

# DOSEN INOVATIF ERA NEW NORMAL



**Hadion Wijoyo, Suherman,  
Dani Habibi, Denok Sunarsi,  
Agus Leo Handoko, Priski Setiawan,  
Suparnyo, Widiyanti, Hendrian Yonata, Musnaini**

**DOSEN INOVATIF ERA NEW NORMAL**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# DOSEN INOVATIF ERA NEW NORMAL

- Agus Leo Handoko - Dani Habibi - Denok Sunarsi
- Hadion Wijoyo - Hendrian Yonata - Musnaini
- Priski Setiawan - Suherman - Suparnyo - Widiyanti



**PENERBIT**  
**INSAN CENDEKIA MANDIRI**  
*Publisher of educational books*

## **Dosen Inovatif Era New Normal**

**Hadion Wijoyo, dkk.**

Editor:  
**Reski Aminah**

Desain Cover:  
**Mifta Ardila**

Sumber:  
[www.insancendekiamandiri.co.id](http://www.insancendekiamandiri.co.id)

Tata Letak:  
**Tim ICM**

Proofreader:  
**Tim ICM**

Ukuran:  
**viii, 181 Halaman, Uk: 15.5 x 23 cm**

ISBN:  
978-623-6977-79-8

Cetakan Pertama:  
**Januari 2021**

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2021 by ICM Publisher**  
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI**  
**(Grup Penerbitan CV INSAN CENDEKIA MANDIRI)**

Kapalo Koto No 8, Selayo, Kec. Kubung, Kab. Solok  
Sumatra Barat – Indonesia 27361  
HP/WA: 0813-7272-5118  
Website: [www.insancendekiamandiri.co.id](http://www.insancendekiamandiri.co.id)  
[www.insancendekiamandiri.com](http://www.insancendekiamandiri.com)  
E-mail: [penerbitbic@gmail.com](mailto:penerbitbic@gmail.com)

# Prakata

---

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga kita dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Kami juga ucapkan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Karena hanya dengan keridoan-Nya buku dengan judul “Dosen Inovatif Era *New Normal*” ini dapat terselesaikan.

Kami menyadari betul sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, buku ini tidak akan terselesaikan. oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan buku ini.

Akhir kata kami mengucapkan terima kasih semoga buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

# Daftar Isi

---

Prakata |v

Daftar Isi |vi

## KONSEP SIKAP DAN KEPERIBADIAN KEWIRAUSAHAAN |1

- A. Karakteristik Kewirausahaan | 1
- B. Kewirausaha Sebagai Pribadi | 4
- C. Bentuk Sikap Mental Wirausaha | 7
- D. Mengembangkan Kepribadian Wirausaha | 10

## PROSES KEWIRAUSAHAAN |12

- A. Proses dan Tahapan Kewirausahaan | 12
- B. Faktor Penyebab Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha | 14
- C. Ide dan Peluang dalam Kewirausahaan | 16
- D. Keuntungan dan Kerugian Berwirausaha | 19

## DAFTAR PUSTAKA | 23

## LANGKAH PROGRESIF DOSEN DALAM PEMAHAMAN DAN PENGEMBANGAN PENULISAN JURNAL HUKUM BERSAMA MAHASISWA PADA ERA *NEW NORMAL* |25

- A. Pendahuluan | 25
- B. Topik dan Komponen Dasar Artikel | 27
- C. Pendahuluan: Arti Penting dan Isi Pendahuluan | 33
- D. Struktur Artikel, Muatan, dan Bahasa | 35
- E. Penutup | 40

## DIGITAL BISNIS |45

- A. Pengertian Digital Bisnis | 45
- B. Unsur-unsur Digital Bisnis | 46
- C. Pengertian *E-commerce* | 47
- D. Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia | 49
- E. Jenis-jenis *E-Commerce* | 50
- F. Perbedaan Digital Bisnis dan *E-Commerce* | 54

## PENDIDIK BERBASIS IT DI ERA *NEW NORMAL* |61

- A. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran | 61
- B. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran yang Diterapkan | 65
- C. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Multimedia | 67
- D. Perubahan Paradigma Bidang Pendidikan | 69

E. Inovasi Pendidikan Bagi Pendidik	72
F. <i>New Normal</i> Bidang Pendidikan	73
<b>PEMBELAJARAN <i>NEW NORMAL</i></b>	<b>  77</b>
A. Pengertian <i>New Normal</i>	77
B. Pengertian <i>Social Distancing</i>	77
C. Platform Pembelajaran	78
G. Ekosistem Sekolah	82
<b>DOSEN ERA <i>NEW NORMAL</i> KAMPUS MERDEKA</b>	<b>  85</b>
A. Perubahan Peran Dosen	85
B. Kompetensi Dosen Era <i>New Normal</i>	88
C. Dosen <i>New Normal</i> Kampus Merdeka Belajar	94
D. Dosen <i>New Normal</i> dan Pembelajaran Tematik	96
E. Dosen Inspiratif Dan Inovatif	105
F. Religiusitas Dosen Era <i>New Normal</i>	109
<b>MANFAAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN</b>	<b>  119</b>
A. Pembelajaran Berbasis Multimedia	119
B. Perangkat Multimedia Pembelajaran	120
C. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran	128
D. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran yang Diterapkan	133
E. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Multimedia	134
<b>PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI SOLUSI DI <i>NEW NORMAL</i></b>	<b>  139</b>
A. Pengantar	139
B. Digitalisasi	140
C. Standar Pendidikan Tinggi	141
F. Pengembangan Kompetensi	143
G. Pembelajaran Digital sebagai Solusi Dosen Inovatif di Era <i>New Normal</i>	144
H. Penutup	145
<b>5 KEJAHATAN LUAR BIASA DI INDONESIA MASA PANDEMI COVID-19 UPAYA MELAWAN MELALUI PENDEKATAN PANCASILA</b>	<b>  149</b>
A. Pendahuluan	149
B. 5 Kejahatan Luar Biasa di Indonesia	150
C. Upaya Melawan Melalui Pendekatan Pancasila	166
D. Penutup	169
<b>KINERJA KARYAWAN</b>	<b>  173</b>
A. Definisi Karyawan	173
B. Pengertian Kinerja ( <i>Performance</i> )	173
C. Kompetensi	174

<b>D. Perencanaan Sumber Daya Manusia</b>	<b>  175</b>
<b>E. Perencanaan Karier</b>	<b>  177</b>
<b>F. Penilaian Kinerja (Performance Appraisal)</b>	<b>  177</b>
<b>Tentang Penulis</b>	<b>  181</b>

# KONSEP SIKAP DAN KEPERIBADIAN KEWIRAUSAHAAN

## **A. Karakteristik Kewirausahaan**

Mengembangkan sebuah bisnis sudah menjadi suatu hal yang mudah ditemukan dalam kehidupan saat ini. Dengan mengembangkan bisnis, maka kita bisa memiliki banyak potensi untuk membuka peluang lapangan pekerjaan yang baru untuk orang-orang yang belum mendapatkan pekerjaan. Sehingga dengan adanya wirausaha, bisnis akan semakin bertambah jenisnya dan bisa ditemukan dimana saja. Dengan menyediakan layanan yang berbeda, setiap bisnis yang dikembangkan bisa menyediakan layanan dan kualitas yang berbeda pula. Adanya wirausaha yang semakin berkembang bisa meningkatkan pendapatan baik individu, organisasi dan negara karena ada pajak yang harus ditanggung setiap pelaku bisnis.

Karakteristik wirausaha yang sangat menonjol dan yang harus dimiliki oleh pebisnis atau wirausahawan adalah sebagai berikut:

### **1. Sikap Jujur**

Sikap jujur sangat perlu dimiliki oleh setiap individu terutama wirausaha. Dengan adanya sikap jujur dalam diri seseorang, maka orang tersebut akan lebih mudah dalam melakukan pekerjaannya. Sehingga, banyak orang lain yang akan menyukai kejujurannya dalam berusaha. Wirausaha menjadi salah satu contoh profesi yang harus menjunjung tinggi sikap jujur agar konsumen dari bisnis mereka juga merasa puas.

### **2. Disiplin**

Disiplin merupakan salah satu sikap yang bisa meningkatkan motivasi anda dalam menjalankan usaha. Dengan menjadi seorang wirausaha, maka sikap disiplin perlu ditanamkan sejak dini agar menjadi suatu kebiasaan yang tidak mudah dilupakan. Sikap disiplin ini bisa menjadikan usaha atau bisnis yang kita jalankan menjadi teratur dan selalu mengalami peningkatan.

### 3. Berkomitmen Tinggi

Komitmen merupakan pendirian yang teguh terhadap sesuatu. Dalam hal ini adalah pada bisnis yang dijalankan sebagai seorang wirausaha. Seorang wirausaha sangat diharuskan untuk memiliki komitmen yang tinggi terhadap apa yang ingin mereka capai. Sehingga bagaimanapun kondisi yang akan dihadapi, seorang wirausaha tetap berpegang teguh pada komitmen yang dipercayai.

### 4. Mandiri dan Realistis

Mandiri dan realistis merupakan satu kesatuan sikap yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha. Karena jika kita ingin menjadi seorang wirausaha, maka kita harus memiliki gaya hidup yang mandiri. Sehingga kita bisa menyisihkan sebagian pendapatan untuk ditabung atau diinvestasikan. Realistis dalam hal ini adalah dalam memandang sesuatu. Dimana seorang wirausaha, harus mampu memandang situasi dan kondisi secara realistis agar bisnis yang dijalankan dapat meningkat dan sukses.

### 5. Berani

Jiwa pemberani harus dimiliki oleh seorang wirausaha. Karena, mendirikan sebuah bisnis bukan hal mudah dilakukan sembarang orang. Oleh karena itu, seorang wirausaha harus memiliki sikap berani dalam mengambil keputusan. Hal ini akan sangat berdampak pada bisnis yang sedang atau akan dijalankan.

### 6. Keterampilan Personal

Seorang wirausaha harus memiliki keterampilan personal. Karena seorang wirausaha harus bisa memanfaatkan situasi dan kondisi yang ada. Sehingga dapat memanfaatkan semua peluang yang dimilikinya. Untuk itulah, keterampilan personal ini harus dimiliki oleh seorang wirausaha jika menginginkan bisnisnya berjalan sukses.

### 7. Kreatif

Sifat kreatif tentu harus dimiliki oleh seorang wirausaha. Hal ini bertujuan untuk dapat menciptakan usaha atau bisnis yang kreatif dan unik. Sehingga banyak masyarakat yang akan tertarik untuk menggunakan dan membeli produk yang dibuat.

### 8. Inovatif

Inovatif menjadi salah satu kunci jika anda ingin bisnis anda sukses. Seorang wirausaha harus memiliki sikap

inovatif dalam dirinya. Sehingga dapat memunculkan ide-ide baru dengan meningkatkan inovasi-inovasi terkini.

9. Profesional

Sikap professional dalam bekerja menjadi salah satu hal yang penting dimiliki dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menjadi seorang wirausaha, tentu sikap professional bisa menjadikan usaha yang anda jalankan berjalan dengan sempurna. Sehingga ketika memutuskan untuk menjadi seorang wirausaha, maka harus professional.

10. Percaya Diri

Sikap percaya diri harus ditanamkan pada diri karena sangat penting dimiliki seorang wirausaha. Percaya diri dengan apa yang dilakukan adalah penting karena jika tidak percaya diri, maka akan kesulitan dalam menjalankan usaha.

Tujuan Wirausaha dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia yang Berkualitas.

1. Memberikan kesadaran pada masyarakat tentang kewirausahaan

Jika seseorang sudah memulai dan menjalani kewirausahaan, lalu sukses menjadi seorang wiraswasta, maka hal itu akan membuat masyarakat tergerak untuk ikut berwiraswasta. Melihat kesuksesan tersebut akan membuat masyarakat mencari tahu apa saja tips dan trik yang harus dilakukan seseorang agar sukses berwiraswasta. Bukan hanya belajar menjadi seorang wirausaha saja, tetapi juga belajar menjadi pribadi yang tangguh dalam menjalankan usaha.

2. Membudayakan sikap, perilaku dan semangat dan kemampuan dalam menjadi wirausahawan. Dalam mempelajari kesuksesan seseorang, maka masyarakat pun akan belajar berperilaku menjadi seperti orang yang sukses tersebut. Mereka akan mencoba berwirausaha dengan semangat dan daya juang yang gigih untuk mendapatkan keberhasilan dari usaha yang mulai dijalannya tersebut.

3. Meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas baik

Saat seseorang menjadi wirausaha tentunya orang itu membutuhkan sumber daya manusia yang baik dalam membantu menjalankan usahanya. Sehingga seseorang yang berwirausaha harus memberdayakan sumber daya manusia untuk meningkatkan pencapaian usahanya meningkatkan

kualitas sumber daya manusia tersebut. Ketika ia sudah berhasil, maka sumber daya manusianya bisa membuka lapangan pekerjaannya sendiri.

4. Dapat memajukan juga menyejahterakan masyarakat

Suatu usaha yang sudah sukses dan besar tentunya membutuhkan banyak karyawan atau sumber daya manusia yang bisa membantu mempertahankan usaha tersebut. Ketika anda berwirausaha dan memberdayakan sumber daya manusia, maka anda sudah mengurangi jumlah pengangguran. Tidak hanya itu saja, seseorang yang sudah mempunyai pekerjaan tetap juga dapat mencapai kemajuan dan kesejahteraannya sendiri.

## B. Kewirausaha Sebagai Pribadi

Hakikat kewirausahaan adalah ilmu, seni maupun perilaku, sifat, ciri dan watak seseorang yang memiliki kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif (*create new and different*). Berpikir sesuatu yang baru (kreativitas) dan bertindak melakukan sesuatu yang baru (keinovasian) guna menciptakan nilai tambah (*value added*) agar mampu bersaing dengan tujuan menciptakan kemakmuran individu dan masyarakat. Karya dari wirausaha dibangun berkelanjutan, dilembagakan agar kelak dapat tetap berjalan dengan efektif di tangan orang lain.<sup>1</sup>

Adapun ciri kepribadian yang harus dimiliki sebagai seorang wirausaha adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai emosi untuk membayangkan keberhasilan tujuan usahanya. Jadi seorang wirausaha harus memiliki target yang harus dicapai dalam usahanya.
2. Berani menanggung risiko, baik risiko sukses maupun risiko kegagalan atau kerugian. Karena menjadi seorang pengusaha atau wirausaha hanya ada dua kemungkinan yaitu berhasil atau gagal, untung atau rugi. Dan kedua hal tersebut harus selalu siap dihadapi untuk semua wirausaha.
3. Gigih dan bekerja keras. Mental seorang wirausaha harus kuat yaitu gigih dalam berusaha dan tak kenal lelah untuk mencapai keberhasilan.

---

<sup>1</sup> R. Heru Kristanto HC, Kewirausahaan (*entrepreneurship*): Pendekatan Manajemen, dan Praktik (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), hal 3.

4. Bersemangat dan gesit dalam berusaha. Semangat adalah kunci utama sebagai wirausaha agar dapat berhasil dan gesit dalam segala hal apalagi dengan banyaknya persaingan dalam berwirausaha.
5. Tidak terikat ketat terhadap rencana, jika tidak sesuai segera diubah. Karena terkadang rencana tidak bisa berjalan sesuai dengan faktanya.
6. Percaya pada diri sendiri. Jika seorang wirausaha tidak mempunyai prinsip yang kuat, tidak percaya pada kemampuan dan dirinya sendiri, akan mudah untuk digoyahkan dan dijatuhkan oleh pesaing-pesaingnya. Dan hal tersebut dapat mempersulit sebuah usaha untuk berhasil.
7. Berusaha meningkatkan pengetahuannya. Selalu inovatif dan kreatif untuk menciptakan hal-hal yang baru.
8. Mempunyai kecakapan untuk memimpin.
9. Pemburu keberhasilan. Seorang wirausaha harus memiliki ambisi yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam usahanya, target yang harus tercapai dan keinginan yang harus diwujudkan dalam usahanya.<sup>2</sup>

Ada beberapa unsur penting dalam sebuah wirausaha, dan satu dengan yang lain harus saling terkait, sinergis, dan saling mengisi. Diantara unsur-unsur tersebut adalah:

1. Daya Pikir

Masuk dalam kategori daya pikir, pengetahuan, kepandaian, intelektual, atau kognitif, tingkat penalaran, taraf pemikiran yang dimiliki seseorang. Kognitif merupakan salah satu sumber utama dalam melahirkan ide-ide baru yang lebih kreatif, temuan-temuan baru yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini juga sebagai ujung tombak terciptanya satu peradaban manusia.

2. Keterampilan

Dalam menjalankan wirausaha mengandalkan daya pikir saja tidak akan cukup, dibutuhkan komponen lain demi terciptanya sebuah hasil karya yang maksimal dan salah satunya adalah keterampilan. Keterampilan merupakan bentuk implementasi dari tindakan raga untuk melakukan suatu pekerjaan.

3. Mempunyai sikap mental.

---

<sup>2</sup> Manullang, Pengantar Bisnis. . . ,h.62

Sikap mental adalah salah satu unsur yang penting dalam menunjang keberhasilan suatu usaha yang dilakukan oleh pebisnis. Sinergisitas antara daya pikir, keterampilan serta sikap mental sangat diperlukan guna meraih satu kesuksesan.

#### 4. Intuisi (kewaspadaan)

Hal lain yang cukup berperan dalam menggapai kesuksesan adalah kewaspadaan atau orang juga bisa menyebutnya sebagai intuisi. Intuisi memang sifatnya abstrak, tidak bisa digambarkan secara fisik, namun intuisi bisa menjadi satu kenyataan manakala dirasakan dan diyakini kebenarannya melalui jalan usaha. Orang juga biasa menyebutnya sebagai *feeling*.

Manfaat wirausaha bagi diri sendiri antara lain:

##### 1. Mengoptimalkan diri sendiri

Dalam berwirausaha kita harus memiliki mental yang kuat yang dapat memacu potensi yang ada di dalam diri. Begitu juga saat kita merencanakan keuntungan bagi perusahaan yang kita miliki maka mau tidak mau kita akan berusaha menjadi lebih baik lagi.

##### 2. Menunjukkan pada diri sendiri bahwa kita mampu memimpin perusahaan kita sendiri

Saat berwirausaha kita akan menghadapi berbagai tantangan yang sangat luas, termasuk pada kemampuan kita untuk memimpin perusahaan dan orang yang bekerja pada kita. Dengan berwirausaha maka kita akan belajar mengaplikasikan kepemimpinan kita dalam memajemen perusahaan.

##### 3. Adanya peluang dalam mencapai keuntungan dari setiap hasil kerja keras kita

Dengan menjadi seorang wirausahawan maka otomatis kita akan menjadi bos bagi diri kita sendiri juga. Jika kita mendapatkan keuntungan yang maksimal dari hasil kerja keras maka itu akan menjadi motivasi bagi diri sendiri untuk mencapai keuntungan yang lebih lagi.

##### 4. Menambah lapangan kerja bagi orang yang membutuhkan

Menambah lapangan kerja ini sebenarnya menjadi fungsi utama dalam dunia wirausaha karena saat kita mendirikan suatu usaha atau suatu perusahaan maka kita membutuhkan orang-orang yang membantu pekerjaan kita.

Maka secara tidak langsung kita sudah menciptakan lapangan kerja baru bagi orang-orang yang membutuhkan pekerjaan.

5. Membantu masyarakat sekitar dengan usaha yang konkret dan jelas kegiatan usahanya

Wirausaha akan membantu masyarakat sekitar kita dalam memenuhi segala kebutuhannya yang tadinya sulit terpenuhi. Misalnya saja anda membuka warung sembako di lingkungan sekitar anda tinggal sehingga daerah yang akses kebutuhannya terbilang sulit akan sangat terbantu dengan warung yang anda dirikan tersebut.

6. Adanya kesempatan untuk melakukan sebuah perubahan

Kini banyak wirausahawan yang memulai bisnis yang diawali dengan keprihatinan terhadap perekonomian masyarakat sekitar sehingga pada akhirnya muncul keinginan untuk menciptakan hidup yang lebih baik lagi bukan hanya untuk diri sendiri tapi dengan tujuan membantu orang lain.

7. Peluang dalam mendapatkan keuntungan tanpa batas

Lain dengan orang yang bekerja pada perusahaan orang lain seorang wirausaha akan mendapat keuntungan atau laba yang jumlahnya bisa melebihi batas. Karena dalam menjadi seorang pengusaha keuntungan yang anda dapatkan tergantung dari pekerjaan atau usaha yang anda keluarkan.

### **C. Bentuk Sikap Mental Wirausaha**

Dengan berbagai latar pendidikan yang dimiliki, banyak orang yang berkeinginan untuk menjadi *entrepreneur* sukses. Ada yang tujuannya agar memiliki penghasilan lebih besar, ingin membuka lowongan pekerjaan, ingin lebih dekat dengan keluarga, dan ada yang bosan menjadi karyawan. Ketika memutuskan untuk menjadi *entrepreneur*, Anda harus mempersiapkan segalanya. Bukan hanya modal, tetapi Anda juga harus memiliki mental dan karakter *entrepreneur* yang kuat. Berikut mental dan karakter yang harus dimiliki *entrepreneur* sukses:

1. Cerdas Secara Emosional

Kecerdasan emosional menurut adalah kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol semua emosi yang dimilikinya dan orang di

sekitarnya. Orang yang cerdas secara emosi akan bersikap lebih tegas dan mampu mengendalikan perilakunya sehingga bisa terbebas dari perilaku-perilaku negatif. Orang yang cerdas secara intelektualnya bisa gagal dalam membangun bisnisnya, tetapi jika memiliki kecerdasan secara emosi, peluang suksesnya bisa mencapai 90%.

## 2. Niat dan Tekad Kuat

Saat pertama kali dalam memulai bisnis, tentu akan berhadapan dengan banyak hal baru yang belum ketahui sebelumnya. Dengan memiliki niat dan tekad kuat sejak awal, akan bisa melewati semua hal tersebut dengan lancar. Berbeda jika niat dari awal masih setengah-setengah, hasil yang akan didapatkan juga tidak akan maksimal. Jadi jika dari awal niat dan tekad belum kuat, lebih baik ditunda dulu terjun menjadi seorang *entrepreneur*.

## 3. Disiplin Tinggi

Disiplin adalah salah satu karakter yang wajib dimiliki oleh seorang *entrepreneur*. Disiplin juga menjadi cerminan seseorang pekerja yang profesional. Jadi jika ingin menjadi *entrepreneur* yang sukses, sudah sepantasnya mulai mendisiplinkan diri agar bisnis yang jalankan bisa terus berkembang. Dengan memiliki sifat disiplin, tidak akan lagi menunda-nunda pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya.

## 4. Memiliki Kemauan Keras

Dalam dunia bisnis, hambatan, rintangan, tantangan, dan masalah seolah menjadi hal biasa yang ditemui. Dengan memiliki mental dan karakter, serta kemauan yang keras untuk bisa sukses, seorang *entrepreneur* akan bisa melewati semua itu dengan lancar. Menurut beberapa *entrepreneur* yang sudah sukses, kemauan yang keras ini menjadi salah satu hal wajib yang harus dimiliki oleh seorang *entrepreneur* yang ingin sukses.

## 5. Percaya Kemampuan Diri

Percaya terhadap kemampuan diri sangat diperlukan dalam menjalankan sebuah bisnis. Seorang *entrepreneur* yang memiliki karakter percaya pada kemampuan diri, akan lebih bisa mengendalikan keraguan dan kegelisahan dalam menjalani bisnis. Sebab, dengan kepercayaan diri yang tinggi, akan bisa menentukan keberhasilan bisnis yang

dijalankan, karena percaya diri menjadi cerminan seorang yang sukses.

6. Berani Mengambil Risiko

Sebagai pemilik seringkali dituntut untuk menentukan keputusan penting dalam bisnis yang sedang jalani. Tentunya ini akan menyangkut masa depan bisnis yang dimiliki. Maka dari itu, harus bisa berpikir matang-matang saat mengambil keputusan. Keputusan untuk berani mengambil risiko ini menjadi salah satu mental dan karakter seorang *entrepreneur*, jika terjadi risiko kerugian itu sudah biasa dalam bisnis, yang menjadi tugas adalah bagaimana kesalahan itu tidak terulang kembali.

7. Pantang Menyerah

Seorang *entrepreneur* haruslah memiliki jiwa pantang menyerah. Karena dalam kenyataannya, bisnis yang dijalankan tidak akan semulus yang dibayangkan, banyak kejadian-kejadian di luar dugaan. Ketika hal buruk terjadi pada bisnis seperti kerugian, jiwa pantang menyerah inilah yang sangat diperlukan. Segeralah bangkit dan coba kembali, biarlah kegagalan kemarin menjadi pengalaman yang berharga.

8. Jujur

Untuk membangun rasa percaya antar pelaku bisnis, cara yang paling tepat adalah dengan kejujuran. Karena kepercayaan tidak akan dibangun dari kebohongan. Kejujuran ini haruslah mulai dibangun dalam lingkungan bisnis. Jika tidak, maka bisnis dapat dipastikan tidak akan bertahan lama. Dengan adanya kejujuran di dalam bisnis, maka semua pihak tidak akan dirugikan.

9. Kreatif dan Inovatif

Memiliki karakter kreatif dan inovatif menjadi hal yang penting, karena persaingan di dunia bisnis yang sangatlah ketat. Kreatif adalah suatu sifat untuk mencari hal-hal yang baru dan inovatif adalah sifat yang selalu mencari solusi kreatif. Sehingga kreatif dan inovatif ini merupakan paket lengkap yang harus dimiliki jika ingin menguasai pasar dalam bisnis. Dengan menciptakan produk baru yang berbeda dengan produk lainnya, maka bisnis akan mempunyai nilai lebih di mata konsumen.

## 10. Ikhlas dan Bersyukur

Terakhir, mental dan karakter seorang *entrepreneur* adalah ikhlas dan bersyukur terhadap hasil yang didapatkan. Meskipun satu sisi seorang *entrepreneur* dituntut untuk memiliki tekad dan kemauan yang keras untuk bisa sukses. Namun di sisi lain, *entrepreneur* juga harus memiliki sifat selalu ikhlas dan bersyukur terhadap penghasilan yang di dapatkannya.

Selain mental dan karakter yang harus dimiliki oleh *entrepreneur* sukses di atas, ada satu hal penting lainnya yang harus dimiliki oleh seorang *entrepreneur* yaitu kemampuan untuk mengelola administrasi keuangan dengan baik. Administrasi keuangan secara umum memiliki fungsi untuk merencanakan, mengendalikan sumber daya keuangan dalam bisnis secara efektif dan efisien.

### D. Mengembangkan Kepribadian Wirausaha

Sebenarnya mengembangkan kepribadian wirausaha harus bisa dimunculkan dalam diri kita. Pengembangan kepribadian ini penting agar terbangun jiwa-jiwa wirausaha dalam diri kita. Berikut beberapa cara untuk mengembangkan kepribadian wirausaha:

#### 1. Pengenalan kewirausahaan itu harus dimulai dari pengenalan

Hal ini disebabkan, jika kita tidak tahu wirausaha itu seperti apa maka pasti kita takkan pernah bisa menentukan nasib sebagai wirausaha, malah cenderung takut untuk mencobanya. Pengenalan bisa dilakukan misalkan saja dengan banyak membaca artikel kewirausahaan, membaca buku wirausaha, ataupun juga mengikuti seminar-seminar wirausaha.

#### 2. Dengan melihat contoh

Wirausaha itu tidak hanya sekedar berdagang tetapi wirausaha merupakan orang yang kreatif dan tidak takut gagal. Kita harus melihat contoh-contoh wirausaha sukses dan tentu mereka pernah merasakan kegagalan. Jadi hal ini akan memacu untuk mengembangkan kepribadian seorang wirausaha.

### 3. Praktik wirausahawan

Cara termudah adalah dengan berdagang yang makanan ringan, menjual pulsa ataupun dengan memberikan jasa kepada orang lain. Hal ini dimaksudkan agar kita bisa merasakan bagaimana menjadi wirausaha sesungguhnya. Akan tetapi dalam melakukan praktik jangan sampai ketika gagal lantas menyerah dan berputus asa, tetap semangat dan bangkit kembali.

Wirausahawan yang berhasil, salah satu kuncinya memiliki kepribadian yang unggul. Kepribadian tersebut kadangkala membedakannya dari kebanyakan orang. Gambaran ideal seorang wirausahawan, menurut Alma<sup>3</sup> adalah orang yang dalam keadaan bagaimanapun daruratnya, tetap mampu berdiri atas kemampuan sendiri untuk menolong dirinya keluar dari kesulitan yang dihadapi, termasuk mengatasi kemiskinan tanpa bantuan siapapun. Bahkan dalam keadaan yang biasa (tidak darurat), mampu menjadikan dirinya maju, kaya, berhasil lahir dan bathin. Menurut Alma<sup>4</sup> yang paling mendorong seseorang untuk memasuki karier wirausaha adalah adanya (1) personal attributes, dan (2) personal environment. Bahwa minat berwirausaha sangat dipengaruhi oleh potensi kepribadian wirausaha dan lingkungan.

---

<sup>3</sup> Alma, Buchari. (2010). Kewirausahaan (edisi revisi). Bandung: CV Alfabeta, hal 21

<sup>4</sup> Ibid., Hal 12

# PROSES KEWIRAUSAHAAN

## A. Proses dan Tahapan Kewirausahaan

Proses kewirausahaan meliputi hal-hal yang lebih dari sekadar melaksanakan kegiatan pemecahan masalah dalam sebuah posisi manajemen. Seorang wirausaha perlu mencari, mengevaluasi serta mengembangkan peluang-peluang dengan jalan mengatasi sejumlah kekuatan yang menghalangi penciptaan sesuatu hal yang baru.

Proses aktual itu sendiri memiliki empat fase khusus, yaitu

1. Identifikasi dan Evaluasi Peluang yang Ada. Evaluasi peluang merupakan elemen yang paling kritikal dari proses kewirausahaan karena memungkinkan seorang wirausaha apakah produk atau servis khusus dapat menghasilkan hasil yang diperlukan untuk sumber-sumber yang bermanfaat bagi seorang wirausaha guna mengidentifikasi peluang-pelung bisnis:
  - a. Para konsumen
  - b. Serikat dagang
  - c. Para anggota sistem distribusi
  - d. Orang-orang yang berkecimpung dalam bidang teknik
2. Kembangkan rencana bisnis dalam hal mempersiapkan rencana bisnis adalah penting untuk memahami persoalan-persoalan inti yang terlibat di dalamnya. Karakteristik-karakteristik dan besarnya segmen pasar, syarat-syarat produksi, rencana finansial, rencana organisasi, dan syarat finansial.
3. Sumber-sumber daya yang diperlukan sumber-sumber daya yang diperlukan untuk mewujudkan peluang yang ada perlu di ketahui proses tersebut diawali dengan tindakan penilaian sumber-sumber daya wirausaha yang dimiliki. Dalam konteks ini bukan saja perlu diidentifikasi para penyuplai alternatif sumber-sumber daya tersebut. Tetapi pula kebutuhan serta keinginan mereka. Melalui pemahaman kebutuhan para supplier sumber-sumber daya tersebut, seorang wirausaha dapat menstruktur sebuah persetujuan (*a deal*) yang memungkinkannya mendapatkan sumber-sumber daya tersebut dengan biaya serendah mungkin.

4. Laksanakan manajemen usaha tersebut setelah sumber-sumber daya dicari, maka sang wirausaha perlu mengaktifikannya melalui implementasi rencana bisnisnya. Hal tersebut mencakup kegiatan yang mengimplementasikan sebuah gaya dan struktur manajemen.

Tahap-tahap kewirausahaan secara umum:

1. Tahap memulai, tahap di mana seseorang yang berniat untuk melakukan usaha mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, diawali dengan melihat peluang usaha baru yang mungkin apakah membuka usaha baru, melakukan akuisisi, atau melakukan *franchising*. Juga memilih jenis usaha yang akan dilakukan apakah di bidang pertanian, industri/manufaktur/produksi atau jasa.
2. Tahap melaksanakan usaha atau diringkas dengan tahap "jalan", tahap ini seorang wirausahawan mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya, mencakup aspek-aspek: pembiayaan, SDM, kepemilikan, organisasi, kepemimpinan yang meliputi bagaimana mengambil risiko dan mengambil keputusan, pemasaran, dan melakukan evaluasi.
3. Mempertahankan usaha, tahap di mana wirausahawan berdasarkan hasil yang telah dicapai melakukan analisis perkembangan yang dicapai untuk ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang dihadapi
4. Mengembangkan usaha, tahap di mana jika hasil yang diperoleh tergolong positif atau mengalami perkembangan atau dapat bertahan maka perluasan usaha menjadi salah satu pilihan yang mungkin diambil.

Menurut Carol Noore, proses kewirausahaan diawali dengan adanya inovasi. Inovasi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari pribadi maupun di luar pribadi, seperti pendidikan, sosiologi, organisasi, kebudayaan dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut membentuk *locus of control*, kreativitas, keinovasian, implementasi, dan pertumbuhan yang kemudian berkembang menjadi wirausaha yang besar. Secara internal, keinovasian dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari individu, seperti *locus of control*, toleransi, nilai-nilai, pendidikan, pengalaman. Sedangkan faktor

yang berasal dari lingkungan yang mempengaruhi diantaranya model peran, aktivitas, dan peluang. Oleh karena itu, inovasi berkembang menjadi kewirausahaan melalui proses yang dipengaruhi lingkungan, organisasi dan keluarga. Secara ringkas, model proses kewirausahaan mencakup tahap-tahap berikut:

1. Proses inovasi
2. Proses pemicu
3. Proses pelaksanaan
4. Proses pertumbuhan

Berdasarkan analisis diketahui bahwa aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam melakukan wirausaha adalah:

1. Mencari peluang usaha baru: lama usaha dilakukan, dan jenis usaha yang pernah dilakukan.
2. Pembiayaan: pendanaan–jumlah dan sumber-sumber dana.
3. SDM: tenaga kerja yang dipergunakan.
4. Kepemilikan: peran-peran dalam pelaksanaan usaha.
5. Organisasi: pembagian kerja diantara tenaga kerja yang dimiliki.
6. Kepemimpinan: kejujuran, agama, tujuan jangka panjang, proses manajerial (POAC).
7. Pemasaran: lokasi dan tempat usaha.

## **B. Faktor Penyebab Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha**

Untuk menjadi seorang wirausahawan, diperlukan dukungan dari orang lain yang berhubungan dengan bisnis yang kita kelola. Seorang wirausaha harus mau menghadapi tantangan dan risiko yang ada. Risiko dijadikan sebagai pemacu untuk maju, dengan adanya risiko, seorang wirausaha akan semakin maju.

Menurut Murphy dan Peek yang diterjemahkan dalam bukunya oleh Bukhari Alam, ada delapan anak tangga yang meliputi keberhasilan seorang wirausaha dalam mengembangkan profesinya, yaitu

1. Kerja keras

Kerja keras merupakan modal keberhasilan seorang wirausaha. Setiap pengusaha yang sukses menempuh kerja keras yang sungguh–sungguh dalam usahanya.

Kerja sama dengan orang lain kerja sama dengan orang lain dapat diwujudkan dalam lingkungan pergaulan sebagai langkah pertama untuk mengembangkan usaha.

Seorang wirausaha harus murah hati, mudah bergaul, ramah dan disenangi masyarakat dan menghindari perbuatan yang merugikan orang lain.

2. Penampilan yang baik

Penampilan yang baik ditekankan pada penampilan perilaku yang jujur dan disiplin

3. Yakin

Seorang wirausaha harus dapat yakin kepada diri sendiri, yaitu keyakinan untuk maju dan dilandasi ketekunan serta kesabaran

4. Pandai membuat keputusan

Seorang wirausaha harus dapat membuat keputusan. Jika dihadapkan pada alternative sulit, dengan cara pertimbangan yang matang, jangan ragu – ragu dalam mengambil keputusan yang baik sesuai dengan keyakinan.

5. Mau menambah Ilmu pengetahuan

Dengan menambah ilmu pengetahuan, terutama di bidang usaha, diharapkan seorang wirausaha dapat mendukung kemampuan dan kemajuan dalam usaha

6. Ambisi untuk maju

Tanpa ambisi yang kuat, seorang wirausaha tidak akan dapat mencapai keberhasilan. Ambisi yang kuat, harus diimbangi dengan usaha yang keras dan disiplin diri yang baik

7. Pandai berkomunikasi

Seorang wirausaha harus dapat menarik orang lain dengan tutur kata yang baik, sopan, jujur, dan percaya diri. Dengan demikian akan memberi kesan kepada orang lain menjadi tertarik dan orang akan percaya dengan apa yang disampaikan.

