dengan demikian, paham rasionalis dan materialis yang berkembang pesat di barat yang ditopang oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital ini tetap dapat bersandeng dengan spiritualitas timur seiring dan sejalan tanpa merugikan antara satu dengan lainnya.

Oleh sebab itu, peranan pendidikan perlu menjadi upaya yang harus di lakukan di era digital ini agar dapat mengatasi segala hal dengan serius, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar tetap membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar di samping merefleksikan kearifan lokal yang serba lengkap dalam lingkungan penggunaannya. Anak-anak dan remaja harus dipahami dengan era digital ini baik manfaat maupun mudaratnya. Orang tua harus pula dipahami agar dapat mengontrol sikap anak-anaknya terhadap teknologi dan menggunakannya dengan baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampak negatif dan berlebihan. Demikian juga pemerintah perlu melakukan kajian mendalam era digital ini dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi, sehingga semuanya tetap dapat bersinergi antara satu dengan lainnya sepanjang zaman.

TEMUAN DAN DAPATAN KAJIAN

Berikut beberapa temuan dari hasil analisis kajian bahwa “Konsep pendidikan seni budaya dapat merefleksi kearifan lokal setiap penggunaannya terutama di era digital 4.0 sekarang ini. Bahkan penggunaan teknologi di era digital kini semakin meluas penggunaannya di seluruh dunia baik ia yang dijadikan sebagai adat, tradisi, hiburan, pendidikan, pengajaran, pembelajaran maupun sumber penghasilan. Walaupun demikian, masih banyak lagi individu yang masih belum mengetahui apa yang dimaksud dengan era digital. Menurut Adi Kurniadi (1999), kini dalam industri seni menggunakan digital dengan kemampuan komputer grafik 3D, bisa membuat anatomi tubuh 3D yang dapat diputar-putar, membuat struktur molekul, alam semesta, planet-planet dan lain sebagainya. Dengan menggunakan perisian komputer grafik tertentu, seperti Adobe Photoshop, dapat membuat hasil karya lukisan, teks, tulisan (termasuk memanipulasi photo). Manakala, 3D Studio Max pula dapat menghasilkan karya seni realistik secara 3D. Adobe Photoshop merupakan produk perisian penyunting gambar yang bisa digunakan untuk memperelok photo dan lukisan dengan menambah dan mengurus warna pada imej grafik. Photoshop mempunyai berbagai fungsi di mana fungsi-fungsi tersebut memudahkan pengguna untuk memilih, melukis, dan menyunting gambar yang dikehendaki.

Selain itu, Corel Draw juga merupakan aplikasi rekaan grafik yang digunakan untuk membuat berbagai jenis rekaan seperti logo, nama, kalender, poster dan lain-lainnya. Adapun Adobe Illustrator dan InDesign adalah software pengolah grafik yang biasa digunakan untuk pelbagai pekerjaan yang melibatkan rekaan sesuatu seperti membuat logo-logo perusahaan, cover, majalah, poster, banner, sepanduk, tulisan yang dapat digunakan dalam industri pembungkusan, bahan bacaan, industri pengiklanan, animasi dan lain-lainnya. Peranan media grafik merupakan persembahan imej atau paparan visual gambar yang menjadi perantara penyampai pesan seni menggunakan photo, lukisan, ilustrasi, grafik dan lain sebagainya. Grafik digital biasanya merupakan hasil kerja lukisan yang dihasilkan dengan menggunakan kemudahan atau perisian komputer dengan menggunakan imej atau gambar seperti garisan atau papatan photo yang lebih kompleks dan lengkap dihasilkan oleh komputer.

Grafik digunakan bagi tujuan memberi penekanan visual dan gambar kepada suatu persembahan dan juga membantu untuk menerangkan suatu maklumat atau informasi yang lebih baik lagi. Di samping itu, grafik mampu menjadikan sebuah persembahan atau penyampaian informasi itu lebih hidup dan menarik karena grafik bukan saja menyampaikan maksud tetapi juga mampu memperlihatkan situasi, perasaan atau panca indera rasa yang lebih terperinci. Bahkan grafik juga dapat digunakan sebagai elemen pelengkap dalam membentuk latar belakang dan tekstur yang menjadi pelengkap kepada informasi yang ingin disampaikan; Fokus utama juga tersampaikan dengan baik seperti logo, imej, photo, gambar, lukisan ataupun grafik yang memainkan peranan utama dalam sesebuah persembahan tersebut. Sedangkan media audio pula dapat digunakan untuk proses

penyampaian persembahan agar penyampaian lebih mantap dan memberi dampak yang lebih berkesan. Selain itu, audio juga bertujuan untuk meningkatkan kesan motivasi kepada orang banyak agar dapat menarik minat mereka untuk menyertai proses penyampaian pesan tersebut di samping dapat menimbulkan suasana yang menarik.

Kemampuan teknologi canggih yang selalu menjadikan multimedia sebagai sarana utama karena dapat menggabungkan kesemua elemen-elemen keberagaman media menjadi satu seperti animasi, video, audio, animasi, teks, grafik dan interaksi membolehkan proses pembelajaran dan pengajaran disampaikan dengan lebih baik dan berkesan. Melalui pasilitas tersebut juga dapat membantu untuk menarik perhatian murid-murid dan menghindari kebosanan ketika proses belajarnya dalam dunia pendidikan. Dengan sistem tersebut yang semakin berkembang biasanya pihak sekolah yang menggunakan teknologi tersebut bisa mengetahui prestasi para muridnya di samping ibu bapaknya juga dapat mengikuti perkembangan pembelajaran anak-anak mereka. Bahkan melalui tekhnologilah pendidikan di rumah (*home school*) dan program pendidikan jarak jauh lainnya dapat dijalankan dengan baik.

Selain temuan tersebut, usaha masyarakat dalam mengekalkan keberkesanan penggunaan teknologi di era digital diharapkan tetap dapat menghasilkan perbagai bentuk karya seni berbasis teknologi terkini dari hasil refleksi kearifan lokal dari wilayah mereka masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendekatan yang sudah coba diterapkan oleh para seniman dengan bakatnya lalu disatukan kecanggihan teknologi yang ada melalui mencipta karya-karya yang dapat dijadikan sebagai ciri perkembangan seni berkualitas tinggi menggunakan sumber-sumber daya alam yang wujud di persekitarannya. Melalui cara tersebut, kemahiran menggunakan program dan perisian multimedia dapat melahirkan lebih banyak lagi sistem dan gaya seni yang lebih kreatif dan inovatif yang menggambarkan seni dan kebudayaan masyarakat setempat. Selanjutnya dapat memajukan juga seni ini dalam berbagai jenis dan ragamnya dengan menggunakan pasilitas digital di era teknologi terkini sehingga dikenal oleh semua kalangan masyarakat secara meluas tanpa batas.

KESIMPULAN

Demikianlah paparan judul kajian ini, yaitu: *“Konsep pendidikan seni budaya: Refleksi kearifan lokal di era digital 4.0*, sebagai gambaran yang ingin pengkaji kongsikan terutamanya dalam bidang seni budaya ini, dan aplikasinya dalam pelbagai hasil kearifan lokal, selain juga dimaksudkan agar supaya dapat memberikan gambaran mendalam antara konsep pendidikan seni budaya dengan repleksinya terhadap kerja dan usaha masyarakatnya. Selain itu, ingin mendapatkan titik aras pijakan untuk dijadikan sebagai satu pembuktian bahwa kewujudan refleksi kearifan lokal dari seorang seniman dalam menghasilkan seni ini dapat menunjukkan adanya kemajuan dari sisi metode, cara, kreativitas, kreasi, inovasi, bentuk dan corak dengan mengikut perkembangan semasa terutama di era digital 4.0. Termasuk juga kerana didorong dengan adanya dukungan teori dan

konsep pendidikan seni budaya yang berkembang melalui panduan dari al-Qur'an dan al-Hadis yang sangat berperanan penting dalam kehidupan masyarakat Islam di beberapa negeri dan negara di dunia.

Paparan ini juga berharap supaya kajian awal dalam perkongsian ini sedikit banyaknya dapat mendedahkan pengenalan metode kajian yang akan dijalankan oleh penulis-penulis berikutnya dengan menitik beratkan konsep pendidikan seni budaya sebagai wasilah merefleksi kearifan lokal dalam menghadapi era digital 4.0. Oleh itu, penulis berharap sebagai usaha sungguh-sungguh dilakukan untuk melengkapi pengembaraan seni budaya ini Nusantara sehingga ke seluruh wilayah Asia Tenggara. Kemudian, paparan ini juga berhadapan dapat mengangkat beberapa pembahasan lainnya mengenai dampak dan kesan seni budaya tersebut terhadap kehidupan sosial masyarakat. Hal ini juga, bertujuan untuk menghuraikan bagaimana pengaruh dan peranan yang sangat penting dalam membangun peradaban masyarakat Nusantara khususnya dan masyarakat dunia umumnya agar dapat menjadikan konsep-konsep seni budaya ini sebagai dasar utama untuk menghadapi era digital yang serba canggih ini. Prinsipnya bahwa teknologi pada era digital ini hanya sebagai alat yang tetap banyak membawa manfaat dalam segala bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi, namun tidak dipungkiri juga ia tetap memiliki kekurangan yang perlu diatasi dengan prinsip-prinsip dasar melalui refleksi kearifan lokal penggunaanya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya. (2012). Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Abuddin Nata. (2001). *Metodologi studi Islam*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rashidi Hasan. (2001). *Sejarah seni lukis sepintas lalu*. Shah Alam: Karisma Publication. Sdn. Bhd.
- Amir A. Rahman. (1990). *Pengantar tamadun Islam*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asma Hasan Fahmi. (1979). *Sejarah dan filsafat pendidikan Islam*. Judul asli *Mabadi' at-tarbiyat al-Isimiyah*. Terj. Ibrahi Husein. Jakarta: Bulan Bintang.
- Atang Abd. Hakim. (2000). *Metodologi studi Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azumardi Azra, et.al. (1997). *Ensiklopedi Islam*. Jakarta: Ichtiar baru.
- Badri Yatim. (2001 & 2008). *Sejarah peradaban Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burlian Somad. (1981). *Beberapa persoalan dalam pendidikan Islam*. Bandung: al-Ma'arif.
- Ghazali Darussalam. 2001. *Sumbangan sarjana dalam tamadun Islam*. Kuala Lumpur: Utusan Publication and Distributors.
- Hanun Asrohah. (2001). *Sejarah peradaban Islam*. Jakarta: Wacana Ilmu.
- Harun Nasution. (1979). *Islam ditinjau dari berbagai aspeknya*. Jilid. I. Jakarta: UI Press.

- Hashim Bin Musa. (1999/2006). *Sejarah perkembangan tulisan Jawi*. Kuala Lumpur: DBP.
- Iberahim Hassan. (2008). *Seni sebagai tingkahlaku artistik dalam menzahirkan makna*. Prosiding Sidang Seni (SINI 08). Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Ibnu Khaldun. (T.th). *Al-Muqaddimah*. Beirut: Dār al-Masyārik.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. Bentong: PTS Publication.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2000). *Pengenalan kepada multimedia*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Kamus besar bahasa Indonesia*. (2015). Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI.
- Kamus Dewan (edisi keempat)*. (2015). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Koentjaraningrat. (2016). *Manusia dan kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Abdul Karim. (2009). *Sejarah pemikiran dan peradaban Islam*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Mahmud Yunus. (1990). *Sejarah pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Hidayakarya Agung.
- Manja Mohd. Ludin, et.al (1995). *Aspek-aspek kesenian Islam*. Kuala Lumpur: DBP.
- Maulana Muhammad Ali. (1980). *Islamologi (Dinul Islam)*. Jakarta: Ikhtiar Baru-Van Hoeve.
- Mehdi Nakosteen. (1996). *Kontribusi Islam atas dunia intelektual Barat; Deskripsi analisis abad keempat Islam*. Terj. Joko S. Kahhar dan Supriyanto Abdullah. Surabaya: Risalah Gusti.
- Mohd Johari Ab. Hamid dan Hamzah Lasa (2013). *Estetik seni visual*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).
- Mohd Johari Ab. Hamid (2013). *Perkembangan penulisan & kritikan seni visual*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).
- Muhammad Bukhari Lubis, Makmur Haji Harun, dan Alizah binti Lamri. (2017). *Jawi: Warisan warga Alam Melayu*. Tanjong Malim: Penerbit Mentari.
- Muhammad al-Khatib. (1982). *Al-'Usmaniyyah fi al-tarikh wa al-hadhrat*. Kairo: al-Markaz al-Mishri.
- Muhammad Syadid. (2001). *Konsep pendidikan dalam al-Qur'an*. Terj. Jakarta: Penebar Salam.
- Mustafa Haji Daud. (1997). *Al-Qur'an sumber tamadun Islam*. Kuala Lumpur: Jabatan Kemajuan Islam Malaysia (JAKIM).
- Mohd Taib Osman Etal. (ed). (T.th). *Tamadun Islam di Malaysia*. Tanpa tempat dan penerbit.
- M. Quraish Shihab. (1996). *Wawasan al-Quran*. Bandung: Mizan.
- Nik Hassan Suhaimi. (2000). *Kesenian Melayu: Roh Islam dalam penciptaan*. Mohd Taib. Tanpa tempat dan penerbit.
- Osman Etal (ed). (T.th.). *Tamadun Islam di Malaysia*. Tanpa tempat dan penerbit.

- Philip K. Hitti. (1970). *The Arabs a short history*. London: Macmillan. Terj. Ushuluddin Hutagalung. Bandung: Sumur.
- Read, H. (1970). *Education Through Art* (Terj). London: Faber and Faber.
- Samsul Nizar. (2011). *Sejarah pendidikan Islam: Menelusuri jejak sejarah pendidikan era Rasulullah sampai Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Soekarno dan Ahmad Supadi. (1990). *Sejarah dan filsafat pendidikan Islam*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Spengler, Oswald. (2009). *Ich beneide jeden, der lebt (I envy anyone who lives)*. German: Lilienfeld.
- Sudarso, SP. (1976). *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta.
- Sudjana, N. (1989). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di sekolah*. Bandung: Sinar Baru.
- Suryabrata, S. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syafiyyur Rahman al-Mubarakfury. (2000). *Sirah nabawiyah*. Cet. 9. Jakarta: Pustaka al-Kautsar.
- Syahrudin (2004). *Kaligrafi al-Quran dan metodologi pengajarannya*. Jakarta: LEMKA UIN Syarif Hidayatullah.
- Syed Muhammad Naquib al-Attas. (1992). *Konsep pendidikan dalam Islam*. Bandung: Mizan.
- Syed Muhammad Naquib al-Attas. (2003). *Islam dalam sejarah dan kebudayaan Melayu*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Syeikh Muhammad Abduh. (1971). *Al-Urwah al-wuthqa*. Kahera: Dar al-Arab.
- Syeikh Yusuf Qardawi. (2003). *Taysir al-Fiqh li al-Muslim al-Mu'asir fi Daw al-Qur'an wa al-Sunnah*. Kahera: Maktabah Wahbah.
- Van Donzel, E. at.al (1978). *The encyclopedia of Islam*. Vol. 4. Leiden: E.J. Brill.
- Yasin Hamid Safadi (1979). *Islamic calligraphy*. Colorado: Shambhala.
- Wahab Rochidin. (2004). *Sejarah pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wan Ali Hj Wan Mamat. (1987). *An introduction to Malay paleography, a Report for Master of Arts, School for Library, Archives and Information Studies*. London: University of College.
- Welch (1979). *Arabic calligraphy (early calligraphy development)*. <http://www.islamicart.com/main/calligraphy/early.htm>.

Makalah, Majalah, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Prosiding

- Inrevolzon. (2015). *Kebudayaan dan peradaban*. Jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam. Palembang: Fakultas Adab dan Humaniora, IAIN Raden Fatah.
- Khairudin Bin Ramli (2007). *Seni penulisan al-Quran mushaf Malaysia*. (Disertasi, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, Kuala Lumpur).
- Majalah Pakar. Volume III, No. 5, November-Disember 2006.
- Makmur. (2019). *Pendidikan Islam: Analisis dari perspektif sejarah*. Seminar Internasional Pendidikan Islam. UIN Sulthan Taha Syaifuddin Jambi.

Makmur. (2006). *Seni kaligrafi Islam Jambi: Satu kajian kes*. (Tesis, Alam dan Tamadun Melayu, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi Selangor).

Makmur. (2011). *Sejarah perkembangan seni khat di nusantara: kajian perbandingan di Muzium Kesenian Islam Malaysia dan Yayasan Restu (Malaysia) dengan Lembaga dan Pondok Kaligrafi al-Quran LEMKA (Indonesia)*. (Tesis, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, Kuala Lumpur).

Prosiding Sidang Seni (SINI 2008). Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.

Wawan Setiawan. (2017). *Era digital dan tantangannya*. Bandung: Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.

Wawan Setiawan. (2016). *Pemanfaatan teknologi untuk menunjang persiapan calon guru dalam mengajar*. Seminar Nasional Teknologi dalam Pembelajaran dan Pekerjaan. (Program Skills to Succeed (S2S) dari Save The Children). Bandung, 14 Maret 2016.

Wawan Setiawan. (2016). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara bijaksana*. (The Save Way of Using ICT For Student Learning). Talk Show Westjava Next Gent Education. Bandung, 20 Mei 2016.

Wawan Setiawan. (2016). *Pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran di sekolah dasar*. Seminar Nasional "Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". Purwakarta: UPI Kampus Purwakarta, 6 Desember 2016.

Website, Blog, Wacana, Museum dan Lembaga

Bierens de Hann, David. (1863-2892). Leiden University, Netherlands.

[http://ww.dwc.knaw.nl/biografie/pmknaw/?pagetype=authorDetail
&aId=PE00002430](http://ww.dwc.knaw.nl/biografie/pmknaw/?pagetype=authorDetail&aId=PE00002430)

Hasan98.tripod.com/pendidik.htm

[http://digitalspine.blogspot.com ... -cinta-sekolah.html](http://digitalspine.blogspot.com...-cinta-sekolah.html).

<http://pengarang@utusan.com.my>.

<http://www.dbp.gov.my>

<https://www.google.com/search?biw=1366&bih>.

<http://www.wikipedia.com>

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

<http://pengertiansekilas.blogspot.com/2018/05/pengertian-kesiapan.html>

<https://ms.wikipedia.org/wiki/Nusantara>.

<http://melayuonline.com/personage/?a=UHF3L29QTS9VenVwRnRCb20%3D=Za'ba>.

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/08/>

<http://refleksibudi.Wordpress.com/2008/10/21/antara-peradaban-dan-kebudayaan>. 23-11-2019.

<http://mbegedut.blogspot.com/2011/01/manusia-peradaban-dan-kebudayaan.html>. 25-11-2019.

<http://artikelwahyu.blogspot.com/2012/08/pengertian-tsaqofah-slamiyah.html>. 28-11-2019.

<http://www.galeri-nasional.or.id/koleksi>., dipublikasi tanggal, 15 Maret 2017 melalui webmaster.

<http://www.restu-art.com>, Lihat <http://www.mushaf.com.my>.

<http://www.kemdiknas.go.id/> Peranan Pendidikan Nasional dalam Pembangunan Karakter Bangsa, 28 Desember 2016.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. November 19, 2019.

Museum Bayt al-Qur'an, Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta Timur, DKI Jakarta.

Muzium Kesenian Islam Malaysia (MKIM), Jalan Lembah Perdana, Kuala Lumpur.

Neno Suhartini. (Senin, 12 Oktober 2020), *Membaca: konsep pendekatan pendidikan melalui seni*. Bogor: Man 2 Kota Bogor.

Teknologi tamadun melayu. (Friday, October 17, 2014). Subjek TITAS.

Yayasan Restu Kompleks Taman Seni Islam Selangor (2019)

www.google.com, *Kesenian Islam dalam Negara*, Tanggal, 9 Januari 2016 dan 13 Juni 2019.

www.galeri-nasional.or.id/koleksi., Tanggal, 15 Maret 2019.

www.suarakarya-online.com, 15 Maret 2019.

www.apakabar@clark.net, 15 Maret 2019.