Penyebab kegagalan dalam usaha pada umumnya disebabkan oleh 4 faktor utama, antara lain:

1. Kurangnya dana untuk modal.
2. Kurangnya pengalaman dalam bidang bisnis.
3. Tidak adanya perencanaan yang tepat dan matang.
4. Tidak cocoknya minat terhadap bidang usaha yang sedang digelutinya.

Menurut Alex S. Niti Semito, kegagalan wirausahawan dalam menjalankan bisnisnya terbagi menjadi dua, yaitu

1. Kegagalan yang dapat dihindarkan  
Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi, karena pengusaha dapat menghindari dan dapat diantisipasi sebelumnya. Misalnya salah mengelola perusahaan, tidak ada rencana yang matang, pelayanan yang kurang baik, dan lainnya.
2. Kegagalan yang tidak dapat dihindarkan Yaitu kegagalan yang sulit atau hamper tidak dapat dihindari seperti bencana alam, peperangan, kebakaran, kecelakaan.

Sebab-sebab kegagalan dalam menjalankan usaha:

1. Kurang ulet dan cepat putus asa.
2. Kurang tekun dan kurang teliti.
3. Tidak jujur dan kurang cekatan.
4. Kekeliruan dalam memilih lapangan usaha.
5. Kurang inisiatif dan kurang kreatif.
6. Memulai usaha tanpa pengalaman dengan modal pinjaman.
7. Mengambil kredit tanpa pertimbangan yang matang.
8. Kurang dapat menyesuaikan dengan selera konsumen.
9. Pelayanan yang kurang baik.
10. Banyaknya piutang ragu-ragu.
11. Banyaknya pemborosan dan penyimpangan.
12. Kekeliruan menghitung harga pokok.
13. Menyamakan perusahaan sebagai badan sosial.
14. Sulit memisahkan antara harta pribadi dengan harta perusahaan.
15. Kemacetan yang sering terjadi.
16. Kurangnya pengawasan.

### **C. Ide dan Peluang dalam Kewirausahaan**

Menurut Zimmerer, ide-ide yang berasal dari wirausaha dapat menciptakan peluang untuk memenuhi kebutuhan riil di pasar. Ide-ide itu menciptakan nilai potensial di pasar sekaligus menjadi peluang usaha. Dalam mengevaluasi ide untuk menciptakan nilai-nilai potensial (peluang usaha), wirausaha perlu mengidentifikasi dan mengevaluasi semua risiko yang mungkin terjadi dengan cara:

1. Mengurangi kemungkinan risiko melalui strategi yang proaktif.
2. Menyebarkan risiko pada aspek yang paling mungkin.
3. Mengelola risiko yang mendatangkan nilai atau manfaat.

Ada tiga risiko yang dapat dievaluasi, yaitu

1. Risiko pasar atau persaingan.
2. Risiko financial.
3. Risiko teknik.<sup>5</sup>

Kreativitas sering kali muncul dalam bentuk ide untuk menghasilkan barang dan jasa baru. Ide bukanlah peluang dan tidak akan muncul bila wirausaha tidak mengadakan evaluasi dan pengamatan secara terus menerus. Bagaimana ide bisa menjadi peluang? Jawaban atas pertanyaan ini, diantaranya:

1. Ide dapat digerakkan secara internal melalui perubahan cara-cara atau metode yang lebih baik untuk melayani dan memuaskan pelanggan dalam memenuhi kebutuhannya.
2. Ide dapat dihasilkan dalam bentuk produk dan jasa baru.
3. Ide dapat dihasilkan dalam bentuk modifikasi pekerjaan yang dilakukan atau cara melakukan suatu pekerjaan.<sup>6</sup>

Agar ide-ide potensial menjadi peluang bisnis yang riil, maka wirausaha harus bersedia melakukan evaluasi terhadap peluang secara terus-menerus. Proses penjarangan ide atau disebut screening merupakan suatu cara terbaik untuk menuangkan ide potensial menjadi produk dan jasa riil.

Adapun langkah dalam penjarangan ide dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Menciptakan produk baru dan berbeda

Produk dan jasa yang dibuat harus menciptakan nilai bagi pembeli, untuk itu wirausaha harus benar-benar mengenal perilaku konsumen di pasar. Ada dua unsur pasar yang perlu diperhatikan:

- a. Permintaan terhadap barang/jasa yang dihasilkan.

- b. Waktu penyerahan dan waktu permintaan barang/jasa.

Kemampuan untuk memperoleh peluang, sangat bergantung pada kemampuan wirausaha untuk menganalisis pasar, yang meliputi aspek:

- 1) Analisis demografi pasar.
- 2) Analisis sifat serta tingkah laku pesaing.

---

<sup>5</sup> Suryana, Kewirausahaan, 2006, Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses, Salemba Empat, hal 58

<sup>6</sup> Masykur Wiratmo, 1994, Kewirausahaan: Seri diktat kuliah, Gunadarma, Jakarta. Hal 1-2

- 3) Analisis keunggulan bersaing pesaing dan kevakuman pesaing yang dapat dianggap dapat menciptakan peluang.
2. Mengamati pintu peluang  
Wirausaha harus mengamati potensi-potensi yang dimiliki pesaing, misalnya:
- Kemungkinan pesaing mengembangkan produk baru.
  - Pengalaman keberhasilan dalam mengembangkan produk baru.
  - Dukungan keuangan.
  - Keunggulan-keunggulan yang dimiliki pesaing di pasar.
- Kemampuan pesaing untuk mempertahankan posisi pasar dapat dievaluasi dengan mengamati kelemahan-kelemahan dan risiko pesaing dalam menanamkan modal barunya.
- Untuk mengetahui kelemahan, kekuatan, dan peluang yang dimiliki pesaing, dan peluang yang dapat kita peroleh, menurut Zimmerer ada beberapa keadaan yang dapat menciptakan peluang, yaitu
- Produk baru harus segera di pasarkan dalam jangka waktu yang relative singkat.
  - Kerugian teknik harus rendah.
  - Bila pesaing tidak begitu agresif untuk mengembangkan strategi produknya.
  - Pesaing tidak memiliki teknologi canggih.
  - Pesaing sejak awal tidak memiliki strategi dalam mempertahankan posisi pasarnya.
  - Perusahaan baru memiliki kemampuan dan sumber-sumber untuk menghasilkan produk barunya.
3. Analisis produk dan proses produksi secara mendalam  
Analisis ini sangat penting untuk menjamin apakah jumlah dan kualitas produk yang di hasilkan memadai atau tidak.
4. Menaksir biaya awal  
Yaitu biaya awal yang diperlukan oleh usaha baru.
5. Memperhitungkan risiko yang mungkin terjadi<sup>7</sup>  
Risiko pesaing, kemampuan dan kesediaan pesaing untuk mempertahankan posisi pasarnya:

---

<sup>7</sup> Suryana, Kewirausahaan, 2006, Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses, Salemba Empat. Hal 58-60

- a. Kesamaan dan keunggulan produk yang dikembangkan pesaing.
- b. Tingkat keberhasilan yang dicapai pesaing dalam pengembangan produknya.
- c. Seberapa besar dukungan keuangan pesaing bagi pengembangan produk baru.

#### **D. Keuntungan dan Kerugian Berwirausaha**

Ada beberapa keuntungan dan kerugian berwirausaha. Bagi wirausahawan tentu tidak akan dengan sengaja bertindak atau mengambil keputusan tanpa pertimbangan dan perhitungan matang. Dari literatur kewirausahaan kami berbagi sejumlah keuntungan dan kerugian dalam menjadi wirausahawan yakni

##### **1. Keuntungan berwirausaha**

- a. Dapat memilih bidang usaha sesuai minat dan bakat; seorang wirausahawan dapat memilih bidang usaha sesuai dengan minat dan bakatnya, maka ia akan mencintai usahanya, dan jika ia sudah mencintai usahanya maka segenap perhatian dan kemampuan akan dicurahkan demi perkembangan usaha. Selain bidang usaha yang dipilih tersebut sesuai dengan minat dan bakat tentunya yang memang dibutuhkan oleh konsumen agar "*profitable*".
- b. Keuntungan usaha dapat dinikmati sendiri; usaha yang dijalankan merupakan usaha yang dimilikinya maka keuntungan dari hasil usaha menjadi miliknya juga. Ia akan memperoleh minimal dua macam pendapatan. Pertama, pendapatan dari posisinya sebagai pemilik usaha dan kedua, pendapatan yang diperoleh dari posisinya sebagai manajer.
- c. Memperoleh kepuasan; keberhasilan mengelola usaha akan memberikan kepuasan tersendiri bagi seorang wirausahawan. Kepuasan ini secara tidak langsung akan memotivasi dirinya untuk lebih giat bekerja agar perkembangan usaha semakin lama semakin baik dan kuat dalam menghadapi persaingan. Kepuasan juga akan mempertebal rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan pihak ketiga termasuk dengan pelanggan, pemasok, distributor, perbankan dan investor.

- d. Tidak ada yang memerintah; seorang wirausahawan, ia menjadi pemilik sekaligus manajer dari perusahaannya maka ia juga memegang jabatan tertinggi di perusahaan tersebut sehingga tidak ada seorangpun yang akan memerintahnya untuk melakukan tugas- tugas tertentu. Ia hanya diperintah oleh dirinya sendiri dan ia dapat memerintah orang lain yang bekerja kepada dirinya.
  - e. Tidak perlu persetujuan pihak lain dalam membuat keputusan; saat tertentu seorang wirausahawan harus mengambil keputusan tentang sesuatu hal misalnya keputusan untuk melakukan ekspansi dengan membuka cabang perusahaan ditempat lain, keputusan untuk mengikuti pameran produk yang diselenggarakan oleh pihak tertentu, keputusan *joint venture*, dan lainnya. Seorang wirausahawan sebagai pemilik dan manajer perusahaan dapat memutuskan semua hal tersebut tanpa harus menunggu kebijakan dari pihak lain, walaupun ia meminta pertimbangan dari tenaga ahli atau konsultan dengan alasan agar keputusan yang akan diambil merupakan keputusan yang paling baik bagi perkembangan perusahaan. Semua masukan dari pihak lain menjadi pertimbangan seorang wirausahawan dan pada akhirnya dia sendiri yang akan mengambil keputusan.
  - f. Mempunyai peluang membantu orang lain; Sebagai makhluk sosial seorang wirausahawan mempunyai cukup peluang untuk membantu orang lain misalnya dengan mengalokasikan zakat penghasilan untuk membantu korban bencana alam, peperangan, ataupun mempekerjakan mereka yang mempunyai potensi tetapi belum bernasib baik mendapatkan pekerjaan, dengan tetap memperhatikan kualitas sesuai *job specification*.
2. Kerugian berwirausaha
- a. Jam kerja panjang dan tidak teratur; wirausahawan tidak menutup kemungkinan akan bekerja dengan jam kerja yang sangat panjang mulai dari bangun tidur pagi hari sampai menjelang tidur kembali di malam hari. Waktu benar-benar tercurah kepada kepentingan usaha apalagi jika usaha yang dijalankan sedang menghadapi kerugian atau sebaliknya karena ingin mendapatkan keuntungan yang besar pada periode tertentu. Selain itu, jam kerja

- wirausahawan tidak menentu. Pada saat tertentu memiliki waktu luang yang cukup, tetapi pada saat lainnya ia sangat sibuk bahkan sampai lupa beristirahat.
- b. Risiko dan tanggung jawab luas; sehubungan dengan posisinya sebagai pemilik sekaligus manajer bagi usahanya sendiri maka seorang wirausahawan memiliki tanggung jawab yang luas terhadap keberhasilan dan kegagalan usahanya. Wirausahawan harus menanggung risiko pada saat terjadi kerugian pada usahanya. Tidak menutup kemungkinan risiko harus dipertanggungjawabkan sampai kepada harta yang dimiliki walaupun berada di luar perusahaan. Hal ini terutama jika perusahaan bentuknya perseorangan dan pailit sehingga akan ditutup, maka untuk memenuhi kewajiban kepada pihak ketiga wirausahawan harus menutup semua kewajiban tersebut walaupun dengan menggunakan harta yang ada di rumah.
  - c. Pendapatan tidak stabil; Salah satu kerugian yang dialami oleh wirausahawan berhubungan dengan pendapatan. Pendapatan wirausahawan tidak dapat dipastikan atau tidak stabil. Pada periode tertentu pendapatan bersih setelah dikurangi dengan total pengeluaran akan menghasilkan keuntungan. Besarnya keuntungan dari satu periode ke periode lainnya berubah-ubah, terkadang besar pada saat lainnya kecil, bahkan pada periode tertentu wirausahawan mengalami kerugian usaha. Inilah salah satu risiko yang dapat dialami oleh wirausahawan.
  - d. Sering terlibat masalah keuangan; kerugian lain yang dialami oleh hampir setiap wirausahawan adalah masalah keuangan. Wirausahawan harus berpikir keras untuk dapat mengalokasikan dana yang ada untuk berbagai kepentingan usaha termasuk pembelian bahan baku, upah tenaga kerja, biaya promosi dan lain-lain.
  - e. Belajar tidak ada akhirnya; wirausahawan dituntut untuk selalu mengadaptasi berbagai perubahan yang terjadi. Keterlambatan dalam mengikuti perkembangan dunia usaha akan berakibat kerugian dalam berwirausaha.

Itulah keuntungan dan kerugian berwirausaha. Bagi wirausaha handal, kerugian akan menjadi tantangan sehingga ia tidak akan pernah berhenti untuk belajar. Jika ingin

mempertimbangkan pilihan lain, tentu pahami dengan baik keuntungan dan kerugian menjadi karyawan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2010. *Kewirausahaan (edisi revisi)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Masykur Wiratmo. 1994. *Kewirausahaan: Seri diktat kuliah*. Jakarta: Gunadarma.
- R. Heru Kristanto HC. 2009. *Kewirausahaan (entrepreneurship): Pendekatan Manajemen, dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryana, Kewirausahaan. 2006. *Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Salemba Empat.
- Suryana, Kewirausahaan. 2006. *Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses, Salemba Empat*.

# Tentang Penulis



Agus Leo Handoko, S.E., M.M.

Sekolah Tinggi Agama Buddha Dharma Wdya

Alamat: Jalan Iskandar Muda No. 90, Kelurahan Neglasari, Koto  
Tangerang

# LANGKAH PROGRESIF DOSEN DALAM PEMAHAMAN DAN PENGEMBANGAN PENULISAN JURNAL HUKUM BERSAMA MAHASISWA PADA ERA *NEW*NORMAL

## A. Pendahuluan

Perguruan tinggi di Indonesia baik negeri maupun swasta memiliki kewajiban untuk melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Untuk itu, setiap visi, misi, dan tujuan yang ditetapkan institusi perguruan tinggi selalu mengarah pada pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. Salah satu wujud dari pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi adalah karya ilmiah. Perguruan tinggi memiliki tuntutan untuk menghasilkan karya unggul yang dapat menjawab berbagai permasalahan yang ada di masyarakat. Melalui tuntutan tersebut, perguruan tinggi memiliki kewajiban untuk mendokumentasikan setiap temuan, gagasan, dan ide-ide yang dihasilkan menjadi sebuah karya ilmiah. Setiap karya ilmiah yang dihasilkan kemudian dipublikasikan sebagai bentuk sumbangsih pemikiran untuk menjawab berbagai permasalahan.

Salah satu unsur perguruan tinggi yang memiliki kewajiban dalam menghasilkan karya ilmiah adalah dosen. Dosen diwajibkan untuk menulis karya ilmiah dengan berbagai tujuan, antara lain untuk peningkatan kemampuan, akreditasi, bahan ajar, workshop, dan pengajuan jabatan fungsional. Suatu karya ilmiah unggul tidak akan terwujud tanpa adanya kemampuan menulis. Kemampuan menulis dosen yang tidak ditingkatkan dapat berakibat pada kualitas karya ilmiah yang hanya berada pada batas kemampuan dosen saja tanpa adanya peningkatan. Selain itu, dalam menghasilkan karya tulis ilmiah yang unggul tidak serta merta langsung dapat dilakukan melainkan perlu adanya latihan dan pembiasaan, mulai dari karya ilmiah dosen dalam lingkup kecil, seperti bahan ajar maupun materi seminar hingga karya ilmiah yang dimuat di jurnal internasional.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, karya ilmiah yang dihasilkan oleh ilmuwan Indonesia masih sedikit. Pernyataan tersebut mengacu dari Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Dirjen Dikti (2014) yang menyampaikan bahwa, “beberapa pengamat barat

mengungkapkan bahwa jerih payah ilmuwan Indonesia untuk ikut berkontribusi terhadap perkembangan khasanah ilmiah dunia di istilahkan *lost science in the third world*".

Dalam rangka mewujudkan visi perguruan tinggi yang berkaitan dengan pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi, dan juga dalam rangka mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan produktivitas di bidang karya ilmiah dosen, sudah seharusnya setiap perguruan tinggi menyusun berbagai macam strategi yang diterapkan guna mendorong minat dosen untuk berprestasi dalam penulisan karya ilmiah. Tidak hanya perguruan tinggi negeri, melainkan juga perguruan tinggi swasta. Keduanya harus berlomba-lomba menyokong dosen untuk berkontribusi dalam menghasilkan karya ilmiah unggul.

Pada kenyataan yang dijumpai pada sistem pendidikan yang ada pada dosen, penulisan jurnal terkesan menjadi suatu beban yang harus dikerjakan untuk memperoleh suatu nilai prestasi akademik untuk kenaikan jabatan. Lebih parah lagi yaitu menggunakan tulisan tugas akhir mahasiswa dan kemudian didesain menjadi jurnal untuk kepentingan sendiri. Pada era normal saat ini, yang masih belum sepenuhnya pulih dari pandemi, dosen harus memiliki suatu pemikiran yang progresif untuk maju ke depan dalam hal penelitian membuta tulisan jurnal.

Hal ini menjadi suatu hal yang baik karena harus dimulai dengan adanya suatu semangat menulis jurnal bersama dengan mahasiswa, dan hal ini tidak merugikan ataupun menguntungkan salah satu pihak, tetapi memiliki keuntungan yang dimiliki bersama. Pada era *new normal* saat ini menjadi suatu hal yang bersifat menantang, dan terbuka lebar bagi para dosen untuk terus meningkatkan penulisan di bidang jurnal, apalagi dengan kolaborasi dengan mahasiswa diharapkan mahasiswa dapat menghilangkan kejenuhan karena perkuliahan yang monoton dan bersifat daring, namun adanya partisipasi dan ajakan dari dosen agar mahasiswa juga memberikan pemikiran yang brilian untuk menghasilkan tulisan yang bisa berguna bagi dunia pendidikan.

Pada halnya dalam menulis jurnal khususnya mengenai tentang menulis jurnal hukum, haruslah mengetahui cara menulis dengan mengetahui gaya bahasa, struktur penulisan, dan gagasan apa yang ingin dicapai sehingga baik dosen maupun mahasiswa harus mengetahui hal ini terlebih dahulu

sebelum menulis sehingga bisa dengan cepat dalam merumuskan tulisan yang akhirnya menjadi jurnal hukum yang dapat dipublikasikan di jurnal-jurnal hukum baik yang sudah terakreditasi nasional maupun internasional bereputasi.

## **B. Topik dan Komponen Dasar Artikel**

Proses penyusunan artikel pada dasarnya dimulai dari penentuan topik yang hendak ditulis. Setelah itu, penulis akan menyusun pertanyaan yang akan dibahas, dan gagasan yang akan disampaikan di dalam artikel. Untuk itu, sebelum seseorang memulai menulis artikelnya, perlu kiranya dipaparkan bagaimana topik disusun, dan hal mendasar apa yang perlu ada untuk menyusun sebuah artikel yang baik.

### **1. Penentuan Topik**

Sebuah artikel yang baik akan berawal dari topik yang baik. Persoalannya adalah bagaimana seorang penulis dapat menemukan topik yang tepat untuk ditulis. Lebovits menyatakan bahwa sebuah artikel dapat merupakan sebuah uraian dan pembahasan aspek substantif atau prosedural dari persoalan hukum tertentu. Selain itu, sebuah artikel dapat pula mengetengahkan masalah yang belum terpecahkan dan bagaimana pemecahannya.<sup>8</sup> Hal yang dikemukakan oleh Lebovits di atas, dapat menjadi cara bagi seorang penulis untuk menentukan topik yang akan dipilihnya.

Selain itu, dapat pula ditambahkan di sini bahwa topik dapat saja dipilih dari adanya sebuah putusan atau peraturan atau pernyataan yang menimbulkan perdebatan, yang kemudian akan diuji dan dianalisa dengan landasan teoretis tertentu. Dapat pula sebuah artikel hendak membahas pandangan yang lazim dianut, dan kemudian membantah pandangan tersebut berdasarkan perspektif tertentu.

Selain hal di atas, Volokh menyatakan bahwa artikel yang baik tidak hanya harus bersifat orisinal, tidak terlalu mudah untuk dijawab, berguna, dan masuk akal, tetapi juga harus dapat dilihat oleh pembaca telah memenuhi

---

<sup>8</sup> Gerald Lebovits, "Academic Legal Writing: How to Write and Publish", *New York State Bar Association Journal*, Vol. 78:1 (2006), hlm. 64

karakter tersebut.<sup>9</sup> Dengan demikian, Volokh melihat bahwa pandangan atau komentar pembaca tentang artikel memegang peranan yang penting untuk menentukan kualitas artikel. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Osbeck. Baginya, semakin baik sebuah artikel, semakin dekat artikel tersebut dengan kebutuhan dan kepentingan dari pembacanya.<sup>10</sup>

## 2. Komponen Dasar Artikel

Menurut Volokh, artikel yang baik setidaknya mampu memiliki lima hal mendasar. *Pertama*, adanya pernyataan (*claim*); *Kedua*, bersifat baru (*novel*); *Ketiga*, bukan merupakan hal yang selayaknya telah diketahui (*non-obvious*); *Keempat*, berguna (*useful*); *Kelima*, dilihat oleh pembaca sebagai artikel yang memenuhi sifat kedua s.d. kelima. Dasar artikel yang baik tersebut akan dibahas berikut ini.

### a. Pernyataan (*claim*)

Pernyataan (*claim*) adalah thesis yang menjadi dasar sebuah artikel. Sebuah artikel yang baik selalu memiliki thesis tentang suatu hal, atau dengan kata lain memiliki gagasan yang hendak disampaikan. Menurut Volokh, pernyataan (*claim*) dapat berbentuk pernyataan yang deskriptif, yaitu pernyataan yang menggambarkan suatu hal sebagaimana adanya. Misalnya, pernyataan dapat berupa gambaran historis atas perkembangan hukum tertentu, uraian mengenai efek tertentu dari hukum, atau pernyataan tentang bagaimana pengadilan menginterpretasikan hukum tertentu. Pada sisi lain, pernyataan dapat pula bersifat preskriptif, yaitu pernyataan yang mengetengahkan apa yang perlu dilakukan. Misalnya, pernyataan bagaimana pasal tertentu di dalam konstitusi seharusnya diinterpretasikan, undang-undang seperti apa yang harus

---

<sup>9</sup> Eugene Volokh, "Writing a Student Article", *Journal of Legal Education*, Vol. 48:2 (June 1998), hlm. 248.

<sup>10</sup> Mark K. Osbeck, "What Is "Good Legal Writing" and Why Does It Matter?", *Drexel Law Review*, Vol. 4 (2012), hlm. 425-426.

dibuat untuk mengatasi persoalan tertentu, atau bagaimana aturan tertentu seharusnya diubah.<sup>11</sup>

Selain itu, sebuah tulisan/ Pernyataan dapat pula bersifat eksplanatoris, misalnya artikel yang menjawab pertanyaan bagaimana sebuah aturan diinterpretasikan dalam makna tertentu dan bukan yang lainnya, atau pertanyaan mengapa aturan tertentu berbunyi seperti hukum positif yang berlaku saat ini. Dapat pula sebuah artikel bersifat evaluatif, misalnya dengan mempertanyakan apa pembenaran dari sebuah putusan atau aturan tertentu. Dalam hal ini, artikel berfungsi untuk secara kritis menilai atau menguji sebuah keadaan atau hukum tertentu.

b. *Kebaruan (Novelty)*

Seorang penulis memiliki beban untuk memperlihatkan bahwa tulisannya menawarkan sudut pandang, gagasan, atau solusi baru atas sebuah persoalan hukum yang sebelumnya telah ada. Dalam kalimat Delgado, menulis artikel dilakukan dengan jalan “*find one new point, one new insight, one new way of looking at a piece of law, and organize your entire article around that*”. Kebaruan ini menjadi jaminan bahwa artikel yang dibuat adalah karya yang orisinal.<sup>12</sup>

Persyaratan kebaruan/orisinal inilah yang menjadikan artikel ilmiah sulit untuk dikerjakan. Sebuah artikel akan sangat mungkin ditolak jika hanya berisi hal yang sebelumnya telah dibahas oleh tulisan lain. Cara pertama untuk memperoleh topik yang orisinal adalah dengan mencari topik tertentu yang belum pernah ditulis. Namun demikian, hal ini tidaklah mudah. Setelah begitu banyak tulisan membahas persoalan hukum yang sama, apa yang tersisa untuk dijadikan topik artikel? Cara kedua yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan

---

<sup>11</sup> Eugene Volokh, *Academic Legal Writing: Law Review Articles, Student Notes, Seminar Papers, and Getting on Law Review*, 3rd ed. (New York: Foundation Press, 2007), hlm. 9.

<sup>12</sup> Richard Delgado, “How to Write a Law Review Article”, *University of San Francisco Law Review*, Vol. 20 (1986), hlm. 448

“rasa” baru, nuansa baru, solusi baru, pandangan baru, atau perspektif baru atas persoalan tersebut.

c. *Non-obviousness*

Artikel yang baik, menurut Volokh, adalah artikel yang *non-obvious*.<sup>13</sup> Istilah ini diartikan di sini sebagai sesuatu yang tidak terlalu jelas, tidak terlalu mudah, dan umum, sehingga tidak dapat diketahui tanpa adanya penelitian. Artikel yang *non-obvious* dapat ditunjukkan dengan jalan memperlihatkan bahwa tidak semua orang akan sampai pada gagasan yang diutarakan oleh penulis. Singkat kata, dalam konteks *non-obviousness*, seorang penulis seperti hendak menyatakan bahwa hanya dia lah yang mencapai gagasan/kesimpulan ini.

Dengan demikian, sebuah artikel dapat saja merupakan pernyataan yang baru, yang belum dibahas oleh tulisan lain, namun tetap bukan merupakan tulisan yang baik. Hal ini terjadi jika pernyataan yang dibuat adalah pernyataan yang hasilnya sudah jelas (*obvious*), sehingga dapat disimpulkan oleh setiap orang tanpa perlu melalui sebuah penelitian. Untuk menghindari hal ini, pernyataan dapat dibuat dengan menambahkan hal-hal khusus. Misalnya, alih-alih hanya membahas tentang apakah hak atas lingkungan hidup yang baik telah dijamin di dalam UUD 1945, artikel diarahkan untuk membahas apakah hukum Indonesia memungkinkan untuk memperluas penafsiran hak konstitusional atas lingkungan hidup agar meliputi pula hak generasi yang akan datang atas lingkungan hidup yang baik.

d. *Kegunaan (Utility)*

Sebuah artikel yang baik haruslah berguna, baik secara praktis maupun teoretis. Karena itu lah, maka sebuah artikel sebaiknya tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga menyajikan sikap dan gagasan penulisnya tentang apa yang seharusnya. Upaya lainnya untuk menunjukkan kegunaan dari sebuah artikel adalah dengan jalan melihat kemungkinan untuk menerapkan temuan pada satu yurisdiksi ke dalam yurisdiksi yang lain, atau dengan memperhatikan persoalan yang belum dibahas oleh putusan, peraturan, atau artikel lainnya.

---

<sup>13</sup> Eugene Volokh (2007), *op cit.*, hlm. 17.

Volokh menyarankan beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegunaan dari sebuah artikel. Pertama, fokus pada persoalan/*issue* yang belum terpecahkan. Kedua, menerapkan argumen/gagasan penulis pada yurisdiksi yang berbeda. Ketiga, menambahkan telaah yang bersifat preskriptif untuk temuan awal yang bersifat deskriptif. Keempat, “menghaluskan” gagasan awal yang menuntut perubahan mendasar dengan memperhatikan penerimaan publik atau implikasi politis dari gagasan tersebut. Kelima, menghindari penggunaan jargon-jargon retorik, yang membuat artikel menjadi tidak persuasif, untuk memastikan bahwa argumen yang diajukan penulis tidak mengalienasi penulis dari pembacanya.<sup>14</sup>

### 3. Ketertarikan Penulis atau Pandangan Pembaca

Selain hal di atas, unsur kelima dari Volokh menyatakan bahwa artikel yang baik haruslah memenuhi sifat kedua s./d. kelima. Unsur kelima ini memperlihatkan bahwa bagi Volokh, pandangan atau komentar pembaca tentang artikel (yaitu bersifat orisinal, tidak terlalu mudah untuk dijawab, berguna, dan masuk akal) sepertinya merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah artikel. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Osbeck. Baginya, semakin baik sebuah artikel, semakin dekat artikel tersebut dengan minat dan kepentingan dari pembacanya.

Berbeda dengan Volokh dan Osbeck, beberapa pengarang justru melihat pentingnya kemampuan penulis untuk menyeimbangkan antara ketertarikan pribadi penulis dengan manfaat dari artikel bagi orang lain. Menurut Lebovits, apa pun tujuan dari penulisan artikel hukum, terdapat dua hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam penentuan topik. Pertama, topik artikel selalu mengetengahkan kepentingan atau ketertarikan penulis. *Kedua*, kepentingan atau ketertarikan itu harus diseimbangkan dengan manfaat dari penulisan topik yang dipilih. Hal senada juga diperlihatkan oleh Fajans dan Falk yang, sebagaimana dikutip oleh Robson, menyatakan bahwa “*ideally, your choice of subject will be informed equally by your audience’s needs and concerns and by your own*

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 18-21.

*interests.*” Selain kedua hal di atas, topik yang dipilih haruslah merupakan topik yang menarik untuk ditulis (*interesting*), dapat ditulis (*manageable*), dan penting (*significant*) untuk ditulis. Singkatnya, topik artikel haruslah merupakan hal yang pada satu sisi menarik bagi penulis, dan pada sisi lain berguna bagi orang lain.

#### 4. Hal yang Perlu Dihindari dalam Penentuan Topik

Selain keenam hal dasar yang perlu ada dalam penyusunan artikel ilmiah yang baik, Volokh juga mengungkapkan beberapa hal yang tidak perlu atau jangan dipilih sebagai topik artikel, di antaranya adalah: *Pertama*, artikel yang hanya menunjukkan adanya persoalan, tetapi tidak memberikan solusi atas persoalan tersebut. *Kedua*, Artikel yang mengulas hanya satu putusan saja. *Ketiga*, artikel yang hanya mengulas satu peraturan perundang-undangan dari satu wilayah atau negara. *Keempat*, artikel yang hanya menjelaskan “*what the law is*”, bagaimana hukumnya atau bagaimana bunyi pasalnya.<sup>15</sup>

Artikel tipe kedua, ketiga, dan keempat harus dihindari karena artikel semacam ini cenderung akan bersifat deskriptif, tanpa ada analisa, evaluasi, atau pengujian, misalnya tentang apakah putusan, peraturan, atau hukum yang sedang diuji tersebut tepat, berguna, berpotensi menghasilkan dampak yang baik (atau buruk). Alih-alih membahas hanya satu putusan atau satu hukum di satu wilayah, artikel dapat dibuat lebih menarik dengan, misalnya, membandingkannya dengan berbagai putusan lain untuk menarik benang merah tertentu, atau dengan berbagai hukum di negara lain untuk melihat pelajaran apa yang dapat dipetik dari penerapan di negara lain. Kelima, artikel yang hanya merespon satu pandangan dari sarjana tertentu, tanpa memperhatikan bagaimana penulis lain telah membahas pandangan tersebut.

Keenam, artikel yang terlalu retorik, yang oleh Volokh disebut sebagai “*excessive mushiness*,” sehingga tidak memberikan jawaban yang tegas. Sebagai tambahan, perlu kiranya disebutkan pula di sini dua persoalan yang harus dihindari oleh para penulis, sebagaimana diungkapkan oleh Samuelson. Persoalan pertama adalah penulis tidak memiliki

---

<sup>15</sup> Eugene Volokh (1998), *op cit.*, hlm. 252.

sesuatu untuk disampaikan. Hal ini biasanya terjadi karena dua sebab. Pada satu sisi, artikel yang dibuat hanya berisi uraian deskriptif tentang hukum tertentu atau gambaran hasil survey literatur, tanpa ada analisa di dalamnya. Pada sisi lain, penulis artikel bersikap mendua atau bahkan tidak memiliki sikap sama sekali terkait suatu hal. Persoalan kedua, adalah artikel yang justru memuat terlalu banyak gagasan. Hal ini biasanya terjadi ketika penulis merasa semua hal penting untuk disampaikan, sehingga ia gagal untuk memilih gagasan mana yang akan menjadi fokus dari artikelnnya.<sup>16</sup>

### C. Pendahuluan: Arti Penting dan Isi Pendahuluan

Pendahuluan (*Introduction*) bagaikan sebuah *overture* dalam sebuah opera. Bagian ini mengantar pembaca pada tema utama yang akan dibacanya sepanjang tulisan. Pada saat membaca pendahuluan, pembaca berharap akan mengetahui ke arah mana artikel akan dibuat, apa tujuan akhir (thesis) dari artikel yang dibacanya, dan bagaimana rute (struktur artikel) untuk mencapai tujuan yang dituju. Pendahuluan sebuah artikel juga merupakan bagian di mana penulis memiliki kesempatan untuk memberikan kesan dan mendemonstrasikan kepada para pembaca bahwa tulisan yang sedang dibaca mereka adalah tulisan yang menarik, penting, dan berguna. Sebuah artikel yang kualitasnya buruk ditandai dengan pendahuluan yang buruk.

#### 1. Isi Pendahuluan

Menurut Volokh, terdapat setidaknya tiga hal yang harus dilakukan oleh penulis di dalam pendahuluan. *Pertama*, penulis harus dapat menunjukkan adanya masalah yang perlu untuk dibahas dan dipecahkan. Kimble menyarankan agar penulis membuat ilustrasi dari persoalan yang konkret. Semakin konkret sebuah masalah, semakin penting pula masalah tersebut.<sup>17</sup>

*Kedua*, penulis harus menunjukkan gagasan (*claim*) yang hendak disampaikan secara tegas, singkat, dan jelas. Dalam kaitannya dengan hal ini, penulis pun harus mampu

---

<sup>16</sup> Pamela Samuelson, "Good Legal Writing: of Orwell and Window Panes", *University of Pittsburgh Law Review*, Vol. 46 (1984), hlm. 151-152.

<sup>17</sup> Joseph Kimble, "Tips for Better Writing in Law Reviews (and Other Journals)", *Thomas M. Cooley Law Review*, Vol. 30 (2013), hlm. 201.

menunjukkan bahwa gagasan yang diusulkannya adalah gagasan yang *novel, nonobvious, dan useful*.

*Ketiga*, penulis harus mampu membuat framing yang baik dari masalah hendak dibahasnya. Dalam hal ini, penulis harus dengan baik mampu menyampaikan gagasan dan masalah kepada pembaca dalam kerangka atau perspektif tertentu. Jika seseorang hendak menulis tentang bagaimana pencegahan dan pengendalian pencemaran karena sampah plastik, topik seperti ini dapat didekati dari perspektif yang berbeda-beda. Misalnya saja, topik ini dapat didekati dengan melihat bagaimana efektivitas kebijakan pengurangan kantong plastik berbayar. Topik ini juga dapat didekati dari penerapan kewajiban standar tertentu dari kantong plastik atau bahkan pelarangan. Setiap pendekatan ini akan melahirkan cara pandang yang berbeda, sehingga akan sulit rasanya apabila penulis menyajikan seluruh pendekatan tersebut di dalam satu artikel.<sup>18</sup>

## 2. Metodologi

Pada beberapa kesempatan menjadi mitra bestari, beberapa jurnal hukum meminta adanya penilaian mengenai kesesuaian antara topik artikel dengan metodologi yang dipilih. Permintaan adanya penilaian mengenai metodologi ini menunjukkan bahwa metodologi dianggap sebagai sesuatu yang penting di dalam penulisan artikel hukum.

Pada umumnya, artikel hukum di Indonesia menuliskan pada bagian metodologinya kalimat yang kira-kira berbunyi: “Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian yang menggunakan studi dokumen atau kepustakaan. Artikel ini menggunakan bahan hukum primer berupa..., bahan hukum sekunder berupa...”.

Penjabaran metodologi seperti ini bermasalah karena dua hal. Pertama, apabila artikel tersebut hendak ditulis untuk jurnal internasional, maka istilah “yuridis normatif” sebagai penelitian berbasis bahan pustaka/dokumen, adalah istilah yang membingungkan dan perlu dihindari. Di negara lain, penelitian normatif sepertinya tidaklah diartikan sebagai penelitian kepustakaan. Smits, misalnya,

---

<sup>18</sup> Eugene Volokh (1998), *op cit.*, hlm. 254-255.

mengartikan penelitian normatif tidak sebagai bentuk data, tetapi sebagai sifat penelitian mengenai apa yang seharusnya “*what ought to be.*” Kedua, menjelaskan metodologi dengan jalan menerangkan jenis data/bahan hukum pada akhirnya akan membuat bagian metodologi ini menjadi bagian yang membosankan karena tidak ada perbedaan yang mendasar di antara satu artikel dengan artikel lainnya.<sup>19</sup>

### 3. Bagaimana Memulai Pendahuluan

Memulai bagian pendahuluan, yang juga memulai sebuah tulisan, seringkali merupakan urusan yang cukup sulit. Jika dimulai dengan pernyataan yang terlalu umum, pendahuluan akan sangat panjang dan membutuhkan beberapa halaman hanya untuk sampai pada persoalan dan thesis statement. Pendahuluan seperti ini berisiko tidak hanya menjadi pendahuluan yang membosankan, tetapi juga gagal membungkus topik dalam frame yang jelas. Sebaliknya, jika pendahuluan dimulai terlalu singkat, terlalu dekat dengan persoalan yang akan dibahas, akan muncul risiko bahwa pendahuluan menjadi gagal untuk menarik perhatian pembaca dan menunjukkan bahwa persoalan yang akan dibahas adalah persoalan yang memang penting. Terlepas dari dua kemungkinan di atas, satu hal yang pasti adalah semakin umum pernyataan yang digunakan untuk memulai pendahuluan, maka akan semakin panjang pula pendahuluan tersebut.<sup>20</sup>

## D. Struktur Artikel, Muatan, dan Bahasa

Seperti juga artikel hukum pada umumnya, sebuah artikel hukum haruslah mampu menerangkan gagasan yang ingin disampaikan oleh penulisnya. Untuk itu, seorang penulis harus mengetahui apa yang menjadi gagasannya dan bagaimana mendukung gagasan tersebut. Sepanjang artikelnya, penulis harus mampu memaparkan thesis statement, dan kemudian membangun argumen yang terorganisasi dengan baik untuk mendukung pernyataan tersebut. Bagian ini akan menerangkan

---

<sup>19</sup> Jan M. Smits, *The Mind and Method of the Legal Academic* (Cheltenham, UK: Edward Elgar, 2012), hlm. 35-99.

<sup>20</sup> Sebagai *rule of thumb*, dapat kiranya digunakan patokan bahwa Pendahuluan kira-kira sebanyak 10% dari total panjang artikel. Artinya, sebuah artikel dengan panjang Pendahuluan 10 halaman, maka panjang artikel keseluruhannya kira-kira adalah 100 halaman.

beberapa hal penting dari sebuah artikel hukum, yaitu struktur, kemasukakalan, sitasi, dan bahasa.

### 1. Struktur

Di Indonesia, seringkali ditemukan jurnal hukum yang meminta agar struktur artikel ditulis berdasarkan format: Pendahuluan-Metodologi-Data/Hasil-Diskusi Kesimpulan, atau Pendahuluan-Pembahasan Kesimpulan. Kedua format ini bukan hanya kaku dan lebih cocok untuk jurnal non hukum, tetapi juga membatasi penulis untuk menyusun argumennya sesuai dengan persoalan (pertanyaan) yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut Samuelson, struktur artikel harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan penulis untuk mengintegrasikan fakta, data, atau analisa putusan dan peraturan ke dalam argumen yang hendak dibangunnya. Karena sebuah artikel disusun untuk meyakinkan pembaca dengan gagasan penulis, maka struktur artikel tidak boleh menghambat penulis untuk menyampaikan gagasannya tersebut.<sup>21</sup>

Uraian Samuelson di atas menunjukkan bahwa sebenarnya tidak ada batasan atau konvensi khusus terkait struktur sebuah artikel. Namun demikian, beberapa pola dapat lah kiranya disampaikan di sini.

Menurut Lebovits, standar jurnal hukum di AS biasanya merumuskan struktur sebuah artikel dalam bentuk:<sup>22</sup>

- a. Pendahuluan, yang biasanya memuat ruang lingkup pembahasan dan kerangka (peta jalan) artikel.
- b. Bagian latar belakang (*overview*).
- c. Bagian diskusi dari peraturan atau putusan pengadilan.
- b. Bagian analisa.
- c. Bagian diskusi tentang kebijakan/respon yang diusulkan.
- d. Kesimpulan.

Alternatifnya, struktur dapat dirumuskan lebih padat sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Pendahuluan.
- b. Bagian diskusi tentang hukum (aturan) tertentu, termasuk perkembangannya.

---

<sup>21</sup> Pamela Samuelson, *op cit.*, hlm. 152-155.

<sup>22</sup> Gerald Lebovits (2006), *op cit.*, hlm. 51 dan 64.

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 51.

- c. Bagian diskusi tentang unsur dari hukum (aturan) tersebut berdasarkan bahan hukum primer dan sekunder.
  - b. Bagian yang mendiskusikan konsekuensi praktis dari aturan yang didiskusikan.
  - c. Kesimpulan.
2. Ke masuk akal (*Soundness*), Referensi dan Gaya Sitasi

Seorang penulis perlu selalu menanyakan kepada dirinya apakah klaim/gagasan yang dibuatnya adalah gagasan yang masuk akal. Penulis perlu mengajukan beberapa pengujian terhadap gagasannya, untuk memperlihatkan sejauh mana gagasannya dapat bertahan dari beberapa serangan. Dalam tulisannya, Volokh menggambarkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengujian, misalnya bahwa pengujian harus masuk akal, harus melibatkan putusan/preseden yang terkenal, dan putusan atau gagasan yang dijadikan alat pengujian harus dapat memberikan tantangan pada gagasan penulis. Artikel tentu saja perlu disesuaikan (direvisi) sesuai dengan hasil pengujian yang dilakukan. Proses pengujian ini pada akhirnya ditujukan untuk membuktikan bahwa gagasan yang diusung oleh penulis dapat bekerja dengan baik, sebagaimana di klaim olehnya pada bagian abstrak dan pendahuluan.<sup>24</sup>

Sebuah artikel yang baik memiliki gagasan dan argumen yang kokoh. Untuk membentuk argumen yang kokoh ini diperlukan bukti yang kuat. Karena itu, artikel tidak hanya harus konsisten dan koheren, tetapi juga harus didukung oleh bahan-bahan pendukung. Sebuah artikel hukum akan menggunakan bahan dukungan yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan artikel/pendapat dari penulis yang memiliki otoritas.

Referensi atau seringkali pula disebut catatan kaki atau sitasi, merujuk pada caranya penulisannya di dalam artikel, memiliki peran yang sangat penting di dalam artikel hukum. Untuk mendukung argumen/gagasan yang diajukan, maka penulis harus merujuk pada putusan yang diterima, peraturan/hukum yang berlaku, atau teori dari ahli hukum

---

<sup>24</sup> Michael J. Madison, "The Lawyer as Legal Scholar", *University of Pittsburgh Law Review*, Vol. 65 (2003), hlm. 71

atau dari disiplin lain. Dalam hal ini, penulis harus mampu menyeleksi referensi yang ada, sehingga referensi tersebut adalah referensi yang paling penting atau relevan, yang berasal dari sumber yang otoritatif. Penulis perlu pula mengusahakan agar setiap rujukan harus selalu merujuk pada sumber utama (*primary reference*). Selain itu, setiap artikel juga harus menghindari penggunaan Wikipedia atau BlogSpot sebagai dasar rujukan.<sup>25</sup>

### 3. Penggunaan Bahasa Secara Sederhana, Jelas, dan Kalimat yang Efektif

Gaya bahasa yang perlu dilakukan oleh penulis jurnal menurut Rowe adalah bahwa tulisan hukum harus ditulis secara sederhana. Rowe mengatakan bahwa kesederhanaan akan membawa kejelasan (*clarity*), yang merupakan kunci bagi sebuah tulisan yang baik.<sup>26</sup>

Dari tulisan Abrams dan tulisan Rowe dapat diidentifikasi setidaknya tiga hal yang penting dalam pembentukan gaya tulisan yang sederhana, yaitu kata yang pendek (*short words*), kalimat yang pendek (*short sentences*), dan struktur yang sederhana (*simple structure*).

#### a. Kata yang pendek/sederhana

Abrams menulis bahwa dalam pidato pelantikannya sebagai presiden, Presiden Kennedy hanya menggunakan satu kata yang panjangnya lebih dari dua suku kata, yaitu "Americans." Beberapa kata terdiri dari dua suku kata, dan sisanya, sebagian besar, merupakan kata dengan satu suku kata. Pidato itu masih dianggap sebagai salah satu pidato pelantikan terbaik sampai saat ini, salah satu sebabnya karena kesederhanaan pidato tersebut.<sup>27</sup> Menurut Abrams, ahli hukum juga seharusnya menggunakan kata-kata yang pendek, yang justru lebih bertenaga dan akurat dalam menerangkan fakta dan hukum.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Joseph Kimble, *op cit.*, hlm. 201-202.

<sup>26</sup> Suzanne E. Rowe, "The Legal Writer: Keep It Simple: 'Short and Sweet' Brings Clarity to Legal Writing", *Oregon State Bar Bulletin*, Vol. 68 (2008), hlm. 11.

<sup>27</sup> Douglas E. Abrams, "Writing It Right: Long Ideas, Short Words", *Journal of the Missouri Bar*, Vol. 72 (2016), hlm. 148.

<sup>28</sup> *Ibid.*

Mungkin dalam bahasa Indonesia sedikit sulit untuk menemukan kata-kata yang pendek, yang hanya terdiri dari satu suku kata. Namun demikian, pesan penting yang ingin disampaikan di sini adalah kesederhanaan. Pilihlah kata yang sederhana dan tidak rumit. Yang panjang dan kompleks adalah gagasan penulis, bukan kata-kata yang dipilihnya. Persis seperti judul dari artikel Abrams: *long ideas, short words*.

b. Kalimat pendek

Sama seperti kata, kalimat juga seharusnya merupakan kalimat yang pendek. Kalimat yang pendek akan mampu memberikan kejelasan lebih baik dibandingkan dengan kalimat yang panjang. Hal-hal yang memang memiliki pokok pikiran atau pesan yang berbeda, harus ditulis dalam kalimat yang berbeda.<sup>29</sup>

c. Struktur kalimat sederhana

Struktur kalimat yang sederhana dapat membuat tulisan menjadi lebih mudah dipahami. Dalam bahasa Inggris, kalimat yang sederhana biasanya memiliki pola:

Subject—verb—object, di mana *subject* adalah aktor dari kelima, verb adalah tindakan dari aktor tersebut, dan *object* adalah yang menerima tindakan. Dalam bahasa Indonesia, pola kalimat sederhana biasanya terdiri dari: subjek—predikat—objek—keterangan. Usahakan agar sebuah kalimat tidak memuat anak kalimat. Jika terpaksa, maka jumlah anak kalimat dalam sebuah kalimat perlu dibatasi tidak lebih dari satu anak kalimat.

Koherensi sebuah artikel ditandai dengan kesatuan (*unity*) dan keterkaitan (*cohesion*) antara satu kalimat dengan kalimat lainnya, antara satu paragraf dengan paragraf lainnya, dan antara satu bagian dengan bagian lainnya. Dalam hal ini, elemen-elemen dari satu artikel harus disusun dalam kesatuan yang saling mendukung.

Paragraf hanya memuat satu pokok pikiran. Setiap paragraf dimulai oleh kalimat utama, atau disebut juga *topic/thesis sentence*, yang memuat pokok pikiran. Kalimat-kalimat lainnya di dalam paragraf tersebut adalah kalimat pendukung, yang bertugas menjelaskan

---

<sup>29</sup> Suzanne E. Rowe, *op cit.*, hlm. 12-13.

atau mendiskusikan kalimat utama.<sup>30</sup> Koherensi dibangun dengan membuat kalimat-kalimat di dalam paragraf terkait dengan kalimat utama. Paragraf diakhiri dengan konfirmasi atas kalimat utama, atau dengan penjelasan tentang keterkaitan paragraf dengan gagasan artikel dan permasalahan.<sup>31</sup> Paragraf dapat pula diakhiri dengan sebuah kalimat penghubung.

Guna membangun koherensi dan alur cerita yang baik, maka perlu ada jalinan antara satu paragraf atau bagian dengan paragraf atau bagian lainnya. Untuk itu, di antara paragraf yang satu dengan yang lain seringkali perlu disambungkan dengan kalimat penghubung. Kalimat penghubung ini biasanya ditulis sebagai kalimat terakhir dari sebuah paragraf. Sedangkan untuk mengaitkan satu bagian dengan bagian lainnya, kadang kala perlu dibuat pula paragraf penghubung, yang biasanya terletak pada paragraf paling awal atau terakhir akhir dari sebuah bagian (subbab). Paragraf ini dapat berisi rangkuman dari apa yang telah dibahas dan apa yang akan dibahas selanjutnya

## E. Penutup

Proses pembuatan jurnal harus menjadi suatu kebiasaan yang harus dilakukan oleh para akademisi yaitu khususnya dosen dalam rangka pengembangan ilmu. Penulisan jurnal hukum menjadi salah satu hal yang sangat dipertimbangkan di dalam pembuatannya karena harus dilakukan analisa dan pandangan yang konkrit apa yang akan ditulis, metode apa yang digunakan serta gaya bahasa dan kebaharuan yang disajikan. Era *new normal* pada saat pandemi ini menjadikan dosen harus

---

<sup>30</sup> Untuk diskusi lebih jauh tentang penyusunan paragraf, lihat: E. Scott Fruehwald, *Legal Writing Exercises: A Practical Guide to Clear and Persuasive Writing for Lawyers* (ABA Publishing, 2014), hlm. 105-108.

Buku Komposisi *sangat* penting untuk diperhatikan karena buku ini juga mengungkapkan bagaimana menyusun paragraf yang baik dan apa saja variasi penyusunan paragraf. Lihat: Gorys Keraf, *Komposisi*, Cet. 8 (Jakarta: Penerbit Nusa Indah, 2016), hlm. 62-105.

<sup>31</sup> Lisa Webley, *Legal Writing*, 4th ed. (London: Routledge, 2016), hlm. 25-26

lebih meningkatkan produktivitas menulis, sehingga dalam kondisi seperti ini juga perlunya semangat menulis dari dosen bersama dengan mahasiswa sehingga saling memberikan manfaat keilmuan yang notabene tidak hanya sekadar kuliah daring yang menjadikan mahasiswa bosan dan jenuh. Pengetahuan tentang bagaimana cara menulis jurnal hukum dengan baik dan benar menjadi suatu landasan yang harus dipahami terlebih dahulu oleh dosen dan mahasiswa, sehingga hal tersebut sudah meresap dan dapat dijadikan acuan dalam menulis jurnal, merumuskan pemikiran di dalam tulisan berupa jurnal dan sesuai dengan tata cara penulisan jurnal dengan baik dan benar. Ke depan bahwa jurnal tidak hanya sebagai kebutuhan bagi dosen juga, tetapi mahasiswa juga semangat menulis dan juga bisa berkolaborasi bersama dengan dosen dengan tujuan yang baik yaitu meningkatkan wawasan keilmuan di bidang penulisan jurnal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Douglas E. Abrams. 2016. "Writing It Right: Long Ideas, Short Words", *Journal of the Missouri Bar*, Vol. 72 (), hlm. 148.
- E. Scott Fruehwald. 2014. *Legal Writing Exercises: A Practical Guide to Clear and Persuasive Writing for Lawyers* (ABA Publishing).
- Eugene Volokh. 1998. "Writing a Student Article". *Journal of Legal Education*. Vol. 48:2 (June), hlm. 248.
- Eugene Volokh. 2007. *Academic Legal Writing: Law Review Articles, Student Notes, Seminar Papers, and Getting on Law Review*, 3rd ed. New York: Foundation Press. hlm. 9.
- Gerald Lebovits. 2006. "Academic Legal Writing: How to Write and Publish", *New York State Bar Association Journal*, Vol. 78:1. hlm. 64.
- Gorys Keraf. 2016. *Komposisi*, Cet. 8 Jakarta: Penerbit Nusa Indah.
- Jan M. Smits. 2012. *The Mind and Method of the Legal Academic* Cheltenham, UK: Edward Elgar.
- Joseph Kimble. 2013. "Tips for Better Writing in Law Reviews (and Other Journals)", *Thomas M. Cooley Law Review*, Vol. 30 (), hlm. 201.
- Lisa Webley. 2016. *Legal Writing*, 4th ed. London: Routledge.
- Mark K. Osbeck. 2012. "What Is "Good Legal Writing" and Why Does It Matter?", *Drexel Law Review*, Vol. 4 (), hlm. 425-426.
- Michael J. Madison. 2003. "The Lawyer as Legal Scholar", *University of Pittsburgh Law Review*, Vol. 65 hlm. 71.
- Pamela Samuelson. 1984. "Good Legal Writing: of Orwell and Window Panes", *University of Pittsburgh Law Review*, Vol. 46 hlm. 151-152.

Richard Delgado. 1986. "How to Write a Law Review Article", *University of San Francisco Law Review*, Vol. 20 (), hlm. 448.

Suzanne E. Rowe. 2008. "The Legal Writer: Keep It Simple: 'Short and Sweet' Brings Clarity to Legal Writing", *Oregon State Bar Bulletin*, Vol. 68 (), hlm. 11.

## Tentang Penulis



**Dani Habibi**, merupakan dosen tetap pada Fakultas Hukum Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta. Pria kelahiran Tangerang 5 Juli 1993 ini menyelesaikan studi S1 pada Ilmu Hukum di Universitas Jenderal Sudirman pada Tahun 2015, dan kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Magister Ilmu Hukum di Universitas Sebelas Maret pada Tahun 2018. Berawal dari memulai menulis sejak menempuh pendidikan S2 hingga sekarang dan menghasilkan berbagai tulisan jurnal nasional. Tulisan yang berhasil dipublish yaitu

diantaranya 1. *Perbandingan Hukum Peradilan Tata Usaha Negara dan Verwaltungsgerecht sebagai Perlindungan Hukum Rakyat* Jurnal Kanun, 2. *Rekonstruksi Sistem Hukum Kesehatan di Indonesia Dengan Pendekatan Perbandingan Sistem Kesehatan di Negara Maju* Jurnal Medika Utama, 3. *Problematika Penerapan Pasal 116 UU Peratun Terhadap Pelaksanaan Putusan PTUN* Jurnal TIN. Selain itu berbagai tulisan jurnal diselesaikan baik bersama dengan dosen dan yang terbaru dengan mahasiswa agar mahasiswa tidak hanya paham tentang pendidikan di perkuliahan, tetapi menggugah pemikiran mereka yang kemudian dituangkan di dalam tulisan. Selain sebagai dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta, penulis juga mengajar di Institut Agama Islam Negeri Surakarta dan menjadi Tutor Online pada Universitas Terbuka.

# DIGITAL BISNIS

## A. Pengertian Digital Bisnis

Bisnis Digital ialah aktivitas promosi baik itu untuk sebuah brand ataupun produk menggunakan media elektronik (digital). Puluhan tahun silam, media digital marketing sangatlah terbatas, sebutlah televisi atau radio yang hanya dapat menyampaikan informasi secara satu arah. Beberapa contoh teknik pemasaran yang termasuk dalam digital marketing (Musnaini, Junita, et al., 2020):

1. SEO – Search Engine Optimization.
2. Periklanan online – FB ads, Adwords, dll.
3. Promosi media cetak.
4. Iklan televisi & radio.
5. Billboard elektronik (video tron).
6. Email marketing.
7. Mobile marketing.
8. Dan lain-lain.

Secara umum, bisnis digital terbagi menjadi empat bagian. Bisnis digital murni, versi digital dari bisnis nondigital, fasilitator digital dari bisnis nondigital, dan hybrid. Mari kita bahas satu per satu. Digital murni adalah bisnis yang menawarkan produk dengan komponen “bits and bytes,” seperti pembuatan software secara luas. Misalnya software pendidikan, software khusus bisnis, dan lain-lain (Musnaini, Suherman, et al., 2020).

1. Versi digital dari bisnis nondigital adalah bisnis yang menawarkan versi digital dari barang/jasa yang biasanya dijual dalam bentuk fisik, seperti menjual e-book, e-journal, dan e-comic.
2. Fasilitator digital dari bisnis nondigital adalah bisnis yang memfasilitasi bisnis barang dan jasa menggunakan teknologi digital, seperti online shop.
3. Hybrid merupakan kombinasi penggunaan berbagai jenis bisnis digital untuk memaksimalkan pendapatan.

Mengetahui dan memahami jenis-jenis bisnis digital ini sangat penting, karena setiap jenisnya memiliki cara pemasaran dan target pasar yang berbeda, sehingga diperlukan strategi

yang sesuai. Bisnis digital juga memiliki basic service yang berbeda, seperti media sosial (social media), pencarian dan analisis (*search and analytics*), pengaturan konten web (web content management), digital content provider, distribusi dan pengiriman (*distribution and delivery*), aplikasi hiburan, dan lainnya (Wijoyo, Indrawan, et al., 2020).

## B. Unsur-unsur Digital Bisnis

Unsur-unsur pada e-business, diantaranya yakni sebagai berikut:

### 1. Pelaku bisnis

Diantaranya yakni seperti Organisasi, produsen atau perusahaan, supplier, rekan bisnis, konsumen dll.

### 2. Alat, media, atau juga sumber daya yang digunakan

Diantaranya seperti Teknologi informasi serta juga komunikasi (Komputer, internet dll).

### 3. Kegiatan dan sasarannya

Diantaranya seperti aktivitas/kegiatan dan juga proses bisnis (pelayanan, penjualan & transaksi) dan juga operasi bisnis utama.

### 4. Tujuannya

Diantaranya seperti komunikasi, koordinasi, pengolahan organisasi, transformasi proses bisnis serta juga berbagi informasi.

### 5. Beberapa keuntungan yang bisa di dapatkan

Diantaranya seperti dengan pendekatan yang relatif aman, peningkatan keuntungan, lebih fleksibel, efisien, peningkatan produktivitas, bisnis yang terintegrasi dll.

## Contoh e-business

Beberapa contoh dari e-business saat ini yakni koran atau media cetak yang sudah berbasis online-nya, jadi tidak hanya dengan media cetaknya saja. Namun, banyak sekali media cetak yang juga menjalankan bisnisnya tidak hanya melalui media cetak saja namun juga dengan melalui media online di internet serta tentunya banyak sekali keuntungan yang dapat didapatkan contohnya seperti: berita diakses bisa kapan saja oleh seluruh masyarakat serta juga berita yang lebih update dan lainnya. Kemudian contohnya seperti toko-toko *fashion* yang tidak hanya juga menjalankan bisnisnya di dunia nyata, namun mereka juga menjalankan bisnisnya itu dengan cara online.

Keuntungan yang bisa di dapatkan dari e-business, diantaranya yakni seperti berikut:

1. Memperluas pasar, dengan menggunakan e-business perusahaan atau juga pebisnis akan dapat memperluas pasarnya sehingga bisa memasuki pasar nasional atau bahkan internasional, sehingga
2. pebisnis itu dapat menjangkau banyak pelanggan itu dimana pun ia berada.
3. Menekan biaya telekomunikasi serta juga waktu transaksi dan juga penerimaan produk.
4. Konsumen ini dapat melihat barang, spesifikasi serta informasi lainnya dengan melalui internet sehingga tidak perlu repot-repot untuk harus mendatangi penjual.
5. Meningkatkan citra yang baik di mata para konsumen, tentunya hal tersebut apabila dengan pelayanan yang baik juga, sebab dengan media internet informasi itu bisa dapat dengan cepat tersebar. Dan masih banyak lagi keuntungan yang lainnya.

Terdapat lima kemungkinan dari bentuk hubungan bisnis itu dengan berdasarkan transaksinya, yakni

1. *Business to Business* (perdagangan antar pelaku usaha bisnis).
2. *Business to Consumer* (perdagangan antar pelaku usaha bisnis itu dengan konsumen).
3. *Consumer to Consumer* (perdagangan antar konsumen yang satu (1) dengan konsumen yang lain).
4. *Consumer to Business* (perdagangan antar konsumen dengan pelaku bisnis atau juga perusahaan).
5. *Intra business e-business* (perdagangan dalam lingkup intranet perusahaan yang melibatkan pertukaran barang, jasa, serta informasi).

### **C. Pengertian *E-commerce***

*E-commerce* (*Electronic Commerce*) atau dalam bahasa Indonesia Perdagangan Secara Elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. Secara sederhana *e-commerce* adalah proses pembelian maupun penjualan produk secara elektronik, *e-commerce* sendiri makin kian berkembang beberapa tahun belakangan ini dan secara

perlahan menggantikan toko tradisional (*offline*) (Suci et al., 2020).

*E-commerce* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *electronic commerce* atau perdagangan elektronik. Dan sebagaimana perdagangan yang dilakukan secara langsung atau *face to face*. Dalam *e-commerce* juga meliputi proses promosi, pembelian, dan pemasaran produk. Yang berbeda adalah pada sistem berdagang yang digunakan, yaitu melalui media elektronik atau internet. Dalam *e-commerce*, seluruh proses perdagangan mulai dari proses pemesanan produk, pertukaran data, hingga transfer dana dilakukan secara elektronik. Di tengah perkembangan arus teknologi dan informasi digital yang semakin canggih. Aktivitas *e-commerce* adalah suatu penerapan dari e-business atau bisnis elektronik. Yang mana berhubungan dengan kegiatan transaksi komersial (Musnaini, Wijoyo, et al., 2020).

Jadi, secara garis besar pengertian *e-commerce* ini bukan hanya meliputi aktivitas perniagaan saja. Tapi juga mencakup kolaborasi dengan mitra bisnis, client service, lowongan pekerjaan, dan sebagainya. Di samping memanfaatkan teknologi digital, *e-commerce* ini juga membutuhkan database, e-mail, dan juga teknologi lain yang non internet. Misalnya saja dalam mengirim barang, dan cara membayar produk dari *e-commerce*.

Penikmat kegiatan belanja online di Indonesia memang sangat tinggi. Tidak mengherankan kalau kemudian terus tumbuh *e-commerce* baru, yang turut memeriahkan jagat jualan di dunia maya. Meskipun begitu, hanya ada beberapa *e-commerce* saja yang dapat bertahan dan maju di tengah ketatnya persaingan. Di bawah ini adalah contoh *e-commerce* yang berkembang pesat di Indonesia (Wijoyo, Vensuri, et al., 2020).

#### 1. Bukalapak

Startup *e-commerce* yang diluncurkan sejak 2010 silam ini, merupakan salah satu Unicorn yang ada di Indonesia. Mewadahi jutaan pelapak dalam platformnya, Bukalapak memang cukup sukses dan diminati.

#### 2. Shoppe

Meskipun bisa dikatakan masih bau kencur apabila dibandingkan, dengan *e-commerce* yang ada sebelumnya. Namun, platform satu ini tidak bisa disepelekan. Dengan

beragam promosi menarik mulai dari gratis ongkir, *flash sale*, *cashback*, hingga undian. Shoppe berhasil menjadi salah satu *e-commerce* dengan tingkat transaksi paling tinggi di Indonesia.

### 3. Lazada

*E-commerce* ini merupakan salah satu yang paling terkenal di tanah air. Sebagai salah satu start up yang sudah berdiri sejak lama, Lazada memang berhasil mempertahankan eksistensinya.

### 4. Gojek

E-business jenis online to offline ini juga berkembang dengan cepat setelah diluncurkan. Bahkan saat ini Gojek sudah masuk dalam daftar start up Unicorn di Indonesia. Memiliki ribuan driver yang tersebar di seluruh tanah air. Gojek memang menawarkan kemudahan transportasi.

## D. Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia bisa dikatakan sangat pesat. Apabila dibandingkan dengan negara lain yang ada di sekitar. Secara umum, ada beberapa jenis *e-commerce* yang berkembang di tanah air. Di bawah ini akan dibahas secara tuntas jenis-jenis *e-commerce* yang ada di Indonesia (Musnaini, Suherman, et al., 2020).

### 1. *Business to Business*

Jenis *e-commerce* satu ini memiliki skala paling besar. Karena transaksi yang dilakukan adalah antar perusahaan. Pada *business to business*, kegiatan transaksi di aplikasikan secara fisik dan elektronik. Dan konsumennya adalah suatu kelompok yang juga menjalankan bisnis. Contohnya adalah distributor, reseller, dan sebagainya.

### 2. *Business to Consumers*

Ini adalah jenis *e-commerce* yang paling terkenal, khususnya di Indonesia. Dimana produsen atau perusahaan (pihak penjual), memasarkan produk secara langsung. Dengan *customer* (pengguna) sebagai mangsa pasar. Jadi, di ibaratkan seperti toko ritel berbasis online. Dimana pembeli bisa membeli produk secara eceran, tanpa jumlah minimal tertentu.

### 3. *Consumer to Business*

Dalam jenis *consumer to business*, transaksi penjualan dilakukan oleh pihak konsumen. Sedangkan perusahaan

adalah target pasarnya. Jadi, individu memberikan penawaran mengenai sebuah produk berupa barang atau jasa. Kepada perusahaan-perusahaan yang memang membutuhkan. Misalnya saja desainer grafis yang menawarkan skill-nya.

#### 4. *Consumer to Consumer*

Jenis *e-commerce* ini dilakukan dari konsumen ke konsumen. Klasifikasinya terdiri dari 2 model, yaitu *classified* dan *marketplace*. Kalau dalam *classified*, *buyer* dan *seller* melakukan transaksi secara langsung. Sedangkan dalam *marketplace*, konsumen (penjual) memerlukan platform untuk tempat melakukan transaksi. Contoh *marketplace*, adalah Shoppe.

#### 5. *Business to Administration*

Pada jenis *e-commerce* ini, pelaku bisnis menjual produk barang atau pun jasa dengan menjadikan lembaga pemerintahan sebagai pasar. Transaksi yang dilakukan juga dalam bentuk tender.

#### 6. *Online to Offline*

Di zaman modern sekarang ini, jenis *e-commerce* satu ini sangat populer. Dimana pihak seller melakukan kegiatan promosi, mencari pembeli, dan menyediakan produk dengan memanfaatkan jaringan online sebagai media. Namun, pembeli memiliki option untuk dapat belanja langsung di toko *offline*.

Selain memiliki beberapa model atau jenis berbeda. Kehadiran *e-commerce* juga memberikan manfaat bagi masyarakat secara umum. Bukan hanya bagi pihak penjual, namun pembeli. Secara umum, ada beberapa keuntungan dalam penggunaan *customer*. Di bawah ini adalah manfaat *e-commerce* bagi pihak pemilik usaha atau seller.

### E. Jenis-jenis *E-Commerce*

Namun kini *e-commerce* telah mengalami berbagai macam perkembangan, mulai dari fungsi sampai jenis-jenis *e-commerce* yang berbagai macam. Setidaknya ada tujuh jenis dasar *e-commerce* atau bentuk bisnis *e-commerce* dengan karakteristik berbeda:

#### 1. *Business-to-Business* (B2B).

2. *Business-to-Consumer* (B2C).
3. *Consumer-to-Consumer* (C2C).
4. *Consumer-to-Business* (C2B).
5. *Business-to-Administration* (B2A).
6. *Consumer-to-Administration* (C2A).
7. *Online-to-Offline* (O2O).

1. *Business-to-Business* (B2B)

B2B *e-commerce* meliputi semua transaksi elektronik barang atau jasa yang dilakukan antar perusahaan. Produsen dan pedagang tradisional biasanya menggunakan jenis *e-commerce* ini. Umumnya *e-commerce* dengan jenis ini dilakukan dengan menggunakan EDI (*Electronic Data Interchange*) dan email dalam proses pembelian barang dan jasa, informasi dan konsultasi, atau pengiriman dan permintaan proposal bisnis.

EDI (*Electronic Data Interchange*) adalah proses transfer data yang terstruktur, dalam format standar yang disetujui, dari satu sistem komputer ke sistem komputer lainnya, dalam bentuk elektronik. Contoh website *e-commerce* B2B adalah Bizzy dan Ralali. Bizzy merupakan *e-commerce* pertama yang memiliki konsep B2B atau *Business to Business* di Indonesia. Bizzy menyediakan solusi bagi perusahaan yang memiliki masalah dalam hal pengadaan suplai dan jasa kebutuhan bisnis. Produk yang disediakan oleh Bizzy antara lain, *Office Supplies* (ATK), Elektronik, Pantry dan lain-lain.

Ralali adalah salah satu perusahaan B2B *e-commerce* Indonesia yang menjual produk-produk MRO (*Maintenance, Repair, and Operational*). Dengan perusahaan PT. Raksasa Laju Lintang yang telah aktif sejak 2013, Ralali menyediakan berbagai macam kebutuhan otomotif, alat ukur, GPS, dan peralatan listrik lainnya.

2. *Business-to-Consumer* (B2C)

B2C adalah jenis *e-commerce* antara perusahaan dan konsumen akhir. Hal ini sesuai dengan bagian ritel dari *e-commerce* yang biasa dioperasikan oleh perdagangan ritel tradisional. Jenis ini bisa lebih mudah dan dinamis, namun juga lebih menyebar secara tak merata atau bahkan bisa terhenti. Jenis *e-commerce* ini berkembang dengan sangat cepat karena adanya dukungan munculnya website serta

banyaknya toko virtual bahkan mal di internet yang menjual beragam kebutuhan masyarakat. Sementara di negara maju seperti Amerika sudah banyak kisah sukses *e-commerce* yang berhasil di bidang ritel online. Jika dibandingkan dengan transaksi ritel tradisional, konsumen biasanya memiliki lebih banyak informasi dan harga yang lebih murah serta memastikan proses jual beli hingga pengiriman yang cepat. Beberapa website di Indonesia yang menerapkan *e-commerce* tipe ini adalah Bhineka, Berrybenka, dan Tiket.com. Jenis *e-commerce* ini biasa digunakan oleh penjual atau produsen yang serius menjalankan bisnis dan mengalokasikan sumber daya untuk mengelola situs sendiri.

### 3. *Consumer-to-Consumer* (C2C)

C2C merupakan jenis *e-commerce* yang meliputi semua transaksi elektronik barang atau jasa antar konsumen. Umumnya transaksi ini dilakukan melalui pihak ketiga yang menyediakan platform online untuk melakukan transaksi tersebut. Beberapa contoh penerapan C2C dalam website di Indonesia adalah Tokopedia, Bukalapak, dan Lamido. Di sana penjual diperbolehkan langsung berjualan barang melalui website yang telah ada. Namun ada juga website yang menerapkan jenis C2C dan mengharuskan penjual terlebih dulu menyelesaikan proses verifikasi, seperti Blanja dan Elevenia.

### 4. *Consumer-to-Business* (C2B)

C2B adalah jenis *e-commerce* dengan pembalikan utuh dari transaksi pertukaran atau jual beli barang secara tradisional. Jenis *e-commerce* ini sangat umum dalam proyek dengan dasar multi sumber daya. Sekelompok besar individu menyediakan layanan jasa atau produk mereka bagi perusahaan yang mencari jasa atau produk tersebut. Contohnya adalah sebuah website dimana desainer website menyediakan beberapa pilihan logo yang nantinya hanya akan dipilih salah satu yang dianggap paling efektif. Platform lain yang umumnya menggunakan jenis *e-commerce* ini adalah pasar yang menjual foto bebas royalti, gambar, media dan elemen desain seperti [www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com). Contoh lainnya adalah [www.mybloggerthemes.com](http://www.mybloggerthemes.com), sebuah website yang menjual ragam template blog dari berbagai pengembang template. Pembuat template dapat mengupload template yang dibuatnya pada link yang telah

disediakan oleh MBT, kemudian MBT akan menjual template yang telah di upload dan berbagi keuntungan dengan pembuat template.