<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/membaca-konsep-pendekatan-pendidikan-melalui-seni>

FacebookTwitterEmailLINEWhatsAppMore6

BIODATA PENULIS

Makmur Harun, S.Ag, M.Let, Ph.D

Penulis merupakan anak kelahiran dari Desa Simbur Naik, Provinsi Jambi, sebagai alumni Pondok Modern “Darussalam” Gontor, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia. Ayah dari empat orang anak yang telah menyelesaikan Ijazah Sarjana Agamanya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Thaha Syaifuddin, Jambi. Menyelesaikan Program Masternya di Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Bangi, Selangor Darul Ehsan, dan Program Ph.D-nya selesai di Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia. Sudah beberapa tulisan yang telah dibukukan, bab dalam buku, jurnal, makalah, prosiding yang telah diterbitkan di berbagai penerbitan termasuk melalui seminar-seminar nasional ataupun internasional. Kini bertugas sebagai Dosen di Fakultas Bahasa dan Komunikasi (FBK), Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), 35900 Tanjong Malim, Perak, Darul Ridzuan; Beliau juga sebagai anggota kehormat dalam Persatuan Penulis Budiman Malaysia; Penasehat Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) Cabang UPSI; Pengajar dan penyusun modul di Pusat Ulul Albab, UPSI; dan 8 tahun menjadi felo asrama di Kolej Harun Aminurrashid (KHAR), UPSI. Aktif menjalankan penyelidikan yang juga giat mengkaji, menulis, melukis dan menciptakan karya-karya seni khat, seni kaligrafi Islam & tulisan Jawi (Arab Melayu) serta aktif

mengadakan pameran seni dan kebudayaan Islam sehingga kini. Dapat dihubungi melalui email: makmur@fbk.upsi.edu.my.

Dr. Sitti Rachmawati Yahya, ST, M.Sc.

Penulis merupakan anak kelahiran DKI Jakarta, Indonesia yang juga merupakan seorang Sarjana Teknologi dan Informatika dari Universitas Gunadarma (UnDar), Depok, Jawa Barat, Indonesia, dan menyelesaikan Program Master dan Ph.D-nya di Fakultas Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia. Beliau merupakan ibu dari empat orang anak, Bergerak aktif dalam aktivitas teknologi dan informatika sehingga kini, terutama pengecaman pola dan pemprosesan imej semenjak melanjutkan pendidikannya di tingkat S1, S2 dan S3 sehingga sekarang. Dilingkupi keluarga seniman melalui interaksi yang lama berterusan lalu menjiwai dan juga peminat seni dan media serta animasi perkomputeran dan bergerak aktif dalam pelatihan, kursus, bengkel dan seminar nasional dan internasional dalam bidang tersebut. Sekarang bertugas sebagai Dosen di Pascasarjana, Universitas Nasional (Unas), di Jalan Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, DKI Jakarta, Indonesia sejak tahun 2018 sehingga sekarang. Juga sebagai dosen di Departemen dan Informatika, Universitas Siber Asia (UNSA), Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, DKI Jakarta, Indonesia. Dapat dihubungi melalui email: sitti.rachma@gmail.com.

IMPROVEMENT OF STUDENTS' AWARENESS AND INDEPENDENCE THROUGH BLENDED LEARNING USING INTERACTIVE POWERPOINT IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

Dewi Karlina¹; Ana Fitrotun Nisa²; Endang Tri Antoko Wulan³; Heni
Sistiati⁴.

¹²³⁴Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. ¹
SDN Genjahan Baru; ³ SDN Tambakromo III; ⁴SDN Sumbergiri.

Email: ¹dewikarlina@gmail.com; ²ananisa@gmail.com;

³endangtria13@gmail.com; ⁴henisistiati210@gmail.com

Abstrak

The purpose of this study was to determine the increase in students' attention and independence in learning science through blended learning assisted by interactive powerpoint media. This research was conducted in the fourth grade of SDN Genjahan Baru Ponjong Gunungkidul Yogyakarta. This research is a type of field research that uses a qualitative descriptive approach. This study used the research subject of the fourth grade students of SDN Genjahan Baru as many as 21 students where at the beginning before blended learning was applied there were only 8 students out of 21 fourth grade students who showed an independent attitude and attention during learning. The results of this study indicate that (1) the application of the blended learning model can foster student attention (2) the application of the blended learning model can stimulate the emergence of student independence. After learning using a blended learning model with interactive powerpoint media, it was proven to have increased by 73%.

Keywords: Blended Learning, Interactive Powerpoint, Attention and Student Independence

Received: 7/12/2021	Accepted: 10/12/21	Published: 22/08/2022
------------------------	-----------------------	--------------------------

INTRODUCTION

Since the entry of the Covid-19 virus outbreak on March 2, 2020, in Indonesia, it has had a huge impact on people's life activities in all fields. No exception in the field of education, to tackle the spread of the covid-19 virus, on March 17, 2019 the government through the Ministry of Education and Culture has issued a policy through letter number 36962/MPK.A/HK/2020 concerning Online Learning and Working From Home in the context of preventing the spread of Corona Virus Disease (Covid-19).

Starting from the SE Kemendikbud, until now learning is carried out online using the Learning From Home system. Teachers design online learning activities that support activities to achieve educational goals. Learning activities remain integrated between lesson content, including science learning content. According to Sрни M. Iskandar (1997: 16) several reasons for the importance of science subjects, namely, science is useful for

the life or work of children in the future, part of the nation's culture, trains children to think critically, and has educational values that has the potential to shape children's personalities. overall.

Based on observations carried out on September 6, 2021 to October 6, 2021 for approximately 1 month at SD Negeri Genjahan Baru grade IV, it is known that students' science learning outcomes are low as evidenced by the odd semester PAS scores where some students still have not reached the minimum standard of completeness criteria. In addition, students are too passive, this is evidenced by only 8 out of 21 students who want to ask a question when learning science in class. The contributing factors include the learning methods used by the teacher are less varied (lectures through whats app group), students' enthusiasm in learning science is low, students' lack of attention and independence in learning, environmental conditions that do not support students in learning during online learning, and lack of use of learning media. and learning resources. This makes students easily bored, and passive because their learning still leads to conventional learning.

Based on the description of the problem above, it can be concluded that the science learning that has been going on is not going well. The problems that arise in the learning above are an obstacle that causes the learning objectives not to be achieved properly. This problem needs to be addressed immediately. One way is to improve the lesson plan by providing action through the application of the Blended Learning learning model with interactive powerpoint media.

Blended Learning is basically a combination of the advantages of learning that is carried out face-to-face and virtually. According to Moebs and Weilbendai quoted from Husamah (2014:12), Blended Learning is a blending of online and face-to-face meetings in one integrated learning activity. Blended Learning has 3 components in one learning, namely: online learning, face-to-face learning, independent learning.

Online learning uses internet, intranet, and web-based technology in accessing learning materials and enabling learning interactions. During this pandemic, distance learning is limited. Online learning alone is not enough for students to be able to achieve learning goals. Therefore, in line with the decreasing level of risk of Covid-19 (level 2), a new policy has emerged from the government to carry out Limited Face-to-face Meetings. However, the time allocation for online learning will be more than the limited time allocation for face-to-face learning, which is 2 hours, face-to-face learning will only be used as reinforcement of online learning. While independent learning is needed to foster thinking and not depend on the thoughts of others (independent).

Blended Learning is appropriate to use in learning for future learning considering the development of information and communication technology in Indonesia is very adequate, besides that online learning in blended learning strategies is commonly used in learning by utilizing the internet network⁶. From the explanation above, Blended Learning is very suitable to be applied to science learning during this pandemic.

The purpose of this research is to get an increase in students' learning attention and independence through the application of Blended Learning using interactive powerpoint media. With this research, it is expected to add

references, knowledge and information related to the application of Blended Learning in elementary science learning.

METHOD

This research is a type of field research that uses a qualitative descriptive approach, which is a research process that produces descriptive data in the form of written data expressions whose sources are directly obtained in the field where the research is (Sugiyono, 2012: 287). This research will basically examine the application of Blended learning in learning using interactive powerpoint media in elementary science learning with the subject of fourth grade students at SD Negeri Genjahan Baru. Sources of data come from primary data obtained through observation and interviews and secondary data obtained from library research. Data collection techniques by observation (participants), interviews (unstructured) and documentation. The data validity technique used is to extend the researcher's participation and triangulation. While the data analysis technique used qualitative data analysis which consisted of three stages, namely reduction, data presentation and conclusion drawing/verification.

This research was conducted to obtain an increase in students' attention to learning through the application of Blended Learning and to find out the factors that support and hinder the improvement of students' learning independence when using Blended learning in the science lesson content of grade IV SD Negeri Genjahan Baru.

The research was carried out in October 2021, taking place in the fourth grade of SD Negeri Genjahan baru which was attended by 21 fourth grade students. Researchers were assisted by other teachers in documenting learning activities, in carrying out interviews related to the implementation of learning activities using Blended Learning. Both during interviews with teachers and with students.

In the results of previous relevant studies will be discussed regarding the studies that have been carried out by previous researchers as a reference in determining further actions as research considerations. Several studies are relevant in this study. Arief Rahman Yusuf (2016), suggests that the development of technology in the field of education is e-learning. E-learning that is used using a moddle by applying the 2013 curriculum which is currently still using the conventional learning process. The goal is to use e-learning models to help teachers in learning and can help teaching and learning without being limited by space and time. Benny Hari Firmansyah (2016), suggests that blended learning or mixed learning combines face-to-face learning with online learning. The goal is to increase effectiveness and flexibility in learning and to improve the quality of education in the fields of science, technology and communication.

RESULTS

This research was conducted to obtain an increase in students' learning attention through the application of Blended Learning learning with interactive PPT media, especially in the fourth grade elementary science content. In addition, this research is to find out the factors that support and

hinder the improvement of students' learning independence when using Blended learning learning with interactive PPT media on the science content of the fourth grade elementary school at SD Negeri Genjahan Baru.

This research was conducted from September to October 2021, taking place in the fourth grade of SD Negeri Genjahan baru which was attended by 21 fourth grade students. Researchers are assisted by other teachers in documenting learning activities. During learning the researchers observed the behavior and attitudes of students during the lesson by referring to the observation guide sheet. After completing the lesson, the teacher is assisted by colleagues in conducting interviews related to the implementation of learning activities using Blended Learning with interactive PPT media on this science content. The following table shows the results of observations of independent attitudes and attention shown by fourth grade students at SDN Genjahan Baru before and after learning with Blended Learning with the help of interactive PPT media.

Table 1. Results of Observation of Independent Attitudes and Attention of Class IV Students at SDN Genjahan Baru before and after using Blended Learning with interactive PPT Media

Responden	Before		After	
	Independen	Attention	Independen	Attention
1.	√	√	√	√
2.	-	-	-	-
3.	-	-	√	√
4.	√	√	√	√
5.	-	-	√	√
6.	√	√	√	√
7.	-	-	-	√
8.	√	√	√	√
9.	-	-	√	-
10.	-	-	-	-
9.	√	√	√	√
10.	√	√	√	√
11.	-	-	-	√
12.	-	-	-	-
13.	-	-	√	√
14.	√	√	√	√
15.	√	√	√	√
16.	-	-	√	√
17.	-	-	-	-
18.	√	√	√	√
19.	√	√	√	√
20.	-	-	√	-
21.	-	-	√	√

Based on table 1 above, it can be seen that prior to the implementation of Blended Learning with interactive PPT media on the science content of the fourth grade students of SD N Genjahan baru, there were only 8 students of the total 21 fourth grade students who showed an independent attitude and attention during learning. However, after using Blended Learning with interactive PPT media, this brought a significant increase, namely after using Blended Learning with interactive PPT media there was an increase, namely 15 students from 21 students were able to show independence and attention in science learning.

The results of interviews on student attention during learning using Blended learning with interactive PPT media on science content, namely students who initially had a low level of attention during learning were shown at 32% after the Blended learning treatment with interactive PPT media increased to 73%. So there is an increase of 41%.

In other words, during learning by applying Blended learning using interactive PPT media, there was an increase in student attention from only 8 students who consistently paid attention to 15 students who showed an attitude of concern. Blended Learning is able to have a positive impact on students' attention both during online learning and face-to-face learning. It is proven that students become enthusiastic in learning, especially science learning.

The results of interviews on students' attention during learning using Blended learning with interactive PPT media on science content, namely students who originally had a low level of independence during learning were shown at 32% after the Blended learning treatment with interactive PPT media increased to 73%. So there is an increase of 41%.

The use of interactive PPT learning media can encourage students to have independence in science learning. Interactive PPT that can be accessed with digital tools in the form of an Android cellphone or laptop makes children more enthusiastic about running themselves or finding out for themselves by applying interactive PPT according to the instructions on the slide. Students are interested in the material (pictures and writings) which are arranged interactively and equipped with quizzes with interesting animations to become one of the attractions for students to study independently. Students who initially had a low level of learning independence were gradually carried away so that they unwittingly gave rise to a sense of independence to learn science without being pushed by others.

The results of the evaluation of student learning on science content after the application of Blended Learning with interactive PPT media experienced a significant increase. Initially there were only 12 students out of 21 students whose learning outcomes did not reach the minimal criteria of natural science is 75, after learning with Blended Learning was carried out using interactive PPT media, the student evaluation results showed that 21 students had reached the minimal criteria of natural science, meaning that they had achieved the learning objectives. This shows that the application of Blended Learning with interactive PPT media is able to bring positive value to the fourth grade students of SDN Genjahan Baru in increasing their attitude of independence and attention so that it has an impact on their learning outcomes.



Picture 1. Teaching learning process used Interactive powerpoint

DISCUSSION AND CONCLUSION

In the initial planning activities, researchers developed lesson plans and teaching media in the form of interactive powerpoints. In addition, the researchers also prepared a list of interviews and observation guidelines. Researchers have also discussed with colleagues regarding interactive PPT media and the application of Blended Learning.

The constraints that are used as the basis for this research are in accordance with the obstacles experienced by students and teachers when online learning takes place. During the process of learning activities, students are directed to learn independently to understand the material on interactive ppt which is shared by the teacher via whats app group. However, because online communication is limited, students' courage and attention are limited, students are more dependent on their parents so that their independence is getting lower. For this reason, according to the concept of Blended Learning when offline or at school, students can ask the teacher about material that they do not understand.

Students observe how the teacher operates the interactive PPT online. Based on this, students automatically observe how to operate interactive PPT when online learning, so students are able to apply or operate interactive PPT given to them when offline.

In the interactive PPT, the researcher deliberately made the focus of students' attention on the PPT slides that had been fully designed with attractive pictures or backgrounds and colors so that students would be interested and motivated to learn it. Students operate the interactive ppt independently of course by reading the available menus. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded; 1) Learning the Blended Learning model is appropriate to use as a solution to problems that occur when online learning is related to student attention in learning because it has been proven to have increased by 73%.

REFERENSI

- Chaeruman, U. A. (2013). Merancang Blended Learning yang Membelajarkan. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Sumber-Sumber Dan Teknologi Yang Tepat. *Jurnal Teknodik*. 1(1), 384–394.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Pipit, K. (2010). *Tutorial Powerpoint 2013 Interaktif Presentasi Menggunakan Powerpoint*. Jakarta: Puslitbang PPPK Petra.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Malang: Prestasi Pustakarya.
- Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran abad 21. *Sipatahoenan*, 4(1).
- Anugraheni, I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Rosyad, A. M., & Zuchdi, D. (2018). Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 79-92.
- Suwartini, S. (2018). Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Soft Skill Pada Siswa SD Kelas II. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 102-106.
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A., Bahri, S., & Muntari, M. (2019). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terhadap Kesiapan Guru sebagai “Role Model” Keterampilan abad 21 pada Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1).
- Nurlatifah Anissyafa'at. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngkruman Kasihan Bantul. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Irwansyah, M., & Ariyansyah, A. (2019). Perangkat Pembelajaran Biologi Berorientasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Sikap Dan Pengetahuan Siswa. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 22(1), 94-102.

- Arikunto, S, & Jabar, C.S.A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teroris Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarti, T, & Irawan, Edi. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan, Ed.1, Cet. 1—Yogyakarta: Deepublish.
- Srini M. Iskandar. (1996). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung : CV. Maulana
- Rohmah, D. F., Hariyono, H., & Sudarmiati, S. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(5), 719-723.
- Rachmawati, N., Setyowati, D. L., & Rusilowati, A. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Outdoor Learning. *Journal of Primary Education*, 2(2), 77-83.
- Lasmawan, W. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran E-learning mata kuliah wawasan pendidikan dasar, Telaah kurikulum pendidikan dasar, pendidikan ips Sekolah dasar, perspektif global dan Problematika pendidikan dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1).
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. 5(2), 113-124.

**FAKTOR-FAKTOR MIGRASI MASYARAKAT DESA TANJUNG MEDANG DI
KECAMATAN SEBERANG ULU I KOTA PALEMBANG***Randi¹, Ridhah Taqwa², Mery Yanti², Rini Agustina³**¹Universitas Sriwijaya**²Universitas Sriwijaya**³Kemenag***Randi@fisip.unsri.ac.id***ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “Migrasi Masyarakat Tanjung Medang di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang” yang melatar belakangi penulis mengambil tema ini, peneliti ingin mengetahui alasan migran melakukan perpindahan dan faktor-faktor migrasi. Adapun fokus penelitian ini faktor-faktor migrasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Lokasi penelitian yaitu Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Penentuan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini (1) faktor pendorong atau faktor yang ada di daerah asal dan faktor ini terbagi menjadi tiga yaitu (a) faktor geografis (b) tekanan ekonomi (c) tekanan sosial/psikologi, (2) faktor penarik atau faktor yang ada di daerah tujuan yaitu adanya kesempatan kerja di daerah tujuan, ada keluarga yang tinggal di daerah tujuan sebagai tempat berlindung, adanya kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik, daerah tujuan dekat dengan pusat kota yang terdapat aktivitas-aktivitas besar, tempat-tempat hiburan, pusat kebudayaan, dan pendapatan di daerah tujuan relatif tinggi, (3) faktor individu adalah perkawinan, dorongan dari keluarga, adanya harapan migran untuk memperbaiki taraf hidup, dan daerah tujuan tempat yang aman bagi migran, (4) rintangan antara daerah asal dengan daerah tujuan yaitu daerah tujuan migran dekat dengan daerah asal, daerah tujuan dekat dengan pusat perekonomian yaitu pasar induk, pasar buah, dan pasar retail, dan fasilitas pendidikan, kesehatan, dan rekreasi yang dekat dengan daerah tujuan.

Kata Kunci : Migrasi, Desa, Kota, Masyarakat, Tanjung Medang, Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang

ABSTRACT

The title of this study is "Society Migration in Tanjung Medang Palembang Seberang Ulu I". The aim of this study is to know the reason of migrants to make the transition and migration factors. This study uses descriptive qualitative. The study location is Kecamatan Seberang Ulu I in Palembang. Data collection techniques used in this study is in-depth interviews, observation and documentation. Determination of informants by using purposive sampling technique. The results of this study shows that (1) There are three push factors or factors from in the region as follows: (a) the geographical factor (b) economic pressures (c) social or psychology pressure. (2) There are four pull factors or factors from destination region likely there

are employment opportunities, there are families living in the area as a refuge destination, the opportunity to obtain a better education, the area close to downtown that are great activities, entertainment venues, the center cultures, and incomes are relatively high in the destination area, (3) individual factors is marriage, the encouragement of family, hope of migrants to improve their quality of life, and a safe destination for migrants, (4) barriers between regions of origin to destination is migrant destination areas close to the origin, destination area close to the center of the economy or the main market, fruit market, and retail markets, and educational facilities, health, and recreation areas.