5. *Business-to-Administration* (B2A)

Salah satu contoh penerapan *e-commerce* B2A. B2A adalah jenis *e-commerce* yang mencakup semua transaksi yang dilakukan secara online antara perusahaan dan administrasi publik. Jenis *e-commerce* ini melibatkan banyak layanan, khususnya di bidang-bidang seperti fiskal, jaminan sosial, ketenagakerjaan, dokumen hukum dan register, dan lainnya. Jenis *e-commerce* ini telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir dengan investasi yang dibuat melalui e-government atau pihak pemerintah. Beberapa contoh website administrasi publik yang menerapkan B2A adalah [www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), [www.allianz.com](http://www.allianz.com) dan [www.bpjs-online.com](http://www.bpjs-online.com). Di sana perusahaan dapat melakukan proses transaksi atas jasa yang mereka dapatkan langsung kepada pihak administrasi publik. Perusahaan diharuskan untuk mengisi sejumlah persyaratan terlebih dahulu sebelum mendapatkan layanan dan baru diteruskan dengan proses transaksi.

6. *Consumer-to-Administration* (C2A)

Jenis C2A meliputi semua transaksi elektronik yang dilakukan antara individu dan administrasi publik. Contoh area yang menggunakan jenis *e-commerce* ini adalah:

- a. Pendidikan–penyebaran informasi, proses pembelajaran jarak jauh, dan lainnya.
- b. Jamsostek–penyebaran informasi, pembayaran, dan lainnya.
- c. Pajak–pengajuan pajak, pembayaran pajak, dan lainnya.
- d. Kesehatan–janji pertemuan, informasi mengenai penyakit, pembayaran layanan kesehatan dan lainnya.

Contoh penerapan C2A sama dengan B2A, hanya saja pembedanya ada pada pihak individu-administrasi publik dan perusahaan-administrasi publik.

Model B2A dan C2A sama-sama terkait dengan gagasan efisiensi dan kemudahan penggunaan layanan yang diberikan untuk masyarakat oleh pemerintah, juga dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi.

## 7. *Online-to-Offline* (O2O)

O2O adalah jenis *e-commerce* yang menarik pelanggan dari saluran online untuk toko fisik. O2O mengidentifikasi pelanggan di bidang online seperti email dan iklan internet, kemudian menggunakan berbagai alat dan pendekatan untuk menarik pelanggan agar meninggalkan lingkup online. Walaupun sudah banyak kegiatan ritel tradisional dapat digantikan oleh *e-commerce*, ada unsur-unsur dalam pembelanjaan fisik yang di replikasi secara digital. Namun ada potensi integrasi antara *e-commerce* dan belanja ritel fisik yang merupakan inti dari jenis O2O. Hanya karena ada bisnis tertentu yang tidak memiliki produk untuk dipesan secara online, bukan berarti internet tak dapat memainkan perannya dalam hampir semua bisnis. Contohnya, sebuah pusat kebugaran tidak akan bisa didirikan di ruang tamu rumah Anda, namun dengan menggunakan layanan O2O yang disediakan perusahaan seperti Groupon Inc, pusat kebugaran tersebut bisa menyalurkan bisnis offline nya menjadi online.

Beberapa perusahaan besar dengan pertumbuhan yang cepat seperti Uber dan Airbnb juga menjalankan bisnis mereka dengan jenis O2O. Beberapa website di Indonesia yang menerapkan jenis O2O adalah Kudo dan Matahari Mall. Seperti yang dilakukan oleh perusahaan ritel besar di Amerika, Walmart. Kini melalui website seperti tersebut Anda bisa masuk ke dalam toko, mengambil dan membayar barang yang dibeli, bahkan mengembalikan barang ketika terjadi kesalahan.

## F. Perbedaan Digital Bisnis dan *E-Commerce*

Perdagangan elektronik (*e-commerce*) didefinisikan sebagai semua pertukaran informasi yang di mediasi secara elektronik antara organisasi dan pemangku kepentingan eksternal. Dengan definisi ini, transaksi non-keuangan seperti dukungan pelanggan dan permintaan informasi lebih lanjut juga akan dianggap sebagai bagian dari *e-commerce*. Kalakota dan Whinston (1997) mengacu pada berbagai perspektif yang berbeda tentang *e-commerce* yang masih berlaku sampai sekarang:

1. Perspektif komunikasi–penyampaian informasi, produk atau layanan atau pembayaran dengan cara elektronik.

2. Perspektif proses bisnis–penerapan teknologi terhadap otomatisasi transaksi bisnis dan alur kerja.
3. Perspektif layanan–memungkinkan pemotongan biaya silang bersamaan dengan meningkatkan kecepatan dan kualitas pemberian layanan.
4. Perspektif online–pembelian dan penjualan produk dan informasi secara online.

Saat mengevaluasi dampak strategis *e-commerce* pada sebuah organisasi, akan lebih berguna bila mengidentifikasi peluang untuk transaksi *e-commerce* ‘*buy side*’ dan ‘*sell-side*’ seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.4, karena sistem dengan fungsi yang berbeda perlu diciptakan dalam organisasi. Untuk mengakomodasi transaksi dengan pembeli dan dengan pemasok. *E-commerce* ‘*buy side*’ mengacu pada transaksi untuk mendapatkan sumber daya yang dibutuhkan oleh organisasi dari para pemasoknya. *E-commerce* ‘*sell side*’ mengacu pada transaksi yang terlibat dengan menjual produk ke pelanggan organisasi. *Social Commerce* adalah bagian yang semakin penting dari *e-commerce* bagi pemilik situs karena menggabungkan ulasan dan penilaian ke situs dan menautkan ke situs jejaring sosial dapat membantu memahami kebutuhan pelanggan dan meningkatkan konversi menjadi penjualan. Ini juga bisa melibatkan pembelian kelompok, menggunakan layanan kupon seperti Groupon.

Digital bisnis lebih luas dalam cakupannya daripada *e-commerce*. Hal ini mirip dengan istilah *e-business* (yang pertama kali diciptakan oleh IBM), yang menggambarkannya pada tahun 1997 sebagai: *e-business* (e’biz’nis)–transformasi proses bisnis utama melalui penggunaan teknologi Internet. Dengan kata lain, bagaimana bisnis menerapkan teknologi dan media digital untuk meningkatkan daya saing organisasi mereka melalui optimalisasi proses internal dengan saluran online dan tradisional ke pasar dan pemasok. Transaksi *e-commerce* ‘*buy side*’ dengan pemasok dan transaksi *e-commerce* ‘*sell side*’ dengan pelanggan juga dapat dianggap sebagai kunci proses digital bisnis. ‘*sell side*’ *e-commerce* tidak hanya melibatkan penjualan produk secara online, namun juga melibatkan penggunaan teknologi digital ke layanan pasar menggunakan berbagai teknik. Tidak semua produk cocok untuk dijual secara online, jadi cara situs yang digunakan untuk

memasarkan produk akan bervariasi. Hal ini berguna untuk meninjau lima jenis utama kehadiran online untuk sisi penjualan *e-commerce*, yang masing-masing memiliki tujuan yang berbeda dan sesuai untuk pasar yang berbeda. Ini bukan kategori situs yang jelas karena perusahaan mana pun dapat menggabungkan jenis ini, namun dengan perubahan penekanan sesuai dengan pasar yang mereka layani. Saat Anda meninjau situs web, perhatikan bagaimana organisasi memiliki bagian situs yang berbeda yang berfokus pada kelima fungsi ini (Wijoyo, Sunarsi, et al., 2020):

1. Situs *e-commerce* transaksional. Ini memungkinkan pembelian produk secara online. Kontribusi bisnis utama dari situs ini adalah melalui penjualan produk-produk ini. Situs tersebut juga mendukung bisnis dengan memberikan informasi bagi konsumen yang lebih memilih untuk membeli produk secara offline. Ini termasuk situs ritel, situs perjalanan, dan layanan perbankan online.
2. Layanan berorientasi hubungan yang baik dalam membangun situs. Berikan informasi untuk merangsang pembelian dan membangun hubungan, terutama bila produk tidak sesuai untuk dijual secara online. Informasi disediakan melalui situs web dan buletin elektronik untuk menginformasikan keputusan pembelian. Kontribusi bisnis utamanya adalah melalui mendorong penjualan offline dan menghasilkan pertanyaan atau prospek dari pelanggan potensial, yang dikenal sebagai timbal generasi.
3. Situs membangun merek. Berikan pengalaman untuk mendukung merek. Produk biasanya tidak tersedia untuk pembelian online. Fokus utama mereka adalah mendukung merek dengan mengembangkan pengalaman online merek. Mereka khas yang bernilai rendah dan bervolume tinggi *Fast Moving Consumer Goods* (merek-merek FMCG).
4. Situs penerbit atau media. Berikan informasi, berita atau hiburan tentang berbagai topik. Ini adalah informasi baik di situs maupun melalui link ke situs lain. Situs media memiliki beragam pilihan untuk menghasilkan pendapatan, termasuk iklan, penjualan berbasis komisi dan penjualan data pelanggan (daftar).
5. Situs jejaring sosial (SNS). Jejaring sosial dapat dianggap berada dalam kategori sebelumnya karena sering didukung oleh iklan, namun pengaruh jejaring sosial seperti Facebook,

LinkedIn, dan Twitter pada perusahaan dan komunikasi pelanggan menunjukkan bahwa mereka membentuk kategori terpisah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Musnaini, Junita, A., Wijoyo, H., & Indrawan, I. 2020. *DIGITAL BUSINES* (1st ed., Vol. 1). CV. PENA PERSADA.
- Musnaini, Suherman, Wijoyo, H., & Indrawan, I. 2020. *DIGITAL MARKETING* (Vol. 1, Issue 1).
- Musnaini, Wijoyo, H., Indrawan, I., & Syahtriatna. 2020. *DIGIPRENEURSHIP* (KEWIRAUSAHAAN DIGITAL).
- Suci, I. G. S., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. 2020. *TRANSFORMASI DIGITAL DAN GAYA BELAJAR* (Vol. 1, Issue 1).
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. 2020. *GENERASI Z DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0* (1st ed., Vol. 1). CV. PENA PERSADA.
- Wijoyo, H., Sunarsi, D., Indrawan, I., & Cahyono, Y. 2020. *MANAJEMEN PEMASARAN DI ERA GLOBALISASI* (M. Prof. Dr. Ir. H. Anoesyirwan Moeins, MSi. (ed.)). CV. PENA PERSADA.
- Wijoyo, H., Vensuri, H., Widiyanti, Sunarsi, D., Haudi, Prasada, D., Kristianti, L. S., Lutfi, A. M., Rizka, I. A., & Musnaini. 2020. *DIGITALISASI UMKM* (Vol. 1, Issue 1).

## Tentang Penulis



Denok Sunarsi, lahir di Bandung, 29 November, saat ini mengajar di Universitas Pamulang, Fakultas Ekonomi, Program Studi Manajemen, giat melakukan penelitian dengan tema human resources, education serta marketing kontemporer, Google Scholar ID: jMkCtL8AAAAJ; Sinta ID: 6031882; Orcid.

ID: <https://orcid.org/0000-0001-6876-0143>; dan Scopus ID: 57216789555.



# PENDIDIK BERBASIS IT

## DI ERA *NEW NORMAL*

### A. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran

*E-learning* dewasa ini menjadi sesuatu yang harus dikembangkan karena tuntutan percepatan laju teknologi komunikasi. Keterbatasan fisik dan kemampuan manusia dalam menjelajahi ruang dan waktu dapat diatasi dengan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, seperti mengadakan *teleconference* untuk pembelajaran tatap muka jarak jauh, pemberian dan penagihan tugas kepada siswa melalui internet, bahkan mengadakan forum diskusi dengan fasilitas mailing-list dan chatting, sesuai dengan konsep internet; "tidak ke mana-mana, namun ada di mana-mana".

Menurut UNESCO, pendidikan pun sebetulnya merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (*education as organized and sustained communication designed to bring about learning*). Untuk itulah UNESCO selanjutnya merekomendasikan empat pilar dalam bidang pendidikan, yaitu a) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), b) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), c) *Learning to live together* (belajar hidup sosial), d) *Learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

#### 1. *Learning to know*

*Learning to know* adalah proses belajar untuk mengetahui, memahami dan menghayati cara-cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dari sinilah muncul sikap ilmiah, sikap ingin tahu sebagai pendorong untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapi secara ilmiah yang akhirnya mampu mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bagian dari kehidupannya secara pribadi maupun berdampak pada lingkungannya.

#### 2. *Learning to do*

*Learning to do* adalah proses belajar melakukan atau mengerjakan sesuatu. Proses ini memberikan bekal-bekal kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah

secara konkret dengan mempergunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses ini bisa juga disebut *fase learning by doing* (belajar berbuat dan melakukan).

3. *Learning to live together*

*Learning to live together* memberikan kesadaran bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri di dunia ini. Sebagai makhluk sosial, semakin tinggi ilmu pengetahuan, selanjutnya semakin tercipta kedamaian hidup, sikap toleransi antar sesama makhluk hidup dan mampu menciptakan keseimbangan ekosistem lingkungannya. Berbagi atau sharing ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu perwujudan *learning to live together* ini.

4. *Learning to be*

*Learning to be*, adalah proses di mana terjadi kemampuan untuk mengembangkan diri sendiri, kemandirian, memiliki kemampuan emosional dan intelektual yang konsisten serta mencapai tingkat kepribadian yang mantap.

Dari hal yang disebutkan di atas, teknik mengajar pun mengalami perkembangan dan penyempurnaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam mengaplikasikan *learning to know, learning to do, learning together* hingga *learning to be*. Dalam mengapresiasi dampak tersebut, pemerintah telah mengembangkan sistem kurikulum yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Menyadari bahwa perkembangan teknologi informatika ini berjalan sedemikian cepatnya, maka pengajar dan peserta didik dituntut untuk juga menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi serta mengupdatenya secara berkesinambungan. Khususnya bagi guru, pengemasan paket pembelajaran yang disesuaikan dengan inovasi pendidikan perlu dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan peserta didik serta berdasarkan analisis situasi yang ada. Untuk mencapai hal di atas, seorang guru pada saat sekarang tidak lagi hanya berfungsi mengajar secara konvensional, namun seperti halnya juga harus meningkatkan keprofesionalannya untuk menguasai keterampilan yang sama

sekali baru yaitu menggali kemampuannya dalam hal pemrograman sekaligus merancang media pembelajarannya menjadi lebih dinamis. Minimal untuk media pembelajarannya sendiri. Fungsi guru sebagai fasilitator dalam hal ini sangat terasa sekali.

Pustekom<sup>32</sup> mengemukakan beberapa tahapan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu:

#### 1. Tahapan Analisis

Tahapan ini disebut juga tahapan pra produksi. Pengkajian materi dan metodologi yang tepat dalam menentukan jenis multimedia yang akan diproduksi harus dikaji secara matang, karena setiap mata pelajaran, bahkan dalam setiap kompetensi dasar memiliki karakteristik tersendiri dalam penyajiannya. Oleh sebab itu, maka Rancangan Program Pembelajaran (RPP) harus terlebih dahulu dikerjakan, baru selanjutnya menganalisis serta menentukan jenis multimedia yang tepat untuk dikembangkan, apakah hanya berbentuk Presentasi Pembelajaran, atau memang harus disampaikan dengan cara simulasi serta animasi, seperti penggambaran peristiwa terbentuknya gunung berapi, misalnya.

Bidang kajian yang termasuk dalam tahapan ini antara lain:

##### a. Analisis Kebutuhan

Materi yang disajikan harus cukup dan cakup. Materi yang cukup tapi dikaji secara mendalam akan memberikan informasi yang memuaskan dibandingkan banyaknya materi yang disajikan namun dangkal dalam kupasan. Hal yang juga menjadi pertimbangan adalah tidak seluruh materi pelajaran cocok untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Kalau benda yang sebenarnya memungkinkan untuk dapat dibawa ke dalam kelas, tidak berbahaya, mampu dilihat secara kasat mata, mengapa harus dimultimediasi. Bahkan untuk penggambaran hal-hal yang paling sederhana dan penegasan pada poin-poin tertentu, papan tulis juga masih tidak terlalu ketinggalan zaman.

---

<sup>32</sup> Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.

b. Analisis instruksional

Kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan uraian materi, pemberian latihan dan umpan balik, pemanfaatan aspek pedagogis, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi, ketepatan contoh, ilustrasi, analogi, dll, harus dianalisis secermat mungkin.

c. Garis Besar Isi Program (GBIP)

Penentuan garis besar isi program multimedia harus dipetakan agar tidak melebar dalam kupasan materi. Storyboard dalam hal ini sangat membantu sekali guna memberi gambaran kepada pengembang multimedia dalam merancang setiap jendela materi.

2. Tahapan Desain

Kemampuan estetika dalam tahapan desain sangat dominan karena akan berdampak kepada perwajahan dari media tersebut. Penerapan ilmu komposisi, mulai dari komposisi garis, bidang, warna, tekstur, dimensi (kedalaman), serta penentuan jenis font, penggarapan icon, button, banner, harus dirancang secermat mungkin.

Tahapan desain bukan sekadar merancang multimedia tersebut agar terlihat *“eye catching,”* namun lebih dari itu, juga harus dikaji dari sisi psikologis user, apakah ditujukan untuk anak-anak atau remaja. Demikian juga dengan pemilihan image, video, audio, disesuaikan dengan nilai-nilai kependidikan.

Multimedia yang baik juga diorientasikan agar user *friendliness*, mudah dioperasikan agar tidak membingungkan pemakai, maintainable, mudah untuk direvisi agar informasi yang baru dan up to date dapat di input sewaktu-waktu.

3. Tahapan Produksi

Tahapan produksi mencakup penulisan script, penentuan serta pemilihan software pemrograman yang tepat, pengembangan logika pemrograman, test dan debugging, untuk menghasilkan pre master yang terus disempurnakan (*field testing and revising*), sebelum akhirnya dikemas secara utuh (packaging).

4. Tahapan Implementasi

Tahapan ini berhubungan erat dengan pengguna (user). Sejauh mana media tersebut tepat guna dan tepat

sasaran, haruslah diuji cobakan terlebih dahulu untuk kemudian dilakukan revisi pada bagian-bagian yang dirasa perlu, seperti troubleshooting, penulisan istilah, dan sebagainya, sebelum diproduksi secara massal.

Kebutuhan akan media bahan ajar berbasis multimedia sangat dibutuhkan pada saat sekarang ini. Oleh karena itu, sudah sangat mendesak juga bagi guru mata pelajaran mengembangkan medianya berdasarkan teknologi informasi komunikasi ini.

Untuk menjaga kebenaran substansi materi, kecakupan dan kecukupan, pemakaian istilah, visualisasi contoh, kontekstual serta aktualitas, selayaknya multimedia pembelajaran tersebut dikembangkan oleh guru bidang studi masing-masing. Walaupun bahan ajar mengacu kepada kurikulum yang dikembangkan oleh Forum Komunikasi Guru Mata Pelajaran, baik di tingkat sekolah maupun kabupaten/kota, dari segi teknis penyampaian bisa saja terjadi perbedaan pada masing-masing guru. Dengan demikian, guru dewasa ini sepertinya harus memiliki multi talenta, tidak hanya dituntut terampil dalam penyusunan rencana program pembelajaran, namun juga menguasai bagaimana menerjemahkan RPP tersebut menjadi script multimedia. Penguasaan aplikasi software pengolah teks, grafik, audio, video, animasi, logika pemrograman serta pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain dalam audio visual *art*, sudah harus dilatih dan dicoba sesering mungkin guna mewujudkan multimedia pembelajaran bagi siswa-siswanya, agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan.

## **B. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran yang Diterapkan**

Ada beberapa jenis multimedia, antara lain:

### **1. Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif merupakan multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Pengguna atau user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, virtual reality, dan lain-lain.

## 2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, Game on line, dan lain-lain.

3. Multimedia Linear atau Sequential Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dan lain-lain. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie atau film, e-book, musik, siaran TV.
4. Multimedia presentasi pembelajaran Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point.
5. Multimedia pembelajaran mandiri Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge dan tacit knowledge, mengandung fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.
6. Multimedia kits Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran, bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya yaitu: Cd-Rom, Slide, Kaset Audio, Gambar Diam, Study Cetak dan Transparansi Overhead.
7. Hypermedia Hypermedia adalah dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.
8. Virtual Realitas

Virtual Realitas adalah media yang dapat divisualisasikan tempat di dunia nyata. Keunggulan Virtual Realitas untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan visual dan lingkungan 3D.

### C. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia dapat digunakan menjadi media pembelajaran di dalam kelas. Menurut Mayer, R. E. (2009: 19-21) multimedia *learning* sebagai akuisisi informasi atau penggabungan informasi-informasi. Selain itu, Multimedia learning sebagai konstruksi pengetahuan atau membantu siswa mengembangkan pemahaman terhadap aspek-aspek penting dari materi yang disajikan. Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia:

1. Multimedia sebagai Media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik dikarenakan: lokasi objek sangat jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek bersuara sangat halus, objek berbahaya. Dengan menggunakan media yang tepat semua objek dengan sifat-sifat tersebut dapat disajikan kepada peserta didik.
2. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objek tersebut dapat dibawa ke hadapan peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berbentuk benda nyata, miniatur, model, maupun rekaman audio visual. Media juga dapat menampilkan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sudah tidak ada sekarang, misalnya dengan gambar/foto, slide, film, video, atau media lain. Hal ini dimungkinkan karena sifat fiksatif media yang dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, atau difilmkan kemudian disimpan dan dapat ditunjukkan kembali seperti kejadian aslinya dan diamati ketika diperlukan.
3. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya (kemampuan distributif) dan memungkinkan mereka mengamati suatu objek secara bersamaan. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang

- disajikan seorang guru dalam waktu yang sama. Demikian juga melalui *e-learning*, tidak ada batas jumlah peserta didik dan waktu untuk mempelajari materi yang sama berkali-kali.
4. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat memberikan ilustrasi konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.
  5. Media pembelajaran yang baik juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar. Efek audio visual dalam multimedia dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap panca indera pembelajar.
  6. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar dan pelaksanaan belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.

Dengan modul atau paket pembelajaran berbantuan komputer, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan masing-masing. Sifat manipulatif media dapat menampilkan objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan atau kreativitas siswa, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang. Berbagai manfaat kita dapatkan dari multimedia di dalam pembelajaran. Dari manfaat yang diterima terdapat keunggulan-keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Manfaat dari multimedia pembelajaran juga dikemukakan oleh para ahli, seperti yang disebutkan oleh Daryanto (2010: 52) berpendapat bahwa, apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi

para pendidik dan peserta didik diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Bambang Warsita (2008: 36) mengungkapkan bahwa “Keistimewaan yang ditampilkan teknologi multimedia khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas peserta didik yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.” Manfaat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari multimedia pembelajaran adalah sebagai perantara penyampaian informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, membantu guru dalam menyampaikan informasi yang dikemas dengan tayangan yang menarik, membantu siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh multimedia.

#### **D. Perubahan Paradigma Bidang Pendidikan**

Baik kebijakan pendidikan yang terkait dengan tindakan pencegahan maupun kebijakan pendidikan dalam masa darurat untuk semua jenjang pendidikan. Dalam kaitannya dengan itu, Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan tertanggal 9 Maret 2020 dan SE 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 tertanggal 24 Maret 2020 yang isinya, di antaranya; (1) Ujian Nasional (UN), (2) Proses Belajar dari Rumah, (3) Ujian Sekolah, (4) Kenaikan Kelas, (5) Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan (6) Dana Bantuan Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan. Karena kebijakan yang dipilih adalah *Social and Physical Distancing*, maka pembelajaran *daring* menjadi pilihannya. Mengingat kesediaan infrastruktur dan hardware masih terbatas, di samping keterampilan guru dan siswa di bidang IT, maka efektivitas pembelajaran masih belum bisa membanggakan.

Di samping itu dikeluarkan Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang

“Pembelajaran secara *Daring* dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.” Berkenaan dengan hal ini, Dirjen Dikti menyampaikan sejumlah hal terkait dengan (1) Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, (2) Praktikum laboratorium dan praktik lapangan, (3) Penelitian tugas akhir, (4) Periode penyelenggaraan kegiatan pembelajaran semester genap 2019/2020 pada seluruh jenjang program pendidikan, dan (5) Persiapan pelaksanaan (1) s.d (4) dikoordinasikan dengan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi setempat. Dibandingkan dengan pendidikan dasar dan menengah, perubahan modus pembelajaran di Perguruan Tinggi relatif sudah bisa berjalan, walaupun masih jauh dari ideal. Manajemen telah berusaha melakukan penyesuaian, demikian pula dosen. Pengembangannya sepenuhnya diserahkan kepada perguruan tinggi masing-masing.

Berdasarkan kondisi, penyediaan fasilitas atau infrastruktur dan hardware, kecakapan guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa, serta upaya-upaya yang dilakukan, maka dapat diidentifikasi tantangan dan kesempatan. Adapun tantangannya yang dapat dijelaskan berikutnya:

*Pertama*, pembelajaran jarak jauh masih belum berjalan dengan baik. Perubahan yang cepat belum segera dipenuhi dengan ketersediaan infrastruktur yang masih terbatas, terkait hardware, materi pembelajaran, dan bahan-bahan pendukungnya.

*Kedua*, semua pendidik akan terbebani dengan tugas yang banyak dan tidak terbantu untuk menyelesaikan tugas barunya, sehingga pekerjaan tidak terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan oleh, perubahan modus belajar yang terjadi secara mendadak.

*Ketiga*, perlindungan dan keamanan anak semakin berat, karena Satpam tidak bisa melakukan pengawasan semua anak ketika mereka aktif di pembelajaran online. Mana anak yang melakukan dengan benar dalam penggunaan internet dan mana yang melakukan penyimpangan, sulit ditemukan. Apalagi Satpam tidak selalu bisa akses ke rumah siswa.

*Keempat*, penutupan sekolah atau kampus akan memperluas kesenjangan. Pada saat sebelum musibah, memang ada siswa atau mahasiswa yang sudah memiliki hardware tapi ada juga belum. Supaya siswa/mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran online secara sama, sekolah atau kampus

menyediakannya. Kini siswa dan mahasiswa sudah di rumah masing-masing yang diduga memiliki fasilitas yang berbeda satu sama lain. Kondisi inilah yang bisa mengakibatkan kesenjangan semakin kuat.

*Kelima*, miskin pengalaman di bidang teknologi mutakhir selama musim pandemi mendorong bekerja keras untuk menggunakan teknologi mutakhir, Kita tahu bahwa banyak siswa atau mahasiswa selama masa pandemi ini memiliki pengalaman terbatas dalam menggunakan teknologi mutakhir karena belum terbiasa menggunakannya, Di era pandemi ini yang terpaksa menggunakan teknologi mutakhir untuk pelaksanaan tes ternyata cukup memberatkan dan merugikan, sehingga mengakibatkan siswa dan mahasiswa yang belum sepenuhnya menguasai teknologi mutakhir merasa dirugikan.

Selanjutnya dengan memperhatikan kondisi dan potensi yang dimiliki bangsa kita, di balik pandemi Covid-19, maka untuk memajukan pendidikan yang bisa menyiapkan SDM yang siap bersaing di masa depan, kita dapat identifikasi peluang dan kesempatan yang ada sebagai berikut:

*Pertama*, pendekatan blended learning bisa dicoba, diuji, dan digunakan secara terus menerus. Kita tahu bahwa gaya belajar yang lebih mengikutsertakan, sehingga bisa lebih interaktif dan belajar dengan tatap muka itu jauh lebih baik daripada belajar melalui online saja. Oleh karena itu, untuk bisa mendapat pembelajaran yang lebih efektif, perlu digabungkan antara belajar tatap muka dan online dengan proporsi sesuai dengan sifat mata-mata pelajaran atau matakuliah.

*Kedua*, guru dan sekolah akan menerima respek, apresiasi dan dukungan terhadap perannya yang penting di masyarakat. Kita menyadari bahwa sekolah bukanlah sekadar bangunan tempat untuk belajar. Bahkan posisi guru ternyata tidak semudah itu bisa digantikan. Bahkan di sekolah anak bisa mendapatkan kesempatan menggunakan pakaian yang menjadi kebanggaan, mendapatkan layanan kesehatan mental (jika memerlukan), dan mendapatkan sedikit makan bergizi, jika ada dan bagi yang kehidupan di rumahnya di bawah rata-rata.

*Ketiga*, materi pembelajaran yang bermutu akan lebih baik dijaga dan digunakan secara luas. Para pendidik melihat para pendidik lainnya sebagai sumber yang sama baiknya untuk membantu menciptakan pembelajaran online yang berkualitas tinggi. Materi yang berkualitas bisa diakses secara terbuka oleh

guru, siswa dan orang tua. Belakangan, khususnya di era pandemi, kita dengar bahwa sejumlah perguruan tinggi berkualitas dari luar negeri menyiapkan materi yang bisa diakses secara gratis.

*Keempat*, Kolaborasi guru akan tumbuh dan membantu memperbaiki belajar. Yang kita harapkan untuk keluar dari krisis, dapat kita upayakan dengan berkolaborasi dan bekerja sama. Kita bisa bangun komunitas online, sharing persoalan kita, sharing pengalaman kita, kita bisa saling berkontribusi ide, lebih utama lagi jika bisa suguhkan best practice kepada kolega.

*Kelima*, Krisis ini akan bisa membantu kita untuk bekerja sama dengan lintas batas. Bisa tingkat kabupaten, tingkat Propinsi, bisa tingkat Nasional, dan bisa tingkat ASEAN, dan bisa tingkat benua. Dalam situasi dan kondisi seperti sekarang ini, kita bisa tumbuhkan sikap empati. Terutama bidang kita, sektor pendidikan bisa menyatukan antar negara dan benua. Tapi tidak semudah di sektor politik dan ekonomi, misalnya. Karena pendidikan lebih bisa mengedepankan rasa humanis.

Kondisi realitas, bahwa kehadiran pandemi tahun 2020 membawa perubahan tatanan dunia. Sudah menjadi sunatullah bahwa dunia ini dinamis, bahkan di akhir-akhir perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya sangat dahsyat. Manusia di samping sebagai objek sekaligus menjadi subject. Dunia pada prakteknya sudah tidak batas secara nyata. Semua sudah saling terkoneksi baik yang nyata maupun yang samar. Perubahan peradaban tidak bisa dihindari. Yang jelas tantangan hidup kini harus dihadapi untuk *survive*. Juga kesempatan yang ada harus bisa di mana untuk bisa menjadikan kompeten dan kompetitif, dengan tetap mengedepankan kehidupan yang kolaboratif.

## **E. Inovasi Pendidikan Bagi Pendidik**

Pendidik atau Guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah, inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (*online*). Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode *e-learning* yaitu pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan

koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp (WA)*, *Telegram*, *aplikasi Zoom* ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran, sehingga dapat memastikan siswa belajar di waktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda. Guru juga dapat memberikan tugas terukur namun tetap memastikan bahwa tiap hari pembelajaran peserta didik terlaksana tahap demi tahap dari tugas tersebut. Banyak lagi inovasi lainnya yang bisa dilakukan oleh pendidik demi memastikan pembelajaran tetap berjalan dan siswa mendapatkan ilmu sesuai kurikulum yang telah disusun pemerintah.

Kepala Sekolah juga harus berinovasi dalam menjalankan fungsi supervisi atau pembinaan kepada Guru untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar telah dilakukan oleh guru dan peserta didik meskipun menggunakan metode jarak jauh (*daring*). Kepala Sekolah juga dapat memberikan solusi dan motivasi kepada guru di sekolah, sehingga guru-guru yang belum siap memanfaatkan media daring dapat di supervisi dan diberi solusi. Untuk pengawas sekolah dibawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi maupun Kota dan Kabupaten juga dapat berinovasi agar tetap menjalankan pengawasan dan tujuan dari supervisinya dapat berjalan dengan baik meskipun tidak harus selalu bertatap muka.

## **F. *New Normal* Bidang Pendidikan**

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia bahkan mungkin di seluruh dunia pun sedang mencari bagaimana solusi yang terbaik dari yang paling baik. Pandemi ini datang tanpa permisi, jadi kami selaku tenaga pendidik di dunia pendidikan belum sempat berpikir bagaimana cara dan bagaimana strategi untuk menjalankan pendidikan di tengah pandemi.

Banyak pro dan kontra terhadap segala kebijakan yang dikeluarkan oleh pemangku kebijakan. Kegiatan pendidikan secara offline yang dipaksakan untuk menjadi pendidikan secara online membuat hiruk pikuk baik itu untuk murid, guru dan terlebih lagi orang tua. Anak-anak yang sudah dilanda kejenuhan karena dipaksa untuk tidak bersosialisasi dengan teman sebaya juga menjadi hal tersendiri perlu dikaji.

Belakangan ini, disebabkan pandemi Covid-19, istilah *new normal* kembali muncul dalam konteks yang lebih luas, seperti;

ekonomi, politik, kehidupan sosial, pendidikan dan kebiasaan sehari-hari di masyarakat awam. Mulai dari hal yang paling sederhana, seperti pemakaian masker, membersihkan tangan setiap kali setelah menyentuh pegangan pintu atau tombol ATM, menempatkan petugas pengukur suhu tubuh di pintu-pintu masuk pusat perbelanjaan, dan kantor-kantor, hingga hal-hal yang kompleks seperti bekerja dari rumah dan seminar online.

Dalam konteks pendidikan, disadari atau tidak, “*new normal*” telah mulai terjadi secara global sejak pandemi Covid-19. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka secara langsung, dimana pendidik dan peserta didik hadir secara fisik di ruang-ruang kelas dan tempat-tempat belajar, kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (*e-learning*) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. *E-learning* nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam jaringan (*daring*) maupun secara luar jaringan (*luring*).

Pada pembelajaran *daring*, pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama berada dalam aplikasi atau platform internet yang sama dan dapat berinteraksi satu sama lain layaknya pembelajaran konvensional yang dilakukan selama ini. Sedangkan pada pembelajaran *luring*, pendidik melakukan pengunggahan materi melalui web, mengirim lewat surat elektronik (e-mail) ataupun mengunggahnya melalui media sosial untuk kemudian dapat diunduh oleh peserta didik.

Dalam cara *luring*, peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Di sisi lain, *e-learning* secara sinkron hanya dapat terjadi secara *daring*. Meskipun pada kenyataannya, kegiatan belajar mengajar secara *e-learning* telah dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi dari sejak lama, namun cara pembelajaran seperti ini adalah kesadaran (*awareness*) terhadap era Industrial Revolution 4.0, era yang membawa perubahan pada cara manusia dalam bekerja, berinteraksi dan bertransaksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: nizamia learning center.
- Munir. 2012. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: alfabeta,
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. 2005. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. Sidoarjo: nizamia learning center.
- Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT. 2007. Pustekom.
- Suhirman. 2009. "Pembelajaran berbasis multimedia" 2010. Dalam Munir. Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Teknologi Informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta. 2009.

## Tentang Penulis



Hadion Wijoyo, S.E., S.H., S.Sos., S.Pd., M.H., M.M., Ak., CA., QWP®, C.PS® lahir di Desa Selat Baru, Kabupaten Bengkalis, Propinsi Riau, adalah dosen tetap di STMIK Dharmapala Riau dengan jabatan fungsional Lektor Kepala. Dengan pengalaman mengajar lebih dari 20 (dua puluh) tahun yang bersangkutan telah menghasilkan berbagai karya ilmiah baik jurnal internasional maupun akreditasi Nasional dan lebih dari 20 (dua puluh) buku ajar. Selain seorang Dosen, yang bersangkutan juga Asesor BAN PAUD dan PNF R.I. sejak tahun 2009. Selain seorang akademisi yang bersangkutan juga aktif di berbagai organisasi profesi maupun sosial level nasional maupun lokal.

# PEMBELAJARAN *NEW NORMAL*

## A. Pengertian *New Normal*

*New normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19. *New normal* adalah langkah percepatan penanganan Covid-19 dalam bidang kesehatan, sosial, dan ekonomi. Skenario *new normal* dijalankan dengan mempertimbangkan kesiapan daerah dan hasil riset epidemiologis di wilayah terkait. Prinsip utama dari *new normal* itu sendiri adalah dapat menyesuaikan dengan pola hidup. Secara sosial, adalah sesuatu bentuk *new normal* atau adaptasi dengan beraktivitas, dan bekerja, dan tentunya harus mengurangi kontak fisik dengan orang lain, dan menghindari kerumunan, serta bekerja, bersekolah dari rumah.

## B. Pengertian *Social Distancing*

*Social distancing* adalah serangkaian tindakan intervensi nonfarmasi yang dimaksudkan untuk mencegah penyebaran penyakit menular dengan menjaga jarak fisik antara satu orang dan orang lain serta mengurangi jumlah orang yang melakukan kontak dekat satu sama lain. Tindakan ini biasanya dilakukan dengan menjaga jarak tertentu dari orang lain (jarak yang ditentukan mungkin berbeda dari waktu ke waktu dan dari satu negara dengan negara lain) dan menghindari berkumpul bersama dalam kelompok besar.<sup>33</sup> Praktik *social distancing* merupakan perubahan perilaku yang dapat membantu menghentikan penyebaran infeksi. Termasuk di antaranya membatasi kontak sosial, bekerja dan sekolah hanya di antara individu yang tampak sehat, dengan maksud untuk menunda penularan dan mengurangi kecepatan penyebaran wabah.