Keywords : Migration, Rural, Urban, Society, Tanjung Medang, Seberang Ulu I, Palembang

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 5/03/2022

PENDAHULUAN

Kondisi sosial ekonomi di daerah asal yang tidak memungkinkan untuk memenuhi kebutuhan hidup, mendorong mobilisasi penduduk dengan tujuan mempunyai nilai dengan kefaedahan yang lebih tinggi di daerah tujuan. Salah satu cara yang baik dilakukan untuk mengatasi kesenjangan kesempatan ekonomi adalah dengan migrasi dari desa ke kota. Pertumbuhan penduduk besar diikuti persebaran yang tidak merata antar daerah dan perekonomian yang cenderung terkonsentrasi di perkotaan mendorong masyarakat untuk bermigrasi (Puspitasari, 2010 :13). Lee (1996), Todaro (1995) dan Titus (1982) "A Theory of Migration" berpendapat, motivasi utama untuk berpindah adalah motif ekonomi, motif yang mana berkembang karena adanya ketimpangan ekonomi antara berbagai daerah. Oleh karena itu pengerahan penduduk cenderung ke kota yang memiliki kekuatan yang relatif diharapkan dapat memenuhi pamrih ekonominya. Arus migrasi dari desa ke kota seringkali mengakibatkan dampak negatif di kota besar. Permintaan terhadap kesempatan kerja, fasilitas infrastruktur dan pelayanan kota seperti: komunikasi, sekolah, rumah sakit, air, penerangan dan listrik cenderung meningkat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut telah diadakan usaha untuk membatasi arus migrasi masuk ke kota dan menciptakan lapangan kerja di daerah asal. Namun hal ini seringkali tidak berhasil karena kurangnya pemahaman tentang alasan orang berpindah, ada orang yang berpindah ke kota sebagai tahap akhir setelah berpindah beberapa kali ke kota lain dan ada yang berpindah hanya untuk sementara waktu (Mantra, 2000:135).

Fenomena masyarakat yang melakukan migrasi dapat ditemui di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang, dimana banyak masyarakat Desa Tanjung Medang yang melakukan migrasi dengan faktor-faktor tertentu. Tanjung Medang merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Kelekar kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan dengan jumlah penduduk dapat dilihat di Tabel di atas. Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang merupakan salah satu Kecamatan yang berada di Kota

Palembang. Lokasi yang sangat berdekatan dengan pusat kota, tempat-tempat yang strategis dan membuat Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang menjadi tempat tujuan para migran yang berasal dari Desa Tanjung Medang. Adapun tempat yang dianggap strategis tersebut adalah adanya pasar induk, pasar retail, pasar buah dan *mall*. Masyarakat yang melakukan migrasi kedaerah ini cenderung berprofesi sebagai pedagang, buruh, pegawai swasta.

Hasil pencatatan Sensus Penduduk 2013 Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang jumlah penduduk di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang sebesar Seberang Ulu I Laki-laki 80.203 jiwa, perempuan 80.420 jiwa, dan jumlah laki-laki dan perempuan 160.623 jiwa dengan jumlah 34.142 Kepala Keluarga, kemudian sex ratio 100 orang. Untuk data migran yang berasal dari Tanjung Medang berjumlah 202 orang yaitu 120 laki-laki dan 82 perempuan, dan jumlah Kepala Keluarga berjumlah 48 KK. Migran di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang sudah ada sejak tahun 1990-an. Adapun migran yang berasal dari Pinang Banjar, Kerta Mulia, Talang Taling, Sentul, Gumay dan Tanjung Medang. Namun migran yang paling dominan yaitu migran yang berasal dari Tanjung Medang yaitu 202 orang. Migran-migran tersebut beranak-pinak di Kecamatan Seberang Ulu I tersebut dan bekerja sebagai pedagang di pasar-pasar yang ada di Jakabaring yaitu pasar induk, pasar retail, pasar buah dan sebagai pedagang baju bekas (BJ). Kemudian ada pula pendatang baru yang bekerja di sektor informal seperti sebagai pedagang, penjaga toko, dan sebagai pekerja harian di *Mall*.

Penelitian ini hanya meneliti satu kelompok migran saja yaitu kelompok migran di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang yang merupakan anggota kelompok migran yang berasal dari Tanjung Medang. Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang sebagai lokasi penelitian. Alasan memilih tempat tersebut karena migran yang berasal dari Tanjung Medang adalah bertempat tinggal di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang dengan jumlah migran 202 orang dan fenomena ini menarik untuk diteliti.

Bila melihat perbandingan antara daerah asal dan tujuan migran, adanya karakteristik kondisi sosial ekonomi yang berbeda. Masyarakat di Desa Tanjung Medang yang bekerja sebagai petani, pedagang dan nelayan dengan akses jalan yang kurang baik, kemudian kondisi sosial ekonomi di desa terbatas tidak seperti di kota dengan gedung-gedung *mall* yang tinggi. Tentunya dengan perbedaan tersebut kota memiliki daya tarik tersendiri bagi para migran. Dari penjelasan di atas dan data di lapangan, migrasi terjadi di masyarakat Tanjung Medang, namun dengan data tersebut masih dirasa belum menjadi data yang lengkap mengingat masih banyaknya migran yang belum melaporkan diri ke Kelurahan, karena masih bertempat tinggal permanen atau non permanen.

METODE

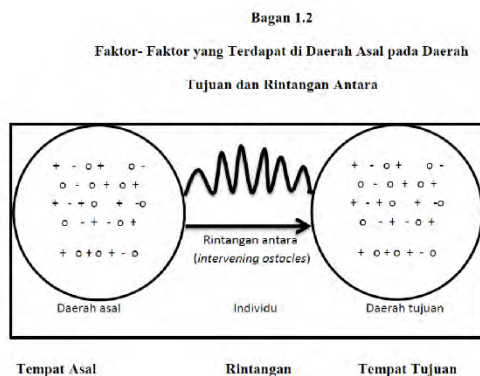
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dengan metode olah data

PEMBAHASAN

A. Migrasi MAsyarakat Desa Tanjung Medang

Migrasi masyarakat Tanjung Medang di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang sangat menarik untuk diteliti dengan pendekatan disiplin ilmu sosiologi dan fokus pada migran sebagai individu serta bagian dari kelompok. Mengapa dipilih sebagai kajian sosiologis, karena bagian ini menjadi kekurangan yang terus menerus dirasakan dalam kajian migrasi, namun dengan menggunakan pendekatan sosiologi ini tidak dimaksudkan jawaban atas kekurangan disiplin ilmu lain. Hal ini hanya merupakan upaya untuk melihatnya dari sisi yang lain mengenai migrasi mengingat luasnya dimensi sosial dan pengaruh yang dapat dimunculkan baik yang bersifat positif maupun bersifat negatif, hal ini sangat bermanfaat bagi daerah asal maupun daerah tujuan migran serta aspek-aspek lainnya.

Dalam penelitian oleh Vivien Mardianti (2003), dengan judul Penelitian “Pola Migrasi Pekerja Wanita di Daerah Suro Kelurahan 30 Ilir Palembang (Study Kasus: Industri Kerajinan Tenun Songket). Faktor-faktor pendorong dari migrasi pekerja wanita di industri kerajinan tenun songket tersebut yaitu : a) faktor ekonomi yaitu tingkat upah yang cukup baik, dapat memenuhi kebutuhan hidup dirinya maupun kebutuhan hidup keluarganya di daerah asal, b) faktor sosial, yaitu ikatan sosial antara keluarga migran yang berada di daerah tujuan, c) faktor budaya, yaitu keterampilan menenun kain songket yang dimiliki oleh setiap migran pengrajin tenun songket yang didapat secara turun temurun. Sedangkan faktor penarik dari migrasi pekerja wanita di industri pengrajin tenun songket di daerah tujuan yaitu: a) kesempatan kerja, b) tingkat upah, dan c) fasilitas sosial yang memadai.



Sumber: Ida Bagoes Mantra, 2000:181

Keterangan :

- + = Faktor penarik individu untuk tidak pindah
- = Faktor pendorong individu untuk pindah
- 0 = Faktor yang netral

Faktor positif (*faktor +*) yaitu faktor yang menahan seseorang untuk tidak meninggalkan daerahnya atau menarik orang untuk pindah ke daerah tersebut. Faktor negatif (*faktor -*) yaitu faktor yang memaksa mereka untuk

meninggalkan daerah tersebut. Faktor netral (*faktor 0*) yaitu faktor-faktor yang tidak mempengaruhi penduduk untuk bermigrasi.

Migrasi masyarakat Tanjung Medang disebabkan oleh faktor pendorong (*push factor*) suatu wilayah dan faktor penarik (*pull factor*) wilayah lainnya. Faktor pendorong yang ada di daerah asal menyebabkan orang pindah ke tempat lain, karena di daerah asal tidak tersedia sumber daya yang memadai untuk memberikan jaminan kehidupan bagi penduduknya. Perpindahan penduduk ini juga terkait dengan persoalan kemiskinan dan pengangguran yang terjadi di suatu wilayah. Sedangkan faktor penarik daerah tujuan adalah jika wilayah tersebut mampu atau dianggap mampu menyediakan fasilitas dan sumber-sumber penghidupan bagi penduduk, baik penduduk di wilayah itu sendiri maupun penduduk di sekitarnya dan daerah-daerah lain. Penduduk wilayah sekitarnya dan daerah-daerah lain yang merasa tertarik dengan daerah tersebut kemudian berpindah dalam rangka meningkatkan taraf hidup.

Perpindahan manusia dari desa ke kota hanya salah satu penyebab urbanisasi. Perpindahan itu sendiri dikategorikan 2 macam, yakni: Migrasi Penduduk dan Mobilitas Penduduk. Migrasi penduduk adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota yang bertujuan untuk tinggal menetap di Kota. Sedangkan Mobilitas Penduduk berarti perpindahan penduduk yang hanya bersifat sementara saja atau tidak menetap.

Untuk mendapatkan suatu niat untuk hijrah atau pergi ke kota dari desa, seseorang biasanya harus mendapatkan pengaruh yang kuat dalam bentuk ajakan, informasi media massa, impian pribadi, terdesak kebutuhan ekonomi, dan lain sebagainya.

Pengaruh-pengaruh tersebut bisa dalam bentuk sesuatu yang mendorong, memaksa atau faktor pendorong seseorang untuk migrasi, maupun dalam bentuk yang menarik perhatian atau faktor penarik. Di bawah ini adalah beberapa faktor pendorong dan penarik mengapa masyarakat Desa Tanjung Medang melakukan migrasi. Sementara itu Everett S. Lee dalam Mantra (2000:181), mengajukan empat faktor yang menyebabkan orang mengambil keputusan untuk melakukan migrasi yaitu:

- a. Faktor-faktor yang terdapat di daerah asal.
- b. Faktor-faktor yang terdapat di daerah tujuan.
- c. Rintangan-rintangan yang menghambat
- d. Faktor-faktor pribadi.

Di setiap tempat asal ataupun tujuan, ada sejumlah faktor yang menahan orang untuk tetap tinggal di situ, dan menarik orang luar untuk pindah ke tempat tersebut. Ada sejumlah faktor negatif yang mendorong orang untuk pindah dari tempat tersebut; dan sejumlah faktor netral yang tidak menjadi masalah dalam keputusan untuk migrasi. Selalu terdapat sejumlah rintangan yang dalam keadaan-keadaan tertentu tidak seberapa beratnya, tetapi dalam keadaan lain dapat di atasi.

B. Faktor-faktor migrasi Maysrakat Desa Tanjung Medang ke Kecamatan Sbeebrang Ulu I

1. Faktor pendorong

a. faktor geografis

Faktor geografis yaitu geografis daerah asal yang jauh dari kota Kabupaten. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan yaitu Lampai umur 80 tahun yang sudah hampir 40 tahun dan Ibu Mariam 20 tahun melakukan migrasi dan bekerja sebagai Ibu Rumah Tangga mengatakan bahwa (22-12-2013):

...jarak dusun dengan muare enim tu jaoh nian, kalu nak ngurus surat menurut susah nian. Mane ongkos besak pule kalu nak numpang tidok tempat siape. Pokok de susah nia, ole itu aku pindah nyai tempat yang lemak...

(jarak desa saya dengan Kota Muara Enim itu jauh sekali, kalau mau mengurus surat susah. Apa lagi ditambah ongkos yang mahal dan kalau mau tidur susah tidak ada keluarga. Pokonya susah, oleh karena itu saya pindah mencari tempat yang mudah dalam mengurus data atau surat.

b. tekanan ekonomi

Faktor ekonomi yaitu lahan pertanian milik pribadi di desa yang dijual, faktor ekonomi, ingin mendapatkan pekerjaan yang layak. Karena lahan di desa semakin sempit maka warga desa pun mengambil inisiatif untuk mencari pekerjaan di kota, agar dapat memenuhi kehidupan. Seperti yang di ungkapkan oleh Bapak Edy dan Suhardi (21-12-2013):

...Urang dusun banyak nyual tanah ke urang dusun layen, sehingga urang dusun Tanjung Medang kekurangan lahan untuk di buat kebun. Nah jadi cak manelah?, kami urang kecil di dusun ni. Susah nyai lahan lagi untuk di bekebon tepakso nyai mato pencarian lain, nah salah satu de dengan pindah dari dusun nyai gawean yang baik sehingga dapat beli tanah lagi..

(orang di desa banyak menjual tanah milik mereka ke orang lain yang tidak tinggal di desa saya, sehingga orang di desa saya kekurangan lahan pertanian untuk di buat kebun karet. Nah jadi bagaimana?, kami orang kecil di desa ini. Susah mencari lahan lagi untuk digarap, terpaksa mencari mata pencaharian lain, nah salah satunya dengan berpindah dari desa mencari kerja yang baik sehingga dapat membeli tanah lagi)

c. tekanan sosial/psikologi

Faktor tekanan sosial/psikologi adalah pengangguran di desa, fasilitas pendidikan, kesehatan dan rekreasi kurang memuaskan, kehidupan di desa sulit berkembang. Salah satu pengangguran di Desa Tanjung Medang mengungkapkan mengapa melakukan migrasi ke Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang yaitu Toni dan Pardi menegaskan bahwa (20-12-2013):

...aku di dusun aku dak katek gawean, berkat aku milu kakak aku matrizar akhir de aku milu begawe bejulan buah nanas. Alhamdulillah sekarang aku dak nganggur lagi...

(di desa saya tidak memiliki pekerjaan, tetapi saya ikut kakak saya Matrizal akhirnya saya ikut kerja sebagai pedagang buah nanas. Alhamdulillah sekarang saya tidak menjadi pengangguran lagi)

2. faktor penarik

Faktor penarik yang ada di daerah tujuan yaitu adanya kesempatan kerja di daerah tujuan, ada keluarga yang tinggal di daerah tujuan sebagai tempat berlindung, adanya kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik, daerah tujuan dekat dengan pusat kota yang terdapat aktivitas-aktivitas besar, tempat-tempat hiburan, pusat kebudayaan, dan pendapatan di daerah tujuan relatif tinggi.

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Sairi dan Bapak Matrisal yang berprofesi sebagai pedagang mengungkapkan bahwa (20-12-2013):

...kalu nak berubat di dusun susah nian, nak naek mutor atau mubel pule, belom nak ongkos makan, kalu disini dak susah tinggal pegi bae dak keluar ongkos besak, banyak urang dusun yang berubat disini(Rumah Sakit BARI) mampit disini tulah, berkat rumah disini pacak nulong urang dusun...

(kalau mau berobat di desa sangat susah, harus mengendarai motor atau mobil, belum biaya makan, kalau tinggal disini tidak susah tinggal pergi saja tidak mengeluarkan biaya yang besar, orang desa saya sering beobat disini (Rumah Sakit BARI) mereka sering mampir disini, beruntung punya rumah disini bisa membantu orang desa saya)

3. faktor individu adalah perkawinan, dorongan dari keluarga, adanya harapan migran untuk memperbaiki taraf hidup, dan daerah tujuan tempat yang aman bagi migran. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan yaitu Marisa umur 29 tahun dan Tika Hartati mengatakan bahwa (22-12-2013):

...aku pindah disisni karene milu lakiku, lakiku begawe disini, lakiku ngajak aku dengan anak-anakku pindah kesini katede lemak tinggal disini enak hamper 5 tahunlah tinggal disini...

(saya pindah disini karena ikut suami saya, suami saya bekerja disini, suami saya mengajak saya dan anak-anak saya pindah kesini katanya hidup disini enak sudah hamper lima tahun kami tinggal disini)

4. rintangan antara daerah asal dengan daerah tujuan yaitu daerah tujuan migran dekat dengan daerah asal, daerah tujuan dekat dengan pusat perekonomian yaitu pasar induk, pasar buah, dan pasar retail, dan fasilitas pendidikan, kesehatan, dan rekreasi yang dekat dengan daerah tujuan. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan yaitu Toni umur 21 tahun dan Bapak Matrisal yang sudah hamper 20 tahun melakukan migrasi dan bekerja sebagai pedagang buah di Pasar Induk Palembang mengatakan bahwa (20-12-2013):

...aku lemak pindah kesini karena dekat dengan dusun, siapa tau kalau rindu dengan keluarga di dusun pacak balek. Kalau jauh susah nak balek kalau disini lemak dekat...

(saya pindah kesini karena dekat dengan desa saya, siapa tahu kalau mau pulang rindu dengan keluarga dapat pulang. Jika terlalu jauh akan susah pulangnya kalau disini enak)

Kemudian fasilitas-fasilitas yang ada di Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang menjadi daya tarik tersendiri bagi para migran, sebab fasilitas-fasilitas ini akan mendukung kehidupan sehari-hari para migran. Bila kita melihat di daerah tujuan migran untuk mendapatkan pelayanan kesehatan, pendidikan yang berkualitas cukup sulit. Salah satu contoh ketika ada masyarakat yang sakit para, maka masyarakat akan melakukan pengobatan di rumah sakit yang cukup jauh lokasinya dari desa. Sehingga terkadang masyarakat merasa malas untuk melakukan pengobatan di rumah sakit. Tetapi semenjak adanya Puskesmas di Desa Tanjung Medang, masyarakat merasa tidak kesulitan lagi dalam mendapatkan pelayanan kesehatan. Terkadang sakit masyarakat terlalu parah sehingga harus dirujuk ke rumah sakit yang ada di kota, dan itu pun harus memerlukan dana yang cukup besar termasuk biaya transportasi dan biaya pengobatan.

PENUTUP

Dari fenomena migrasi tersebut peneliti dapat memberikan saran terhadap pemerintah daerah agar lebih memperhatikan masyarakat desa yang letak geografisnya jauh dari kota kabupaten agar tidak terjadinya perpindahan penduduk yang ilegal dan dapat menyebabkan sumber daya manusia yang kurang. Pemerintah harus membangun akses jalan dan pembangunan dalam bidang pendidikan kemudian pemerintah harus melakukan evaluasi pekerjaan masyarakat pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahrein T. Sugihen. 1994. *Sosiologi Pedesaan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Barkah, Sefri. 2012. *Pola Migrasi Masyarakat Tulung Selapan di Kampung Selapan Toboali Kabupaten Bangka Selatan*. Indralaya: Universitas Sriwijaya. (Penelitian tidak dipublikasikan)
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chapra, M. Emer. 2008. *Reformasi Ekonomi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mac Andrews, Colin dan Ichlasul amal. Ed. 1995. *Hubungan Pusat-Pusat dalam Pembangunan*.

- Dieter Evers, Hans dan Rudiger Korff. 2002. *Urbanisme Di Asia Tenggara*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Emalisa. 2003. *Pola dan Arus Migrasi..* Medan: Jurusan Sosial Ekonomi Pertanian Universitas Sumatera Utara.
- Gulo, W. 2000. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia
- Mantra, Ida Bagus. 2000. *Demografi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardianti, Vivien. 2003. *Pola Migrasi Pekerja Wanita di Daerah Suro Kelurahan 30 Ilir Palembang (Study Kasus: Industri Kerajinan Tenun Songket)*. Indralaya: Universitas Sriwijaya. (Penelitian tidak dipublikasikan)
- Poloma, Margaret M. Ed. 1979. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Nur, Hidayah. 2009. *Studi Preferensi Migrasi Masyarakat Kota Semarang Sebagai Akibat Perubahan Iklim Global Jangka Menengah*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Purnama, Dadang H. 2004. *Modul Ajar Metode Penelitian Kualitatif*. Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Sriwijaya.
- Puspitasari, Ayu Wulan. 2010. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Migrasi Sirkuler Ke Kabupaten Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Titi, Rata. 2008. *Perilaku Pergerakan Masyarakat Dalam Proses Urbanisasi Wilayah Di Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Reunianda, Deri Prahayu. 2008. *Urbanisasi dan Kualitas*. Jakarta : Fakultas Ilmu Matematika Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indonesia.
- Ritzer, George. 2009. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sadily, Hasan. 1993. *Sosiologi untuk Masyarakat Indonesia*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sajogyadan Pudjiwati Sajogya. 1983. *Sosiologi Pedesaan*. Bogor: Gadjah Mada University Press
- Seokanto, Soerjono. 1983. *Kamus sosiologi*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sugandhy, Aca dkk. 2005. *Pembangunan Kota Indonesia dalam Abad 21 (buku I)*. Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas sriwijaya.
- Sugandhy, Aca dkk. 2005. *Pembangunan Kota Indonesia dalam Abad 21 (buku II)*. Jakarta : Lembaga penerbit Fakultas ekonomi. Universitas sriwijaya.
- Suwondo, Bambang dkk. 1978. *Pengaruh Migrasi Penduduk Terhadap Perkembangan Kebudayaan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Aceh*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Suwondo, Bambang dkk. 1977. *Pengaruh Migrasi Penduduk Terhadap Perkembangan Kebudayaan Daerah Provinsi Jawa Tengah*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Widodo, T. 2011. *Sosiologi Kependudukan*. Surakarta: UNS Press, Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP).