Di lansir dari *Australian Government Department of Health*, *social distancing* sangat penting karena Covid-19 kemungkinan besar menyebar dari individu ke individu melalui kontak dekat secara langsung dengan individu yang terinfeksi atau dalam kurun waktu 24 jam sebelum gejala infeksi

---

<sup>33</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan\\_sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan_sosial)

muncul. Kontak dekat dengan individu dengan infeksi yang telah dikonfirmasi, yang sebelumnya batuk dan bersin. Menyentuh benda atau permukaan (seperti gagang pintu atau meja) yang terkontaminasi batuk atau bersin dari seseorang dengan infeksi yang dikonfirmasi, dan kemudian menyentuh bagian tubuh seperti mulut dan wajah. Jadi, semakin jauh jarak antara orang dengan orang lain, semakin sulit pula bagi virus corona untuk menyebar.



Pembatasan sosial juga termasuk menghilangkan kontak fisik, misalnya jabat tangan yang umum, pelukan, atau honggi; ilustrasi dari Selandia Baru ini menawarkan delapan alternatif lain.

Manusia setidaknya dapat menghasilkan 500 droplet ketika berbicara, 3.000 droplet dalam satu kali batuk, dan 10.000 droplet ketika bersin. Droplet-droplet ini akan menyebar di udara bahkan dapat menempel pada bagian tubuh tertentu manusia seperti tangan. Sehingga untuk menghindari penyebaran *droplet*. Namun, dalam perkembangannya, *social distancing* berubah menjadi *physical distancing* dengan mengarangtina diri sendiri di rumah dan menghindari aktivitas di luar ruangan. Hal ini dikhawatirkan bahwa wabah yang terjadi bisa saja bermutasi dan memiliki kemampuan *airborne*, atau hidup di udara dalam jangka waktu yang lama sehingga penularan bukan lagi melalui cairan atau *droplet*, namun dari udara langsung.

### C. Platform Pembelajaran

Penerapan *social distancing* sebagai faktor utama *new normal* sendiri bagaimanapun menciptakan tantangan tersendiri bagi mereka yang berkecimpung di dunia

pendidikan, yang biasanya mempertemukan guru dengan murid sebagai upaya melangsungkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Karena itu, para pelaku dunia pendidikan wajib mencari solusi terkait bagaimana proses belajar mengajar di era *new normal* bisa tetap dilangsungkan, tanpa mengabaikan peran guru sebagai pengajar.

Dengan kata lain, dibutuhkan media untuk memfasilitasi para guru agar tetap bisa menunaikan tugasnya sebagai pengajar. Sementara siswa, menunaikan kewajibannya untuk belajar dengan baik. Walaupun tanpa kehadiran guru di hadapannya, dan hanya dari rumah. Inilah mengapa sebuah platform pembelajaran jarak jauh idealnya tidak untuk menggantikan peran masing-masing *stake-holder* yang ada di ekosistem sekolah, baik itu guru, orang tua dan sekolah itu sendiri. Karena sejatinya, pendidikan lebih dari sekadar perpustakaan literasi. Pendidikan butuh sistem yang tidak hanya akan membuat siswa pintar secara akademis, tapi juga berkarakter. Dan lebih dari itu, siswa butuh interaksi untuk mendapatkan bimbingan, agar proses belajarnya lebih terarah.

Jadi, jika kita bicara *new normal* di dunia pendidikan, maka idealnya adalah bagaimana institusi pendidikan formal seperti sekolah bisa tetap menjalankan fungsinya dengan segala keterbatasan yang ada. Sehingga jikapun keadaan mengharuskan siswa tetap belajar dari rumah, maka payung utamanya harus tetap sekolah. Siswa harus tetap bisa belajar dengan guru-gurunya di sekolah, belajar sesuai dengan kurikulum dan standar sekolahnya masing-masing, hingga mendapatkan evaluasi pembelajaran (rapor).

Sedikitnya ada 12 platform pembelajaran daring atau online yang siap diakses oleh siswa di seluruh Indonesia. Hal ini demi membantu siswa saat mengikuti pembelajaran jarak jauh terkait kebijakan pemerintah karena penyebaran virus corona. Karena itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI, bekerja sama berbagai platform yakni menyediakan aplikasi pembelajaran daring.

Melansir laman resmi Kemendikbud RI, berikut ini ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses siswa untuk belajar di rumah. Aplikasi ini sebagai bentuk bersama hadapi corona.

#### 1. Rumah Belajar

Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk

menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis. [belajar.kemdikbud.go.id/](http://belajar.kemdikbud.go.id/)

## 2. Meja Kita

Penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. Meja Kita menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. Meja Kita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya. [mejakita.com/](http://mejakita.com/)

## 3. Icando

Icando merupakan aplikasi pendidikan anak yang memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi yang dikembangkan secara komprehensif dengan ratusan minigames yang akan meningkatkan motivasi belajar anak-anak di jenjang PAUD. Unduh dan mainkan ICANDO sekarang ([bit.ly/appicando](http://bit.ly/appicando)).

## 4. IndonesiaX

IndonesiaX telah berpengalaman dalam mendukung penyediaan akses belajar bagi masyarakat melalui kursus-kursus berkualitas yang dibawakan oleh para instruktur terbaik bangsa. Sejak diluncurkan pada 17 Agustus 2015, IndonesiaX berkomitmen meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus daring gratis untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan.

## 5. *Google for Education*

Untuk mendukung belajar daring terutama yang diterapkan oleh berbagai daerah pada isu pandemi Covid-19, *Google for Education* menyediakan layanan menggunakan *Chromebooks* dan *G-Suite* yang memungkinkan pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah.

[blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/](http://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/)

## 6. Kelas Pintar

Kelas Pintar merupakan salah satu penyedia sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru dalam menciptakan praktik belajar mengajar terbaik. Dengan menghadirkan personalisasi dashboard untuk siswa, guru, dan orang tua, Kelas Pintar berisi materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif. Kelas Pintar telah hadir di Singapura, UAE, India dan Afrika Selatan. [www.kelaspinar.id/](http://www.kelaspinar.id/)

## 7. Microsoft Office 365

Microsoft menyediakan layanan Office 365 yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis dan bukan versi percobaan. Office 365 dapat diakses dan diperbarui secara *real-time* termasuk Word, Excel, PowerPoint, OneNote, dan Microsoft Teams, serta fitur ruang kelas lainnya. Guru dan siswa hanya perlu menyiapkan alamat email dengan domain sekolah. [www.microsoft.com/id-id/education/products/office](http://www.microsoft.com/id-id/education/products/office)

## 8. Quipper School

*Quipper School* menawarkan cara belajar inovatif untuk proses belajar mengajar. Platform ini mudah mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Sehingga, guru dapat mengenali kekuatan dan kelemahan siswa lebih mudah. <https://www.quipper.com/id/school/teachers/>

## 9. Ruangguru

Ruangguru merupakan layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Ruangguru menyediakan Sekolah Online Gratis selama masa pandemi covid-19. Terdapat 250 video dan modul pelatihan guru yang dapat dimanfaatkan selama 1 bulan ke depan di aplikasi Ruangguru.

[sekolahonline.ruangguru.com/](http://sekolahonline.ruangguru.com/)

## 10. Sekolahmu

Pada program Belajar Tanpa Batas, Sekolahmu menyediakan live streaming mata pelajaran dengan jenjang

yang telah disediakan. Sekolahmu menumbuhkan kompetensi pada semua dan setiap anak di berbagai usia dan jenjang. Sekolahmu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah di kurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan.

<https://www.sekolah.mu/belajar-tanpa-batas/>

#### 11. Zenius

Zenius memiliki program Belajar Mandiri di Rumah #BisaBareng dengan menyediakan puluhan ribu video materi belajar lengkap untuk jenjang SD, SMP, SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu siswa dapat mengakses materi belajar lengkap untuk persiapan UNBK, UTBK, SPMB STAN, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang disediakan pada program ini dapat diakses secara gratis. <https://zenius.net/belajar-mandiri/>

#### 12. Cisco Webex

Guru akan mengajar seperti biasa melalui Video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Selain itu, Cisco Webex juga menyediakan ruang kelas digital berbasis messaging, sehingga guru dan murid dapat tetap berdiskusi dan berbagi materi melalui fitur group chat di Cisco Webex Teams yang disediakan.

[webex.com/signup?utm\\_medium=OwnedContent&utm\\_campaign=APJC\\_ID\\_RemoteWork](https://www.webex.com/signup?utm_medium=OwnedContent&utm_campaign=APJC_ID_RemoteWork)

### G. Ekosistem Sekolah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri, baru saja mengeluarkan panduan pembelajaran tahun ajaran baru di masa pandemi Covid-19. Salah satu poin dalam panduan tersebut adalah larangan melakukan Kegiatan Belajar Mengajar tatap muka di 94% wilayah Indonesia yang berada di zona merah, orange, dan kuning. Di wilayah tersebut pembelajaran hanya boleh dilakukan secara online. Inilah mengapa tahun ajaran baru 2020 tak lagi sama dengan tahun sebelumnya. Tidak ada interaksi guru, murid dan orang tua dalam satu ruang yang

sama. Sementara sekolah, harus mengorkestrasi ekosistem pendidikan dari dunia maya.

Solusi pembelajaran online idealnya tidak sekadar menjadi pusat literasi tapi juga menjadi platform yang bisa mengakomodir sistem pembelajaran di sekolah. Dengan begitu, pembelajaran online bisa benar-benar menjadi solusi, karena *comply* untuk digunakan pada saat Covid-19 ataupun setelahnya. Untuk itu, kondisi pandemi ini menjadi kesempatan untuk memperbaiki dan membenahi dunia pendidikan yakni *Pertama*, dimulai dari perbaikan infrastruktur untuk menjalankan PJJ daring karena tidak semua siswa memiliki gawai maupun laptop. Selain itu, paket data dan jaringan internet juga harus dipersiapkan untuk memasuki pembelajaran digital.

*Kedua*, informasi terstruktur, yakni sistem manajemen pembelajaran yang saat ini hadir dalam bentuk platform Rumah Belajar milik Kemdikbud. Ketiga, infokultur yakni pedagogi digital yang sangat berbeda dengan pedagogi tradisional. Sebab, konsep digital mengenal istilah kapan pun, di mana pun, dan perangkatnya apa pun sehingga Indonesia mengenal pendidikan yang ansinkronus.

# Tentang Penulis



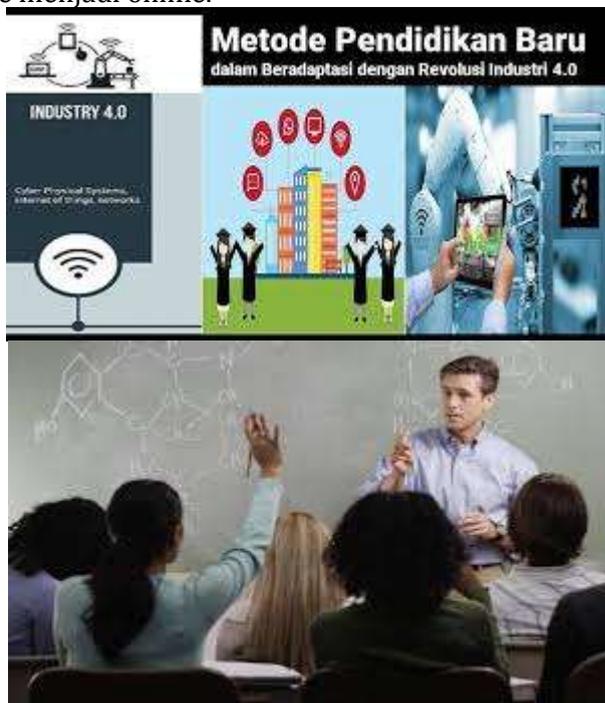
Hendrian Yonata, Lahir di Tangerang bertempat tinggal di Suryadharma RT 001/07 No.205 Ds/Kec Neglasari Tangerang-Banten 15129. Lulus dari STIE Buddhi Tahun 2006 mulai bekerja di kantor Akuntan Publik, kemudian Tahun 2008 Kuliah di STAB Dharma Widya Jurusan Ilmu Pendidikan dan Keguruan Agama, Tahun 2009 Kuliah Universitas Kejuangan 45 Jakarta FKIP Jurusan Bahasa Indonesia, Kemudian melanjutkan Master Pendidikan Guru Agama diselesaikannya Tahun 2014, di tahun 2014 mengambil kuliah di bidang Sumber Daya Manusia (MSDM) di Universitas Pamulang diselesaikannya Tahun 2016 dan 2018 lulus Magister Akuntansi Konsentrasi Akuntansi Manajemen Universitas Budi Luhur. Saat ini kuliah S2 Magister Hukum selesai Maret 2020 di Universitas Pamulang dan Kuliah S1 Hukum Di Universitas Terbuka Negeri, serta mengambil kuliah S3 (Doktor) Konsentrasi Agama dan Budaya di Universitas Hindu Indonesia. Kegiatan sehari-harinya dilalui dengan mengabdikan ilmunya di dunia pendidikan. Aktif sebagai tenaga pengajar sejak tahun 2009 sampai saat ini. Karier dalam bidang dunia pendidikan sudah dilaluinya sebagai Guru Honorer, Guru tetap, Hingga dipercaya sebagai Kepala Sekolah. Di waktu sore hari hingga malam keilmuannya di dedikasikan ke universitas atau Sekolah Tinggi, di salah satu Sekolah Tinggi dipercaya memang jabatan Staff hingga Puket. Kecintaannya dalam Dunia pendidikan membuatnya ingin terus mendedikasikan ilmunya baik sebagai Tenaga Pengajar di DASMEN atau Di Perguruan Tinggi (PERTI) dan dituntut untuk terus Belajar.

# DOSEN ERA *NEW* NORMAL

## KAMPUS MERDEKA

### A. Perubahan Peran Dosen

Dampak pandemic Covid-19 mendorong dosen dan civitas akademik tanggap cepat melakukan penyesuaian sistem pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran menggunakan sarana teknologi informasi. Selama ini proses belajar mengajar offline menjadi online.



## Mengelola Pembelajaran Era New Normal



Sesuai dengan konsep Kampus merdeka pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang membiarkan mahasiswa mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi. Konsep ini pada dasarnya menjadi sebuah lanjutan dari sebuah konsep yang sebelumnya yaitu merdeka belajar. Upaya mencapai lulusan dengan SDM yang lebih unggul. Konsep dasar pengembangan kampus merdeka untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih berkualitas. Sehingga dalam proses pembelajaran mahasiswa akan diberikan keleluasaan selama dua semester pada program belajarnya untuk melakukan kegiatan diluar kampus. Konsep ini pada dasarnya menjadikan mahasiswa untuk lebih bersosialisasi dengan lingkungan diluar kampus.

Perubahan yang cepat dan tak terduga ini harus disikapi bijaksana, dan dosen yang merupakan sumber utama pembelajaran harus cepat berevolusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk tetap menjaga kualitas proses pembelajaran. Untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi dan siap berkompetisi dibutuhkan dosen yang memiliki kompetensi inti keilmuan (*core competence*) yang kuat, mempunyai soft skill, critical thinking, kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan baik dengan mahasiswa. Dosen harus mampu beradaptasi terhadap *new normal* Pola pembelajaran tidak bisa lagi memakai pola yang lama, dosen harus mampu mengikuti perkembangan teknologi, sehingga mampu menghasilkan lulusan berdaya saing tinggi.



Peran dosen di era *new normal* sangat kuat dalam merubah tatanan kampus, dimana paradigma dosen sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran. Pada era baru kampus merdeka-merdeka belajar mengadopsi secara destruktif kemajuan industri digital. Sehingga menjadi paradigma dan acuan dalam tatanan kehidupan *new normal*. Maka diperlukan literasi baru sebagai modal untuk berkiprah di kehidupan masyarakat. Literasi baru itu yang pertama adalah literasi data, yakni terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi yang diperoleh. Kedua adalah literasi teknologi, yakni terkait dengan kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi, dan bekerja berbasis produk teknologi. Ketiga atau yang terakhir adalah literasi manusia, yakni terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Sehingga menuntut para pendidik, khususnya dosen berproses untuk melakukan penguatan kompetensi bidang keilmuan, dan keahlian profesi.



Capaian proses pembelajaran di era *new normal* perlu adanya penyelenggaraan pendidikan tinggi khususnya, yakni dalam proses pembelajaran perlu mengintegrasikan capaian di tiga bidang simultan dan terpadu, yaitu capaian literasi lama, capaian literasi baru, dan capaian literasi keilmuan. Proses pengajaran di era *new normal* mengarah pada pemanfaatan sistem digital, metode *daring*, *blended learning system*.

## B. Kompetensi Dosen Era *New Normal*

Dosen sebagai tenaga pendidik, harus terus mengasah kemampuan, sekaligus mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi perubahan yang begitu cepat. Di era *new normal*, profesi dosen semakin kompetitif. Pada era ini dosen memiliki tuntutan lebih, baik dalam kompetensi maupun kemampuan untuk melakukan kolaborasi riset dengan berbagai pihak tingkat dunia. Sehingga dosen harus meningkatkan kualifikasi dan potensi diri menghadapi perubahan-perubahan baru dalam dunia Pendidikan.



Ada lima kualifikasi dan kompetensi dosen yang dibutuhkan di era *new normal* dan era *society 5.0* yaitu *Pertama, educational competence*, kompetensi berbasis *Internet of Thing* sebagai *basic skill* di era *new normal*. *Kedua, competence in research*, kompetensi membangun jaringan untuk menumbuhkan ilmu, arah riset, dan terampil mendapatkan grant internasional. *Ketiga, competence for technological commercialization*. Kompetensi dosen mengarahkan mahasiswa pada komersialisasi dengan teknologi atas hasil inovasi dan penelitian. *Keempat, competence in globalization*, dunia tanpa sekat. Yakni dosen dituntut tidak gagap terhadap

berbagai budaya, kompetensi hybrid, yaitu global *competence* dan keunggulan memecahkan national problem. Kompetensi kelima. *competence in future strategies*. Di mana dunia mudah berubah dan berjalan cepat. Dosen harus memiliki kemampuan memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan dan strategis.

Era *new normal* menuntut perubahan kompetensi dosen sebagai pendidik di perguruan tinggi yang akan menghasilkan calon sumber daya manusia Indonesia. Sehingga, untuk meningkatkan kompetensi dan Pendidikan yang bersaing dosen harus melakukan perubahan dengan cara *joint-lecture*, *joint-research*, *joint-publication*, *joint-lab*, *staff mobility* dan rotasi, paham arah SDG's dan industri, dan lain sebagainya.







skill di era ini, contoh nyata penerapan IoT adalah pemberlakuan pembelajaran secara elektronik atau *e-learning*, pendidikan jarak jauh (*distance learning*), perpustakaan digital (*digital library*), *e-commerce* bagi UMKM kampus, dan lain-lain. Untuk itulah, kompetensi Dosen harus terus di-upgrade dengan membiasakan diri dengan berbagai peralatan yang terkoneksi dengan IoT dalam proses pembelajaran.

2. *Competence in research*

Kompetensi membangun jaringan untuk menumbuhkan ilmu, arah riset, dan terampil mendapatkan grant internasional. Dosen harus mengintegrasikan hasil riset ke dalam bahan-bahan ajar mahasiswa. Berdasarkan akreditasi dengan format terbaru bahwa Dosen sangat dituntut untuk produktif, Dosen yang tidak produktif akan sangat merugikan bagi penilaian akreditasi. Sehingga dosen harus mengoptimalkan peran tridharma penelitian untuk membuat modul dan bahan-bahan ajar agar pembelajar berbasis riset.

3. *Competence for technological commercialization*

Dosen harus memiliki kompetensi membawa grup dan mahasiswa pada komersialisasi dengan teknologi atas hasil inovasi dan penelitian. Dosen harus memiliki kompetensi membawa mahasiswa memiliki sikap *entrepreneurship* (kewirausahaan) dengan teknologi atas hasil karya inovasi mahasiswa. Menurut Zhang dan Shi (2016) komersialisasi teknologi adalah proses yang dimulai dengan wawasan pasar teknologi dan diakhiri dengan fungsi berkelanjutan dari produk yang dibutuhkan pasar.

4. *Competence in globalization, dunia tanpa sekat*

Dosen dituntut tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid, yaitu global competence dan keunggulan memecahkan national problem. Menurut Pawlowski dan Holtkamp (2012) ada tujuh kompetensi global, yaitu (1) kompetensi umum atau generic competence, (2) kompetensi IS atau Information Sistem, (3) kompetensi TIK, (4) kompetensi manajemen proyek dan kepemimpinan, (5) kompetensi manajemen pengetahuan dan kolaborasi, (6) kompetensi komunikasi, dan (7) kompetensi interkultural.

5. *Competence in future strategies*

Di mana dunia mudah berubah dan berjalan cepat. “Sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan dan strateginya. Dosen harus memiliki kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan dan strateginya, dengan cara *joint-lecture, joint-research, joint-resources, staf mobility* dan rotasi, paham arah SDG’s, dan lain sebagainya. Dosen harus mampu memprediksi dan memperkirakan berbagai kemungkinan yang terjadi dalam dunia pendidikan, juga berupaya mengembangkan jaringannya melalui berbagai aktivitas akademik seperti: (1) menjalin kerja sama bidang penelitian (penelitian kolaboratif dengan kampus luar negeri), (2) program *joint-lecturer*, (3) pertukaran Dosen, dan lain-lain. Dengan banyak mengikuti kerja sama dengan berbagai kampus di seluruh dunia akan berdampak positif terhadap perkembangan.

Era *New Normal* bagi dosen harus disikapi dengan penuh rasa tanggung jawab, karena sebagai dosen yang memiliki tanggung jawab menyiapkan sumber daya manusia harus berupaya mengevaluasi kemampuan diri. Dosen harus senantiasa belajar dan berbenah diri menyesuaikan kompetensinya dengan zaman agar tidak tertinggal oleh zaman dan agar mampu tetap eksis menjadi dosen yang memberikan pengetahuan masa depan.

### **C. Dosen *New Normal* Kampus Merdeka Belajar**

Merdeka belajar adalah memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai dan minati. Merdeka Belajar–Kampus Merdeka merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja.

Konsep penerapan Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Adanya konsep belajar merdeka tentunya bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus. Proses pembelajaran bagi

mahasiswa secara tidak langsung belajar caranya hidup di lingkungan masyarakat. Tujuan dari penerapan kampus yang merdeka adalah agar mahasiswa nantinya memiliki kemampuan untuk menguasai beragam keilmuan yang berguna di dunia kerja dan sosial. Salah satu kebijakan kampus merdeka-merdeka belajar proses pembelajaran berada di luar kampus (misal magang atau *join research* mahasiswa) setara dengan perkuliahan dua semester diluar kampus secara terorganisir dan terintegrasi dengan kurikulum.



Peran dosen untuk mendukung konsep pembelajaran tersebut terkait dengan kreativitas dan inovatif dalam pengembangan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kreatif dan inovatif dalam meneliti, mengabdikan maupun mengajar. Kreativitas dosen dapat dikembangkan dengan cara memperbarui kemampuan dan pengetahuan tentang perkembangan global, utamanya soal perkembangan teknologi. Dosen harus memikirkan cara untuk memperbarui cara mengajar mereka, apalagi dengan adanya sistem mengajar dalam jaringan dan jarak jauh yang sudah mengandalkan teknologi. Dalam penelitian pun dosen harus jeli dengan persoalan terbaru yang terjadi dan disesuaikan dengan bidang yang diampunya. Kreativitas dan inovasi dosen penting demi mencapai tujuan pengabdian yakni tersalurkannya ilmu dan terakomodasinya aspirasi masyarakat. Selain itu mahasiswa

juga bisa terus kreatif dan mandiri untuk beradaptasi di lingkungan luar kelas. Dosen harus mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam cara ajar.



#### D. Dosen *New Normal* dan Pembelajaran Tematik

Era *new normal* juga menuntut dosen untuk melakukan sistem pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan mahasiswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.



Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).



Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali

dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

### **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik memiliki beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

1. Holistik. Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dan beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
2. Bermakna. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skema yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
3. Otentik. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
4. Aktif. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan inquiry discovery dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

### **Ciri-ciri Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Menurut Firdaus (2006), ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Aktif dan Berpusat pada Murid. Pembelajaran tematik berpusat pada murid (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang modern yang lebih banyak menempatkan murid sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada murid untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada murid. Dengan pengalaman langsung ini, murid dihadapkan pada

sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan murid.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, murid mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan murid berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joy full learning*).

### **Jenis-jenis Pembelajaran Tematik**

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang memiliki sepuluh model, yaitu *fragmented* (penggalan), *connected* (keterhubungan), *nested* (sarang), *sequenced* (pengurutan), *shared* (irisan), *webbed* (jaring laba-laba), *threaded* (bergalur), *integrated* (terpadu), *immersed* (terbenam), dan *networked* (jaringan kerja). Adapun penjelasan dari sepuluh model pembelajaran tematik tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. *Fragmented* (Penggalan)**

Model *Fragmented* adalah model pembelajaran konvensional yang terpisah secara mata pelajaran. Hal ini dipelajari siswa tanpa menghubungkan kebermaknaan dan keterkaitan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Setiap mata pelajaran diajarkan oleh guru yang berbeda dan mungkin pula ruang yang berbeda. Setiap mata pelajaran memiliki ranahnya tersendiri dan tidak ada usaha untuk mempersatukannya.

## 2. *Connected* (Keterhubungan)

Model *Connected* adalah model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain, satu topik dengan topik yang lain, satu keterampilan dengan keterampilan yang lain, tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas yang dilakukan pada hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari pada satu semester berikutnya dalam satu bidang studi.

## 3. *Nested* (Sarang)

Model *Nested* adalah model pembelajaran terpadu yang target utamanya adalah materi pelajaran yang dikaitkan dengan keterampilan berfikir dan keterampilan mengorganisasi. Artinya memadukan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memadukan keterampilan proses, sikap dan komunikasi. Model ini masih memfokuskan keterpaduan beberapa aspek pada satu mata pelajaran saja. Tetapi materi pelajaran masih ditempatkan pada prioritas utama yang kemudian dilengkapi dengan aspek keterampilan lain.

## 4. *Sequenced* (Pengurutan)

Model *Sequenced* adalah model pembelajaran yang topik atau unit yang disusun kembali dan diurutkan sehingga bertepatan pembahasannya satu dengan yang lainnya. Misalnya dua mata pelajaran yang berhubungan diurutkan sehingga materi pelajaran dari keduanya dapat diajarkan secara paralel. Dengan mengurutkan urutan topik-topik yang diajarkan, tiap kegiatan akan dapat saling mengutamakan karena tiap subjek saling mendukung.

## 5. *Shared* (Irisan)

Model *Shared* adalah model pembelajaran terpadu yang merupakan gabungan atau keterpaduan antara dua mata pelajaran yang saling melengkapi dan di dalam perencanaannya atau pengajarannya menciptakan satu fokus pada konsep, keterampilan serta sikap. Penggabungan antara konsep pelajaran, keterampilan dan sikap yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dipayungi dalam satu tema.

## 6. *Webbed* (Jaring Laba-laba)

Model *Webbed* adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini

pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Setelah tema disepakati, maka dikembangkan menjadi sub tema dengan memperlihatkan keterkaitan dengan bidang studi lain. Setelah itu dikembangkan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung.

#### 7. *Threaded* (Bergalur)

Model *Threaded* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada meta kurikulum yang menggantikan atau yang berpotongan dengan inti subjek materi. Misalnya untuk melatih keterampilan berfikir (problem solving) dari beberapa mata pelajaran dicari bagian materi yang merupakan bagian dari problem solving. Keterampilan yang digunakan dalam model ini disesuaikan pula dengan perkembangan usia siswa sehingga tidak tumpang tindih.

#### *Integrated* (Keterpaduan)

Konsep dari beberapa mata pelajaran, selanjutnya dikaitkan dalam satu tema untuk memayungi beberapa mata pelajaran, dalam satu paket pembelajaran bertema. Keunggulan model ini adalah siswa merasa senang dengan adanya keterkaitan dan hubungan timbal balik antar berbagai disiplin ilmu, memperluas wawasan dan apresiasi guru, jika dapat diterapkan dengan baik maka dapat dijadikan model pembelajaran yang ideal di lingkungan sekolah *integrated day*.

#### 8. *Immersed* (Terbenam)

Model *Immersed* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Misalnya seorang mahasiswa yang memperdalam ilmu kedokteran maka selain Biologi, Kimia, Komputer, juga harus mempelajari fisika dan setiap mata pelajaran tersebut ada kesatuannya. Model ini dapat pula diterapkan pada siswa SD, SMP, maupun SMA dalam bentuk proyek di akhir semester.

#### 9. *Networked* (Jaringan Kerja)

Model *Networked* adalah model pembelajaran berupa kerja sama antara siswa dengan seorang ahli dalam mencari data, keterangan, atau lainnya sehubungan dengan mata pelajaran yang disukainya atau yang diminatinya sehingga siswa secara tidak langsung mencari tahu dari berbagai sumber. Sumber dapat berupa buku bacaan, internet, saluran radio, TV, atau teman, kakak, orang tua, atau guru yang dianggap ahli olehnya. Siswa memperluas wawasan

belajarnya sendiri artinya siswa termotivasi belajar karena rasa ingin tahunya yang besar dalam dirinya.

### **Langkah-langkah Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa langkah atau tahapan yaitu *Pertama*, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. *Kedua*, guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. *Ketiga*, membuat hubungan antara kompetensi dasar, indikator dengan tema. *Keempat*, membuat jaringan KD dan indikator. *Kelima*, menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan mengkondisikan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific*.

Proses pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan pendekatan *scientific* atau pendekatan ilmiah, yaitu pendekatan yang menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan

#### 1. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar dan mencoba. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca dan mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

#### 2. Menanya

Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur atau pun hal lain yang lebih abstrak.

#### 3. Mengumpulkan informasi/eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Siswa perlu dibiasakan untuk menghubungi-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain untuk mengambil kesimpulan.

4. Mengasosiasi/mengolah informasi

Informasi menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan pola dari keterkaitan informasi bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan kepada yang bertentangan.

5. Mengomunikasikan

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

### **Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Majid (2014), kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- b. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar lebih bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
- e. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
- f. Meningkatkan kerja sama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

## 2. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.
- b. Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan mahasiswa.
- c. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
- d. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.
- e. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

## E. Dosen Inspiratif Dan Inovatif

Era *new normal* menuntut dosen harus menjadi inspiratif, kreativitas, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu disebut pemikiran perbedaan (*divergent thinking*). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas mahasiswa mendorong terciptanya lulusan yang mampu berinteraksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya.



Menurut kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif (Pamulu (2007). Dosen dan mahasiswa harus memiliki kreativitas dimana kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Munandar (2012), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.



## Dimensi Kreativitas

Menurut Munandar (2012), terdapat empat dimensi kreativitas, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), produk (*product*). Adapun pembahasan dari masing-masing dimensi kreativitas tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat mahasiswa (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

### 2. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, mahasiswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.

Pendidik hendaknya dapat merangsang mahasiswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

### 3. Produk (*Product*)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas mahasiswa dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya mahasiswa. Ini akan mengunggah minat bakat untuk berkreasi.

### 4. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif akan terwujud jika adanya dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang.

## Aspek-aspek Kreativitas

Aspek kreativitas menjadi pendorong kemampuan seseorang untuk mengembangkan kemandirian dosen berkreativitas, yaitu

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*). Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*). Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam

pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir.

3. Elaborasi pikiran (*elaboration*). Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Keaslian berpikir (*originality*). Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Di era *new normal* dosen harus mampu memicu adrenalin mahasiswa untuk memiliki kreativitas dan berinovasi dalam mengimplementasikan ilmu yang telah di terima. Sehingga sebagai inspirator dosen harus memiliki kedekatan emosi. Berkembangnya kreativitas mahasiswa sangat bergantung pada kedekatan emosi dengan dosen. Kebebasan dan respek, kreativitas terlahir dari kepercayaan pada kemampuan, kemandirian, dan adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada mahasiswa dalam berbagai kegiatan di kampus dan di luar kampus. Menghargai prestasi dan kreativitas, dosen sebagai motivator kreatif mendorong mahasiswa menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dalam proses pembelajaran kampus merdeka-merdeka belajar.

## **F. Religiusitas Dosen Era *New Normal***

Aspek terpenting dalam memenuhi tatanan perubahan paradigma era *new normal* dan *society 5.0* yaitu religiusitas dosen. Karakter religius adalah suatu penghayatan ajaran agama yang dianutnya dan telah melekat pada diri seseorang dan memunculkan sikap atau perilaku dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak yang dapat membedakan dengan karakter orang lain.



Pendidikan agama dan pendidikan karakter adalah dua hal yang saling berhubungan. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber yaitu, agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Salah satu strategi atau metode yang dipergunakan dalam pendidikan untuk membentuk karakter religius adalah dengan pembentukan kebiasaan yang baik dan meninggalkan yang buruk melalui bimbingan, latihan dan kerja keras. Pembentukan kebiasaan tersebut akan menjadi sebuah karakter seseorang. Maka karakter yang kuat biasanya dibentuk oleh penanaman nilai yang menekankan tentang baik dan buruk. Nilai ini dibangun melalui penghayatan dan pengalaman.



Menurut Sahlan (2009), nilai-nilai religius yang nampak pada diri seseorang dapat ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kejujuran. Rahasia untuk meraih sukses menurut mereka adalah dengan selalu dengan berkata jujur. Mereka menyadari, justru ketidak jujuran kepada orang lain pada akhirnya akan mengakibatkan diri mereka sendiri terjebak dalam kesulitan yang berlarut-larut.
- b. Keadilan. Salah satu skill seseorang yang religius adalah mampu bersikap adil kepada semua pihak, bahkan saat ia terdesak sekalipun.
- c. Bermanfaat bagi orang lain. Hal ini merupakan salah satu bentuk sikap religius yang tampak dari diri seseorang. Sebagaimana sabda Nabi SAW: *Sebaik-baiknya manusia adalah manusia yang paling bermanfaat bagi orang lain.*
- d. Rendah hati. Sikap rendah hati merupakan sikap tidak sombong mau mendengarkan pendapat orang lain dan tidak memaksakan gagasan dan kehendaknya.
- e. Bekerja efisien. Mereka mampu memusatkan semua perhatian mereka pada pekerjaan saat itu, dan begitu juga

- saat mengerjakan pekerjaan selanjutnya. Namun mampu memusatkan perhatian mereka saat belajar dan bekerja.
- f. Visi ke depan. Mereka mampu mengajak orang ke dalam angan-angannya. Kemudian menjabarkan begitu terinci, cara untuk menuju kesana.
  - g. Disiplin tinggi. Mereka sangatlah disiplin. Kedisiplinan mereka tumbuh dari semangat penuh gairah dan kesadaran, bukan berangkat dari keharusan dan keterpaksaan.
  - h. Keseimbangan. Seseorang yang memiliki sifat religius sangat menjaga keseimbangan hidupnya, khususnya empat aspek inti dalam kehidupannya, yaitu keintiman, pekerjaan, komunitas dan spiritualitas.

Sedangkan menurut Maimun dan Fitri (2010), nilai-nilai religius (keberagamaan) adalah sebagai berikut:

- a. Nilai Ibadah. Secara etimologi ibadah artinya adalah mengabdikan (menghamba). Menghambakan diri atau mengabdikan diri kepada Allah merupakan inti dari nilai ajaran Islam. Suatu nilai ibadah terletak pada dua hal yaitu: sikap batin (yang mengakui dirinya sebagai hamba Allah) dan perwujudannya dalam bentuk ucapan dan tindakan.
- b. Nilai Jihad (Ruhul Jihad). Ruhul Jihad adalah jiwa yang mendorong manusia untuk bekerja atau berjuang dengan sungguh-sungguh. Seperti halnya mencari ilmu merupakan salah satu manifestasi dari sikap jihadunnafis yaitu memerangi kebodohan dan kemalasan.
- c. Nilai Amanah dan Ikhlas. Secara etimologi kata amanah akar kata yang sama dengan iman, yaitu percaya. Kata amanah berarti dapat dipercaya.
- d. Nilai Akhlak dan Kedisiplinan. Akhlak secara bahasa berarti budi pekerti, tingkah laku. Dalam dunia pendidikan tingkah laku mempunyai keterkaitan dengan disiplin.
- e. Nilai Keteladanan. Nilai keteladanan tercermin dari perilaku para guru. Keteladanan merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya dalam penanaman nilai-nilai.