Sumber lain :

Journal : Yunindyawati (SPD/1363100011/S3), Penyebaran
Penduduk:

Migrasi, Transmigrasi, Urbanisasi.

Journal : Eko Harri Yulianto A, Pengaruh Migrasi Tenaga Kerja
terhadap Pengangguran.

Buku Monografi Kecamatan SeberangUlu I Kota Palembang

Data pendudukmenurutjeniskelaminpemerintah Kota Palembang
kecamatanSeberangUlu I

Organisasi Internasional untuk Migrasi (IOM)

Sensus Penduduk 2010, Kota Palembang.

Sensus Penduduk 2010, Kabupaten Muara Enim.

Sensus Penduduk 2010, Kecamatan Kelekar

http://www.datastatistikindonesia.com/proyeksi/index.php?option=com_content&task=view&id=910&Itemid=923

REVITALIZING CHARACTER EDUCATION: THE MAIN PILLAR FAMILY!*Nurzannah, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Abstract: This paper aims to remind us that building the character of students is not only the task of educational institutions. However, all components of this nation must do so, especially the family. The family is the educational institution that is most responsible for the formation of the character of the nation's generation. The family is a very fertile educational forum for sowing and developing character for family members. Therefore, as part of the educational trilogy, the family must shape the character of students. The facts show that nowadays our society has almost forgotten its initial function as a pillar supporting the education of various good values for their children. These values are the formula for character building. This paper is written from various relevant literature, with the hope of forming a paradigm of character education that is realized from home assisted by schools, and under the times.

Keywords: Revitalization, Character Education, the main pillar family.

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 5/03/2022

INTRODUCTION

Character education has recently become a byword in every circle; some call it a mental revolution; some call it character education, and some call it a moral revolution. Regardless of the term being popularized, the mental revolution has indeed been successfully carried out, from what is still considered relatively good, rapidly changing to mental and character that is apprehensive. Recently, there is a tendency for most of the Indonesian people to carry out a moral revolution. The word revolution means a change that occurs quickly which involves the basics of life. Changes that occur can be planned or unplanned and can be implemented without violence or through violence (Wikipedia, 2021) language, 2021). The moral revolution that was popularized seems to have been a counter to the success of the mental revolution (change of character into dilapidated), including the morals of the nation's elite (Subianto, 2013). Bad mentality automatically gives birth to bad characters. The emergence of dilapidated character and mentality is caused by many factors, including character education which is already weakened in this nation's body.

Other factors need to be used as a reason to revitalize this character education, namely the development of digital technology and cultural shifts that occur in society. These changes greatly affect people's behavior. Character education that has been built so far has become obsolete. Eastern culture and traditions as well as religion are considered irrelevant to the changing times. Especially now that we are entering the era of the Internet of things (IoT). IoT describes a common activity with various applications of modern life (Manoj & Kumar, 2018). All necessities of life are connected to the internet, without human intervention (Hammi et al., 2018), (Al-garadi et al.,

2020). Learning, transacting anything, playing, singing, communicating, and others are done remotely away (Schwab, 2016). The time of day is mostly used to make friends with smartphones. Thus eroding togetherness with fellow family members, eroding concern for people outside of ourselves. On the one hand, IoT has many benefits for human life. But on the other hand, the nature of IoT can cause critical problems such as robbery by hacking other people's bank accounts from smart alarm systems (Id & Tapas, 2018). Therefore, it is necessary to immediately revitalize the current character education, so that it becomes better and follows the changing times.

Revitalization means strengthening something that has begun to weaken so that it becomes the mainstream and is considered vital. The revitalization of character education means that efforts to shape characters that have begun to concern themselves become efforts that have new enthusiasm and ways so that the expected character is formed. The existing character education seems vague. One example; the term character is embedded in the Education Unit Level Curriculum (KTSP) so that it is termed that KTSP is a character curriculum. Character is only inherent in humans, not in the curriculum. The curriculum is everything that can help achieve educational goals. The curriculum is implemented by the teacher, so it is the teacher who has the character who wants to be taught to students. In the KTSP concept, there are 18 characters that students must have when taking a level of education, namely 1) religious, 2) honest, 3) tolerance, 4) discipline, 5) hard work, 6) creative, 7) independent, 8) democratic, 9) curiosity, 10) national spirit, 11) love for the homeland, 12) appreciate achievements, 13) friendly/communicative, 14) love peace, 15) love to read, 16) care for the environment, 17) care for social, and 18) responsibility.

The eighteen characters are essentially internalized by the teacher throughout the school curriculum. The question is, has the KTSP, continued with the Competency-Based Curriculum (KBK-KTSP), formed these eighteen characters for the children of this nation? The answer is not yet. Because the values that are instilled are only limited to the classroom, and around the school environment, and it is naive to write the results in student learning outcomes reports as a sweet narrative, as if all students who go to grade already have these 18 characters. Where is the role of the family in building these 18 characters? Barely anything. Therefore, existing character education needs to be revitalized.

The purpose of education is to create individuals who have high ideals (Edi Widiyanto, 2015). Creating a generation that has high ideals is not an easy matter. Because it takes time, effort, cost, thought, and other sacrifices that are quite large. The party responsible for achieving these educational goals is not only the school. A school is a formal institution whose one purpose is to shape the character of students. The character can be formed in tandem with the learning process (Ningsih & Wijayanti, 2019). School is never free from grades. The distribution of values to students occurs implicitly through the content and material that students expose as part of the formal curriculum as well as through the hidden curriculum (Thomas, 1991).

These two opinions mean that ideally, schools are places to instill the values that are given, not in an overt way. However, it is inserted through a formal curriculum journey process and enriched with a hidden curriculum.

These two types of the curriculum; formal and hidden, are two different things, but go together. The formal curriculum is a variety of subjects and teaching materials provided in a planned and deliberate manner by schools for students to study. In the formal curriculum itself, character values are not tangible, unless there is a special subject to develop the character of students, such as religious subjects and character. If not, then there is almost no form in the form of a formal curriculum. The hidden curriculum was not designed, but the facts give color to the character formation of students (Nasukah, 2017), (Maryani & Dewi, 2018), (Halid, 2019). Because the school has a planned program, character education is left to the school.

Finally, schools are considered as the institutions most responsible for the formation of children's character. If a child fights against his parents at home, his father or mother often says "oh, that's what your religion teacher taught you at school, right?" We often hear this. This thinking is something very wrong. Because initially, educational institutions were established with the aim of "helping" the community to build knowledge and children's personalities. The word "help" means to provide support and reinforcement, not as the main pillar. The main pillars in shaping the character and personality of children are the parents in the household. Indeed, 3 pillars support the character education of this nation, namely school (formal), household/family (informal), and community (non-formal).

Even though schools are formal educational institutions, they cannot work alone and are fully responsible for building the character of their students. Schools need to be fully supported by the family so that the values instilled in school and home or vice versa are synchronized and do not confuse students. Likewise with society. Character values that are instilled in schools and at home, should be adaptive in society. Thus, these 3 pillars can work together to build the character of the next generation of this nation.

This paper does not want to discuss further the role of the three pillars of education (education trilogy). However, the focus is on revitalizing the role of the household in building character education. This is very important to do because many families in our society have forgotten their role and function. They live with the changes and developments of the times. However, they do not participate in making changes and even become victims of the changes themselves.

METHODS

The method used to conduct this study is a qualitative descriptive method, with a phenomenological approach. Data obtained from various literature were analyzed dialectically and associated with phenomena that occur in society. Next, criticize and express the results of the analysis with new ideas or provide reinforcement for previous ideas.

RESULTS

The various problems of character education stated above are realities that we face. The people of this nation barely care about the character of some of the people who have been damaged. The damage to the character of the community was hit from various aspects. Both from the socio-cultural,

political, economic, science and technology development aspects, and others. Currently, the deeply ingrained and rooted values that were developed based on the state philosophy of Pancasila, religion, the philosophy of Perennialism, Progressivism, Constructionism, which were instilled through schools, barely made an impression anymore. This is alleged because it is influenced by the dynamics of culture and the development of information technology. Massive information technology has developed in Indonesia since the beginning of the 21st century, precisely between the years 2000-2005, very much changed the generation of this nation into less clear character, minimal social sensitivity, minimal reading power, and so on.

Character is an increasingly important topic of discourse and analysis (Sarros & Cooper, 2006). The importance of this topic of character is discussed, given that globally, the human character is changing from what it should be. Because humans are currently carried away by the currents of changing times. Only a small part participated in making changes. The rest are victims, including most of the families in our society. The Internet of Things (IoT), which is a popular term from the 4.0 era, has succeeded in seizing the hearts and souls of our society, resulting in an attitude of hedonism (love of the world).

We know that the schools where our children are educated have done their best according to their abilities to build the character of this nation's generation. The role of teachers is quite large. However, because many families have almost neglected their function, the efforts made by the school have become nil again. Because the synchronization between the efforts of the school and the family has no common ground. The family or household can only blame the school if the child is uncivilized. While the family forgets, they are the ones at fault. Likewise, the community's role in character education almost does not care.

When examined further, the roles and functions of the family are quite numerous, including educational institutions, affection, protection, religion, social, reproduction, biology, economy, and recreational functions (Tatik Aryati, n.d.). Judging from the phenomena that exist in society, these functions have far less energy. The energy from this reduced family function results in:

1. Family attention to children's education, especially moral, moral and ethical education that forms character, is much reduced
2. Family protection, especially both parents for the existence of their children, is getting looser. Children are allowed to hang out carelessly, so that currently many children fall into taking drugs, using gadgets without control, even very young children are allowed to hold smartphones for hours, the important thing is that the child does not cry or disturb his mother who also loves hours playing gadgets.
3. Religious education is no longer a top priority for attention. Does the child routinely carry out his religious worship or not.
4. The child's low social concern for others. Likewise, children's attention to parental advice is often ignored.
5. Children's motivation and interest in learning have decreased because all the tasks given by the teacher at school can be easily answered on the internet. This results in a child's low critical power towards a problem.

6. And so on

DISCUSSION and CONCLUSIONS

1. Discussion

Character is a combination of morals, morals, and ethics that a person has. A person's morals tend to be seen in the quality of his attitude, whether it is good or not, right or wrong. A person's morality can be seen in beliefs about whether or not something is good. While the ethics of a person is an assessment of whether or not something is good. Character is a combination of morals, morals, and ethics (Prima, 2021). The Governor of **DKI** Jakarta, Anis Baswedan, explained clearly about the character. According to him, character consists of 1) moral character, 2) performance characteristics, and 3) literacy character. Moral character consists of faith, piety, honesty, humility, and the like. While the performance character consists of thinking with 4 K, namely 1) critical thinking, 2) creative, 3) communicative and 4) collaborative. The character of literacy aims to form openness of insight, so the character of literacy can be directed to develop reading power to be able to read the current culture, technology, finance (Handipaningrat, 2018).

According to the author, what the Governor of DKI Jakarta put forward is something that must be thought about and fought for together. Because the character will not be realized if the 3 characters are not united in an individual. Creating someone who has the character as described above requires strategic steps in its implementation. Can't play cut the compass in the middle of the road. That is after a child grows up, he begins to teach values to him. If this is done, our strategy can be wrong and completely useless. You don't have to wait for your child to enter an educational institution to be taught moral character, performance character, and literacy character. These three characters can even be taught to children from the time they are in the womb. Many studies have shown that even in the womb, babies can hear and respond to sounds from outside. Some say when the gestational age is in the second trimester of pregnancy (KumparanMom Editor, 2019). Pacific Lutheran University researchers stated that in the last 10 weeks of pregnancy, babies in the womb hear when their mothers talk to them (M. Nimas Meta Etika, 2021).

That is since, in the womb, children can be given character education. A pregnant mother, can read light storybooks that are heard to the baby she is carrying, invite her to talk and various positive things can be heard to her. Especially when the child is born. Early childhood has a golden period, don't waste it. This is where the role of the family/household is needed. When children are 5 years old and under, their lives are limited, but they can memorize 2000-2500 words per day (Hidayat, 2011). Because most of the time only at home and in the small surrounding environment, five years is not a short time. The role of the family is important in educating ethical and moral values in children who are at this golden age. Educate them on how to be a hard worker, love to read books. This can be done by giving examples, doing habituation, telling stories or telling stories, singing, and so on.

If it is done by the family, especially by the father and/or mother, there is nothing impossible that the moral character is full of values of faith, piety, honesty, humility, and so on. Performance characters: critical, creative, communicative, and collaborative thinking, and literacy characters, will be imprinted in the child's soul.

There is one thing that is important and should never be forgotten if children make mistakes, they should never be reprimanded, but teach them to apologize. And if the parents are at fault, don't lie to them to cover up the guilt. However, teach them by our behavior to apologize for the wrong we have done. In addition, hugs, touches, smiles, and words of affection, are powerful weapons to melt and paralyze a child's, violent heart. This is a paradigm of character education that must be firmly held and implemented by the family.

2. Conclusion

The conclusion that can be drawn from the discussion above is that although character education has been assigned to the trilogy of education (school, home, and community) from the start, the most important pillar responsible for character education is the household or family. If the family has instilled the values that are the foundation of morals, morals, and ethics, of course, this must be accompanied by full attention and affection. Wherever the child goes, no matter how big the cultural exposure that hits him, he will still hold fast to the principles of value that he has had from the start.

The inculcation of moral values, morals, and ethics to build moral character, performance character, and literacy character carried out by the family, will make an impression and will certainly become a culture that a person will display in his daily life. Of course, this must be taught to children from an early age and continues until they are adults.

REFERENCES

- Al-garadi, M. A., Mohamed, A., Al-ali, A., Du, X., & Guizani, M. (2020). *A Survey of Machine and Deep Learning Methods for Internet of Things (IoT) Security*. 1–42.
- Edi Widiyanto. (2015). The Role of Parents in Improving Early Childhood Character Education in the Family. *PG-PAUD Trunojoyo*, 2(1), 31–39.
- Halid, A. (2019). Hidden Curriculum Pesantren: Urgency, Presence and Achievement. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 140.
<https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v12i2.398>
- Handipaningrat, J. (2018). *Video Anis Baswedan about Soft Skill*.
- Hidayat, O. S. (2011). *Methods of Developing Morals and Religious Values* (S. Atmana (ed.); 16th ed.). Universitas Terbuka.
- Id, A. P., & Tapas, N. (2018). *Blockchain and IoT Integration : A Systematic Survey*. <https://doi.org/10.3390/s18082575>
- M. Nimas Meta Etika. (2021). *Can babies hear our voices in the womb?*.

- Maryani, I., & Dewi, F. (2018). Implementation of the Hidden Curriculum in Al-Islam Education Subjects in Elementary Schools. *Eduhumaniora*, 10(1), 8–15.
- Nasukah, B. (2017). School Culture as a Hidden Curriculum Shaping the Character of Graduates of Islamic Educational Institutions. *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 2(1), 52–85.
<https://doi.org/10.32764/dinamika.v2i1.130>
- Ningsih, V. H., & Wijayanti, W. (2019). *Teacher Leadership in Building Student Character: Educational Challenges in the 21st Century*. 326(Iccie 2018), 519–522. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.90>
- Prima, A. farisya. (2021). *The Role of the Family in the Formation of Early Childhood Character*. 20, 32–40.
- Sarros, J. C., & Cooper, B. K. (2006). Building character: A leadership essential. *Journal of Business and Psychology*, 21(1), 1–22.
<https://doi.org/10.1007/s10869-005-9020-3>
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*.
- Tatik Aryati, D. D. (n.d.). The Importance Of The Role Of The Family For Strengthening Character In Forming Good Morals In Early Childhood. National Seminar and Call for Paper “Building Synergy of Families and Schools Towards Quality PAUD, 152–158.
- Thomas, R. S. (1991). Assessing Character Education: Paradigms, Problems, and Potentials. *The Clearing House*, 61 (1), 51–55.
- Wikipedia. (2021). Wikipedia Ensiklopedia Bebas. *Revolusi*.

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENSTIMULUS MINAT, HASIL BELAJAR DAN MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS

Nurul Intan Berlian; Annisa Rahmadanti; Sadrianti; Rita Sari, Fenny
Anggreni, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Indonesia

Abstrak. Selama proses pembelajaran daring, diketahui minat dan hasil belajar siswa semakin menurun, terlebih lagi dengan perilaku siswa yang menjadi acuh terhadap belajarnya di sekolah. Terlebih, siswa banyak berinteraksi dengan gawainya. Sebab tugas sekolah dikirimkan melalui WAG. Hal ini tentunya menjadi masalah serius yang harus segera ditangani oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan minat belajar siswa, hasil belajarnya, juga karakter yang diharapkan muncul melalui pemanfaatan media animasi buatan guru. Metode penelitian ini adalah quasy eksperimen dengan desain *pretest-posttest group*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi memengaruhi minat belajar siswa sebesar 0,928 dengan kontribusi yang disumbangkan sebesar 86,1%. Sementara hasil belajar siswa mengalami peningkatan (nilai Sig. = 0.000 < 0.05). Demikian pula dengan nilai karakter yang ditumbuhkan seperti nilai kejujuran, kerja keras, rasa ingin tahu, mandiri dan tanggung jawab semakin menunjukkan hasil yang memuaskan.

Kata kunci: Hasil belajar, karakter, media animasi, minat belajar, pembelajaran tatap muka terbatas, siswa,

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dimulai sejak merebaknya kasus Covid-19 di Indonesia pada tahun 2019. Kebijakan PTMT ini diambil dengan mempertimbangkan kesulitan siswa dalam pembelajaran jarak jauh, a kibatnya siswa mengalami *learning loss* (penurunan capaian belajar), putus sekolah sampai pada hal yang sangat fatal yakni kekerasan pada anak (Kemdikbud, 2021). Selain itu, berbagai permasalahan lain yang ditemukan di lapangan seperti keterbatasan gawai dan kuota internet serta minimnya interaksi antarsiswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian Purwanto et al.(2020) yang mengungkapkan beberapa kendala yang dialami oleh siswa, guru bahkan orangtua dengan belajar online, seperti masih rendahnya penguasaan teknologi, biaya kuota, jam kerja guru menjadi tidak terbatas, koordinasi antara guru dan orangtua menjadi terhambat, serta tugas tambahan bagi orangtua untuk mendampingi anak mereka belajar. Oleh karena itu untuk meminimalisir permasalahan dan kendala tersebut, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Tentunya inovasi berupa penggunaan media dalam pembelajaran. Walaupun tidak dinafikan bahwa pembelajaran online memberikan dampak positif yang pesat terhadap perkembangan teknologi dan kemampuan guru dan siswa dapat mengakses berbagai informasi (Nursobah, Dedih, Hafid, & Nurhamzah, 2020).

Maka sudah seharusnya kemajuan teknologi dijawab oleh guru sebagai tantangan yang harus diselesaikan untuk mencapai target atau tujuan pembelajaran. Sekalipun guru menggunakan pembelajaran konvensional namun apabila dimodifikasi dengan media tentu akan memberikan hasil yang berbeda pula. Sehingga guru dituntut untuk akrab dengan perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan agar pemerintah mendapatkan lulusan yang kompetitif dan siap bersaing secara global (Pujilestari, 2020). Oleh karena itu, guru harus menguasai dan kreatif dalam menggunakan atau memanfaatkan media ajar online untuk melaksanakan pembelajaran secara maksimal (Mantra, Widiastuti, & Pramawati, 2020). Efektivitas pembelajaran diukur melalui ketercapaian siswa dalam memenuhi kompetensi dasar yang telah ditentukan, adanya pengalaman belajar yang atraktif, pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), dan memiliki sarana yang mendukung pembelajaran (Simatupang, Sitohang, Situmorang, & Simatupang, 2020).

Pendidikan bertujuan membentuk pikiran, karakter, atau kapasitas fisik seseorang namun pada pelaksanaannya mengalami berbagai macam tantangan (P. S. Sari, 2019). Apalagi dimasa PTMT ini, akibat siswa terlalu sering menggunakan gawai dengan pengawasan yang rendah dari orangtua, ditemukan berbagai permasalahan terkait dengan karakter siswa. Biasanya, setelah belajar daring, siswa akan terus menggunakan gawainya dan menonton berbagai hal yang bisa jadi tidak sesuai dengan usia mentalnya. Sehingga ini menjadi permasalahan yang belum tuntas penanganannya. Maka dalam artikel ini, akan dikupas mengenai pemanfaatan media animasi untuk menstimulus minat belajar siswa, karena jika siswa sudah memiliki minat belajar yang baik tentunya hasil belajar mereka juga akan menjadi lebih meningkat. Dengan pembelajaran yang diawasi oleh guru, diharapkan karakter siswa yang selama ini menurun, dapat kembali ditumbuhkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuasi atau *Quasy Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif (Creswell, 2015). Lokasi penelitian pada MIS Paya Bujok Tunong yang terletak di Jl. Lilawangsa Paya Bujok Tunong Kecamatan Langsa Baro Kota Langsa. Dengan populasi seluruh siswa kelas V MIS Paya Bujok Tunong berjumlah 16 orang. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V atau disebut dengan sampel total (R. Sari, 2017). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar matematika, angket minat dan lembar observasi karakter. Tes berjumlah 5 soal uraian. Angket diberikan pada sampel penelitian dengan 20 pernyataan yang akan di ujicobakan terlebih dahulu. Angket minat menggunakan skala Likert (skala 1-5). Karakter yang diamati adalah kejujuran, kerja keras, rasa ingin tahu, mandiri, dan tanggung jawab. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan pengujian butir soal berupa uji validitas dan reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan daya beda soal. Dilanjutkan dengan uji normalitas dan linieritas. Terakhir adalah uji hipotesis dengan model regresi sederhana, uji t, dan uji determinan (Sugiyono, 2018).

HASIL

1. Deskripsi Hasil dan Minat Belajar Siswa

• Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa uji coba berjumlah 7 soal, namun yang dinyatakan valid hanya 5 soal. Datanya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Uji Validitas Soal

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.	Keterangan
1	0,518	0,532	0,058	TV
2	0,812	0,532	0,000	V
3	0,750	0,532	0,002	V
4	0,117	0,532	0,691	TV
5	0,758	0,532	0,002	V
6	0,830	0,532	0,000	V
7	0,727	0,532	0,003	V

Hasil pengujian tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa terdapat 5 butir soal valid dan 2 butir soal tidak valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga pada penelitian ini hanya 5 soal yang digunakan untuk menjangkau data hasil belajar siswa.

• Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas tes. Dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha, diperoleh hasil $\alpha = 0,723$ dan soal dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Cronbach Alpha	Batas Reliabilitas	Keterangan
0,723	0,600	Reliabel

• Uji Tingkat Kesukaran Tes Hasil Belajar

Berikutnya dilakukan uji tingkat kesukaran soal, diperoleh hasil uji tingkat kesukaran bahwa 5 butir soal yang telah valid berada dalam kriteria sedang, sehingga seluruh soal dapat digunakan.

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukara	Kriteri
1	0.59	Sedan
2	0.57	Sedan
3	0.57	Sedan
4	0.64	Sedan
5	0.62	Sedan

• Uji Daya Beda Tes Hasil Belajar

Selanjutnya dilakukan uji pembeda soal, diperoleh hasil bahwa daya pembeda untuk 5 soal pada penelitian ini berada pada kriteria baik dan sangat baik, sehingga layak untuk digunakan.

Tabel 4. Uji Daya Pembeda Soal

No	Daya bed	Kriteria
1	0.73	Sangat bai

2	0.57	Baik
3	0.64	Baik
4	0.77	Sangat baik
5	0.59	Baik

• Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar disusun sebanyak 20 butir pertanyaan dan setelah dilakukan uji validasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Validitas Angket Minat Belajar

Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.	Keterangan
1	0,743	0,532	0,002	V
2	0,792	0,532	0,001	V
3	-0,438	0,532	0,117	TV
4	0,749	0,532	0,002	V
5	0,332	0,532	0,246	TV
6	0,926	0,532	0,000	V
7	0,661	0,532	0,010	V
8	0,482	0,532	0,081	TV
9	0,579	0,532	0,030	V
10	0,325	0,532	0,257	TV
11	0,729	0,532	0,003	V
12	0,765	0,532	0,001	V
13	0,845	0,532	0,000	V
14	0,305	0,532	0,289	TV
15	0,388	0,532	0,170	TV
16	0,931	0,532	0,000	V
17	0,813	0,532	0,000	V
18	0,769	0,532	0,000	V
19	0,363	0,532	0,202	TV
20	0,357	0,532	0,210	TV

Dari tabel 5 di atas diperoleh 12 item dinyatakan valid dan 8 item dinyatakan tidak valid. Maka yang digunakan dalam penelitian ini hanya 12 item untuk menjangkau data minat belajar siswa.

• Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa

Kemudian dilakukan pengujian reliabilitas angket dan dengan rumus Cronbach Alpha diperoleh hasil:

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket Minat

Cronbach Alpha	Batas Reliabilitas	Keterangan
0,899	0,600	Reliabel

Setelah pengujian reliabilitas maka diperoleh nilai $\alpha = 0,899$, maka angket dinyatakan reliabel.

• Uji Normalitas Tes Hasil Belajar

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan Shapiro-Wilk (responden <50 orang), maka dilakukan pengujian normalitas. Hasil yang diperoleh adalah:

Tabel 7. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.281	16	.001	.857	16	.018
Postes	.269	16	.003	.803	16	.003

Berdasarkan tabel 7 di atas, diperoleh nilai Sig. pretes = 0.018 < 0.05 dan nilai Sig. postes = 0.003 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada instrumen tes tidak berdistribusi normal. Dikarenakan dengan uji parametrik hasil data terdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik yaitu dengan uji Wilcoxon.

• Uji Normalitas Angket Minat Belajar

Tidak lupa dilakukan uji normalitas terhadap angket minat belajar siswa dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket	.133	16	.200*	.920	16	.167

Berdasarkan nilai Sig. = 0.167 > 0.05, dapat disimpulkan bahwa angket berdistribusi normal.

• Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan rumus Anova. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. ANOVA

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
minat*animasi	Between Groups	(Combined)	1523.500	14	108.821	24.183	.158
		Linearity	1315.117	1	1315.117	292.248	.037
		Deviation from Linearity	208.383	13	16.029	3.562	.395
	Within Groups		4.500	1	4.500		
	Total		1528.000	15			

Berdasarkan hasil pengujian anova, diperoleh nilai Sig. = 0.395 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan media animasi dengan minat belajar siswa.

• Uji Hipotesis

Untuk melihat seberapa besar pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa, dilakukan dengan pengujian regresi sederhana. Hasil yang diperoleh adalah:

Tabel 10. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.414	4.472		.763	.458
Animasi	.511	.055	.928	9.300	.000

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Dari tabel 10 di atas, diperoleh nilai Constant (a) sebesar 3.414, sedangkan nilai animasi (b/koeffisien regresi X) sebesar 0.511, maka dapat digambarkan bentuk hubungan variabel X terhadap variabel Y dalam bentuk persamaan regresi yaitu sebagai berikut:

$$Y=a+bx$$

$$Y=3.414+0.511x$$

Interpretasi persamaan regresi adalah apabila variabel X = 0 maka variabel Y bernilai 3.414 satuan. Dan apabila variabel X naik satu satuan, maka variabel Y akan meningkat sebesar 0.511 atau 51.1%. Dari persamaan regresi ini juga diketahui bahwa nilai adalah positif, sehingga hubungan antara variabel X dan Y juga bernilai positif.

• Uji Parsial

Pengujian parsial dilakukan dengan menggunakan uji t, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.414	4.472		.763	.458
Animasi	.511	.055	.928	9.300	.000

Hasil pengujian dengan uji t diperoleh nilai Sig. = 0.000 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar matematika siswa menggunakan media animasi.

• Uji Determinan

Terakhir adalah pengujian determinan dengan menggunakan nilai R dan Rsquare, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 12. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.928 ^a	.861	.851	3.899

Pada tabel 12 di atas, diperoleh nilai $R = 0.928$, artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap minat belajar matematika siswa. Dan besarnya kontribusi penggunaan media animasi terhadap minat belajar matematika siswa adalah $R^2 = 0.861$ atau 86.1%. Artinya kontribusi media animasi terhadap minat belajar matematika sebesar 86.1% dan selebihnya 13.9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diamati pada penelitian ini.

• Uji Wilcoxon Tes Hasil Belajar

Selanjutnya untuk menguji apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi dilakukan dengan uji wilcoxon, hasilnya adalah:

Tabel 13. Test Statistics^a

	Postes – Pretes
Z	-3.539 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 13 di atas diperoleh nilai Asymp. Sig. $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan antara hasil belajar matematika dilihat dari pretes dan postes, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Nilai Karakter Yang Ditumbuhkan

Nilai karakter yang ditumbuhkan selama pembelajaran adalah kejujuran, kerja keras, rasa ingin tahu, mandiri, dan tanggung jawab. Pada penelitian ini tidak seluruh sampel diamati karakternya, hanya enam siswa yang memiliki hasil belajar dan minat belajar rendah yang diamati secara seksama.

Perilaku jujur yang dimaksud pada penelitian ini adalah tidak mensontek jawaban dari teman saat mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru sesuai dengan apa yang diketahui dan berani berterus terang jika ada yang belum dipahami. Karakter kerja keras yang dimaksud adalah mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh, bertanya jika tidak dimengerti, fokus pada tugas yang diberikan oleh guru, dan mencatat materi yang diajarkan. Adapun karakter rasa ingin tahu yang dimaksud adalah siswa cenderung bertanya selama proses belajar jika ada hal yang tidak dimengerti dan bertanya tentang sesuatu terkait materi pelajaran walaupun di luar tema. Adapun karakter mandiri yang dimaksud adalah siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, mampu mengatasi atau memecahkan masalah, percaya pada kemampuan sendiri dan mampu mengatur dirinya sendiri. Terakhir adalah karakter tanggung jawab yaitu siswa mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan aturan.

Hal unik yang ditemukan pada aspek menumbuhkan nilai karakter ini adalah terlihat perbedaan karakter antara siswa perempuan dengan laki-laki. Pada siswa perempuan, karakter jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, mandiri dan tanggung jawab sudah terlihat sejak hari pertama observasi. Namun berbeda pada siswa laki-laki, ketika ditanyakan kepada mereka, jawaban yang diberikan adalah, mereka kurang menyukai pelajaran matematika, sehingga terlihat ogah-ogahan untuk mengerjakan soal yang diberikan, tidak mau bertanya tentang pelajaran yang tidak dimengerti, lebih memilih melihat jawaban teman, dan tidak mencatat pelajaran.

Untuk lebih jelasnya, maka hasil observasi yang dilakukan disajikan pada tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14. Nilai Karakter Yang Ditumbuhkan

Karakter	Pert. 1						Pert. 2						Pert. 3					
	F m	D a	S l	M f	N n	M n	F m	D a	S l	M f	N n	M n	F m	D a	S l	M f	N n	M n
Jujur	√	-	-	√	-	-	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
Kerja keras	√	√			√		√	√		√	√	√	√	√		√	√	√
Rasa ingin tahu	√			√			√		√	√		√	√	√	√	√	√	√
Mandiri	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√
Tanggun g jawab	√			√			√		√	√		√	√		√	√	√	√

Tabel 14 di atas menggambarkan perkembangan karakter pada siswa selama tiga kali pertemuan pembelajaran. Terlihat pada pertemuan I, hanya dua siswa (Fm dan Mf) atau 33,3% siswa menunjukkan perilaku jujur. Tiga siswa (Fm, Da, dan Nn) atau 50% menunjukkan perilaku kerja keras, dua siswa (Fm dan Mf) atau 33,3% yang menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, empat siswa (Fm, Da, Mf dan Nn) atau 67% menunjukkan perilaku mandiri, dan dua siswa (Fm dan Mf) atau 33,3% menunjukkan perilaku bertanggung jawab. Namun pada pertemuan kedua, 5 karakter yang diharapkan muncul dan tumbuh pada siswa mulai meningkat. Adapun perilaku jujur meningkat menjadi 67%, perilaku kerja keras meningkat menjadi 83,3%, kemudian perilaku rasa ingin tahu meningkat menjadi 50%, perilaku mandiri meningkat menjadi 83,3%, dan perilaku tanggung jawab meningkat menjadi 67%. Sementara pada pertemuan ketiga, menunjukkan hasil yang lebih menggembirakan, untuk perilaku jujur, rasa ingin tahu, dan mandiri, seluruh siswa atau 100% sudah mampu menunjukkan karakter yang diharapkan. Namun pada perilaku kerja keras dan tanggung jawab masih terdapat satu siswa yang belum menampilkan karakter yang diharapkan. Meskipun demikian, penanaman nilai karakter dalam pembelajaran sudah sangat baik dan mengalami peningkatan yang pesat.

DISKUSI DAN KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan yang diberikan

adalah guru mengajar dengan memanfaatkan media animasi matematika. Selain itu, minat belajar siswa juga meningkat pesat, dibuktikan dengan besarnya nilai kontribusi dari media animasi (86,1%) terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Nazmi (2017) yang mengungkapkan bahwa media animasi membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga berdampak pada tercapainya tujuan belajar yang lebih baik. Ditambahkan oleh Hanum & Dkk (2020) bahwa media animasi juga mampu meningkatkan minat belajar dan akhirnya pemahaman siswa pada bidang tertentu juga menjadi lebih meningkat. Senada dengan dua pendapat sebelumnya, Ahmadi & Ibda (2019) berpendapat, ketertarikan siswa belajar dengan media animasi disebabkan karena media animasi memiliki susunan gambar, gerakan-gerakan yang menarik, sehingga dapat merangsang minat belajar siswa. Iskandar & Dkk (2020) menambahkan bahwa untuk meningkatkan pemahaman siswa yang beragam, maka media animasi dapat dipadukan dengan berbagai model pembelajaran, karena sebenarnya proses visual dari animasi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa yang memiliki beragam gaya belajar. Fisabilillah (2021) menegaskan bahwa pembelajaran melalui video animasi sangat baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mengatasi kesulitan belajar.

Maka dapat dipahami bahwa apabila minat belajar siswa sudah baik, tentu hasil belajarnya juga akan menjadi semakin meningkat. Hal ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian Nurhasanah & Sobandi (2016) yang menjelaskan bahwa hasil belajar hanya akan meningkat apabila minat belajar siswa dapat ditingkatkan. Demikian pula pendapat Andriani (2019) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan video animasi, efektif digunakan karena mampu meningkatkan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa juga meningkat. Jadi dapat dipahami bahwa apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka hasil belajarnya juga meningkat, demikian pula sebaliknya apabila minat belajarnya rendah otomatis hasil belajarnya juga rendah (Syahputra, 2020).

REFERENSI

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV.Pilar Nusantara.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan; Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kuantitatif dan Kualitatif* (Cetakan I). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fisabilillah, F. F. N. (2021). Pengembangan Video Animasi sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1280.
- Hanum, R. A., & Dkk. (2020). *Elemen-elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Iskandar, A., & Dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kemdikbud. Kemendikbud Siapkan Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan § (2021). Indonesia. Diambil dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/03/kemdikbud-siapkan-kebijakan-pembelajaran-tatap-muka-terbatas>
- Mantra, I. B. N., Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. (2020). Peningkatan kompetensi mengajar secara online bagi para guru selama pandemi virus corona. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 01(01), 12–20.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nursobah, A., Dedih, U., Hafid, & Nurhamzah. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Penguatan Literasi Informasi dalam Budaya Akademik Mahasiswa. *UIN Sunan Gunung Djati*, 1–8.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), 49–56. Diambil dari <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Sari, P. S. (2019). Pendidikan Karakter dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *JURNAL MENATA*, 2(2), 55.
- Sari, R. (2017). *Pengantar Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Simatupang, N., Sitohang, S., Situmorang, A., & Simatupang, I. (2020). Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Survey Sederhana. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2), 197–203.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

CHARACTER BUILDING OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING ONLINE LEARNING

Jamilah, Iskandar Dzulkarnain, Ari Setiawan, Iwan Kuswandi
Jamilah@stkipgrisumenep.ac.id, iskandar_aftoinette@yahoo.co.id,
ari.setiawan@ustjogja.ac.id,
iwankus@stkipgrisumenep.ac.id

*Pgsd stkip pgri sumenep. Prodi sosiologi universitas trunojoyo, pacasarjana
universitas sarjanawiyata yogyakarta*

Abstract. At this time, where online defense at the time of covid 19 protesters is not yet maximized. This can result in the formation of the student's character in the learning process. One of the inhibitory factors in from the above issue, this study aims to describe the character values of school students in online learning. This type of research is conducted descriptive qualitative. Data is collected through interviews and observations. The data analysis used is triangulation. The results of this study describe that there are character values of elementary school students in online learning such as disciplinary, independence, responsibility and cooperation. Therefore, there needs to be various strengthening in character values as well as evaluation of online learning. Such as guidance and reporting of parents to school in the form of google form or WA Group media. For that there must be cooperation from parents, teachers, students and the community in shaping children's character in online learning.

Keywords: *elementary school, character, online learning*

Received: 7/12/2021	Accepted: 10/12/21	Published: 22/08/2022
---------------------	--------------------	-----------------------

INTRODUCTION

It includes information about the purpose, significance, conceptual – theoretical framework and study in general. Cambria, 11 font, single line spacing, and first line indented 1cm, no space between paragraphs. References should be prepared based on APA 6 reference displaying essences. Direct quotations are written within “”. If the direct quotation is longer than 40 words, then it should be written without using “” as a separate paragraph, indented and in 10 fonts.

Education in Indonesia is currently experiencing a variety of complex problems about the character of the nation's children. This issue is a serious problem that must be addressed in the world of education, especially in the family. The character is specific and becomes yourself. Reconstruction of character education in the present is able to experience and interest children's grades with the value of character education (Jamilah, 2020). This can be seen from the decrease in the character of the child's personality, so that this can have an impact on the problem of the character of the child in the

community. The character formed reflects the values with God Almighty, between man and his environment are poured in his thoughts, attitudes and behaviors in accordance with their respective cultures.

COVID-19 pandemic in Indonesia results in learning activities conducted online. Character formation in the pandemic as it is now is necessary, because character must be implemented and remain a habit for learners in the learning process. One of the impacts of COVID-19 education. Among other districts, there is no readiness of teachers, parents and students in transport, as well as limited school infrastructure facilities are very deep. (Mirzab, M. M. H. and T., 2020) & (Jamilah, 2020). The current context of online learning requires students to take responsibility for designing and carrying out learning activities actively and independently (Widyanti, A., Hasudungan, S., & Park, 2020).

Based on Presidential Regulation No. 87 of 2017 on strengthening character education, there are 18 values of national character education, namely religiosity, honesty, tolerance, discipline, hard work, creativity, independence, democracy, curiosity, nationalism, patriotism, achievement awards, friendship, love. peace, environmental awareness, love of reading, social care, and responsibility.

The implementation of character education in elementary schools faces various challenges, both internal and external factors (Zurqoni, Retnawati, H., Apino, E., & Anazifa, 2018). Internal barriers related to policy and curriculum (Almerico, 2014). While external external barriers to their social environment (Sultoni, 2016). Another challenge is the lack of programs and communication between parents and schools (Fahmi, M. N., & Susanto, 2018); (Jamilah, 2020).