## **Peran Dosen dalam Upaya Membantu Karakteristik Mahasiswa yang Berjiwa Agamis Dibutuhkan Metode Pembentukan Karakter Religius**

Metode pembentukan karakter religius terdiri dari lima, yaitu metode keteladanan, metode pembiasaan, metode nasihat, metode perhatian/pengawasan dan metode hukuman (Ulwah, 2013).

### **1. Metode Keteladanan**

Keteladanan dalam pendidikan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam mempersiapkan mahasiswa dari segi akhlak, membentuk mental dan rasa sosialnya. Mahasiswa akan meniru baik akhlaknya, perkataannya, perbuatannya dan akan senantiasa tertanam dalam diri mahasiswa. Secara psikologis seorang mahasiswa itu memang senang untuk meniru, tidak hanya hal baik saja yang ditiru oleh mahasiswa bahkan terkadang mahasiswa juga meniru yang buruk.

Dalam mendidik mahasiswa tanpa adanya keteladanan, pendidikan apapun tidak berguna bagi mahasiswa dan nasihat apapun tidak berpengaruh untuknya. Mudah bagi pendidik untuk memberikan satu pelajaran kepada mahasiswa, namun sangat sulit bagi mahasiswa untuk mengikutinya ketika orang yang memberikan pelajaran tersebut tidak mempraktikkan apa yang diajarkannya.

Pembiasaan adalah sebuah cara yang dilakukan untuk membiasakan mahasiswa didik berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tuntunan ajaran agama Islam. Pembiasaan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang.



Jiwa religiusitas merupakan Pendidikan yang membentuk sikap ataupun perilaku yang ada tidak diikuti dan didukung dengan adanya praktik dan pembiasaan pada diri. Pembiasaan mendorong dan memberikan ruang kepada mahasiswa didik pada teori-teori yang membutuhkan aplikasi langsung, sehingga teori yang pada mulanya berat menjadi lebih ringan bagi mahasiswa didik bila seringkali **dilaksanakannya.**

## 2. Metode Nasihat

Nasihat merupakan metode yang efektif dalam membentuk keimanan mahasiswa, mempersiapkan akhlak, mental dan sosialnya, hal ini dikarenakan nasihat memiliki pengaruh yang besar untuk membuat mahasiswa mengerti tentang hakikat sesuatu dan memberinya kesadaran tentang prinsip-prinsip Islam.

Fungsi nasihat adalah untuk menunjukkan kebaikan dan keburukan, karena tidak semua orang bisa menangkap nilai kebaikan dan keburukan. Metode nasihat akan berjalan baik pada mahasiswa, jika seseorang yang memberi nasihat

juga **melaksmahasiswaan** apa yang dinasihatkan yang dibarengi dengan teladan atau uswah. Bila tersedia teladan yang baik maka nasihat akan berpengaruh terhadap jiwanya dan akan menjadi suatu yang sangat besar manfaatnya dalam pendidikan rohani.

### 3. Metode Perhatian/Pengawasan

Maksud dari pendidikan perhatian adalah senantiasa mencurahkan perhatian penuh, mengikuti perkembangan mahasiswa dan mengawasinya dalam membentuk akidah, akhlak, mengawasi kesiapan mental, rasa sosialnya dan juga terus mengecek keadaannya dalam pendidikan fisik maupun intelektualnya.

Metode perhatian dapat membentuk manusia secara utuh yang mendorong untuk menunaikan tanggung jawab dan kewajibannya secara sempurna. Metode ini merupakan salah satu asas yang kuat dalam membentuk muslim yang hakiki sebagai dasar untuk membangun pondasi Islam yang kokoh.

### 4. Metode Hukuman

Metode hukuman merupakan suatu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mendidik mahasiswa apabila metode-metode yang lain tidak mampu membuat mahasiswa berubah menjadi lebih baik. Dalam menghukum mahasiswa, tidak hanya menggunakan pukulan saja, akan tetapi bisa menggunakan sesuatu yang bersifat mendidik

## Daftar Pustaka

- Mamat, S.B. dkk. 2007. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Firdaus. 2006. *Reformasi Pembelajaran Menuju Kualitas Insan Bertaraf Dunia*. Pekanbaru: Witra Irzani.
- Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Mahasiswa Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Mahasiswa*. Jakarta: Buku Kita.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Mahasiswa Usia Taman Kmahasiswa-kmahasiswa*. Jakarta: Depdikbud.
- Ghufron & Risnawita. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Madia.
- Sternberg, R.J. 1999. *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Satiadarma, M.P. dan Waruwu, F.E. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.

## Tentang Penulis



**Musnaini** is a lecturer in Management Departement of Faculty of Economics and Business, and Master of Management of Universitas Jambi, Indonesia. Mrs. Musnaini holds a Bachelor of Economic Science degree in Financial Management from Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Malangkucecwara Malang, Masters in Marketing Strategic from Brawijaya University, Malang, Indonesia and Doctoral in Marketing of Economic Science from Airlangga University Surabaya, Indonesia. Musnaini is the managing member of The Small Business Strategy Group, Indonesia Marketing Associate Member, and member of Ikatan Sarjana Ekonomi Indonesia. She has been recognized as a professional management consultant with over 3 years of experience in working with closely-Palm Plantation Industry. *she has taught courses in entrepreneurship, management and corporate entrepreneurship and innovation for small business enterprise.* Mrs. Musnaini served as member of the Expertise Team in Economic and Finance Comittee of DPRD Jambi Province, Indonesia. Musnaini's publications appeared in *Int. J. Business and Globalisation; Scientific Journal of Ppi-UKM; Journal of Social Sciences and Humanities; Jurnal Manajemen Teori dan Terapan* | Tahun 4, No. 2, Agustus 2011. Email: musnaini@unja.ac.id; Mobile Phone+6281366526750; Adress Kampus Pinang Masak, Fakultas Ekonomi dan bisnis Jl. Jambi - Muara Bulian No.Km. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi 36122, Indonesia; Id Scopus <https://orcid.org/0000-0002-6481-1502>.



# MANFAAT MULTIMEDIA

## PEMBELAJARAN

### A. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, perubahan sistem pendidikan.<sup>34</sup>

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang berbeda dalam mencapainya.<sup>35</sup> Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.<sup>36</sup>

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:<sup>37</sup> 1) Multimedia dalam pendidikan berbasis computer. 2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, dan animasi) dalam satu program secara digital. 3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan

---

<sup>34</sup> M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. Pendekatan Pembelajaran Saintifik. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015), hal. 41

<sup>35</sup> Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. Manajemen sekolah berbasis ICT. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015), 8.

<sup>36</sup> Munir, Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan, (Bandung: alfabeta, 2012), 25

<sup>37</sup> Munir, Multimedia konsep....., 28

umpan balik. 4) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.<sup>38</sup>

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik paham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran. Akan tetapi, multimedia pembelajaran bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi, dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik.<sup>39</sup>

Jika proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu media, maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan multimedia gabungan seperti audio dan visual. agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencapaian proses belajar peserta didik.<sup>40</sup>

Multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit. Pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Teknologi multimedia sangat efisien dalam segi waktu bagi pendidik karena tanpa harus menyuruh peserta didik mencatat materi, cukup dengan menyalin file materi yang telah disampaikan.<sup>41</sup>

## **B. Perangkat Multimedia Pembelajaran**

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. (wikipedia). Multimedia sering digunakan

---

<sup>38</sup> Ibid.,

<sup>39</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algendindo

<sup>40</sup> Suhirman, "pembelajaran berbasis multimedia" 2010. Dalam Munir. Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi. (Bandung: Alfabeta, 2009), 233

<sup>41</sup> Ibid.,

dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Alat multimedia saat ini tidak hanya menggunakan komputer saja. Alat komunikasi seperti HP pun sudah menjadi sebuah perangkat multimedia yang semakin canggih. Dengan menggunakan HP yang terbaru kita bisa menggunakan fasilitas teleconference, menonton TV, mengakses internet dan berbagai fasilitas wireless (koneksi tanpa kabel) lainnya.

Selain HP atau ponsel, camera digital saat ini juga sudah berfungsi sebagai perangkat multimedia yang dapat menyajikan suara, teks, animasi walaupun belum dapat mengakses internet.

#### 1. Perangkat lunak/Aplikasi Multimedia.

Perangkat lunak ini digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah Windows media player yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita.

### **CD / DVD ROM**



Digunakan untuk memutar berbagai jenis CD, VCD dan DVD.

## Sound Card



*Sound card* (kartu suara) adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mengontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (*line out/speaker out*).

## Kartu grafis (Graphic Card / Display Adapter)



Kartu grafis merupakan perangkat yang terhubung langsung di papan induk komputer yang berfungsi untuk mengolah citra (gambar) agar mempunyai kualitas yang baik. Saat ini kartu grafis yang sering digunakan adalah kartu grafis yang menggunakan teknologi AGP (*Accelerated Graphics Port*).

## TV Tuner



TV Tuner merupakan perangkat yang memungkinkan komputer untuk menangkap siaran televisi dan menampilkannya pada layar monitor. TV Tuner biasanya berupa kartu (*card*) yang dipasang pada *card* ekspansi. Tapi ada juga TV Tuner External yang dipasang di luar komputer, bahkan bisa langsung dihubungkan ke monitor.

## Speaker



Speaker (pengeras suara) merupakan perangkat output untuk menghasilkan suara. Contohnya headset.

## 2. Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu perangkat konektor, input, output, penyimpanan dan perangkat komunikasi

### a. Perangkat konektor

Diantara beberapa perangkat komputer, monitor, hardisk, video proyektor, speaker, dan perangkat-perangkat lain, terdapat kabel-kabel yang menghubungkan. Kecepatan transfer data perangkat konektor yang digunakan akan menentukan kecepatan pengiriman content multimedia. Beberapa perangkat konektor yang biasa digunakan adalah:

#### 1) *Small computer system interface* (SCSI)

SCSI merupakan perangkat standar untuk penghubung secara fisik dan pertukaran data antara komputer dan peripheral. Standar SCSI mendefinisikan perintah, protokol, serta antarmuka elektrik, dan optic. SCSI biasa digunakan untuk hard disk.

#### 2) *Media control interface* (MCI)

MCI merupakan perpanjangan dari API untuk mengendalikan peripheral multimedia yang

terhubung dengan computer. MCI terdiri dari empat bagian, yaitu AVI video, CD audio, sequencer, dan wave audio.

3) *Integrated drive electronic (IDE)*

Antarmuka IDE merupakan standard untuk media penyimpan yang terhubung ke komputer.

4) *Universal serial bus (USB)*

USB merupakan standard bus serial untuk menghubungkan beberapa perangkat. USB di desain untuk memungkinkan berbagai peripheral terhubung menggunakan sebuah soket antarmuka standard dan memiliki kemampuan plug and play, artinya perangkat dapat dipasang dan dilepas tanpa harus mematikan komputer terlebih dahulu.

5) *High-definition multimedia interface (HDMI)*

HDMI adalah sebuah standard koneksi digital yang dirancang untuk menampilkan gambar dan suara resolusi tinggi. Kelebihannya adalah, kabel HDMI dapat menampilkan gambar Full-HD, Surround Sound, control signal, bahkan data Ethernet, hanya dengan satu kabel.

b. Perangkat input

Perangkat input adalah perangkat yang berfungsi untuk mentransformasikan informasi dari dunia luar untuk diolah oleh komputer. Perangkat input biasanya dikendalikan secara langsung oleh pengguna. Beberapa perangkat input tersebut antara lain:

1) Keyboard

2) Perangkat pointing (mouse, touchpad, touchscreen, trackball, lightpen)

3) Perangkat input gambar dan video (scanner, webcam)

4) Perangkat input audio (microphone)

c. Perangkat output

Perangkat output adalah perangkat yang digunakan untuk mengomunikasikan hasil pengolahan data dari komputer kepada pengguna. Perangkat output antara lain speaker, amplifier, monitor, proyektor, printer.

d. Perangkat penyimpan

Perangkat penyimpan adalah perangkat untuk merekam atau menyimpan informasi (data). Perangkat penyimpan dapat digunakan untuk menahan maupun

memproses data. Beberapa perangkat penyimpanan tersebut antara lain:

1) Random access memory (RAM)

RAM merupakan memori utama yang digunakan untuk inialisasi sistem operasi dan juga program aplikasi. RAM bersifat volatile dan setiap program yang diakhiri/ditutup maka akan dihapus dari RAM. Semakin besar kapasitas RAM, semakin cepat waktu pemrosesan.

2) Read only memory (ROM)

ROM bersifat non-volatile. ROM biasa digunakan pada komputer untuk menyimpan program BIOS yang digunakan untuk inialisasi booting komputer. Pada printer, ROM digunakan untuk menyimpan font.

3) Hardisk

Hardisk merupakan perangkat penyimpanan untuk data biner yang mudah dibaca oleh komputer.

4) Compact disk (CD)

CD adalah sebuah media penyimpanan yang berbentuk piringan. Atau disebut juga optik pada generasi pertama yang menggantikan disket (floppy disc) pada waktu itu karena CD memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dengan harga yang sama. CD banyak digunakan untuk membuat film dengan resolusi kecil atau sebagai media transmisi software-software aplikasi. CD memiliki kapasitas penyimpanan data 700 MB

5) Digital versatile disk (DVD)

DVD adalah media penyimpanan optik yang populer. Penggunaan utamanya untuk menyimpan video dan data. Sesuai dengan namanya, ukuran fisik standarnya sama dengan CD (Compact Disc), namun dengan kapasitas enam kali lipat dari CD.

e. Perangkat komunikasi

Aplikasi multimedia dibuat oleh sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang, yang bisa jadi bekerja dalam satu gedung, namun dapat pula bekerja pada gedung yang berlainan dan berjauhan jaraknya. Sehingga dibutuhkan perangkat komunikasi untuk saling menghubungkan mereka. Perangkat komunikasi tersebut antara lain modem dan ISDN.

### 3. Perangkat Multimedia Terbaru **iPod Touch**



Pada screen menu Home, iPod Touch menampilkan 11 aplikasi yang mana *screenshotnya* menyerupai iPhone, meliputi Safari, YouTube, Calendar, Contacts, Clock, Calendar, dan Settings. Di *bottom-bar*, terdapat empat *shortcut* untuk Music, Videos, Photos, dan iTunes untuk memudahkan user. Fitur *Music* menyuguhkan *cover flow* yang menarik. Untuk melihat direktori lagu, user cukup *swiping* layar iPod ke atas atau ke bawah. Pun demikian pada fitur Photos, bahkan untuk *zoom-in* dan *zoom-out*, user cukup men-*swipe* dua jari ke tengah screen atau ke arah luar layar. Pada fitur video ataupun YouTube, tampilan screen bisa berubah-ubah (*landscape* maupun *portrait*) mengikuti gravitasi bumi, tergantung pada selera masing-masing user. Untuk mode *landscape*, lebih direkomendasi karena resolusi yang ditampilkan lebih besar. Untuk browsing, iPod Touch dilengkapi dengan Safari yang lagi-lagi mampu di *zoom-in* dan *zoom-out* dengan *swiping* jari ke arah dalam dan arah luar layar. Browser ini pun mampu menyuguhkan hingga berlipat-lipat halaman situs (*multiple page*). Didukung konektivitas Wi-Fi, produk Apple yang hanya tersedia dalam satu warna saja diunggulkan karena telah dilengkapi dengan teknologi Wi-Fi 802.11b/g yang mampu mendeteksi jaringan Wi-Fi pada jarak lebih dari 50 meter. iPod Touch juga dilengkapi dengan iTunes Store sebagai penyedia berbagai file multimedia yang bisa diunduh dari situs resmi iTunes dengan konektivitas Wi-Fi, termasuk file musik,

podcast, thriller film, dan lainnya. Sayangnya, fitur ini hanya dapat digunakan oleh user yang memiliki iTunes Account, yang didapatkan dengan registrasi online di website resmi Apple. Namun, untuk sekadar meng-*update* file musik atau audio, foto, video, dan lain-lain, user bisa melakukannya dengan syarat iTunes versi terbaru, iTunes 7.6, sudah terinstal baik pada OS Mac maupun OS Microsoft Windows. Software berkapasitas 41,1 MB tersebut bisa diunduh via website resmi apple. User tidak dimungkinkan meng-*update* file-file audio, video, musik, dan lainnya apabila tidak menggunakan iTunes v7.6 ini.

### **Perangkat Multimedia Nirkabel Media Hub**



Media Hub memudahkan Anda untuk mengakses dan berinteraksi dengan konten digital, seperti mengumpulkan, mengelola dan menyajikan semua video, foto dan lagu yang dimiliki melalui berbagai perangkat yang berada di dalam rumah. Baiknya lagi, konten tidak hanya dapat diakses di rumah, tetapi di seluruh dunia melalui web browser.

Media Hub merupakan solusi yang sempurna untuk mereka yang memiliki koleksi media yang besar, dan bagi mereka yang ingin agar dapat mengatur koleksi mereka dengan lebih mudah dan sederhana. Media Hub merupakan pusat yang Anda tuju untuk segala akses ke media yang Anda punya, tanpa harus peduli apakah Anda punya, tanpa harus peduli apakah media tersebut berada di komputer Mac atau di PC anak Anda.

Tersedianya juga wireless Home Audio System, yang memanfaatkan teknologi Wireless-N untuk memberikan pengalaman audio yang sangat menyenangkan di ruangan mana pun di dalam rumah. Solusi Wireless Home Audio membuat jutaan lagu berada di genggaman Anda melalui jasa internet terpadu seperti RadioTime.

Sebuah Docking Station iPod dapat dijadikan pilihan untuk memutar konten dalam apple iPod™ Anda, termasuk podcast, buku audio, dan konten yang dibeli melalui iTunes, sehingga dapat diperdengarkan melalui perangkat Wireless Home Audio manapun yang ada dalam jaringan. Produk-produk Wireless Home Audio juga dapat beroperasi secara optimal dengan Media Hub dari Linksys by Cisco yang dapat mengumpulkan dan menyajikan media yang tersedia di dalam jaringan.

### C. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran

*E-learning* dewasa ini menjadi sesuatu yang harus dikembangkan karena tuntutan percepatan laju teknologi komunikasi. Keterbatasan fisik dan kemampuan manusia dalam menjelajahi ruang dan waktu dapat diatasi dengan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, seperti mengadakan teleconference untuk pembelajaran tatap muka jarak jauh, pemberian dan penagihan tugas kepada siswa melalui internet, bahkan mengadakan forum diskusi dengan fasilitas mailing-list dan chatting, sesuai dengan konsep internet; "tidak ke mana-mana, namun ada di mana-mana".

Menurut UNESCO, pendidikan pun sebetulnya merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (*education as organized and sustained communication designed to bring about learning*). Untuk itulah UNESCO selanjutnya merekomendasikan empat pilar dalam bidang pendidikan, yaitu a) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), b) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), c) *Learning to live together* (belajar hidup sosial), d) *Learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

#### 1. *Learning to know*

*Learning to know* adalah proses belajar untuk mengetahui, memahami dan menghayati cara-cara untuk

memperoleh ilmu pengetahuan. Dari sinilah muncul sikap ilmiah, sikap ingin tahu sebagai pendorong untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapi secara ilmiah yang akhirnya mampu mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bagian dari kehidupannya secara pribadi maupun berdampak pada lingkungannya.

## 2. *Learning to do*

*Learning to do* adalah proses belajar melakukan atau mengerjakan sesuatu. Proses ini memberikan bekal-bekal kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah secara konkret dengan mempergunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses ini bisa juga disebut *fase learning by doing* (belajar berbuat dan melakukan).

## 3. *Learning to live together*

*Learning to live together* memberikan kesadaran bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri di dunia ini. Sebagai makhluk sosial, semakin tinggi ilmu pengetahuan, selayaknya semakin tercipta kedamaian hidup, sikap toleransi antar sesama makhluk hidup dan mampu menciptakan keseimbangan ekosistem lingkungannya. Berbagi atau sharing ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu perwujudan *learning to live together* ini.

## 4. *Learning to be*

*Learning to be*, adalah proses di mana terjadi kemampuan untuk mengembangkan diri sendiri, kemandirian, memiliki kemampuan emosional dan intelektual yang konsisten serta mencapai tingkat kepribadian yang mantap.

Dari hal yang disebutkan di atas, teknik mengajar pun mengalami perkembangan dan penyempurnaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam mengaplikasikan *learning to know*, *learning to do*, *learning together* hingga *learning to be*. Dalam mengapresiasi dampak tersebut, pemerintah telah mengembangkan sistem kurikulum yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Menyadari bahwa perkembangan teknologi informatika ini berjalan sedemikian cepatnya, maka pengajar dan peserta didik dituntut untuk juga menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi serta meng-updatenya secara berkesinambungan. Khususnya bagi guru, pengemasan paket pembelajaran yang disesuaikan dengan inovasi pendidikan perlu dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan peserta didik serta berdasarkan analisis situasi yang ada.

Untuk mencapai hal di atas, seorang guru pada saat sekarang tidak lagi hanya berfungsi mengajar secara konvensional, namun sepertinya juga harus meningkatkan keprofesionalannya untuk menguasai keterampilan yang sama sekali baru yaitu menggali kemampuannya dalam hal pemrograman sekaligus merancang media pembelajarannya menjadi lebih dinamis. Minimal untuk media pembelajarannya sendiri. Fungsi guru sebagai fasilitator dalam hal ini sangat terasa sekali.

Pustekkom<sup>42</sup> mengemukakan beberapa tahapan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu

#### 1. Tahapan Analisis

Tahapan ini disebut juga tahapan pra produksi. Pengkajian materi dan metodologi yang tepat dalam menentukan jenis multimedia yang akan diproduksi harus dikaji secara matang, karena setiap mata pelajaran, bahkan dalam setiap kompetensi dasar memiliki karakteristik tersendiri dalam penyajiannya. Oleh sebab itu, maka Rancangan Program Pembelajaran (RPP) harus terlebih dahulu dikerjakan, baru selanjutnya menganalisis serta menentukan jenis multimedia yang tepat untuk dikembangkan, apakah hanya berbentuk Presentasi Pembelajaran, atau memang harus disampaikan dengan cara simulasi serta animasi, seperti penggambaran peristiwa terbentuknya gunung berapi, misalnya.

Bidang kajian yang termasuk dalam tahapan ini antara lain:

##### a. Analisis Kebutuhan

Materi yang disajikan harus cukup dan cakup. Materi yang cukup tapi dikaji secara mendalam akan

---

<sup>42</sup> Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekkom; 2007.

memberikan informasi yang memuaskan dibandingkan banyaknya materi yang disajikan namun dangkal dalam kupasan. Hal yang juga menjadi pertimbangan adalah tidak seluruh materi pelajaran cocok untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Kalau benda yang sebenarnya memungkinkan untuk dapat dibawa ke dalam kelas, tidak berbahaya, mampu dilihat secara kasat mata, mengapa harus dimultimediasi. Bahkan untuk penggambaran hal-hal yang paling sederhana dan penegasan pada poin-poin tertentu, papan tulis juga masih tidak terlalu ketinggalan zaman.

b. Analisis instruksional

Kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan uraian materi, pemberian latihan dan umpan balik, pemanfaatan aspek pedagogis, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi, ketepatan contoh, ilustrasi, analogi, dll, harus dianalisis secermat mungkin.

c. Garis Besar Isi Program (GBIP)

Penentuan garis besar isi program multimedia harus dipetakan agar tidak melebar dalam kupasan materi. Storyboard dalam hal ini sangat membantu sekali guna memberi gambaran kepada pengembang multimedia dalam merancang setiap jendela materi.

2. Tahapan Desain

Kemampuan estetika dalam tahapan desain sangat dominan karena akan berdampak kepada perwajahan dari media tersebut. Penerapan ilmu komposisi, mulai dari komposisi garis, bidang, warna, tekstur, dimensi (kedalaman), serta penentuan jenis font, penggarapan icon, button, banner, harus dirancang secermat mungkin.

Tahapan desain bukan sekadar merancang multimedia tersebut agar terlihat 'eye catching', namun lebih dari itu, juga harus dikaji dari sisi psikologis user, apakah ditujukan untuk anak-anak atau remaja. Demikian juga dengan pemilihan image, video, audio, disesuaikan dengan nilai-nilai kependidikan.

Multimedia yang baik juga diorientasikan agar user friendliness, mudah dioperasikan agar tidak membingungkan pemakai, maintainable, mudah untuk

direvisi agar informasi yang baru dan up to date dapat di input sewaktu-waktu.

### 3. Tahapan Produksi

Tahapan produksi mencakup penulisan script, penentuan serta pemilihan software pemrograman yang tepat, pengembangan logika pemrograman, test, dan debugging, untuk menghasilkan pre master yang terus disempurnakan (*field testing and revising*), sebelum akhirnya dikemas secara utuh (*packaging*).

### 4. Tahapan Implementasi

Tahapan ini berhubungan erat dengan pengguna (user). Sejauh mana media tersebut tepat guna dan tepat sasaran, haruslah diuji cobakan terlebih dahulu untuk kemudian dilakukan revisi pada bagian-bagian yang dirasa perlu, seperti troubleshooting, penulisan istilah, dan sebagainya, sebelum diproduksi secara massal.

Kebutuhan akan media bahan ajar berbasis multimedia sangat dibutuhkan pada saat sekarang ini. Oleh karena itu, sudah sangat mendesak juga bagi guru mata pelajaran mengembangkan medianya berdasarkan teknologi informasi komunikasi ini.

Untuk menjaga kebenaran substansi materi, kecakupan dan kecukupan, pemakaian istilah, visualisasi contoh, kontekstual serta aktualitas, selayaknya multimedia pembelajaran tersebut dikembangkan oleh guru bidang studi masing-masing. Walaupun bahan ajar mengacu kepada kurikulum yang dikembangkan oleh Forum Komunikasi Guru Mata Pelajaran, baik di tingkat sekolah maupun kabupaten/kota, dari segi teknis penyampaian bisa saja terjadi perbedaan pada masing-masing guru.

Dengan demikian, guru dewasa ini sepertinya harus memiliki multi talenta, tidak hanya dituntut terampil dalam penyusunan rencana program pembelajaran, namun juga menguasai bagaimana menerjemahkan RPP tersebut menjadi script multimedia. Penguasaan aplikasi software pengolah teks, grafik, audio, video, animasi, logika pemrograman serta pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain dalam audio visual art, sudah harus dilatih dan dicoba sesering mungkin guna mewujudkan multimedia pembelajaran bagi siswa-siswanya, agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan.

## D. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran yang Diterapkan

Ada beberapa jenis multimedia, antara lain:

### 1. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Pengguna atau user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, virtual reality, dan lain-lain.

### 2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, Game on line, dan lain-lain.

### 3. Multimedia Linear atau Sequential Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dan lain-lain. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie atau film, e-book, musik, siaran TV.

### 4. Multimedia presentasi pembelajaran Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point.

### 5. Multimedia pembelajaran mandiri multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge dan tacit knowledge*, mengandung fitur assessment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.

### 6. Multimedia kits Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran, bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya yaitu: Cd-Rom, Slide, Kaset Audio, Gambar Diam, Study Cetak, dan Transparansi Overhead.

7. Hypermedia Hypermedia adalah dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

8. Virtual Realitas

Virtual Realitas adalah media yang dapat divisualisasikan tempat di dunia nyata. Keunggulan Virtual Realitas untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan visual dan lingkungan 3D.

### **E. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Multimedia**

Multimedia dapat digunakan menjadi media pembelajaran di dalam kelas. Menurut Mayer, R. E. (2009: 19-21) Multimedia learning sebagai akuisisi informasi atau penggabungan informasi-informasi. Selain itu, Multimedia learning sebagai konstruksi pengetahuan atau membantu siswa mengembangkan pemahaman terhadap aspek-aspek penting dari materi yang disajikan. Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia:

1. Multimedia sebagai Media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik dikarenakan: lokasi objek sangat jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek bersuara sangat halus, objek berbahaya. Dengan menggunakan media yang tepat semua objek dengan sifat-sifat tersebut dapat disajikan kepada peserta didik.
2. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objek tersebut dapat dibawa ke hadapan peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berbentuk benda nyata, miniatur, model, maupun rekaman audio visual. Media juga dapat menampilkan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sudah tidak ada sekarang, misalnya dengan gambar/foto, slide, film, video, atau media lain. Hal ini dimungkinkan karena sifat fiksatif media yang dapat menangkap, menyimpan, dan

menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, atau difilmkan kemudian disimpan dan dapat ditunjukkan kembali seperti kejadian aslinya dan diamati ketika diperlukan.

3. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya (kemampuan distributif) dan memungkinkan mereka mengamati suatu objek secara bersamaan. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan seorang guru dalam waktu yang sama. Demikian juga melalui *e-learning*, tidak ada batas jumlah peserta didik dan waktu untuk mempelajari materi yang sama berkali-kali.
4. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat memberikan ilustrasi konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.
5. Media pembelajaran yang baik juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar. Efek audio visual dalam multimedia dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap panca indera pembelajar.
6. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar dan pelaksanaan belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.

Dengan modul atau paket pembelajaran berbantuan komputer, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan masing-masing. Sifat manipulatif media dapat menampilkan objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan atau kreativitas siswa, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang. Berbagai manfaat kita dapatkan dari multimedia di dalam pembelajaran. Dari manfaat yang diterima terdapat keunggulan-keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.

3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Manfaat dari multimedia pembelajaran juga dikemukakan oleh para ahli, seperti yang disebutkan oleh Daryanto (2010: 52) berpendapat bahwa, Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Bambang Warsita (2008: 36) mengungkapkan bahwa “Keistimewaan yang ditampilkan teknologi multimedia khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas peserta didik yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.” Manfaat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari multimedia pembelajaran adalah sebagai perantara penyampaian informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, membantu guru dalam menyampaikan informasi yang dikemas dengan tayangan yang menarik, membantu siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh multimedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- M. Musfiqon, Nurdyansyah. N. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. 2015. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Munir. 2012. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.
- Suhirman. 2009. "pembelajaran berbasis multimedia" 2010. Dalam Munir. *Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Teknologi Informasi dan komunikasi*. 2009. Bandung: Alfabeta.

## Tentang Penulis



**Priski Setiawan** lahir di Tangerang. Karier dunia Pendidikan telah ia lalui mulai dari Guru Honorer, Guru Tetap, Plt. Kepala Sekolah, hingga Wakil Kabid Pendidikan di salah satu Sekolah di Tangerang. Saat ini menjabat sebagai Trade and Operational Manager di Perusahaan Export & Import. Selain bekerja di perusahaan, ia juga mengabdikan kembali di Bidang Pendidikan dan sebagai Penyuluh Agama Buddha Non PNS. Pengalaman Organisasi

sebagai Ketua Umum Forum Pemuda Buddha (FORMABUDHI) Banten 2018-2020, Ketua II Yayasan Tagana Bodhi Banten Indonesia, Presidum Pemuda Progresif Revolusioner Gerakan Pembumih Pancasila.

# PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI SOLUSI DI *NEW* NORMAL

## A. Pengantar

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting untuk menyiapkan generasi emas bangsa tahun 2045 dalam era globalisasi ini, bonus demografi yang diidamkan bersama menjadi tantangan berat jika sumber daya manusia tidak memiliki kompetensi dan daya saing tinggi bertaraf global. Untuk hal itu, dibutuhkan kerja sama erat antara tenaga pendidik dan peserta didik. Tenaga pendidik yang kompeten, kreatif dan inovatif dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran memegang peranan kunci utama keberhasilan untuk menghasilkan generasi emas Indonesia tahun 2045 yang bermutu dan berkualitas.

Saat ini seluruh dunia sedang dilanda pandemi Covid-19 yang berdampak sangat besar dalam sendi-sendi kehidupan manusia. Covid-19 membuat bahkan memaksa perubahan besar-besaran dalam kehidupan baik kehidupan sosial, ekonomi, politik, bahkan sistem pendidikan berikut penerapan metode belajar mengajar. Runtuhnya kerajaan ke-aku-an dan berganti dengan kebersamaan untuk saling memberi, membantu, menerima dan menghargai. Perubahan besar-besaran dalam era *new* normal terjadi dalam berbagai aspek baik pola pikir, perilaku, metode seorang pendidik antara untuk tetap mempertahankan metode pembelajaran konservatif atau berkreasi untuk menjaga keberlangsungan pembelajaran.

Pola pembelajaran tatap muka konservatif dipaksa berubah menjadi pembelajaran melalui *daring* (online) sehingga dibutuhkan pendidik yang kreatif dan inovatif untuk mengupgrade kompetensinya sesuai dengan kebutuhan kekinian. Memang membutuhkan upaya yang cukup besar untuk menggeser pola pikir atau paradigma dalam sebuah perubahan, apalagi ditambah lagi dengan kondisi pendidik yang sering berada dalam zona nyaman (*comfort zone*) merupakan penghalang terbesar dalam kreativitas dan inovasi sebagai motor penggerak perubahan. Beberapa masalah penghambat seperti minimnya teknologi digitalisasi dan otomasi proses,

jaringan internet, kuota, ketimpangan kualitas SDM antara pendidik dan mahasiswa.

Sejak tahun awal tahun 2000 potensi teknologi *digital* untuk mentransformasi pendidikan telah banyak dibahas dan digunakan dalam berbagai skema pendidikan. Hal ini dipicu oleh pendapat bahwa pendidikan tradisional tidak lagi dapat secara intensif melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan mendidik mereka untuk mencapai kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup pada Abad 21 (Thomas,2016).

## B. Digitalisasi

Tentunya kondisi kehidupan dan tantangan di Abad 21 sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Saat ini pun disebut sebagai berada dalam tahapan Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri I yang dimulai tahun 1784 ditandai oleh mesin uap dan mesin produksi mekanis dan dilanjutkan dengan penemuan listrik yang mengantarkan dimulainya Revolusi Industri II untuk produksi massal. Revolusi Industri III, ditandai dengan elektronik, teknologi informasi, dan otomatisasi produksi. Dan saat ini, kita akrab bergaul dengan *big data*, *super computer*, kecerdasan artifisial yang menggerakkan robot untuk bekerja bersama manusia dalam hampir segala sektor kehidupan seperti industri, kesehatan, dan bisnis. Perubahan dalam revolusi industri 4.0 drastis terjadi setiap saat dengan kecepatan yang luar biasa.

Profesor Klaus Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* menegaskan bahwa saat ini dunia berada pada awal suatu revolusi yang secara mendasar mengubah cara manusia bekerja dan berkomunikasi dengan orang lain (Schwab, 2016). Serangkaian teknologi baru telah merasuki kehidupan manusia, mempengaruhi dan mengubah kebiasaan dan tata cara kehidupan, serta mengakselerasi perkembangan ilmu pengetahuan. Kehidupan saat ini sering disebut mengalami *technologies disruption* karena perubahan cepat yang mengikuti kemajuan dan penggunaan teknologi.

Pengalaman mengajarkan bahwa pergeseran dan perubahan terjadi seiring dengan hadirnya revolusi industri. Tenaga manusia dalam berbagai jenis pekerjaan digantikan oleh mesin yang mampu memproduksi massal dengan biaya lebih murah dan tidak rewel. Keterampilan masa lalu tidak lagi

diperlukan (*obsolete*) karena tidak sesuai dan tidak berdaya guna dengan kebutuhan saat ini. Jika terjebak di kejayaan masa lalu dan tidak mengupgrade diri dengan keterampilan dan kemampuan baru, maka orang itu tentunya akan tergilas zaman dan tidak memiliki peran penting dalam tugas dan tanggung jawabnya. Fakta ini seharusnya menyadarkan setiap insan Pendidikan terutama tenaga pendidik atas tanggung jawab berat untuk mengubah dirinya dan menjadikannya pantas mengemban tugas sumber daya manusia untuk hidup pada jamannya.

Sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran untuk pendidikan Abad 21, dibutuhkan transformasi dalam tata cara kerja dan pola pikir pengelola dan pelaku pendidikan termasuk semua *stakeholdernya*. Para insan pendidikan diwajibkan untuk bangun dari tidurnya dan segera keluar dari “zona aman” dan mengeksplorasi potensi diri dalam berbagai cara, metode, atau skenario pembelajaran baru dengan menggunakan sarana prasarana yang tersedia. Sekolah atau kampus dituntut untuk mendidik murid atau mahasiswanya dengan lebih baik, efektif dan efisien sehingga lulusannya mempunyai kemampuan dan keterampilan yang tinggi, kritis, kreatif, inovatif dan menjadi pembelajar seumur hidup (*life-long learning*).