The most important problem in our country today is how to name children's characters in the midst of the Covid-19 pandemic that has spread widely as it is today. The Covid-19 pandemic has disrupted daily human activities that have occurred over the past few months in all countries, especially Indonesia (Nafisah, F. T., & Zafi, 2020)

Character education in primary schools, should get more attention to form a noble moral base of strong learners. This is done, so that learners have an awareness of the importance of good values and have a commitment to always do well in the next education and in daily life. Silalahi (2015) states that character education in the family is related to the interests of students, in this case shows that the better character education in the family, the higher the interest of the child to learn in the following lessons.

This research on character education is based on a decrease in the character of students when learning is carried out online or offline during the new normal covid 19 pandemic compared to the character of students through normal normal learning. According to (Anugrahana, 2020) the process in online learning or e-learning is to make teachers only as facilitators and students to be active in the learning process.

The concept of online learning is to focus on the character of students because the teacher is only a facilitator. According to (Anugrahana, 2020) the process in online learning or e-learning is to make teachers only as facilitators and students to be active in the learning process. For this reason, teachers must try to face the challenge of making online learning more attractive and

students feel comfortable and active in the learning process. Many students whose character of responsibility is not embedded because online learning makes students lazy to do schoolwork. Learning is an interaction activity between teachers and students in the classroom. In the learning process involves teaching and learning activities that can determine student success in learning activities. According to (Marini, 2017), one of them is being able to design elaborative and exploratory activities in the preparation of lesson plans and the learning process.

The success of character education during the COVID-19 pandemic experienced many obstacles, considering that learning in schools was carried out online or online. Online learning at the time of the current pandemic really requires the cooperation of the role of parents. Learning activities carried out at home will be able to facilitate the supervision of students' children, but also vice versa. The global era in the era of the COVID-19 pandemic is a challenge that has a direct impact on all lives, including students.

Whereas in the world of education the formation and training in character building is the most important thing by looking at monitoring the character of students so that character education is always formed even when learning online, especially in elementary schools. Therefore, there must be collaboration between parents and teachers in this online learning to be able to shape the character of students to the fullest. For this reason, this research focuses on character education of students in elementary schools during a pandemic in online learning. By providing a problem formulation, how is the value of character education for school students in online learning?

METHODS

This type of research uses descriptive qualitative. It aims to illustrate the character values of school students in online learning (Sugiyono, 2013). The data sources of this study are teachers, parents, students who have participated in online learning. Data collection techniques are done by online process using google form addressed to teachers and parents of students through observation, interview, documentation (Suharsimi, 2013).

Data analysis was conducted using triangulation (Sugiyono, 2013). After the data is obtained from google form and combined with interview results and observations for character education in online learning distributed to respondents

RESULTS

Character Values in Online Learning

The use of online learning can increase interactivity and learning efficiency because it gives students a higher potential to communicate more with lecturers, colleagues and access more learning materials (Zhafira, N.H., Ertika, 2020). The types of challenges in primary schools with other primary schools can make a difference results The formation of character values in online learning includes:

1. Discipline character

Several obstacles in the discipline of collecting assignments are still often encountered. Like lazy children, lack of motivation from parents, no

internet quota, cellphones (HP) not yet android, or one cellphone to be together. With the inculcation of character values that are implemented in schools, educators also need to plan learning activities that can make students active. This is to arouse the curiosity of students. Furthermore, in its implementation, educators can implement discipline by complying with online learning times or when collecting assignments

2. Independent Character

The independent character of students can be seen in a learning process. These characters can be seen in some physical activities that can be seen directly in the learning process. However, in a pandemic like this, using online media to support the learning process can see the character of students through ongoing discussions using the help of online applications.

By looking at the character of students, it can be seen from the actual activity of students, these activities can be seen and observed by parents so that teachers can survey directly to parents. It can be seen that student activity is very decisive also on student character, especially independent character. However, during a pandemic, learning activities must be demanded with independent initiatives so that they continue to carry out learning activities with the intention of increasing knowledge and of course not losing to their friends, at least the value does not decrease. Indicators of independent character are: a. have confidence in themselves, b. able and brave in expressing opinions according to his mind, c. responsible for what has been done with all the consequences and d, able to adapt to the surrounding environment.

3. The character of responsibility

Being responsible is a character that students have by always bearing the consequences for what they have decided to do. It is strengthened by (Pramasanti et al., 2020) that the responsible character always does what has become his duty. Implementation of responsibility in learning is that students are able to do the tasks given by the teacher, obey the rules or if they do not obey then they must be able to take responsibility for their behavior for the sanctions received, etc.

The character of responsibility in this study found that the character of students was very responsible in doing assignments or tests given by the teacher. With the results obtained, the student's character is more dominant or the majority of students who have a very responsible character when given assignments or tests given by the teacher.

Many students have the character of responsibility even when learning online. This opinion is reinforced by (Syafi'ah, R., & Sari, 2020) that students who have an attitude of responsibility when starting learning until the end of learning. A sense of responsibility even when learning online. The form of responsibility in online learning can be measured by indicators, namely: a. Have readiness to learn before learning, b. Discipline, c. Actively participate in learning, d. Doing and completing assignments on time and e. have the initiative to work together as a group in doing the task

4. Cooperation Character

The character of cooperation in learning can foster the character of integration in students to express their opinions, have courage and have

confidence in themselves. Examples of cooperative character learning in schools can be done by elaborating learning between students who have low knowledge and students who have more knowledge in class.

Teachers work with parents/guardians to supervise their children's activities. The example I took was a lowgrade student, when at home, students are not automatically charged by the teacher with a series of many tasks, especially the online learning process with face-to-face (video calls) via skype, zoom, etc. Considering that elementary school students, especially low-grade students, are not old enough to use smartphones. The results of the percentage building of student character can be seen in Figure 1.

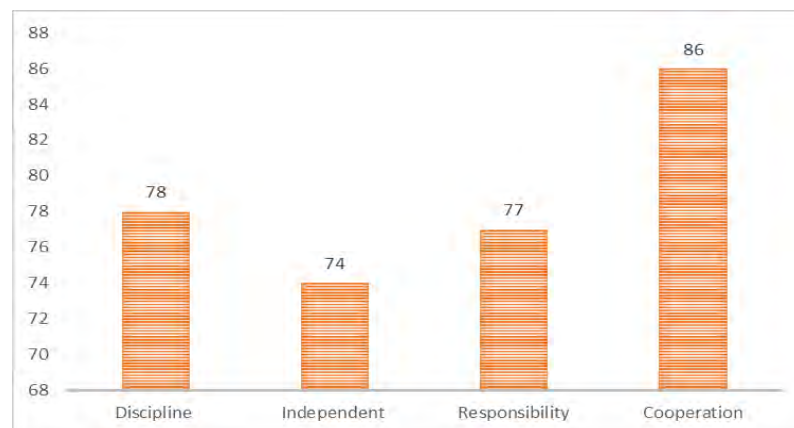


Figure 1 Percentage building of student character

In Figure 1 it can be seen that the percentage of student character discipline 78%, independent 74 %, responsibility 77% and cooperation 86%. In this study in online learning character cooperation is needed in the learning process of students during online learning between parents and teachers so that the process of online learning can run optimally. Parents' participation influence students' success such as character building student in elementary during online school (Wibowo, 2014), (Wijanarti, W., Degeng, I.N.S & Untari, 2019)

Implementation of Character Values in Online Learning

During the COVID-19 pandemic, learning activities are carried out at home or online, there is a circular letter from the ministry of education number 15 of 2020 (implementation of learning from home or online learning). The existence of activities or the implementation of online learning makes student character education embedded, the character of students when online learning must be instilled to suit the circumstances, the character of responsibility in online learning must be instilled in students, because in online learning students must follow all learning according to the teacher's orders and assignments given by the teacher (Anwar, C., Saregar, 2018).

Learning through e-learning in education shows a number of problems in developing students' character (M. J. Kintu, 2017). Character is a human personality that is related to the creator, personal self, and environment, some

students because they do not interact with their teachers cause a less obedient attitude from students, based on information that researchers got from several schools in the city of Sumenep, during this pandemic. many students experience changes in their character and behavior, even more so to their own teachers, there are students who ignore online assignments given by their teachers, even though there are those who do not read WA Group messages regarding the assignments given and some of them leave. from their class WA group, the most troubling problem for teachers at the school were students who resisted when reminded not to spam chat groups, even when reprimanded the students said inappropriate words to their teacher and caused the teacher to be offended and to disappointed.



Figure 2. Character of student independence in online learning

Thus, character education is education related to the intrinsic quality of the individual as a whole, both personality, character, temperament, talent, human interaction with God, human interaction with others, and human interaction with the surrounding environment. Character education, which has been a priority program for the government, automatically feels the impact of the implementation of distance learning. To be carried out effectively, at least this character education requires three aspects, including classroom-based education design, school culture-based education design, and community-based education design.

This is a challenge for an educational institution to still be able to instill superior characters into its students even though learning is carried out without face to face directly through various online media platforms. Online learning activities show that there is an attitude of responsibility embedded in students, students take part in learning activities using whatsapp groups in which there are teachers and students.

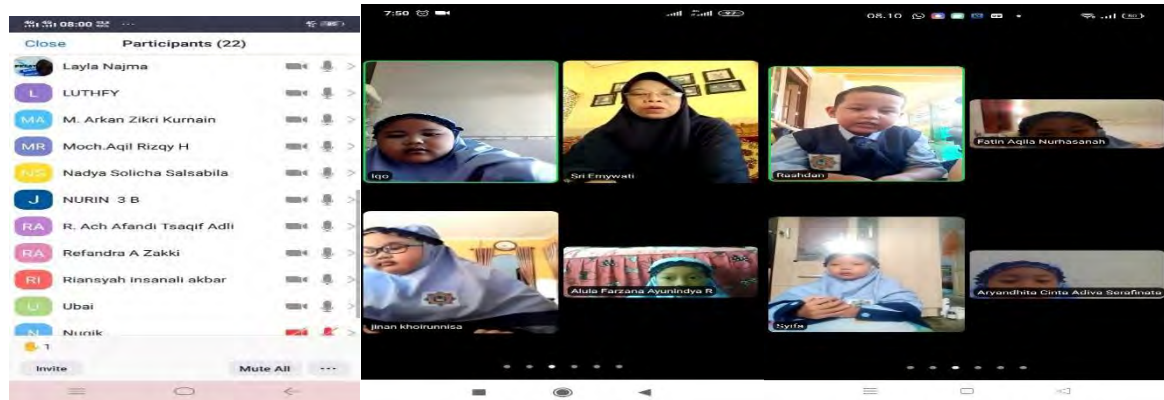
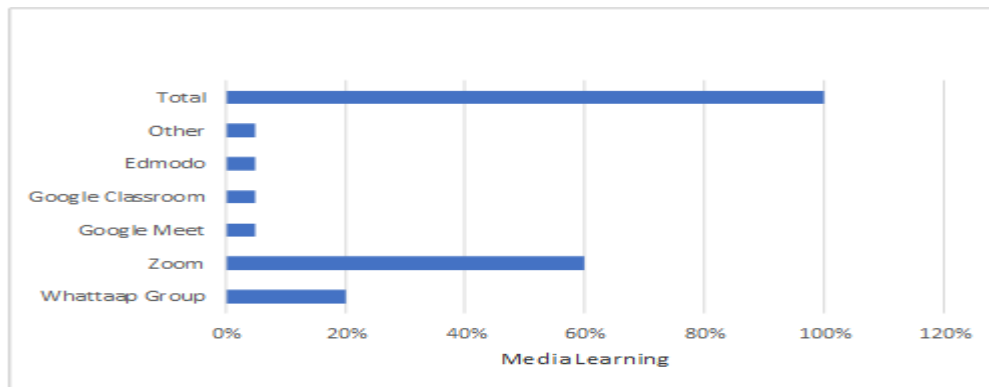


Figure 3. Online learning in Pandemic

The implementation of online learning activities can run smoothly and there is good cooperation between schools and parents. Responsibility is an attitude that arises after what has been done or done, aware of what must be done from all obligations. The teacher gives structured assignments to students in accordance with the lesson plans, with supervision in accordance with the plans that the teacher has done previously, the teacher can be responsible for all actions taken.

Online learning is a challenge for students, (Jayul, A. & Irwanto, 2020) the learning process is a communication process, namely the process of delivering messages from message sources through certain channels/media to recipients of online learning messages, because basically the learning process is a combination that composed of human elements, materials, facilities, equipment and procedures that influence each other to achieve learning objectives This corona virus pandemic has had an impact on all fields, especially the economy, social, culture, including education. All schools were closed from early childhood, elementary to tertiary levels for an indefinite period of time. This of course hinders the learning process, especially in elementary schools because apart from not being old enough as smartphone users, not all students have it.

So that the planting of characters with such a model, students do not feel bored when they are at home. Moreover, low grade students are happy with activities that involve their physical. So, the tasks given by the teacher are not necessarily related to the cognitive aspects of students, but character cultivation is very important and can be done even by studying at home (online), not only character/affective ones are obtained, even the motor sensors work well because students move a lot in carrying out their activities. Therefore, the cultivation of independent character is very appropriate for teachers to do DURING ONLINE LEARNING.



Graph 1. Media Platforms in Online Learning

Despite the many problems faced, teachers must remain professional and responsible for the continuity of the teaching and learning process and the achievement of educational goals. Therefore, teachers must make innovations as much as possible or take advantage of existing learning media so that later learning can run well and students can understand the material well. The way teachers provide motivation is to give interesting and fun assignments and all teachers make videos to encourage them. students even though they have to carry out learning from home

Instilling character education values during Covid 19 must use more innovative and effective strategies so that students do not experience boredom seeing the pandemic conditions experiencing problems that can have an impact on changing student behavior. Parents must collaborate interactively with schools and the community in developing educational patterns that emphasize character values during the current COVID-19 pandemic.

CONCLUSION

Character education is very important as a basis for behavior and aims to have a good personality. There is currently a COVID-19 pandemic that paralyzes all aspects, including education. So that learning that was originally done at school is now replaced with online learning that is done at home. Character building during online learning requires cooperation between teachers and parents or guardians of students. Coordination and communication with each other is the most important and most important thing in solving a learning obstacle that is done online. All the implementations of online learning that have been described in relation to shaping the character are expressed based on the implementation of online learning values in shaping the character of students.

REFERENCES

- Almerico, G. M. (2014). Building character through literacy with children's literature. *Research in Higher Education Journal*, 26(1), 1–13.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Anwar, C., Saregar, A. & W. (2018). The Effectiveness of Islamic Religious Education in the Universities: The Effects on the Students' Characters in the Era of Industry 4.0. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3(1), 77–87.
- Fahmi, M. N., & Susanto, S. (2018). Implementasi pembiasaan pendidikan islam dalam membentuk karakter religius siswa sekolah dasar (The implementation of the habituation of Islamic education in shaping the religious character of elementary school students). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85–89.
- Jamilah. (2020). Guru Profesional di Era New Normal: Review Peluang dan Tantangan dalam Pembelajaran Daring. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 238–247. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7494>
- Jayul, A. & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- M. J. Kintu, C. Z. & E. K. (2017). Blended Learning Effectiveness: The Relationship Between Student Characteristics, Design Features And Outcomes Int. *J. Educ. Technol. High. Educ*, 14(7), 1–20.
- Marini, A. (2017). Character Building through Teaching Learning Process: Lesson in Indonesia. *International Journal of Sciences and Research*, 73(5), 177–182.
- Mirzab, M. M. H. and T., & Ad. (2020). Perspective of Students Regarding Online Learning during the COVID-19 Pandemic Malik. *Tathapi -UGC Care Journal*, 19(13), 106–115.
- Nafisah, F. T., & Zafi, A. A. (2020). Model Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Perspektif Islam di Tengah Pendemi Covid-19. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/taalum.2020.8.1.1-20>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Cetakan ke- 8). Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. In R. Damayati (Ed.) (2nd ed., p. 39). PT Bumi Aksara.
- Sultoni, A. (2016). Pendidikan karakter dan kemajuan negara: Studi perbandingan lintas negara [Character education and state progress: Comparative study across countries]. *Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 184–207.
- Syafi'ah, R., & Sari, W. (2020). Analisis Sikap Tanggung Jawab Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Whatsapp. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 111–118.
- Wibowo, A. M. (2014). Pendidikan karakter melalui pendidikan agama islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu di Kota Yogyakarta [Character education through Islamic religious education at the Integrated Islamic Elementary School in Yogyakarta City]. *Edukasi*, 12(3), 311–322.
- Widyanti, A., Hasudungan, S., & Park, J. (2020). E-learning readiness and perceived learning workload among students in a Indonesian university.

-
- Knowledge Management & E Learning*, 12(1), 18–29.
<https://doi.org/http://doi.org/10.34105/j.kmel.2020.12.002>
- Wijanarti, W., Degeng, I.N.S & Untari, S. (2019). Problematika pengintegrasian penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran tematik [The problem of integrating the strengthening of character education in thematic learning]. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 393–398.
- Zhafira, N.H., Ertika, Y. & C. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama masa karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1), 37–45.
<https://doi.org/http://doi.org/10.35308/jbkan.v4i1.1981>
- Zurqoni, Retnawati, H., Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Impact of character education implementation: A goal-free evaluation. *Challenges Of Education In The 21st Century*, 76(6), 881–899.

EXPLORATIVE LEARNING INTEGRATES LOCAL AND GLOBAL PHENOMENA IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS ON PARA ISLAND, SANGIHE ISLANDS REGENCY

Alfrits komansilan¹, ni wayan suriani², reinhard komansilan³

¹department of physics education, fmipa manado state university, indonesia

²department of science education, fmipa, manado state university, indonesia

³department of informatics engineering, sam ratulangi university, manado,
indonesia corresponding author: reinhard8155@gmail.com

Abstract. Science teaching in small islands is faced with the problem of limited learning facilities such as books and the internet as a learning resource. The knowledge, skills and values obtained by students from the surrounding environment provide reinforcement for science learning in schools, where parents and the community can play a role in the child's learning process. This article describes exploratory learning about objects (facts, phenomena, issues) that exist in the surrounding environment, especially about energy that occurs naturally on the coast. The research subjects were students of junior high school grades 8 and 9 on the island of Para. The results showed that students were motivated to explore concepts and processes about objects in the form of facts, phenomena and local issues that exist in the surrounding environment that are associated with global issues. The results of the study reflect the importance of integrating children's experiences and knowledge from outside the classroom with learning in the classroom. The development of exploration activities outside the classroom has the support of parents and the community who view this learning as a process of transforming knowledge and values to children.

Keywords: Experience integration, exploration, object, learning

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

INTRODUCTION

Learning problems on small islands in the Sangihe Islands Regency are limited facilities (books, laboratories) and teaching staff. Optimization of the science learning process on small islands can be done by enriching learning resources, namely the natural environment and science values in the community.

Learning materials should integrate children's knowledge and experiences outside the classroom with regular learning in the classroom. Knowledge of facts, phenomena and issues in the surrounding environment is very important to be integrated with science learning in the classroom. The integration of prior knowledge from outside the classroom can support or strengthen science learning in the classroom (Redish. 2012). Knowledge and values in society in small islands that are closely transformed from generation to generation should be integrated with science learning in the classroom. The integration of learning materials and activities provides opportunities for the

community to be directly involved in children's learning activities. The role of parents and society in the learning process and transformation of initial knowledge also contributes to science learning (Van Riesen, et al. 2018).

The context of the surrounding environment also allows students to carry out activities such as observations, measurements, or research steps and reflects the values of science in the culture of society. Material design and learning activities that link context with concepts can develop in an integrated manner: knowledge, skills, and affection (Medellu, et al. 2015).