Abad 21 adalah abad keterbukaan yang berarti adanya perubahan fundamental dalam kehidupan manusia dengan tata kehidupan pada sebelumnya (Wijaya et al., 2016). Abad 21 juga dikenal dengan masa pengetahuan, yaitu semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) (Mukhadis, 2013).

### C. Standar Pendidikan Tinggi

Pemerintah Indonesia telah berupaya meningkatkan pencapaian kualitas pendidikan sesuai jenjang pendidikan melalui penetapan Standar Nasional Pendidikan (SNP) untuk jenjang pendidikan dasar, penetapan Standar Nasional

Pendidikan Tinggi (SNPT) untuk jenjang pendidikan tinggi. Standar tersebut sebagai pencapaian minimal bagi setiap jenjang pendidikan. Pemerintah juga telah menetapkan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) yang merupakan pencapaian kompetensi peserta didik pada setiap jenjang pendidikan dari level 1 (satu) sampai dengan level 9 (sembilan).

Standar nasional pada jenjang pendidikan tinggi secara jelas tertuang dalam Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang memuat 24 standar untuk bidang Tridharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, masing-masing terdiri atas 8 (delapan) standar. Standar Nasional Pendidikan meliputi standar: (1) kompetensi lulusan, (2) isi pembelajaran, (3) proses pembelajaran, (4) penilaian pembelajaran, (5) dosen dan tenaga kependidikan, (6) sarana dan prasarana pembelajaran, (7) pengelolaan pembelajaran, dan (8) pembiayaan pembelajaran. Standar nasional penelitian meliputi standar: (1) hasil penelitian, (2) isi penelitian, (3) proses penelitian, (4) penilaian penelitian, (5) peneliti, (6) sarana dan prasarana penelitian, (7) pengelolaan penelitian, dan (8) pendanaan dan pembiayaan penelitian. Standar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat meliputi standar: (1) hasil PkM, (2) isi PkM, (3) proses PkM, (4) penilaian PkM, (5) pelaksana PkM, (6) sarana dan prasarana PkM, (7) pengelolaan PkM, dan (8) pendanaan dan pembiayaan PkM.

Pencapaian kualifikasi peserta didik pada setiap jenjang pendidikan ditetapkan dalam Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), yang di dalamnya mengatur jenjang, penyetaraan, dan penerapan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia. KKNI atau *Indonesian Qualification Framework* adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor. KKNI merefleksikan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) yang diperoleh seseorang melalui jalur: (1) pendidikan, (2) pelatihan, (3) pengalaman kerja, dan (4) pembelajaran mandiri.

Keberhasilan Indonesia untuk menggiring SDM muda menghadapi pendidikan abad 21 ditentukan oleh kualitas pendidik (dosen, guru, maupun tenaga pendidik lainnya) yaitu menguasai: (1) *Skills* (dalam kepemimpinan dan tim kerja sama), (2) Kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global (*Cultural Agility*), serta (3) Mempunyai kemampuan untuk berwirausaha (*Entrepreneurship*), termasuk penguasaan *social entrepreneurship* (Nasir, 2018 dalam Muhali, 2018).

## **F. Pengembangan Kompetensi**

Pembelajaran abad 21 menuntut pendidik untuk mampu mengajar dan melakukan pengelolaan pembelajaran secara efektif, dan juga mampu membangun hubungan efektif dengan peserta didik dan komunitas di sekolah maupun di kampusnya, mampu menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran, dan melakukan refleksi pembelajaran secara berkelanjutan (Darling, 2006). Transformasi aspek sosial, ekonomi, politik, dan budaya telah terjadi selama memasuki abad 21 (Hargreaves, 2000). Transformasi tersebut didorong oleh kekuatan besar yaitu kemajuan ilmu dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan yang saling terkait (Mulford, 2008). Hal tersebut sesuai dengan tuntutan pendidik seperti yang tercantum dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dan Peraturan Menteri Nomor 17 tahun 2007 tentang kualifikasi dan standar kompetensi guru. Guru profesional dituntut tidak hanya memiliki kemampuan mengajar sebagaimana diisyaratkan dalam standar kompetensi pedagogik, namun guru juga harus mampu mengembangkan profesionalitas secara terus menerus sebagaimana tertuang dalam kompetensi profesional, mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat sebagaimana diisyaratkan dalam kompetensi sosial serta memiliki kepribadian yang baik sebagaimana dideskripsikan pada kompetensi pribadi, guru juga harus memiliki kualifikasi akademik atau latar belakang pendidikan yang memadai dan relevan dengan bidang ajarnya (Andriani, 2010).

Pengembangan profesionalisme pendidik sesuai tuntutan pembelajaran inovatif abad 21 diarahkan pada: (1) orientasi atau arah pembelajaran pada karakteristik pembelajaran abad

21 yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi), (2) karakteristik pembelajaran yang integratif, holistik, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sesuai dengan yang tercantum dalam standar proses pembelajaran menurut Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015, (3) strategi/model/metode/ pendekatan pembelajaran yang dapat melatih keterampilan-keterampilan inovatif abad 21 seperti yang tercantum pada Framework for 21st Century Learning (P21, 2011).

## **G. Pembelajaran Digital sebagai Solusi Dosen Inovatif di Era *New Normal***

Istilah *e-learning*, *online learning*, *virtual learning* dan *digital learning*, sering digunakan untuk menjelaskan konsep yang sama, yaitu pembelajaran yang menggunakan atau berbasis teknologi informasi dan komunikasi, atau *technology enhanced learning*. *Online learning* disebut sebagai pembelajaran yang ‘*using online tools for learning*’ mencakup *e-learning* dan *blended learning*, sedangkan istilah *digital learning* lebih luas, mencakup semua istilah pembelajaran yang menggunakan *online tools* dan *digital*, baik *digital online* maupun *digital* yang *off-line*, misalnya menggunakan laptop untuk membuka program *video* secara *off-line* (Moore, 2011). Rumusan lain lebih bersifat umum dikemukakan oleh Schwartzbeck & Wolf (2012: p.1) bahwa pembelajaran *digital* merupakan “.... *any instructional practice that is effectively using technology to strengthen the student learning experience. Digital learning encompasses a wide spectrum of tools and practice....*”

Adapun *tools and practice* yang dimaksud dapat mencakup (a) proses belajar interaktif dengan menggunakan berbagai sumber belajar *digital*, berupa *learning objects* atau *software*, yang dapat *engage* mahasiswa dalam mempelajari substansi akademik, (b) ketersediaan akses *digital* terhadap berbagai data informasi dan dokumen bagi mahasiswa, (c) pembelajaran yang *personalized*, (d) penilaian hasil belajar berbasis *computer* maupun *online*, (e) skenario pembelajaran yang mengintensifkan kolaborasi dan komunikasi antar mahasiswa dan dengan tutor dan pakar (*Alliance for Excellent Education*, 2012, p. 11).

Dalam pandemi Covid-19 ini, Pembelajaran *digital* mendapat tempat istimewa dalam proses belajar mengajar mulai dari tingkatan PAUD, Pendidikan dasar sampai dengan Pendidikan tinggi. Pembelajaran *digital* dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi dengan peserta didik lain, melalui pemberian tugas-tugas dan penggunaan sumber informasi yang disiapkan oleh penyelenggara maupun sumber *online* terbuka untuk umum. Dalam skenario pembelajaran mahasiswa diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta. Pada satu sisi kemampuan dan keterampilan yang diperoleh memberi kontribusi pada tercapainya capaian belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan sebelumnya seperti dalam kelas konvensional dengan sistem tatap muka.

Dosen inovatif era *new normal* dapat menggunakan pendekatan dan proses pembelajaran berbasis TIK telah berkembang melalui beberapa tahap perubahan. Pada awalnya sebagai tambahan atau pendamping pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan berbagai bentuk media; baik tercetak, terekam, tersiar, maupun pembelajaran yang sepenuhnya berbasis TIK, atau yang lazim disebut sebagai *e-learning*, *online learning* atau *digital learning*, yang pada dasarnya menunjuk pada pembelajaran berbasis TIK. Pembelajaran *digital* menjadi pilihan untuk menjadi modus pendidikan yang potensial untuk membuat terobosan menghadapi pergeseran paradigma pendidikan sesuai *New Normal* saat pandemi Covid-19 ini.

## H. Penutup

*New Normal* atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, sering mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Di era *new normal* ini pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan kampus.

Sektor pendidikan di era *New Normal* berbeda dengan dulu yang mana pembelajaran dilakukan tatap muka setelah adanya pandemi Virus Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring. Dosen inovatif tentunya dapat meng-update dan meng-upgrade diri sesuai dengan kebutuhan *new normal* yang masih terhalang dengan berbagai kondisi normal sebagaimana mestinya sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena pendidik memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran daring untuk membuat peserta didik mendapatkan dan memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran digital tidak dapat lagi ditawar tetapi menjadi faktor utama untuk mempermudah dan memfasilitasi proses pembelajaran di era *new normal* yang mana pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka melainkan secara daring.

# Tentang Penulis

## DATA PRIBADI

Nama : Dr. Suherman, S.Kom., M.M.  
Nama Panggilan : Heru Suherman Lim  
Tempat/Tanggal lahir : Jakarta, 2 Nopember 1973  
Alamat : Angel Residence Blok F/6,  
Kalideres, Jakarta Barat  
Telepon : 0811-97-9268  
Alamat Email : herusuhermanlim@gmail.com

## RIWAYAT PENDIDIKAN

1991 – 1998 : S1 Teknik Informatika di Universitas  
Bina Nusantara, Jakarta  
2003 – 2005 : S2 Magister Manajemen di  
Universitas Pelita Harapan, Jakarta  
2010 – 2015 : S3 Administrasi Pendidikan di  
Universitas Pendidikan Indonesia,  
Bandung  
2016 : Sertifikasi CPS (Certified Public  
Speaker) dari IPSA (Indonesia  
Profesional Speaker Association),  
Jakarta, 2016  
2017 : Program Pendidikan Regular  
Angkatan (PPRA) ke-56 Lembaga  
Ketahanan Nasional Republik  
Indonesia (Lemhannas RI)

## RIWAYAT PEKERJAAN

1992 - 1994 Guru SD-SMP-SMA Chandra Kusuma  
1994 - 1996 Wakil Kepala SMP Chandra Kusuma  
1996 - 1998 Ka. Sekretariat Yayasan Chandra Kusuma  
1998 - 2003 Koordinator Pendidikan Sekolah Citra Kasih  
2000 - 2008 Pembantu Ketua III Bidang Kemahasiswaan  
STMIK Buddhi  
2003 – sekarang Managing Director Mutiara Bangsa  
Group, Tangerang  
2003 - 2017 Presenter Radio Cakrawala & TVRI  
2003 - sekarang Moderator & Pembicara di beberapa  
kalangan di Indonesia

2013	Dosen Pascasarjana Univ. Nusa Mandiri dan STAB Nalanda
2017 - sekarang	Dosen Pascasarjana STAB Smaratungga

## **PENGALAMAN ORGANISASI**

2003 – 2013	Ketua Lembaga Media Komunikasi PP Majelis Buddhayana Indonesia (MBI)
2006 – sekarang	Ketua Umum Badan Koordinasi Sekolah Minggu Buddhis Indonesia (BKSMBI)
2006 – sekarang	Pengurus Pusat Paguyuban Sosial Marga Tionghoa Indonesia (PSMTI) Bidang Pendidikan, Anggota Dewan Pakar.
22 Des 2007	Penerima Piagam Penghargaan “Tokoh Pemuda & Cendikiawan Buddhis” dari STAB Bodhi Dharma, Medan
2007 – 2008	
2018 – sekarang	Penanggung jawab Program “Dharma for Kids” di Spacetoon TV Anggota Lembaga Sumber Daya Manusia PP Majelis Buddhayana Indonesia (MBI)

## **KARYA**

2008	Penulis Buku “The Spirit of Dharma”
2008	Penulis di Buku “Ayo Bangkit, Bangun Negeri Tercinta Indonesia” dalam rangka 100 tahun Kebangkitan Nasional
2009 - 2013	Pimpinan Redaksi Majalah Agama Buddha Indonesia “Manggala”
2010	Penulis buku “Enjoy dalam Dharma”
2013	Penulis buku “Gethek Kecil”

## 5 KEJAHATAN LUAR BIASA DI INDONESIA MASA PANDEMI COVID-19 UPAYA MELAWAN MELALUI PENDEKATAN PANCASILA

### **A. Pendahuluan**

Kejahatan merupakan fenomena yang menjadi keniscayaan di dunia ini terlebih pada masa pandemi covid-19, Apabila ada kebaikan tentu saja akan ada kejahatan. Namun, bukan berarti kejahatan dapat dibiarkan terjadi begitu saja. Meski tidak dapat dibasmi dengan tuntas, upaya untuk membasmi ataupun menangkal kejahatan merupakan hal wajib yang harus dilakukan. Setidaknya upaya tersebut dapat mereduksi terjadinya kejahatan. Sayangnya upaya yang dimaksud tampak kurang maksimal terhadap kejahatan korupsi, terorisme, narkoba, pembunuhan dan makar. “5 (lima) kejahatan luar biasa di indonesia: Masa Pandemi Covid-19 upaya melawan melalui pendekatan pancasila” merupakan kejahatan yang terjadi di Indonesia, penulis berkeyakinan bahwa 5 (lima) kejahatan tersebut harus dilawan/di tangkal oleh semua elemen bangsa indonesia. Rasa kebangsaan yang kuat, merupakan hasil penghayatan terhadap Pancasila sebagai dasar filsafah negara menjadikan tumpuan dari hasil pemikiran.

5 kejahatan luar biasa, tidak diragukan lagi menjadi penyakit yang sangat mengkhawatirkan di Indonesia. Kerugian yang diakibatkan dari kejahatan ini tidak hanya bersifat materil, namun lebih dari itu dampak dari pada moralitas dan marwah bangsa, maka tidak mengherankan apabila banyak warga negara yang merasa frustrasi dengan kondisi ini. Rasa frustrasi ini yang tidak jarang dimanfaatkan oleh para pencari personal kejahatan tersebut. Menghadapi 5 kejahatan tersebut, ternyata pemerintah sebagai representasi dari negara, terbukti belum mampu menunjukkan tindakan yang terhormat. Apa daya, pada akhirnya seluruh sistem hukum di negeri ini di kooptasi oleh para bandit dan otomatis menghalangi negeri ini dari pencapaian cita hukumnya. Negara dan masyarakat sangat dirugikan dengan 5 kejahatan luar biasa tersebut, karena para pelaku kejahatan semakin leluasa mengeruk uang rakyat. Belum optimalnya kinerja pemerintah terutama penegak hukum di Indonesia dalam menangani kejahatan ini, tentunya menjadikan keprihatinan negara dan masyarakat pada umumnya.

Masyarakat mendukung penuh adanya penegakan hukum. Dukungan rakyat terhadap elemen penegak hukum sungguh luar biasa. Fakta tersebut dapat kita ketahui dari pernyataan-pernyataan di media sosial dan media massa, unjuk rasa dukungan, mereka lakukan dengan tulus hati. Kondisi tambah memprihatinkan ketika ada oknum hakim, jaksa, dan polisi juga terlibat dalam 5 kejahatan luar biasa tersebut. Dalam tulisan ini, 5 kejahatan luar biasa diangkat untuk menunjukkan tetap semangat dan mengingatkan persepsi yang keliru tentang penegakan hukum dan penjagaan tentang nilai-nilai dalam masyarakat. 5 kejahatan luar biasa tentunya harus dibarengi dengan komitmen serta integritas yang sangat tinggi para pelaksananya dan semua pemangku kepentingan. masing-masing perlu menjalankan peran dan fungsi dengan sebaik-baiknya secara konsisten dan profesional. Tujuan lain dari tulisan ini adalah agar tulisan-tulisan yang tersebar menjadi cerminan dari kegelisahan atas ketimpangan dalam penegakan hukum dan peradilan di negeri Indonesia ini. Padahal dalam prinsipnya hukum harus ditegakkan "*equality before the law.*" Ibarat kata hukum itu harus sama atau berlaku adil untuk seluruh elemen bangsa, tidak pandang bulu dalam arti keadilan harus diciptakan. Seluruh warga Negara memiliki kedudukan yang sama dimata hukum, hokum tidak pandang bulu, "*fiat Justitia ruat caelum*" tegakkan keadilan walaupun langit runtuh adalah semboyan dan *adigium* yang sangat sering kita dengarkan. Persoalannya, dalam praktik tidak jarang warga Negara atau masyarakat pada umumnya yang buta hukum menjadi korban ke sewenang-wenangan oknum penegak hukum. Padahal perasaan was-was pasti akan timbul saat berada ditempat umum. Penjahat selalu mengincar orang-orang yang lengah dan lemah. Bahkan terkadang penjahat lebih pintar dari korbannya.

## **B. 5 Kejahatan Luar Biasa di Indonesia**

### **1. Pembunuhan**

Pembunuhan merupakan kejahatan yang sangat berat dan mendapat perhatian yang serius di dalam kalangan masyarakat. Tindakan pembunuhan adalah suatu perbuatan yang dengan sengaja maupun tidak ketika menghilangkan nyawa orang lain. Perbedaan cara melakukan perbuatan tindak pidana pembunuhan ini terletak pada akibat

hukumnya, ketika tindak pidana pembunuhan ini dilakukan dengan sengaja ataupun direncanakan terlebih dahulu, maka akibat hukum yaitu sanksi pidana lebih berat dibandingkan dengan tindak pidana pembunuhan yang dilakukan tanpa unsur pemberat yaitu direncanakan terlebih dahulu. Moral dalam kehidupan manusia memiliki kedudukan yang amat penting. Nilai-nilai moral sangat diperlukan bagi manusia, baik kapasitasnya sebagai pribadi (individu) maupun sebagai anggota suatu kelompok (masyarakat dan bangsa). Moral memiliki kedudukan yang amat penting karena manusia dalam hidupnya harus taat dan patuh pada norma-norma, aturan, adat istiadat, undang-undang, dan hukum yang ada dalam suatu masyarakat.

Manusia adalah ciptaan Tuhan yang memiliki akal budi. Perbuatan moral mencetuskan kodrat manusiawi sekaligus mulia. Perbuatan semacam inilah yang menjadi lapangan penjelasan etika, karena perbuatan ini normatif, menunjukkan nilai-nilai. Sebagai manusia yang memiliki akal budi yang sangat berbeda jauh dengan hewan seharusnya harus bisa untuk mengontrol diri dan bisa menahan nafsu yang akan menjerumuskan manusia itu pada hal yang menyimpang norma, etika, dan agama. Jika antar manusia memiliki hati yang saling mengasihi dan mengerti norma-norma yang beredar di masyarakat, seharusnya pembunuhan itu tidak akan pernah terjadi. Tindak pidana pembunuhan adalah suatu perbuatan yang dengan sengaja maupun tidak, menghilangkan nyawa orang lain. Jika perbuatan pembunuhan ini dilakukan dengan sengaja ataupun direncanakan terlebih dahulu, maka akibat hukum dan sanksi yang di dapatkan pelaku akan lebih berat dibandingkan dengan pembunuhan yang dilakukan dengan bukan dengan perencanaan terlebih dahulu. Dari pembahasan kasus diatas, dapat disimpulkan bahwa hati nurani yang sesat sering kali membuat manusia itu jatuh kedalam perilaku yang menyimpang dari etika, norma, agama, dan hukum yang ada dalam kehidupan manusia, apa yang dilakukan Haris Simamora itu, sebenarnya sangat menentang etika, norma, dan agama. Apa yang sudah dilakukan Haris itu adalah sebuah perilaku yang kurang berkenan bagi Tuhan dan manusia. Sebagai manusia seharusnya bisa saling mengasihi dan saling mengampuni.

Dari kasus diatas juga bisa menjadi pelajaran bagi kita untuk senantiasa mendekatkan diri pada Tuhan agar kita bisa terhindar dari pikiran negatif dan kita juga bisa memiliki hati nurani yang tidak bimbang.

Dampak yang dilakukan pelaku pembunuhan adalah pertanggungjawaban pidana terhadap seseorang yang melakukan perbuatan pidana atau tindak pidana. Hukuman yang pantas untuk pelaku tindak pidana pembunuhan berencana yaitu adalah hukuman mati, sanksi yang terberat yang berlaku dalam suatu peraturan yang ada dalam masyarakat sekitar. Ketentuan hukuman ini tertulis dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Sesuai dengan asas-asas hukum pidana di Negara Indonesia yang berlaku, maka sewajarnya proses tetap harus berjalan dan konsekuensinya yang melakukan tindak kejahatan harus mempertanggungjawabkan atas perbuatan yang telah dilakukan apabila sudah memenuhi unsur tindak pidana. Adapun unsur tindak pidana yakni:

- a. Unsur subjektif yang meliputi: subjek, kesalahan.
- b. Unsur objektif yang meliputi: melawan hukum, tindakan terlarang serta diancam dengan pidana oleh undang-undang.<sup>43</sup>

Sebagaimana dalam contoh, setelah menghabisi kakak kandungnya yang berinisial D, dengan tabung gas melon di rumah kontraknya di Sawangan, Depok, J kebingungan jejak pembunuhan yang dilakukannya. “Udah habis pikir, nggak tahu lagi mesti gimana, udah bingung,” kata J kepada wartawan di Polres Depok, Kamis 19 November 2020. J mengaku, hanya menghabiskan kurang lebih satu hari untuk menggali kamar kontrakan, “Galinya habis maghrib.”

Agar penggalian kuburan D tidak membuat tetangganya curiga, J menyetel musik. “Sambil dengerin musik dikencengin supaya nggak kedengaran,” kata J.

Meski tetangganya tidak curiga, dalam waktu 1x24 jam polisi mengungkap pembunuhan D. J ditangkap polisi di kawasan Gunung Pongkor, Bogor, Jawa Barat pada Kamis, 20 November 2020 atau sehari setelah penemuan mayat D sehari sebelumnya. J mengatakan, ia membunuh D

---

<sup>43</sup> E.Y. Kanter, dkk, *asas-asas hukum pidana di Indonesia dan penerapannya*, (Jakarta: Alumni AHM-PTM, 1962), hal. 213.

karena kesal. D, kata J, terkadang marah-marrah tak jelas. “Salah dikit aja langsung bentak, langsung marah,” kata J.

J yang sehari-hari tinggal bersama kakaknya di rumah kontrakan itu, mengaku sangat kesal terhadap perlakuan kakaknya yang mencapai puncaknya pada November 2020. Ia membunuh D ketika tidur setelah marah-marrah. Terungkapnya kasus pembunuhan ini berawal dari temuan pemilik rumah kontrakan Sukiswo di salah satu kamar rumah itu. Sukiswo yang mencurigai salah satu lantai di kamar itu kemudian menggantinya. Pada kedalaman 1,5 meter kemudian ditemukan tulang manusia. Ia melaporkan kasus ini ke aparat setempat. Polisi menemukan mayat yang masih mengenakan kaos dan celana di lubang itu. Belakangan diketahui mayat itu D. Polisi menjerat J dengan pasal berlapis 340 KUHP dan 338 KUHP tentang pembunuhan berencana dengan ancaman hukuman mati, seumur hidup atau 15 tahun penjara.<sup>44</sup>

## 2. Narkoba

Masyarakat Indonesia, bahkan masyarakat dunia pada umumnya saat ini sedang dihadapkan pada keadaan yang sangat mengkhawatirkan ini semakin di pertajam maraknya peredaran gelap narkotika yang telah merabak di kalangan masyarakat termasuk di kalangan remaja. Dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat masih banyak dijumpai remaja yang masih melakukan penyalahgunaan narkoba. Narkoba (narkotika dan obat-obatan yang mengandung zat adiktif/berbahaya dan terlarang) belakangan ini amat populer di kalangan remaja dan generasi muda bangsa Indonesia, sebab penyalahgunaan ini telah merabak ke semua lingkungan, bukan hanya di kalangan anak-anak nakal dan preman, tetapi telah memasuki lingkungan kampus. Narkoba saat ini banyak kita jumpai di kalangan remaja dan generasi muda dalam bentuk kapsul, tablet dan tepung seperti ecstasy, pil koplo dan shabu-shabu, bahkan dalam bentuk yang amat sederhana seperti daun ganja yang dijual dalam amplop-amplop. Saat ini para orang tua, mulai dari ulama, guru/dosen, pejabat,

---

<sup>44</sup>*Bingung Hilangkan Jejak Pembunuhan, Ini Cara J Sembunyikan Mayat Kakaknya*, <https://metro.tempo.co/read/1407134/bingung-hilangkan-jejak-pembunuhan-ini-cara-j-semunyikan-mayat-kakaknya/full&view=ok>

penegak hukum dan bahkan semua kalangan telah resah terhadap narkoba ini, sebab generasi ini, sebab generasi muda masa depan bangsa telah banyak terlibat di dalamnya.

Narkoba adalah semua zat padat, cair maupun gas yang dimaksudkan kedalam tubuh yang dapat merubah fungsi dan struktur tubuh secara fisik maupun psikis tidak termasuk makanan, air, dan oksigen dimana dibutuhkan untuk mempertahankan fungsi tubuh normal. Berikut ini jenis-jenis narkoba antara lain; *Pertama*, Narkotika adalah Zat/Obat yang berasal dari tanaman atau sintetis maupun semi sintesis yang dapat menurunkan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan. *Kedua*, Psikotropika Zat/obat alamiah atau sintetis bukan narkotika yang berkhasiat psikoaktif, melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental, dan perilaku. *Ketiga*, Zat adiktif adalah bahan lain bukan narkotika atau psikotropika yang penggunaannya dapat menimbulkan ketergantungan baik psikologis atau fisik misalnya: alcohol, rokok, kafein.<sup>45</sup>

Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semi sintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan, yang dibedakan ke dalam golongan-golongan Narkotika yang ada dalam lampiran UU 35 Tahun 2009 tentang Narkotika.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika disahkan pada tanggal 12 Oktober 2009 di Jakarta oleh Presiden Doktor Haji Susilo Bambang Yudhoyono. UU 35 tahun 2009 tentang Narkotika diundangkan Menkumham Andi Mattalatta pada tanggal 12 Oktober 2009 di Jakarta. Agar setiap orang mengetahuinya, Undang-Undang Nomor 35 tahun 2009 tentang Narkotika ditempatkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 143. Penjelasan Atas UU 35 tahun 2009 tentang Narkotika

---

<sup>45</sup> Salsabiella Nur Hafizhah dkk, *Bahaya Narkoba & Penanggulangannya Bagi Siswa & Remaja*,  
file:///C:/Users/User/Downloads/BAHAYA%20NARKOBA%20BAGI%20ISWA%20DAN%20REMAJA.pdf

ditempatkan pada Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5062, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika ini membentuk sebuah badan nasional, yaitu BNN (Badan Narkotika Nasional), sebagaimana Undang-Undang lainnya dalam rezim saat itu. UU 35 Tahun 2009 tentang Narkotika memiliki tujuan untuk: Menjamin ketersediaan Narkotika untuk kepentingan pelayanan kesehatan dan/atau pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; mencegah, melindungi, dan menyelamatkan bangsa Indonesia dari penyalahgunaan narkotika; memberantas peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika; dan menjamin pengaturan upaya rehabilitasi medis dan sosial bagi penyalah guna dan pecandu narkotika. Sebagaimana contoh kasus Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Tangerang, kasus-kasus penyalahgunaan narkoba ternyata paling banyak dilakukan oleh pekerja, termasuk pekerja kantoran. Berdasarkan data, pekerja yang menyalahgunakan narkoba mencapai 50,34 persen, kemudian disusul pelajar 27,32 persen, dan mereka yang tidak bekerja sebanyak 22,34 persen. Hal ini disampaikan oleh Plt. Kasi P2M (Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat) BNN Kota Tangerang, Suryati Kartika Sari, S.Ikom pada saat mengisi kegiatan insert konten di PT. BRINGIN GIGANTARA cabang Tangerang. Jika seorang pekerja menyalahgunakan narkoba, maka hal tersebut biasanya disebabkan karena beberapa faktor. Faktor-faktor penyebab itu adalah stres di tempat kerja, memiliki pendapatan (uang berlebih), butuh pengalihan (*refreshing*), kurangnya iman, ditawarkan teman (pergaulan), dan rasa cemas serta kesepian (mental health), pungkas Kartika Sari. Indonesia sendiri, saat ini sedang mengalami status darurat narkoba. Kerugian yang disebabkan akibat penyalahgunaan narkoba di Tanah Air mencapai Rp 63,1 triliun.

Faktor geografis yang terbuka menyebabkan narkoba mudah masuk dan menyebar ke seluruh wilayah Indonesia. Indonesia disebut-sebut sebagai pasar potensial peredaran gelap, yang bukan hanya menyasar orang dewasa dan remaja, tapi juga anak-anak. Menurut BNN, sifat narkoba terbagi menjadi 3

jenis berdasarkan efek yang dihasilkan, yaitu: *Pertama*, depresan berfungsi menekan fungsi sistem saraf pusat, sehingga penggunaanya menjadi lebih tenang. *Kedua*, stimulan, berfungsi untuk menstimulasi fungsi sistem saraf pusat sehingga penggunaanya menjadi lebih semangat. *Ketiga*, halusinogen, mengaburkan fungsi sistem saraf pusat sehingga penggunaanya menjadi sulit konsentrasi (berhalusinasi). Untuk meminimalisir masuknya narkoba ke Indonesia dan untuk mencegah semakin banyaknya pekerja yang menggunakan narkoba, pemerintah berupaya untuk melakukan penegakan hukum yang mampu memberikan efek jera kepada penjahat narkoba.



Diseminasi informasi Pencegahan, Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) di PT Bringin Gigantara. (Dok: BNN).

Upaya tersebut difasilitasi pemerintah dalam bentuk Inpres RAN Program Pencegahan, Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) Nomor 2 Tahun 2020.

Aturan ini kemudian menjadi landasan bagi upaya pencegahan narkoba dalam bentuk penyediaan, serta penyebaran informasi tentang pencegahan bahaya narkotika dan prekursor narkotika kepada para pegawai, pemberlakuan tes urin kepada seluruh pegawai, dan pembentukan satgas atau relawan anti

narkotika dan prekursor narkotika di lingkungan kantor.<sup>46</sup>

### 3. Korupsi

Praktik korupsi memberikan dampak yang sangat luar biasa menghambat pembangunan manusia dan Negara. Terdapat hubungan timbal balik antara korupsi dan tata kelola roda pemerintahan. Negara bisa dikatakan dengan tata kelola baik memiliki kecenderungan untuk menimbulkan tindak korupsi kecil. Namun sebaliknya, negara dengan tingkat korupsi tinggi memiliki kondisi tata kelola yang buruk. Negara dan masyarakat sangat dirugikan karena para koruptor makin leluasa mengeruk uang rakyat. Runyamnya regulasi tentang pemberantasan korupsi dan penegakan hukum di Indonesia masih tambal sulam menyebabkan semakin luasnya para koruptor untuk menguasai negara ini. Sejumlah faktor menjadi penyebab maraknya praktik suap di pengadilan. Tidak perlu jauh-jauh mencari kambing hitam dari faktor eksternal. Ada beberapa faktor internal yang di duga kuat menjadi penyebab suburnya penyuapan ke aparat pengadilan. *Pertama*, rendahnya integritas para hakim. *Kedua*, serba tertutupnya pengadilan dalam membuka akses informasi yang diperlukan oleh masyarakat. *Ketiga*, putusan para hakim nyaris tanpa pertanggungjawaban kepada institusi horizontal maupun vertical.<sup>47</sup> Para hakim begitu mudah “berlindung” dibalik kebebasan hakim. Siapapun dan institusi manapun tidak boleh mencampuri hakim dalam mengadili dan memutus perkara. Hal ini yang sering menjadikan “bunker” bagi para hakim untuk memainkan perkara yang ditanganinya. Ada beberapa penyebab mengapa korupsi di negeri Indonesia ini begitu marak:

#### a. Sistem penyelenggaraan negara yang keliru

Sebagai negara berkembang, seharusnya prioritas pembangunan di bidang pendidikan, tetapi selama

---

<sup>46</sup> Fabiola Febrinastri, *BNN: Kasus Penyalahgunaan Narkotika paling Banyak Dilakukan oleh Pekerja*, <https://www.suara.com/news/2020/07/30/112418/bnn-kasus-penyalahgunaan-narkotika-paling-banyak-dilakukan-oleh-pekerja>

<sup>47</sup> Imam Anshori Saleh, *Korupsi Terorisme dan Narkotika upaya melawan kejahatan luar biasa yang sistematis*, (Malang: Setara Press, 2016), hal. 47.

puluhan tahun, mulai orde lama, orde baru, dan orde reformasi, pembangunan Negara difokuskan di bidang ekonomi. Padahal semuanya tahu bahwasanya setiap negara yang baru merdeka, terbatas dalam memiliki SDM, Uang, manajemen, dan teknologi. Konsekuensinya, semuanya didatangkan dari luar negeri yang pada gilirannya menghasilkan penyebab korupsi.

b. Pejabat yang serakah

Pola hidup konsumerisme yang dilahirkan dari system pembangunan selalu mendorong pejabat untuk menjadi cepat kaya secara *instant*. Lahirlah sikap serakah dimana para pejabat menyalahgunakan wewenang dan jabatannya, melakukan *mark up* proyek-proyek pembangunan, bahkan berbisnis dengan pengusaha, baik dalam bentuk menjadi komisaris maupun sebagai salah seorang *shareholder* dari perusahaan tersebut.

c. *Law inforcement* tidak berjalan

Disebabkan para pejabat serakah karena gaji yang tidak cukup, maka boleh dibilang penegakan hukum tidak berjalan hampir di seluruh lini kehidupan, baik di instansi pemerintah maupun di lembaga kemasyarakatan karena segala sesuatu diukur dengan uang. Lahirlah pelesetan kata-kata seperti KUHP (Kasih Uang Habis Perkara).

d. Hukuman yang ringan terhadap koruptor

Disebabkan *law inforcement* tidak berjalan dimana aparat penegak hukum bisa dibayar, mulai dari polisi, jaksa, hakim dan pengacara, maka hukuman yang dijatuhkan kepada para koruptor sangat ringan, sehingga tidak menimbulkan efek jera bagi koruptor, bahkan tidak menimbulkan rasa takut dalam masyarakat, sehingga pejabat dan pengusaha tetap melakukan KKN.

e. Pengawasan yang tidak efektif

Dalam sistem manajemen yang modern selalu ada instrument yang disebut internal control di setiap unit tidak berfungsi karena pejabat atau pegawai terkait ber KKN, maka untuk mengatasi hal tersebut dibentuk lah irjen dan Bawasda yang bertugas melakukan internal audit. Sistem besar yang sudah dibangun ternyata tidak mengalami perubahan dalam arti praktik KKN tetap berjalan mulus sehingga irjen dan Bawasda pun ikut

ikutan bergotong royong dalam menyuburkan praktik KKN.

f. Budaya masyarakat yang kondusif KKN

Dalam negara agraris seperti halnya negara Indonesia, masyarakatnya cenderung paternalistik, dengan demikian mereka turut melakukan KKN dalam urusan sehari-hari, sebagaimana dalam urusan KTP, SIM, PBB, SPP, pendaftaran anak di sekolah. disadari atau memang belum mengerti tentang apa yang telah dilakukan, masyarakat selalu dihadapkan tentang hal-hal yang bersinggungan dengan namanya praktik KKN, bahkan terkadang masyarakat sendiri yang menawarkannya, untuk mempercepat atau mempermudah urusannya cepat selesai.<sup>48</sup>

Pembangunan hukum dalam masyarakat Negara berkembang memerlukan arah dan masukan yang memberi nilai tambah yang sangat diperlukan untuk mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara yang tertib, teratur dan berkeadilan, di samping melindungi hak-hak asasi manusia. Reformasi hukum mencakup aspek: *Pertama*, legislasi. *Kedua*, sumber daya manusia. *Ketiga*, kelembagaan dan infrastruktur. *Keempat*, budaya hukum.<sup>49</sup> Sebagaimana dalam contoh Dua orang tersangka kasus dugaan korupsi penetapan izin ekspor benih lobster, yakni Andreu Pribadi Misata dan Amiril Mukminin menyerahkan diri kepada Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) pada Kamis, 26 November 2020. Andreu merupakan staf khusus Menteri Kelautan dan Perikanan Edhy Prabowo dan Ketua Pelaksana Tim Uji Tuntas Perizinan Usaha Perikanan Budidaya Lobster pada Kementerian Kelautan dan Perikanan. Sedangkan Amiril adalah pihak swasta.

"Siang ini sekitar pukul 12.00 WIB kedua tersangka secara kooperatif telah menyerahkan diri dan menghadap penyidik KPK," ujar Pelaksana Tugas Juru Bicara KPK Ali Fikri melalui keterangan tertulis pada Kamis, 26 November 2020.