Connected learning is learning that utilizes information technology to obtain learning resources or materials that allow teachers to develop a learning focus on big ideas that are connected between subjects (Stohlmann, et al. (2012)) By using a network system, students understand the relationship between facts and phenomena, issues that exist in the local environment with those that occur globally. According to Morrison (2006) in Stohlmann, et al. (2012), the advantages of using information technology include students becoming better able to solve problems, innovate, discover, think critically, more confident, and technologically literate. Small islands have special characteristics, and have shaped the knowledge, skills, attitudes and behavior of the community, as a unified learning context. The learning context, according to the characteristics of the ecosystem of small islands, includes biophysical components, socio-cultural, and economic as one unit. Integration local knowledge with global information, is an important part in the development of Ecosystem-Based Adaptation (EBA), to produce context-relevant problem solving methods, so as to build knowledge and awareness of resource use and environmental conservation (Mercer, et al. 2007); (Moller, et al. 2009); (Kellerts, et al. 2000). For small islands where there is no internet access, the strategy taken is to prepare videos, photos, external/global data or information that is relevant to local conditions as a focus for learning.

METHODS

The subjects of the study were junior high school students in grades 8 and 9. The learning process in this study was student activities individually or in groups, facilitated by the research team, teachers, parents and the community. The research team consisted of a group of lecturers and students. The learning objects are facts, phenomena, and problems related to energy that control coastal ecosystems such as: wave motion, sound caused by waves, coastal damage due to waves, shoreline currents, wind, solar radiation energy, rain, river flow and flooding.

The stages of research activities include two main stages, namely (1) the stage of exploring scientific concepts and processes about facts, phenomena and problems carried out by the research team and teachers, (2) the stage of exploratory learning to the target group, where researchers, teachers, and the community play a role as a facilitator.

The first stage will produce an exploratory matrix that is used as a facilitator's reference to facilitate exploratory learning activities of the target group. The second stage is exploratory learning in the target group, where students must explore the concepts and activities of energy science that control coastal ecosystems. Exploration activities begin with individual exploration followed by group exploration. In the group exploration stage,

students are facilitated by the research team, teachers and the community to interact democratically

Data analysis: using a combination of qualitative and quantitative analysis. Qualitative analysis includes identifying difficulties in carrying out each stage of exploration, identification of supporting and inhibiting factors, analysis of diversity and patterns of answers from exploration results, analysis of consistency of answers from the initial stage to the next stage, misconceptions that emerge and change after group exploration activities, etc. Qualitative analysis is also used in tracing information, knowledge and values in society as the substance of exploratory learning activities. Feedback on the results of the qualitative analysis is developed at a later stage of the exploration process. Quantitative analysis, among others, is used to determine group scores at each exploration stage, determine group average scores at each stage, analyze democratic interaction scores and their development, analyze scores for mastery of scientific concepts and processes, as well as the ability to describe facts, phenomena, and problems scientifically.

RESULTS

The product of facts, object exploration, as a reference for exploratory learning. The exploration of learning objects was initially carried out by the research team together with science teachers and involved the surrounding community as a source of information. Exploration activities use format-1. The results of the identification of objects in the form of energy that dominate coastal ecosystems are: (1) wind and waves, (2) solar radiation energy, (3) ocean currents, (4) river flow. For each object, exploration activities include the exploration of scientific objects, concepts and processes. Some examples of wind and wave energy exploration are presented in Table-1

Table-1. *Examples of wind and wave energy exploration*

Facts, phenomena, issues	Analysis, description of objects (early knowledge, knowledge and values of society	Concept identification	Analysis- synthesis- formulation of networks of scientific concepts and processes
(1)	(2)	(3)	(4)
Ocean waves when wind blows	Waves are caused by gusts of wind. The stronger the wind, the bigger the waves. Big waves disrupt fishing activities. Wind is needed to sail.	Wind pressure, wind speed, wind energy, wave energy	wind energy into wave energy propagated by the water mass as an elastic medium
The sound that sounds loud on the beach	Waves that hit a hard surface (stone or concrete)	Wind pressure, wind speed, wind energy,	Wind energy is converted into wave energy, the growth

embankment but not on the beach is overgrown with mangroves	and are not sloping make noise, while on a beach overgrown with mangroves the surface is gentle and the material is not hard. The impact of large waves causes damage to beaches and embankments	wave energy, wave speed, wave momentum	of the water mass with the front embankment causes a loud impact and a loud sound, while the coastal slopes or overgrown with mangroves do not have a strong impact because they are not frontal to the direction of wave speed and wave direction. not hard surface
etc.			

The results of exploration by the research team (lecturers and students) together with teachers and the community are used as a reference to facilitate student exploration learning activities.

Explorative learning process.

The exploration result matrix (Table-1) is used by the facilitators (research team, teachers and the community) to design and facilitate the implementation of exploration activities, as well as assessing exploration activities and democratic interactions. Examples of individual and group exploration results from groups studying wind and wave phenomena are presented in Table-2. The percentage of data in Table-2 is the percentage of exploration results that are considered appropriate compared to the data in the reference matrix. The product or student's exploration results reflect: prior knowledge, including scientific knowledge, general knowledge, external/global information obtained from printed materials and browsing using mobile phones. The data in Table 2 shows that students both individually and in groups experienced difficulties at the beginning of the exploration activity, but got better at the next meeting. This difficulty is mainly due to the lack of experience in identifying contexts in the surrounding environment as science learning materials. The target group of students is relatively easier to explore objects (stages (a) and (b)) than to explore scientific concepts and processes (stages (c) and (d)). The results of interviews with students and teachers indicate that students do not have experience in connecting contexts that have become previous experience and knowledge with scientific concepts and processes. These results are in accordance with the results of research by Hailikari, et al. (2007) Binder, et al. (2019). The results of group exploration show that the upper and lower limits of the range of achievement are higher than individual achievements.

Table-2. *The results of the assessment of object exploration activities by students individually or in groups*

Meeting ...	Exploration stage	Exploration achievement percentage range	
		individual	groups
(1)	(2)	(3)	(4)
1	a. object identification	24 % - 35 %	35 %
	(b) analysis-object description	24 % - 30 %	35 %
2	(c) identification of scientific concepts	5 % - 15 %	20 %
	(d) formulation of a network of scientific concepts and processes	5 % - 15 %	20 %
3	a. object identification	30 % - 50 %	60 %
	(b) analysis-object description	30 % - 48 %	55%
4	(c) identification of scientific concepts	20 % - 35 %	50 %
	(d) formulation of a network of scientific concepts and processes	20 % - 35 %	50 %
5	a. object identification	40 % - 65%	70 %
	(b) analysis-object description	40 % - 60 %	65 %
6	(c) identification of scientific concepts	25 % - 35 %	50 %
	(d) formulation of a network of scientific concepts and processes	25 % - 35 %	50 %
7	a. object identification	50 % - 70%	80%
	(b) analysis-object description	50 % - 70 %	75 %
8	(c) identification of scientific concepts	40 % - 50%	55 %
	(d) formulation of a network of scientific concepts and processes	40 % - 50 %	55 %

Analysis of student performance, the ability to relate concepts to context and the role of the facilitator. In line with democratic exploration and interaction activities, student achievement shows progress from the first stage to the next. The difficulty in the first stage is because students do not have experience in identifying facts, phenomena, and problems as part of learning

science. In the first meeting, the facilitator plays a more role in guiding students, and even has to provide more practical examples of objects in the surrounding environment. The results of this identification are the same as the conclusions of Heikkinen, et al. (2015). The role of an intensive facilitator is carried out in all stages of exploration, from object identification to formulating a network of concepts and scientific processes. At the next meeting, the role of the facilitator is reduced, especially for the object exploration stage (identification, analysis and description of objects). At the third meeting onwards, the role of the mentor diminishes. The stages of identification of scientific concepts and processes, as well as analysis-synthesis-formulation of a comprehensive network of concepts and processes, still require an intensive role of facilitator (research team). Students have difficulty connecting context with concepts. These results are in line with the conclusions of Heikkinen, et al. (2015). Nevertheless, students are motivated to get explanations or information from printed materials prepared by researchers and to browse information from the internet. This learning model needs to be developed continuously to build a research-based learning pattern as a feature of science learning.

DISCUSSION and CONCLUSIONS

This exploratory learning can motivate junior high school students on Para island to study objects in the surrounding environment. The learning model is relevant to the physical and social environment of the island which forms relatively homogeneous initial knowledge among students. The benefits of exploratory learning are: encouraging students to explore objects, and understand scientific concepts and processes about these objects, building democratic learning initiatives, building communication and respect for parents, strengthening socio-cultural values. Students demonstrate the development of activities and the ability to identify, analyze and describe local learning objects associated with global contexts.

Parents and the community responded positively and were willing to play a direct role in exploratory learning activities, because they believed that this learning was a vehicle for transforming people's knowledge and socio-cultural values.

REFERENCES

- Binder T, Sandmann A, Sures B, Friege G, Theyssen H, and Schmiemann P. "Assessing prior knowledge types as predictors of academic achievement in the introductory phase of biology and physics study programmes using logistic regression". *International Journal of STEM Education*, 6 (33). 2019. <https://stemeducationjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40594-019-0189-9>.
- Hailikari, T., Nevgi, A., and Lindblom-Ylänne, S. "Exploring alternative ways of assessing prior knowledge, its components and their relationship to achievement: A mathematics based case study". *Studies in Educational*

- Evaluation*, 33, 320–37.
2007. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2007.07.007>.
- Heikkinen H., Hästö P., Kangas V., and Leinonen M. “Promoting exploratory teaching in mathematics”. University of Oulu, June 30, 2015.
<http://cc.oulu.fi/~phasto/pp/lumat-final.pdf>. Download October 10, 2019
- Kellerts S.R., Mehta J.J, Ebbin S.A., and Lichtenfeld L.L. “Community Natural Resource Management: Promise, Rhetoric, and Reality”. *Society and Natural Resources*, 13:705–715. 2000.
- Medellu, Ch. S., Lumingkewas S., and Walangitan J.F. “Democratization of Learning through Thematic Assignment”. *International Education Studies*; Vol. 8, No. 4; 2015.
- Mercer J., Dominey-Howes D., Kelman I., and Lloyd K. “The potential for combining indigenous and western knowledge in reducing vulnerability to environmental hazards in small island developing states”. *Environmental Hazards*. 7: 245–256. 2007.
- Moller, H., O’Blyver P., Bragg C., Newman J., Clucas R., Fletcher D., Kitson J., McKechnie., Scott., and Titi R. “Guidelines for crossculturalparticipatory action partnerships: a case study of customary seabird harvest in New Zealand”. *New Zealand Journal of Zoology* 36:211-241. 2009.
- Redish E.F.” The role of context and culture in teaching physics: The implication of disciplinary differences”. Paper *presented at the World Conference on Physics Education*, Baheçeşehir University, Istanbul, Turkey, July 1-6, 2012.
- Stohlmann M., Moore T.J., Roehrig G.H., and McClelland J. “Year-long impressions of a middle school STEM integration program”. *Middle School Journal*, 43(1): 32–40. 2011.
- Stohlmann M., Moore T. J., and G.H. Roehrig. "Considerations for Teaching Integrated STEM Education". *Journal of Pre-College Engineering Education Research (J-PEER)*: Vol. 2: Iss. 1, Article 4. 2012,
<http://dx.doi.org/10.5703/1288284314653>
- Van Riesen, S., Gijlers, H., Anjewierden, A., and de Jong, T. “The influence of prior knowledge on experiment design guidance in a science inquiry context”. *International Journal of Science Education*, 40, 1327–1344. 2018. <https://doi.org/10.1080/09500693.2018.1477263>

STUDENT'S PERCEPTION OF SLOGAN MEDIA AS AN EFFORT TO IMPROVE STUDENT'S POSITIVE CHARACTER

Abdul Majid

Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ), Amuntai, Kalimantan Selatan

abdulmajid.safc7@gmail.com

Abstract

Character education has the same essence and meaning as moral education and moral education. The goal is to shape the child's personality so that he becomes a good human being, citizen and citizen. The purpose of this study was to determine how students' perceptions of the slogan media as an effort to increase the positive character of students at MIS Intisyarul Mabarrat. Media slogans are short sentences that are easy to remember and arouse allure and enthusiasm to invite audiences to do or not to take an action. Slogans are not just displaying words on walls or school gardens, but slogans can be used to shape students' character. This research is a quantitative research with the method used is using the questionnaire method. Respondents in this study were 15 grade 6 students of MIS Intisyarul Mabarrat. The results showed that all aspects contained in the student response questionnaire showed a percentage of 75.5% with the agree category, this indicates that students agree that the slogan media in schools can increase students' positive character.

Keywords: *Character building, Media Slogan, Positive Character of Students*

Abstrak

Pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia, warga masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media slogan sebagai upaya meningkatkan karakter positif siswa di MIS Intisyarul Mabarrat. Media slogan adalah kalimat pendek yang mudah diingat dan membangkitkan daya pikat serta semangat untuk mengajak khalayak melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Slogan bukan hanya pajangan kata di dinding atau taman sekolah, tetapi slogan dapat difungsikan sebagai pembentuk karakter siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan yaitu menggunakan metode angket. Responden dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas 6 MIS Intisyarul Mabarrat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek yang terkandung dalam angket respon siswa menunjukkan prosentase 75,5 % dengan kategori setuju, hal ini menunjukkan bahwa siswa menyetujui media slogan di sekolah dapat meningkatkan karakter positif siswa.

Kata Kunci: *Pendidikan Karakter, Media Slogan, Karakter Positif Siswa*

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terancang dengan tujuan mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran, agar anak didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak didik. Pendidikan terbagi dua, yaitu pendidikan dalam bentuk kognitif dan pendidikan dalam bentuk afektif. Pendidikan kognitif mengarah kepada kemampuan berfikir anak didik, dalam hal ini dimaksudkan adalah belajar dan pendidikan afektif mengacu pada perilaku yang terbentuk dalam bentuk positif atau biasa disebut pendidikan karakter.

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah merupakan tempat pendidikan yang berperan dalam membentuk anak didik dari segi pengetahuan, emosi, pribadi dan religi. Lingkungan sekolah memiliki pengaruh kuat dalam membentuk karakter anak didik sehingga sekolah diberi tunjangan berupa fasilitas sebagai alat pendukung untuk membentuk karakter anak didik. Banyak sekolah yang berlomba-lomba untuk memperbaiki lingkungannya untuk baik dengan menanam bunga di taman sekolah dan juga memasang slogan di lorong kelas dan taman. Slogan selain berguna sebagai materi pembelajaran bahasa dalam bentuk rangkaian kata-kata yang bermakna positif dan berfungsi sebagai nasehat. Selain sebagai pajangan kalimat di dinding dan taman sekolah, slogan juga berfungsi sebagai pembentuk karakter anak didik.

Slogan sebagai media komunikasi mempunyai ciri khas tersendiri, dengan kalimat yang singkat, unik dan mudah untuk diingat. Sebagai contoh slogan kebersihan sebagian dari iman. Salah satu contoh slogan yang mengandung pesan bahwa seorang guru sebagai penutur memberitahukan kepada siswa bahwa belum sempurna imannya jika belum dapat menjaga kebersihan. Dengan tujuan tersebut guru mencoba memengaruhi siswa lewat slogan agar anak didik bisa lebih termotivasi untuk lebih memperhatikan kebersihan, baik pada kebersihan diri sendiri atau dari segi lingkungan.

Slogan adalah media cetak dalam bentuk tulisan dengan kalimat yang mengandung kalimat bermakna di setiap tuturannya. Menurut Kamus Praktis Bahasa Indonesia secara definisi slogan merupakan kalimat singkat yang mudah untuk diingat dan dapat memancing minat anak didik hingga mampu memikat mereka untuk melakukan sesuatu yang memiliki nilai positif dan meninggalkan sesuatu yang dianggap buruk. Slogan yang terdapat di sekolah biasanya bertemakan pendidikan, keagamaan, lingkungan dan kesehatan. Namun sayangnya sebagian anak didik abai dengan adanya slogan yang terdapat di lingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan anak didik menganggap slogan hanya sebagai hiasan dinding. Namun untuk memastikan efektivitas slogan dalam kehidupan anak didik, maka peneliti akan melakukan riset dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Media Slogan Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Positif Anak Didik” di MIS Intisyarul Mabarrat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MIS Intisyarul Mabarrat desa Keramat Kec. Haur Gading selama 1 minggu yaitu dari tanggal 29 November 2021 sampai dengan 05 Desember 2021 pada siswa kelas 6 yang berjumlah 15 siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Instrumen pengumpulan data adalah angket. Kuesioner (angket) adalah cara mengumpulkan data yang akan dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tulisan kepada para responden yang akan mengisi angket tersebut. Angket yang disebar memiliki 20 pernyataan, dengan 5 opsi jawaban sebagai pilihan.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data angket diolah, dianalisis, dan diinterpretasi berbantuan Microsoft Excel for windows. Instrumen penelitian seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Penelitian

No.	Pernyataan	Ops				
		5	4	3	2	1
1.	Slogan "Aku datang lebih awal, Pulang tepat waktu" meningkatkan semangat saya untuk disiplin terhadap waktu	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
2	Slogan "Barang siapa sedikit kejujuran, Niscaya sedikit pula temannya" memotivasi saya untuk senantiasa berperilaku jujur	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	Slogan "Jaga kebersihan Madrasah dan Kebersihan sebagian dari Iman" meningkatkan semangat saya untuk peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	Slogan "Kami datang untuk belajar, Kami pulang membawa ilmu" menjadikan saya	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

	bersemangat untuk pergi belajar ke sekolah					
5	Slogan “Rajin pangkal pandai” memotivasi saya untuk semakin rajin dalam belajar	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
6	Slogan “Sopan santun adalah ciri orang berilmu” memotivasi untuk berperilaku baik, berbakti pada orang tua, hormat kepada guru dan teman	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
7	Slogan “Saya malu datang terlambat” memotivasi saya untuk datang ke sekolah tepat waktu	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
8	Slogan “Rapi itu indah” memotivasi saya untuk selalu bersikap rapi seperti berpakaian dengan rapi, merapikan alat-alat belajar setelah digunakan	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
9	Slogan “Disiplin belajar merupakan kunci keberhasilan” memotivasi saya untuk tekun dalam belajar	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
10	Slogan “Buanglah sampah pada tempatnya” memotivasi saya untuk selalu menjaga kebersihan, membuang sampah pada tempatnya	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

Hasil dari penelitian ini didapatkan dari persepsi anak didik terhadap media slogan pada upaya meningkat karakter positif siswa. Data merupakan informasi yang akan memberi gambaran mengenai suatu keadaan. Data tersebut akan diinterpretasi dan dianalisis sehingga mendapatkan gambaran persepsi anak didik terhadap media slogan dalam upaya meningkatkan karakter positif siswa.

Tabel 3. Rentang Skala Tingkat Capaian Responden

Presentase (%)	Kategori
----------------	----------

$80 < x < 100$	Sangat Setuju
$60 < x < 79,99$	Setuju
$40 < x < 59,99$	Cukup Setuju
$20 < x < 39,99$	Tidak Setuju
$0 < x < 19,99$	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil respon siswa terhadap media slogan diukur dengan skala Likert yang sesuai dengan skala penilaian. Dengan menghitung skor total dan diinterpretasikan kedalam indeks (%), menghitung skor tertinggi dalam skala penilaian dan skor terendah. Maka dari itu akan menghasilkan skor akhir dan dikategorikan sesuai dengan interval penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek yang terkandung dalam angket respon siswa menunjukkan prosentase 75,5 % dengan kategori setuju. Data yang diperoleh diketahui bahwa siswa menyetujui media slogan dapat meningkatkan karakter positif siswa.

Azizah (2013) dengan judul “Efektivitas Penerapan Slogan 6 S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun) dalam Proses Pembentukan Karakter di SMP Negeri 4 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya penerapan slogan 6 S dalam pembentukan karakter dapat memberikan bantuan dalam memperbaiki akhlak buruk siswa-siswi sampai mereka mampu menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-harinya dan pada akhirnya mampu menerapkan akhlak yang baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Dalam penilaian prestasi belajar siswa, guru PAI menjawab 80% dapat dikatakan berhasil. Dan pada tingkah laku siswa-siswi dapat dikatakan berhasil karena menunjukkan prosentase 85% digolongkan cukup baik, walaupun belum masih semuanya.

Andis Susanto (2016) “Analisis Makna Referensial Dan Dampak Slogan Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyudono Kabupaten Boyolali”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa slogan memiliki satuan lingual dalam wujud klausa dan pemahaman makna referensial pada slogan berpengaruh terhadap perilaku siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, semua aspek yang tercantum dalam angket respon siswa terhadap media slogan menunjukkan kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki respon setuju terhadap media slogan yang dapat meningkatkan karakter positif siswa. Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai respon siswa terhadap media slogan dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Chuyyizatul. Efektivitas Penerapan Slogan 6 S (Senyum Sapa Salam Salim Sopan Santun) dalam Proses Pembentukan Karakter di SMP Negeri 4 Surabaya". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, t.t.
- Maiyena, Sri. "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming." Ta'dib Vol. 17 (2014): h. 148.
- Sakti, Hadi Gunawan dan Maulidin. "Sosialisasi Penggunaan Multimedia Berbasis Karakter Untuk Guru MA Nw Juet." Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika) Vol. 2 (2021): h. 139.
- Sugiarto. Teknik Sampling. Jakarta: Gramedia, 2003.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Susanto, Andis. Analisis Makna Referensial Dan Dampak Slogan Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyudono Kabupaten Boyolali. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- Taufik, Imam. Kamus Praktis Bahasa Indonesia. Jakarta: Geneca Exac, 2010.
- Widiyanti, Hastin. Implikatur Bernuanasa Pembentukan Karakter Dalam Slogan Lingkungan Dan Kebermanfaatannya Pada Pembelajaran Slogan Di Sekolah Menengah Pertama. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2019.

PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DIKLAT BELA NEGARA BADIKLAT KEMHAN RI.

A.Muammar Alawi, Upn Veteran Jawa Timur

Abstrak. Tujuan penulisan artikel ini adalah menganalisa pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan pusklat Bela Negara Badiklat Kementerian Pertahanan (Kemhan) dalam membangun karakter para siswa peserta diklat atau kader Bela Negara. Kesadaran Bela Negara ditujukan sebagai bentuk pencegahan atas paham-paham, ideologi dan budaya yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia serta karakter kebangsaan. Berdasarkan persoalan tersebut penulis berupaya menemukan nilai pendidikan karakter dalam diklat Bela Negara. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan fokus kajian diklat Bela Negara dalam membentuk karakter kader Bela Negara berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Hasil yang didapatkan dalam kajian ini adalah pendidikan karakter dalam diklat Bela Negara berdasarkan nilai-nilai pancasila dibutuhkan guna membentuk kesadaran Bela Negara setiap warga Negara. Dengan kajian ini maka pengamalan karakter Bela Negara oleh kader Bela Negara baik dilingkungan kerja maupun dalam masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: Pendidikan, Karakter, Bela Negara, Kemhan

Received: 7/12/2021

Accepted: 10/12/21

Published: 22/08/2022

PENDAHULUAN

Sasaran program Diklat Bela Negara mencakup 3 (tiga) sasaran yaitu lingkungan pendidikan, pekerjaan dan pemukiman (KEMENTERIAN PERTAHANAN RI, 2019). Pasal 30 UUD 1945 dan Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Sumberdaya Nasional Untuk Pertahanan Negara menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha bela negara. Indikator bela negara sejauh ini lebih banyak dikaitkan dengan perang, senjata, yang berkenaan dengan kemiliteran. makna bela negara sebenarnya mengandung pengertian yang sangat luas, tidak hanya berhubungan dengan perang atau angkat senjata, walau semangat para pahlawan harus selalu terkenang dalam masa perjuangan kemerdekaan Indonesia sebagai bentuk penghargaan atau penghormatan. Seperti halnya Bung Karno katakan “Jas Merah” dengan arti Jangan sampai melupakan sejarah.

Implementasi Pertahanan Negara melalui Pengelolaan Sumber daya Nasional sejalan dengan diklat Bela Negara yang memiliki tujuan sasaran yaitu peserta Diklat dilatih memiliki pengetahuan dan sikap Nasionalisme dan Patriotisme dalam menjawab tantangan tugas sesuai tugas dan fungsi dalam pelaksanaan Bela Negara, demikian pula Indikator keberhasilan para kader Bela Negara diharapkan mampu Mengerti tentang Pengantar Bela Negara, Wawasan Kebangsaan (Empat Konsensus Dasar Bangsa) Sejarah Perjuangan Bangsa, Sistem Pertahanan Semesta, Kepemimpinan berwawasan Bela Negara, terhindar dari Bahaya Narkoba, Terorisme dan Radikalisme serta Penanggulangannya. (KEMENTERIAN PERTAHANAN RI, 2019)

“Aktualisasi Nilai-nilai dasar Bela Negara, meliputi: (a) Cinta Tanah Air. (b) Kesadaran Berbangsa dan Bernegara. (c) Setia pada Pancasila sebagai Ideologi Negara. (d) Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara. (e) Memiliki Kemampuan Awal Bela Negara. Serta dengan keterampilan, meliputi: (a) Baris berbaris. (b) Keprotokolan. (c) Kewaspadaan Dini. (d) Keterampilan Bela Negara (Outbound). (e) Caraka malam. (f) Api Semangat Bela Negara. Serangkaian dengan perihal tersebut diklat bela Negara juga memiliki kompetensi dasar yaitu para kader diharapkan memiliki kemampuan awal bela negara dengan sikap dan perilaku yang dijiwai Pancasila, semangat Nasionalisme dan Patriotisme, berkarakter sesuai nilai-nilai dasar bela negara untuk ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di lingkungan pekerjaan”

Pendidikan karakter adalah proses yang dalam membentuk siswa tidak hanya menguasai teori atau ranah kognitif, namun juga dapat mengamalkan atau mengaktualisasikan melalui kebaikan budi pekerti yang luhur (Rachmadyanti, 2017) pendidikan pemberdayaan karakter bangsa dapat ditanamkan, disosialisasikan, ke dalam jiwa dan kepribadian siswa sehingga mereka dapat menumbuhkan nilai-nilai Pancasila dengan menekankan pendidikan sekolah, budaya dan komunitas masyarakat dengan kognitif, afektif, psikomotor, sosial. (Asrori, 2016)

METODE

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Wiwin Yuliani deskriptif kualitatif adalah istilah yang diperlukan dalam penelitian kualitatif guna suatu kajian yang bersifat deskriptif (Wiwin Yuliani 2018). Tujuan dari metode kualitatif ialah untuk mencari makna pengalaman partisipan, oleh karena itu penelitian wajib disesuaikan dengan masukan dari informan (Conny R. Semiawan 2010). Setelah itu, penulis memperoleh data melalui studi pustaka, data empiris dan menelusuri berbagai karya ilmiah para peneliti sebelumnya yang sudah dipublikasi berkaitan dengan tema kajian. Dengan menggunakan studi pustaka, maka penulis mengumpulkan data melalui kajian terhadap artikel jurnal, buku-buku dan karya ilmiah yang dapat dipercaya. Kemudian penulis menganalisis data dan mendeskripsikan melalui teknik analisis data dengan beberapa tahap, yaitu mereduksi, mengklasifikasikan, memverifikasi data berkaitan dengan kajian ini.

Pendidikan Karakter

Menurut pendapat G.W. Allport yang dikutip oleh Sri Narwanti, karakter merupakan suatu organisasi yang dinamis dari sistem psiko-fisik individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu secara khas dan mengarahkan pada tingkah laku manusia (Nuryanto, 2016) Terkait dengan tujuan pendidikan karakter, Lickona et al. menyatakan bahwa:

“Character education’s primary focus is on developing the core ethical values needed to be a good human being. But character education also seeks to develop complementary performance character qualities that enable students to perform at their highest potential in the classroom, the workplace, or any other area of endeavor. These two parts of character work together in mutually supportive ways”



Gambar PPK; Kemdikbud: 2017

Karakter dipahami memiliki tiga bagian dimensi yang saling terkait, yaitu: pengetahuan moral (moral knowing), perasaan moral (moral feeling), dan tindakan moral (moral action). Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan yang baik, perasaan yang baik, dan melakukan yang baik kebiasaan-kebiasaan pikiran, hati, serta kebiasaan tindakan.

Moral Knowing	Moral feeling (perasaan tentang moral)	Moral action (tindakan moral)
1) Moral Awareness (kesadaran moral)	1) Conscience (hati nurani)	1) Competence (kompetensi)
2) Knowing Moral Values (memahami atau mengetahui nilai-nilai moral)	2) Self –esteem (harga diri)	2) Will (Kemauan)
3) Perspective-taking (perspektif pengambilan keputusan)	3) Empathy (empati)	3) Habit (kebiasaan)
4) Moral Reasoning (penalaran moral)	4) Self –control (pengendalian diri)	
5) Decision Making (pengambilan keputusan)	5) Humility (rendah hati)	
6) Self-knowledge (pengetahuan diri sendiri)		

Disadur dari Komponen Karakter Positif (Lickona, 1991: 53) dalam Ningsih (2015)

Materi pendidikan karakter juga berkenaan dengan nilai-nilai moral, baik yang bersifat universal maupun lokal kultural, baik moral kesusilaan maupun kesopanan. Parkay & Beverly (1998:280) menyampaikan kaitan antara pembelajaran nilai dan (penalaran) moral dengan pendidikan karakter sebagai berikut: *“One approach to teaching values and moral reasoning is*

known as character education, that stresses a development of students good character". Yang artinya: salah satu pendekatan pengajaran nilai-nilai dan penalaran moral dikenal sebagai pendidikan karakter, penekanannya pada pengembangan karakter siswa yang baik (Ningsih, , 2015). Seperti hal yang mendasar, yaitu cinta tanah air.

Cinta Tanah Air sebagai nilai dasar bela negara, dalam konteks pendidikan karakter yaitu menjadikan sebuah perilaku yang menunjukkan kepedulian, penghargaan, yang dilandasi semangat kebangsaan dan rela berkorban demi nusa dan bangsa. Sikap cinta tanah air berarti mencintai produk dalam negeri, rajin belajar bagi kemajuan bangsa dan Negara, mencintai lingkungan hidup, melaksanakan hidup bersih dan sehat, mengenal wilayah tanah air dengan mengesampingkan fanatisme kedaerahan. Di Indonesia anak-anak diwajibkan untuk menempuh pendidikan, karena melalui pendidikan peserta didik dikenalkan dan diajarkan untuk mengenal dan mencintai Negeranya Indonesia. Cinta tanah air sama halnya cinta dengan lingkungan dimana kita tinggal, serta meyakini bahwa Pancasila sebagai dasar Negara (Atika, 2019)

Bela Negara

Bela negara susunan atas gabungan dua suku kata yaitu bela dan negara. Kata bela menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ebta Setiawan, 2021) bisa bermakna: 1 menjaga baik-baik; memelihara; 2 melepaskan dari bahaya; menolong. Bila digabung dengan negara bisa dimaknai sebagai sebuah usaha dalam menjaga, memelihara dan merawat negara dari segala gangguan dan ancaman. Subagyo menyatakan bahwa bela negara harus dipahami dalam konteks yang luas dimana setiap warga negara merupakan entitas yang hidup di dalam sebuah bangunan negara sehingga makna secara hakiki warga negara wajib menjaga, memelihara, dan mengayomi setiap pranata, institusi, dan perangkat kelengkapan negara (Subagyo, 2014.) Menurut Widodo (2011) yang dimaksud dengan bela negara adalah sebuah sikap dan tindakan warga negara beserta landasan rasa cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, keyakinan Pancasila sebagai ideologi bangsa dan negara, kerelaan berkorban guna menghadapi setiap ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan (ATHG) baik yang datang dari dalam negara sendiri maupun dari luar yang membahayakan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara, keutuhan wilayah, yuridiksi nasional dan nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945.



Logo Kepala tangan Bela Negara

(Vian, 2021)

Kemhan sebagai perumus Kebijakan Umum Pertahanan Negara dan menetapkan Kebijakan Penyelenggaraan Pertahanan Negara. Sejalan dengan visi, misi; yakni visi “Mewujudkan Pertahanan Negara yang Tangguh”, misi “Menjaga Kedaulatan dan Keutuhan Wilayah NKRI serta Keselamatan Bangsa” dan *grand strategy*-nya di bidang Diklat yaitu meningkatkan kualitas personel Kemhan/TNI, maka Badiklat Kemhan melaksanakan fungsi pendidikan dan pelatihan (Diklat) terus berupaya meningkatkan kualitas penyelenggaraan Diklat guna meningkatkan kompetensi pegawai/personel Kemhan/TNI sesuai kebutuhan organisasi. (KEMENTERIAN PERTAHANAN RI, 2019)

Pada zaman milenial dengan kemajuan teknologi informasi, potensi gangguan atau ancaman terhadap negara semakin meningkat dan bervariasi. mengatakan bahwa dampak nyata perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain menciptakan kolonialisme (Setiawan, 2018). Arus Informasi antara negara maju dengan negara berkembang tidak seimbang, sehingga akan memunculkan kolonialisme (penjajahan arus informasi dan komunikasi). Hal ini tentu dapat menjadi ancaman atas negara. Teknologi informasi dengan layanan internet yang mengglobal seharusnya dapat dimanfaatkan, akan tetapi kenyataan tampak berbalik. Berbagai kasus kejahatan seperti penyebaran konten negatif, ucapan kebencian, mengadu domba, ucapan bohong / hoax, dan hal – hal negatif lainnya berkembang sejalan kemajuan teknologi informasi. Kemenkominfo dalam Republika.co.id menyebutkan ada sekitar 800.000 situs penyebar hoax di Indonesia (Kresnasurya, 2020). Badan Intelijen Negara dalam Kompas.com bahwasanya 60 % konten media sosial berisi hoax. Hal ini tentu sangat berpotensi mengancam keamanan dan keselamatan negara dan bangsa.

“Kementerian Pertahanan (Kemhan) mengadakan Diklat Kader Bela Negara bagi Dosen UPN Veteran Tahun Anggaran 2021, di Pusdiklat Bela Negara, Rumpin, Bogor. Dalam kesempatan itu, Sekretaris Jenderal Kemhan Marsdya TNI Donny Ermawan Taufanto mengharapkan Diklat Kader Bela Negara dapat menumbuhkan kembangkan karakter cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, setia kepada Pancasila sebagai ideologi negara dan rela berkorban untuk bangsa dan negara. Diketahui bahwa, Diklat Kader Bela Negara yang bertemakan 'Melalui Pendidikan dan Pelatihan Kader Bela Negara bagi Dosen UPN Veteran TA 2021 Mewujudkan Kader Bela Negara yang Memiliki Jiwa Nasionalisme dan Patriotisme yang Tinggi' ini, dilaksanakan selama satu minggu dan diikuti 160 peserta yang berasal dari Dosen UPN Veteran Jakarta, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Marsdya TNI Donny Ermawan Taufanto menegaskan bahwa Hakekat pembinaan kesadaran bela negara adalah upaya untuk membangun karakter bangsa Indonesia yang memiliki jiwa nasionalisme dan patriotisme serta ketahanan nasional demi terwujudnya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang tangguh. Pembinaan kesadaran Bela Negara diarahkan untuk menangkal faham-faham, ideologi dan

budaya yang bertentangan dengan nilai-nilai kepribadian Bangsa Indonesia. Bela Negara dilakukan secara berkesinambungan melalui pendidikan dan pelatihan serta sosialisasi. Selama Diklat, peserta akan dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap perilaku Kader Bela Negara yang nasionalis dan patriotik. Marsdya TNI Donny Ermawan Taufanto kemudian berpesan, agar peserta Diklat mengikuti semua aturan dan ketentuan yang berlaku di Pusdiklat Bela Negara Badiklat Kemhan ini, serta melaksanakan semua instruksi dari pengajar dan pelatih. "Jangan pernah mengenal kata menyerah dan tetap semangat. Karena semangat merupakan modal utama dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang dibebankan kepada peserta Diklat," kata Marsdya TNI Donny Ermawan Taufanto seperti dilansir dari website kemhan.go.id. Hadir dalam upacara pembukaan Diklat Kader Bela Negara bagi Dosen UPN Veteran Tahun Anggaran 2021, Rektor UPN Veteran Jakarta, Yogyakarta dan Jawa Timur serta pejabat Eselon I dan II di lingkungan Kemhan". (Herliana A Saputra, 2021)

HASIL

pelaksanaan diklat bela negara yang diselenggarakan oleh Kemhan juga memiliki nilai-nilai pendidikan karakter, komponen dalam nilai-nilai pendidikan karakter seperti halnya menumbuhkan cinta tanah air, sedangkan dalam diklat bela negara cinta tanah air merupakan nilai dasar. Begitu pula dengan kedisiplinan yang diimplementasikan pada praktek baris-berbaris dan kekompakan, juga menumbuhkan nilai dasar bela negara.

Seperti yang disampaikan oleh rektor UPN Veteran Jakarta:

"Dari kegiatan-kegiatan yang tampaknya sederhana, sebetulnya terkandung makna, filosofi yang luhur bagi orang-orang yang memiliki kepekaan dan memiliki rasa. Misalnya, tambah Erna, dalam kegiatan baris berbaris, dalam peraturan baris berbaris terdapat filosofi kebersamaan dan kekompakan yang merupakan dasar dari disiplin, dan selalu fokus. Kebersamaan, kedisiplinan, fokus adalah modal dasar dalam menjalankan organisasi UPNV, munculnya kesadaran untuk bahu-membahu membangun UPN Veteran yang lebih maju, dan lebih cepat dalam mewujudkan visi." Dalam baris berbaris, sebagai anggota kita belajar untuk menghormati dan mematuhi siapa pemimpin kita, siapa komandan kita. Sebaliknya, jika sedang berada di posisi memimpin, kita harus mengerti juga kemampuan dari yang kita pimpin. Kita harus bisa mengoptimalkan kemampuan orang-orang yang kita pimpin," tuturnya." (Agus Supriyatna, 2021)

Sehingga dalam diklat bela negara juga memiliki nilai-nilai pendidikan karakter, namun perbedaan dalam konteks pedagogi dan androgogi. Habitiasi yang dipupuk pada peserta didik dalam implementasi pendidikan karakter akan berbeda dengan diklat bela negara dengan para peserta dewasa, lebih kepada menumbuhkan bentuk kesadaran dalam implementasi nilai dasar bela negara.

REFERENSI

- Ebta Setiawan. (2021, 12 09). <https://www.kbbi.web.id/bela>.
<https://www.kbbi.web.id>: <https://www.kbbi.web.id/bela> adresinden alındı
- Agus Supriyatna. (2021 , 12 08). *Rektor UPNVJ Resmi Menutup Pendidikan Awal Bela Negara Gelombang Dua - Koran-Jakarta.com*.
<https://koran-jakarta.com>: <https://koran-jakarta.com/rektor-upnvj-resmi-menutup-pendidikan-awal-bela-negara-gelombang-dua?page=all> adresinden alındı
- Asrori, M. A. (2016). Integrasi Nilai-nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa yang Berbasis pada Lingkungan Sekolah. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan (RONTAL)*, 1-11.
- Herliana A Saputra. (2021, 12 07). *Kemhan Adakan Diklat Kader Bela Negara Bagi Dosen UPN Veteran Tahun Anggaran 2021 - Banten Ekspose*. <https://www.bantenekspose.id>:
<https://www.bantenekspose.id/tni-polri/pr-2341937416/kemhan-adakan-diklat-kader-bela-negara-bagi-dosen-upn-veteran-tahun-anggaran-2021> adresinden alındı
- KEMENTERIAN PERTAHANAN RI . (2019, OKTOBER 31). KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN . *KATALOG PROGRAM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BADIKLAT KEMHAN*. JAKARTA.
- Kresnasurya, Y. (2020). MEMBANGUN BUDAYA LITERASI BAGI PEGAWAI NEGERI SIPIL. *Cendekia Niaga*, Volume 4 Nomor: 1 p.30-34.
- Ningsih, D. T. (, 2015). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Purwokerto: STAIN Press, .
- Nuryanto. (2016). INTEGRASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS KKNI UNTUK PERGURUAN TINGGI. *Edukasi*, Volume 04, Nomor 02, 234-252.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal JPSD*, 3(2), 201–214.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal SIMBOLIKA*. Vol 4 Nomor 1, 62-72.
- Subagyo, A. (2014.). *Bela Negara – Peluang* . Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Vian, M. (2021). <https://www.masvian.com/2020/11/logo-kepalan-tangan-bela-negara-vektor.html>. <https://www.masvian.com>:
<https://www.masvian.com/2020/11/logo-kepalan-tangan-bela-negara-vektor.html> adresinden alındı