---

<sup>48</sup> Ermansjah Djaja, *Memberantas Korupsi Bersama KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), hal. 48.

<sup>49</sup> Absori, *Politik Hukum Menuju Hukum Progresif*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2013), hal. 86.

Amiril dan Andreu kini tengah menjalani pemeriksaan oleh penyidik. Keduanya telah ditetapkan sebagai tersangka di kasus dugaan korupsi penetapan izin ekspor benih lobster bersama lima orang lainnya, termasuk Menteri Kelautan dan Perikanan Edhy Prabowo. Ali mengatakan setelah Amiril dan Andreu menjalani pemeriksaan, penyidik KPK akan melakukan upaya paksa penahanan terhadap keduanya. "Menyusul lima orang tersangka lainnya pasca penangkapan pada 25 November 2020 dini hari kemarin," ucap Ali.<sup>50</sup>

#### 4. Terorisme

Pada tindak pidana terorisme, pernyataan bukti permulaan yang cukup berbeda dengan apa yang dianut oleh Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), yang diperlukan izin dari ketua pengadilan untuk dinyatakan sebagai bukti permulaan yang cukup, namun undang-undang terorisme tidak memuat perlindungan terhadap hak-hak tersangka atas penangkapan dan penahanan yang dilakukan oleh penyidik. Untuk itu, tersangka, pihak keluarga atau kuasa hukum dapat menggunakan KUHAP untuk melakukan upaya hukum keberatan atas penahanan dan penangkapan melalui lembaga pra peradilan sebagaimana yang diatur dalam pasal 77 KUHAP dan pasal 124 KUHAP yang menegaskan bahwa dalam hal apakah sesuatu penahanan sah atau tidak sah menurut hukum, tersangka, keluarga atau penasihat hukum dapat mengajukan hal itu kepada pengadilan negeri setempat untuk diadakan pra peradilan, guna memperoleh putusan apakah penahanan atas diri tersangka tersebut sah atau tidak sah menurut undang-undang ini.

Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2003 pada pasal 28 menegaskan bahwa penyidik dapat melakukan penangkapan terhadap setiap orang yang diduga keras melakukan tindak pidana terorisme berdasarkan bukti permulaan yang cukup sebagaimana dimaksud dalam pasal 26 ayat (2) untuk paling lama 7 x 24 (tujuh kali dua puluh empat) jam. Namun sebelum melakukan upaya pra

---

<sup>50</sup>2 *Tersangka Kasus Korupsi Ekspor Benih Lobster Menyerahkan Diri ke KPK*, <https://nasional.tempo.co/read/1409062/2-tersangka-kasus-korupsi-ekspor-benih-lobster-menyerahkan-diri-ke-kpk/full&view=ok>

peradilan, tersangka, pihak keluarga, atau kuasa hukum dapat mengajukan keberatan terhadap penyidik atau penyidik pembantu. Jika ditolak, keberatan dapat diajukan kepada atasan penyidik. Hal demikian itu juga diatur dalam KUHAP pasal 123 yang menegaskan bahwa, tersangka, keluarga, atau penasihat hukum dapat mengajukan keberatan atas penahanan atau jenis penahanan tersangka kepada penyidik yang melakukan penahanan itu. Sebagaimana dalam sebuah contoh atas apa yang telah dilakukan oleh pihak terorisme, bahwa yang mereka bayangkan dan yakini, mereka telah mantap untuk melakukan "*jihad fi sabilillah*" yakni berjuang di jalan Allah, memberantas berbagai kemungkaran (*nahi munkar*). Ketika mereka melakukan aksi, tertangkap, dan kemudian masuk penjara, seolah itu semua tidak menjadi soal atau beban dan sekalipun mati oleh bom sendiri atau dihabisi oleh aparat keamanan, mereka merasa mati *syahid* atas apa yang telah dilakukannya.

Dalam Islam mati *syahid* itu dijamin masuk surga, ini yang menjadi slogan primadona oleh para teroris. Dari berbagai bacaan dan penuturan para pelaku yang diberitakan media massa, untuk menjadi teroris selalu melewati proses yang sangat panjang dan berliku, tahap terpenting yang harus mereka lewati adalah "*brain washing*" atau "cuci otak".<sup>51</sup> Sebagaimana contoh kasus Detasemen Khusus (Densus) 88 Antiteror menangkap buron kasus terorisme, Taufik Bulaga alias Upik Lawanga. Taufik Bulaga ditangkap di Lampung. "Saya bisa memastikan iya terjadi," kata Karo Penmas Divisi Humas Polri Brigjen Awi Setiyono di Mabes Polri, Jalan Trunojoyo, Jakarta Selatan, Kamis (26/11/2020). Polri mengatakan Taufik Bulaga tertangkap berkat serangkaian operasi Densus 88 Antiteror sejak 23 hingga 25 November kemarin. "Jadi tanggal 23 dan 25 memang Densus 88 Antiterror telah melakukan penindakan terhadap tersangka TB alias Upik Lawanga," jelas Awi. Awi mengungkapkan, selain Upik, Densus 88 Antiteror juga menangkap DPO (daftar pencarian orang) Jamaah Islamiyah (JI) lainnya. Namun Awi tidak menjelaskan lebih jauh karena mengaku belum menerima laporan dari Densus 88 Antiteror.

---

<sup>51</sup> Imam Anshori Saleh, *Korupsi Terorisme dan Narkoba upaya melawan kejahatan luar biasa yang sistematis*, (Malang: Setara Press, 2016), hal. 16

"Dan beberapa DPO kelompok JI. Namun demikian, saya belum bisa sampaikan kepada rekan-rekan," untuk diketahui, nama Taufik Bulaga disebut-sebut sebagai orang yang merakit bom di Hotel JW Marriott dan Hotel Ritz-Carlton. Selain itu, Upik ada dalam DPO kasus bom Solo dan Cirebon. "Yang satu inisial UL (Upik Lawanga), yang satu kita cek dulu," ujar Komjen (Purn) Anton Bachrul Alam selaku Kadiv Humas Polri di kantornya, Jl Trunojoyo, Jakarta pada 2011 silam. Kala itu Anton menduga Upik Lawanga terlibat dalam kasus bom Solo dan Cirebon. Namun dia mengaku belum tahu persis peran buron pelaku bom Poso di medio 1990 ini. "Belum, ini DPO kita yang lama. Tadinyakan 5, tambah satu jadi 6. Satukan mati, jadi 5 dan tertangkap satu," jelasnya. Apakah Upik Lawanga ini pimpinan jaringan bom Cirebon dan Solo?" Kita tangkap dulu baru kita tahu perannya," jawab Anton.<sup>52</sup>

#### 5. Makar

Makar adalah perlawanan terhadap pemerintahan yang sah dengan maksud untuk menjatuhkan pemerintahan atau menentang kebijaksanaan yang sudah menjadi ketetapan dengan melawan hukum, baik melalui kekuatan senjata maupun dengan kekuatan lainnya atau dengan cara lain.

Istilah makar berasal dari bahasa Belanda, yaitu "*aanslag*" yang artinya penyerangan atau serangan. Definisi makar berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah akal buruk, tipu muslihat atau perbuatan dengan maksud hendak membunuh orang. Makar juga bisa diartikan sebagai perbuatan untuk menggulingkan pemerintahan yang sah (kudeta).

Tindakan makar dalam KUHP secara khusus dapat ditemui dalam Pasal 87 KUHP, yang berbunyi: "dikatakan ada makar untuk melakukan suatu perbuatan, apabila niat untuk itu telah ternyata dari adanya permulaan pelaksanaan seperti yang dimaksud dengan Pasal 53 KUHP". Menurut Pasal 53 ayat (1) KUHP ada tiga syaratnya yang harus ada agar

---

<sup>52</sup>Kadek Melda Luxiana, *Teroris Ahli Rakit Bom Taufik Bulaga Ditangkap Densus 88*, [https://news.detik.com/berita/d-5270890/teroris-ahli-rakit-bom-taufik-bulaga-ditangkap-densus-88?\\_ga=2.15227637.219679174.1606458602-1652720699.1580877710](https://news.detik.com/berita/d-5270890/teroris-ahli-rakit-bom-taufik-bulaga-ditangkap-densus-88?_ga=2.15227637.219679174.1606458602-1652720699.1580877710)

seseorang dapat dipidana melakukan percobaan kejahatan, yaitu adanya niat, permulaan pelaksanaan, pelaksanaannya itu tidak selesai bukan semata-mata disebabkan karena kehendaknya.

Bentuk kejahatan makar yang selama ini terjadi merupakan kejahatan yang masuk dalam kategori makar yang mengancam kepentingan hukum atas keamanan dan keselamatan negara, sebagaimana dimuat dalam Bab I Buku II KUHP, terdiri dari 3 bentuk, yaitu *Pertama*, menyerang keamanan presiden atau wakilnya. Jenis kejahatan makar dengan cara menyerang keamanan presiden atau wakil presiden disebutkan dalam Pasal 104 KUHP, yang dirumuskan sebagai berikut makar dengan maksud untuk menghilangkan nyawa, atau merampas kemerdekaan, atau meniadakan kemampuan Presiden atau Wakil Presiden menjalankan pemerintahan, diancam dengan pidana mati atau pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara sementara paling lama 20 (dua puluh) tahun. *Kedua*, menyerang keamanan dan keutuhan wilayah negara kejahatan yang menyerang keamanan dan keutuhan wilayah ini adalah juga berupa kejahatan makar. Kejahatan makar yang dimaksud ini dirumuskan pada Pasal 106 KUHP, yaitu makar dengan maksud supaya seluruh atau sebagian wilayah negara jatuh ke tangan musuh atau memisahkan sebagian dari wilayah negara, diancam dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara sementara paling lama 20 (dua puluh) tahun. *Ketiga*, menyerang kepentingan hukum tegaknya pemerintahan negara, makar yang dimaksud di sini tidak dengan perbuatan dengan kekerasan menggunakan senjata. Makar di sini sudahlah cukup, misalnya dengan membentuk organisasi dengan alat-alatnya seperti anggaran dasar, program kerja, tujuan yang ingin dicapai, dan sebagainya yang semua wujud-wujud kegiatan itu menuju pada suatu tujuan yang lebih besar ialah menggulingkan pemerintahan yang sah. Makar dalam bentuk ini ialah kejahatan yang dirumuskan dalam Pasal 107 KUHP, yaitu (1) makar dengan maksud untuk menggulingkan pemerintah, diancam dengan pidana penjara paling lama 15 (lima belas) tahun. (2) para pemimpin dan para pengatur makar tersebut dalam ayat 1, diancam dengan pidana penjara seumur hidup

atau pidana penjara sementara paling lama 20 (dua puluh) tahun”.

Tindak pidana makar adalah suatu tindak pidana yang berhubungan dengan masalah keamanan negara. Mengapa seseorang melakukan tindak pidana makar banyak faktor yang memengaruhi, tetapi umumnya adalah rasa ketidakpuasan terhadap pemerintahan/kekuasaan yang sedang berlangsung. Perbuatan tersebut pada umumnya dilakukan oleh sekelompok orang yang mempunyai maksud dan tujuan yang sama, meskipun tidak tertutup, kemungkinan juga dilakukan oleh satu atau dua orang saja. Tindakan makar yang dikaitkan dengan kejahatan makar dijelaskan pada Pasal 104, 106 dan 107 KUHP, yaitu *Pertama*, Pasal 104 KUHP, makar yang dilakukan dengan tujuan akan menghilangkan nyawa atau kemerdekaan Presiden atau Wakil Presiden Republik Indonesia, atau dengan tujuan akan menjadikan mereka tidak dapat menjalankan pemerintahan sebagai mana mestinya (*tot regeren ongeschikt maken*). *Kedua*, Pasal 106 KUHP. Makar dengan maksud supaya seluruh atau sebagian wilayah negara jatuh ke tangan musuh atau memisahkan sebagian dari wilayah negara, diancam dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara sementara paling lama dua puluh tahun. Ketiga, Pasal 107 KUHP. Makar dilakukan dengan tujuan untuk menggulingkan pemerintah (*omwenteling*), dan diancam dengan, hukuman penjara selama-lamanya lima belas tahun, sedang menurut ayat 2 bagi pemimpin dan pengatur dari tindak pidana ini hukumannya ditinggikan menjadi maksimum penjara seumur hidup atau selama dua puluh tahun, dengan kemungkinan hukuman mati. Tindakan makar juga dapat dipidana sebagai sebuah tindakan pemberontakan kepada Negara, yang dirumuskan dalam Pasal 108 KUHP, yaitu sebagai berikut: *Pertama*, barangsiapa bersalah karena pemberontakan, diancam dengan pidana penjara paling lama lima belas tahun: orang yang melawan Pemerintah Indonesia dengan senjata. *Kedua*, orang yang dengan maksud melawan Pemerintahan Indonesia menyerbu bersama-sama atau menggabungkan diri pada gerombolan yang melawan Pemerintahan dengan senjata. Para pemimpin dan para pengatur pemberontakan diancam dengan penjara seumur hidup atau pidana penjara sementara paling lama dua puluh

tahun. Tindakan makar juga dapat dimasukkan dalam tindak pidana permufakatan jahat, dimana diatur dalam Pasal 110 KUHP, yaitu (1) Permufakatan jahat untuk melakukan kejahatan menurut pasal 104, 106, 107, dan 108 diancam berdasarkan ancaman pidana dalam pasal-pasal tersebut.(2) Pidana yang sama diterapkan terhadap orang-orang yang dengan maksud berdasarkan pasal 104, 106, 107, dan 108, mempersiapkan atau memperlancar kejahatan: Berusaha menggerakkan orang lain untuk melakukan, menyuruh melakukan atau turut serta melakukan agar memberi bantuan pada waktu melakukan atau memberi kesempatan, sarana atau keterangan untuk melakukan kejahatan:

- a. Berusaha memperoleh kesempatan, sarana, atau keterangan untuk melakukan kejahatan bagi diri sendiri atau orang lain.
- b. Memiliki persediaan barang-barang yang diketahuinya berguna untuk melakukan kejahatan.
- c. Mempersiapkan atau memiliki rencana untuk melaksanakan kejahatan yang bertujuan untuk diberitahukan kepada orang lain.
- d. Berusaha mencegah, merintangangi atau menggagalkan tindakan yang diadakan oleh pemerintah untuk mencegah atau menindas pelaksanaan kejahatan.

Sebagaimana halnya penjelasan tentang makar dapat diperjelas sebagaimana contoh di tahun 2020 Paguyuban Tunggal Rahayu di Garut, membuat heboh karena mengganti lambang Pancasila. Pimpinan DPR RI Sufmi Dasco Ahmad menilai hal itu sebagai makar. "Saya anggap makar," kata Dasco di kompleks parlemen, Senayan, Indonesia merupakan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Ia menegaskan sudah ada yang mengatur soal lambang negara. "Ya menurut sayakan ini, kita sudah sepakat Negara Kesatuan Republik Indonesia dan kemudian ada yang mengatur soal lambang negara dan lain-lain," jelas Dasco. Diberitakan sebelumnya, Paguyuban Tunggal Rahayu membuat kegaduhan dengan mengubah bentuk lambang Pancasila serta mengganti kata-kata semboyan. Paguyuban Tunggal Rahayu diketahui berbasis di Kecamatan Cisewu, Garut. Mereka dipimpin oleh seseorang bernama Mister Sutarman. Tak hanya itu, mereka juga ternyata mencetak

uang sendiri. Hal tersebut dibenarkan Kepala Badan Kesbangpol Garut Wahyudijaya.<sup>53</sup>

### C. Upaya Melawan Melalui Pendekatan Pancasila

Pancasila merupakan dasar Negara Indonesia dan sumber dari segala sumber hukum yang ada, oleh karena pancasila harus menjadi pijakan serta tolok ukur dari aspek kehidupan masyarakat. Kesejahteraan masyarakat adalah cita-cita bangsa dan negara ini. Dalam hal untuk mencapai kesejahteraan tersebut, diperlukan upaya, dan ikhtiar yang sungguh-sungguh dari berbagai macam elemen bangsa sehingga kejahatan dalam bentuk apapun bisa berkurang. Dalam upaya melawan kejahatan di Negara Indonesia ini, melalui pendekatan pancasila kiranya suatu cara atau jalan yang praktis diantaranya adalah:

#### 1. Memperkuat Ekonomi Rakyat

Ekonomi merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Ekonomi juga memiliki peranan yang penting untuk menjaga kestabilan kehidupan berbangsa dan bernegara. Tingkat pertumbuhan dan pembangunan suatu negara dapat dilihat dari indikator ekonominya. Setiap negara, dalam mencapai tujuannya menggunakan sistem ekonomi yang berbeda-beda. Sistem ekonomi yang berkembang saat ini di dunia adalah sistem ekonomi kapitalis, sosialis, campuran, dan sistem ekonomi Islam. Salah satu sistem ekonomi yang saat ini mendapat pengakuan dunia adalah sistem ekonomi Islam atau yang lebih dikenal dengan sistem ekonomi syari'ah. Kajian-kajian ilmiah tentang ekonomi dan keuangan Islam muncul serta mengalami perkembangannya sejak tahun 1970-an, baik di Timur Tengah maupun di negara-negara Islam yang lain. Sejak saat itu, sistem ekonomi Islam muncul sebagai wacana dan dipandang sebagai suatu alternatif pilihan. Perkembangan ekonomi Islam terjadi sejalan dengan kecenderungan yang menguat terhadap pemihakan sistem ekonomi neo-klasik akibat menguatnya anggapan bahwa

---

<sup>53</sup>Sufmi Dasco Ahmad, *Paguyuban Di Garut Ubah Lambang Pancasila, Pimpinan DPR:*

*Makar!*[https://news.detik.com/berita/d-5166095/paguyuban-di-garut-ubah-lambang-pancasila-pimpinan-dpr-makar?\\_ga=2.9934582.219679174.1606458602-1652720699.1580877710](https://news.detik.com/berita/d-5166095/paguyuban-di-garut-ubah-lambang-pancasila-pimpinan-dpr-makar?_ga=2.9934582.219679174.1606458602-1652720699.1580877710)

ekonomi Keynesian sudah tidak lagi mampu menjawab berbagai masalah perekonomian negara-negara kapitalis barat. Pertumbuhan dan stabilnya perekonomian sebuah Negara menjadikan tolok ukur bahwa stabil kehidupan masyarakat di sebuah Negara tersebut, sehingga menjadikan kehidupan masyarakat rukun, damai dan sejahtera. Kejahatan secara otomatis bias berkurang. Sesuai dengan Pancasila yakni sila ke-2 “Kemanusiaan yang adil dan beradab”.

## 2. Kepastian Hukum

Salah satu penyebab keterpurukan penegakan hukum, diakibatkan oleh cara berfikir *legisme*, yang menjadikan hukum laksana berhala dan kaku. Sering lolosnya pelaku kejahatan disebabkan oleh tidak semata adanya unsur kejahatan itu sendiri, tetapi sangat tergantung dari *goodwill* aktor-aktor hukum dan *political will* pemerintah, apakah kejahatan sungguh-sungguh mau diberantas atau tidak. Di samping itu, penegakan hukum di Indonesia juga bias dikatakan bukan lagi berdiri diatas profesionalisme dan keadilan, justru berdiri diatas kepentingan politik bahkan digunakan untuk menumpas lawan kekuasaan. Banyak yang heran ketika melihat hukum tidak selalu dapat dilihat sebagai penjamin kepastian hukum, penegak hak-hak masyarakat atau penjamin keadilan. Banyak sekali peraturan hukum yang tumpul, tidak bias mempan untuk memotong ke sewenang-wenangan, tidak mampu menegakkan keadilan dan tidak dapat menampilkan dirinya sebagai pedoman yang harus diikuti dalam menyelesaikan berbagai macam kasus yang seharusnya bisa dijawab oleh hukum. Bahkan banyak produk hukum yang lebih banyak diwarnai oleh kepentingan-kepentingan politik pemegang kekuasaan dominan. Para pemegang hukum, pada prinsipnya hukum harus ditegakkan “*Equality Before the law*” kalau ingin Negara dan masyarakat nyaman, tenteram dan damai serta keadilan bisa dirasa di bumi Indonesia ini sebagaimana dalam Pancasila sila ke-5 “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”.

## 3. *Progresif Law*

Hukum selama ini dijalankan sebagai rutinitas belaka yang dimainkan sebagai barang dagangan, akibatnya hukum terdorong ke jalur yang sangat lamban bahkan mengalami

kemacetan yang cukup serius. Di sini ditawarkan bahwa, bagi hukum progresif: hukum harus kembali ke filosofi dasarnya yaitu “hukum untuk manusia” bukan sebaliknya. Mutu dan kualitas hukum ditentukan oleh kemampuannya untuk mengabdikan pada kesejahteraan masyarakat, sehingga ideology dari hukum itu sendiri adalah hukum yang pro-keadilan dan pro-rakyat. Oleh karena itu, dedikasi para penegak hukum mendapat tempat yang utama untuk melakukan pemulihan. Kesejahteraan dan kebahagiaan rakyat harus menjadi titik orientasi dan tujuan akhir dari penyelenggaraan hukum. Selama ini penegak pengadilan sebagai lembaga penegak keadilan dalam melakukan penegakan hukum dimulai belum memberi rasa keadilan. Berbagai kasus yang diajukan ke pengadilan keputusannya amat mengecewakan masyarakat, dan jauh dari rasa keadilan. Penanganan penyelesaian sengketa yang menempatkan masalah pada tataran yang *simpel* dalam penyelesaiannya jaga *simpel*, laksana menarik garis lurus antara dua titik. Oleh karena itu, modus penanganannya menjadi *linier*, hitam putih, dan matematis. Menurutnya, orang cukup bertanya “apa bunyi peraturannya”? Dan “ikuti saja itu,” maka segalanya akan selesai. Ibarat kata “hakim hanya sebagai corong undang-undang,” lain daripada itu, interpretasi hakim yang sebenarnya sangat dibutuhkan masyarakat menjadi menguap begitu saja. Semangat pendekatan hukum progresif yang dimulai dari kesadaran yang tumbuh dari semua kalangan yang mempunyai kepedulian hukum perlu diadakan gerakan penyadaran secara progresif dengan melibatkan partisipasi masyarakat, aparat penegak hukum dan pemerintah akan tugas dan tanggung jawabnya dalam menyelesaikan masalah hukum sebagaimana dalam Pancasila sila-3 “Persatuan Indonesia” dan Pancasila sila ke-4 “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan /perwakilan”.

#### 4. Pembinaan Sumber Daya Manusia Melalui Kecerdasan Spiritual

Pembinaan aparat penegak hukum yang akan menangani persoalan sengketa tidak hanya didasarkan pada peningkatan kemampuan dengan menggunakan IQ ataupun EQ saja, tetapi seharusnya sudah diasah juga dengan

kemampuan pendekatan SQ sebagai *creative, insightful, rulemaking rule breaking thinking* yang di dalamnya terdapat kesadaran dan pesan spiritual bahwa seorang hakim adalah wakil Tuhan YME semesta alam untuk menjaga dan menyelamatkan kerusakan alam termasuk manusia yang telah dirusak oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Dengan demikian, apa yang dilakukan aparat penegak hukum (hakim) semata-mata dalam rangka menjalankan amanah yang sangat mulia, sekaligus di dalamnya terkandung amanah pengabdian atau ibadah kepada Tuhannya. Kesadaran dan pesan spiritual yang harus menjadi pola pikir seorang hakim untuk menegakkan keadilan termasuk untuk diri dan keluarganya, sebagaimana dalam Pancasila sila-1 “Ketuhanan Yang Maha Esa” maka hukum dan citra lembaga pengadilan akan terangkat kembali dan mampu memberikan kontribusi kepada Negara dan masyarakat yang sangat berarti bagi penegakan hukum di Negara Indonesia ini.

#### **D. Penutup**

Kejahatan luar biasa di Indonesia pada masa pandemi Covid-19 di Negara Indonesia merupakan fenomena yang menjadi keniscayaan dunia ini. Meskipun kejahatan tidak dapat dibasmi dengan tuntas, tetapi setidaknya bisa diminimalisir ataupun direduksi untuk memutus mata rantai dari kejahatan itu sendiri. Merupakan hal yang sangat wajib dilakukan oleh segenap elemen bangsa untuk mengikis kejahatan di negara Indonesia tercinta ini. Pada prinsipnya, sebenarnya banyak upaya yang dilakukan, dalam hal ini untuk mereduksi kejahatan biar tidak menjadi bias, diantaranya adalah dengan cara: memperkuat ketahanan ekonomi Negara, mewujudkan kepastian hukum, progresif law dan meningkatkan sumber daya manusia melalui kecerdasan spiritual. Tidak kalah pentingnya dengan melakukan upaya selalu berkeinginan untuk melawan kejahatan dengan pendekatan Pancasila. Terima kasih dan penghargaan setinggi penulis sampaikan kepada semua pihak yang mau membaca tulisan ini. Kehadiran tulisan ini diharapkan dapat memberi warna tersendiri bagi kemajuan peradaban manusia. Amin

# Daftar Pustaka

Absori, *politik hukum menuju hukum progresif*, Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2013

*Bingung Hilangkan Jejak Pembunuhan, Ini Cara J Sembunyikan Mayat Kakaknya*,  
<https://metro.tempo.co/read/1407134/bingung-hilangkan-jejak-pembunuhan-ini-cara-j-sem-bunyikan-mayat-kakaknya/full&view=ok>

E.Y. Kanter dkk. 1982. *asas-asas hukum pidana di Indonesia dan penerapannya*, Jakarta: alumni AHM-PTHM.

Ermansjah Djaja. 2010. *Memberantas Korupsi Bersama KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi)*, Jakarta: Sinar Grafika.

Farisi. 2011. *waspadalah 45 modus kejahatan paling populer di Indonesia kenali pahami dan hindari*, Jakarta: swadaya Group.

Fabiola Febrinastri, *BNN: Kasus Penyalahgunaan Narkoba paling Banyak Dilakukan oleh Pekerja*,  
<https://www.suara.com/news/2020/07/30/112418/bnn-kasus-penyalahgunaan-narkoba-paling-banyak-dilakukan-oleh-pekerja>

<https://medium.com/@indotesis/pengertian-bentuk-dan-tindak-pidana-makar-7fb118468401>

Imam Anshori Saleh. 2016. *korupsi Terorisme dan Narkoba upaya melawan kejahatan luar biasa yang sistematis*, Malang: Setara press.

Kadek Melda Luxiana, *Teroris Ahli Rakit Bom Taufik Bulaga Ditangkap Densus 88*, [https://news.detik.com/berita/d-5270890/teroris-ahli-rakit-bom-taufik-bulaga-ditangkap-densus-88?\\_ga=2.15227637.219679174.1606458602-1652720699.1580877710](https://news.detik.com/berita/d-5270890/teroris-ahli-rakit-bom-taufik-bulaga-ditangkap-densus-88?_ga=2.15227637.219679174.1606458602-1652720699.1580877710)

Rocky Marbun. 2010. *Cerdik & taktis menghadapi kasus hukum*, Jakarta: visimedia,

Salsabiella Nur Hafizhah dkk, *Bahaya Narkoba & Penanggulangannya Bagi Siswa & Remaja*, file:///C:/Users/User/Downloads/BAHAYA%20NARKOBA%20BAGI%20SISWA%20DAN%20REMAJA.pdf

Sufmi Dasco Ahmad, *Paguyuban Di Garut Ubah Lambang Pancasila, Pimpinan DPR: Makar!*, <https://news.detik.com/berita/d-5166095/paguyuban-di-garut-ubah-lambang-pancasila-pimpinan-dpr-makar?ga=2.9934582.219679174.1606458602-1652720699.1580877710>

2 *Tersangka Kasus Korupsi Ekspor Benih Lobster Menyerahkan Diri ke KPK*, <https://nasional.tempo.co/read/1409062/2-tersangka-kasus-korupsi-ekspor-benih-lobster-menyerahkan-diri-ke-kpk/full&view=ok>

## Tentang Penulis



**Suparno**, lahir di Grobogan, 28 Agustus 1976. Berawal dari pemikirannya tahun 2007 melanjutkan studi di Surakarta, hingga menyelesaikan sarjananya di Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta konsentrasi pada Program Studi Ilmu Hukum. Tahun 2016 menyelesaikan pendidikan pascasarjana Program Studi Ilmu Hukum di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pernah juga menimba ilmu agama sebagai bekal hidupnya di Pondok Pesantren “Al-Huda” Doglo Candigatak Cepogo Boyolali (1993-2009). Pernah menjadi aktivis di organisasi sosial Kabupaten Boyolali (Sekretaris 2007-2009). Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta (2016). Dalam “Tri Dharma” Perguruan Tinggi, saat ini mengajar beberapa mata kuliah di Program Studi Ilmu Hukum antara lain: Hukum Pidana, Hukum Tata Negara, Sosiologi Hukum. Dalam penelitian dan pengabdian masyarakat ada beberapa penelitian yang sudah dipublikasikan dalam bentuk jurnal nasional atau jurnal terakreditasi, diantaranya: Pertama, Model Pengawasan Dewan Terhadap Pemerintah Dalam Mewujudkan *Good Governance*. Kedua, Peran Mahkamah Konstitusi Dalam Penegakan Hukum Di Indonesia (Studi Kritis Terhadap Pelaksanaan UUD 1945 Di Indonesia). Ketiga, Money Politik Dalam Pemilihan Kepala Daerah Berbasis Pendekatan Hukum Progresif.

# KINERJA KARYAWAN

## A. Definisi Karyawan

Secara umum karyawan dibedakan menjadi karyawan kontrak dan karyawan tetap. Karyawan kontrak adalah karyawan yang bekerja pada suatu instansi dengan kerja waktu tertentu yang didasari atas suatu perjanjian atau kontrak (Mallu, 2015). Sedangkan karyawan tetap adalah aset utama perusahaan yang menjadi perencana dan pelaku aktif dari aktivitas organisasi. Karyawan adalah seorang pekerja yang bekerja dibawah perintah orang lain dan mendapat kompensasi serta jaminan (Mallu, 2015).

## B. Pengertian Kinerja (*Performance*)

Kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu di dalam melaksanakan tugas terhadap standar hasil kerja, target atau sasaran atau criteria yang telah ditentukan. Kinerja berasal dari kata *performance*. Salah satu indikator keberhasilan kinerja dikaitkan dengan kepuasan pelanggan (*Customer Satisfaction*). Kepuasan pelanggan berkaitan erat dengan kualitas, dimana akan berdampak langsung pada prestasi produk (Indrawati, 2013). Terdapat lima indikator *service quality* yakni (Wijoyo, 2018):

1. *Tangibles, the quality of services in the form of physical infrastructure of offices, computerized administration, a lounge area, where information and so on.*
2. *Reliability, ability and reliability to provide a reliable service.*
3. *Responsiveness, ability to help provide services quickly and accurately, as well as responsive to the wishes of the customer.*
4. *Assurance, ability and friendliness, as well as courtesy clerks in convincing the customer's trust.*
5. *Empathy, assertiveness but the attention of the employees to the customer.*

Di sisi lain upaya peningkatan sumber daya manusia menjadi hal yang penting bagi institusi yang digunakan untuk peningkatan kinerja di dalam bisnis. Manajemen sumber daya manusia dalam peningkatan kualitas bertujuan untuk mengubah lembaga yang mengoperasikannya menjadi tim yang

tulus, tanpa konflik dan persaingan internal, untuk mencapai satu tujuan, yaitu untuk memuaskan pelanggan (Tahir, 2017). Lembaga pendidikan diuntut harus menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap bekerja (kompeten). Untuk itu Pemerintah mewajibkan semua lembaga pendidikan baik formal maupun non formal dengan agar di akreditasi sebagai tolak ukur mutu. Selain sebagai tolak ukur mutu, dengan adanya akreditasi pertanggungjawaban lembaga pendidikan kepada masyarakat akan lebih nyata. Salah satu lembaga pendidikan non formal yang menghasilkan lulusan siap kerja adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP). LKP dalam melaksanakan kegiatannya mengacu pada delapan standar nasional pendidikan yang pada akhirnya akan dievaluasi oleh Badan Akreditasi Nasional PAUD dan PNF (BAN PAUD & PNF) sebagai lembaga yang melakukan akreditasi atas lembaga PAUD dan PNF (Wijoyo and Indrawan, 2020).

### C. Kompetensi

Spencer and Spencer (1993) mendefinisikan kompetensi sebagai *underlying characteristics of an individual which is causally related to criterion-referenced effective and or superior performance in a job or situation*. Karakteristik yang mendasari seseorang dan berkaitan dengan efektivitas kinerja individu dalam pekerjaannya. Secara sederhana kompetensi merupakan perpaduan antara keterampilan, atribut perseorangan, dan pengetahuan yang tercermin dalam perilaku kinerja seseorang. Kompetensi merupakan inti dari MSDM berbasis kompetensi. Wooldruffe (1991) and Wooldruffe (1990), membedakan *competence* dan *competency*. *Competence* diartikan sebagai konsep yang berhubungan dengan pekerjaan, yaitu menunjukkan wilayah kerja dimana orang dapat menjadi kompeten atau unggul sedangkan *Competency* merupakan konsep dasar yang berhubungan dengan orang, yaitu menunjukkan dimensi perilaku yang melandasi prestasi unggul. Dari uraian tersebut setidaknya terdapat dua kompetensi yakni *threshold competencies* dan *differentiating competencies*. *Threshold competencies* yaitu karakteristik utama yang harus dimiliki oleh seseorang agar dapat melaksanakan pekerjaannya. *Differentiating competencies* yaitu faktor-faktor yang membedakan individu yang berkinerja tinggi dan rendah.

*Threshold competencies* dapat tergambar dari pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki dalam melaksanakan tugasnya.

Kompetensi seseorang ditunjukkan dengan hasil kerja atau karya, pengetahuan, keterampilan, perilaku, karakter, sikap, motivasi dan bakatnya. Apabila ada karyawan yang tidak berhasil melaksanakan tugas pekerjaannya, bukan berarti tidak memiliki kompetensi, tetapi mungkin karena memiliki kompetensi yang tidak sesuai dengan pekerjaannya. Maka karyawan tersebut perlu mengikuti pelatihan sehingga semua karyawan memiliki standar kerja dan kemampuan yang sepadan.

Secara umum jika kita melihat beberapa perusahaan di Indonesia terkait kompetensi Sumber Daya Manusia yakni masih rendahnya keterampilan manajemen dan keterampilan teknis yang akan berakibat pada rendahnya efisiensi dan produktivitas karyawan serta kemampuan daya saing perusahaan secara menyeluruh. Kompetensi karyawan yang diintegrasikan dalam praktik manajemen sumber daya manusia akan memberikan peluang yang lebih baik untuk perusahaan dalam mengimplementasikan kebijakannya. Sementara itu untuk menempatkan posisi seorang karyawan pada tempat atau jabatan yang sesuai dengan kualitas dan kemampuan maka diperlukan Manajemen Sumber Daya Manusia berbasis kompetensi (Wijoyo, 2020).

#### **D. Perencanaan Sumber Daya Manusia**

Sebagai sebuah proses, perencanaan sumber daya manusia melibatkan serangkaian kegiatan. Setidaknya terdapat empat kegiatan yakni ketersediaan SDM saat ini, perkiraan *supply* dan *demand* SDM, pengadaan SDM yang berkualitas, sistem pengawasan dan evaluasi sebagai umpan balik pada sistem. Eksistensi sumber daya manusia dalam kondisi lingkungan yang terus berubah tidak dapat di pungkiri, oleh karena itu dituntut kemampuan beradaptasi yang tinggi. SDM dalam organisasi harus senantiasa berorientasi terhadap visi, misi, tujuan dan sasaran organisasi. Tujuan SDM adalah memperbaiki kontribusi produktif orang-orang atau tenaga kerja terhadap organisasi atau perusahaan dengan cara yang bertanggungjawab secara strategis, etis dan sosial.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo bahwa tujuan utama Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) adalah untuk

meningkatkan kontribusi sumber daya manusia (karyawan) terhadap organisasi dalam rangka mencapai produktivitas organisasi yang bersangkutan. Hal ini dapat dipahami bahwa semua kegiatan organisasi dalam mencapai misi dan tujuannya tergantung kepada manusia yang mengelola organisasi itu. Oleh sebab itu, sumber daya tersebut harus dikelola sedemikian rupa sehingga berdaya guna dan berhasil guna dalam mencapai misi dan tujuan organisasi (Indrawan *et al.*, 2020).

Perencanaan SDM tidak dapat dilihat sebagai suatu pekerjaan yang tiada arti. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perencanaan SDM, yakni

1. Perubahan Demografi, hal ini berkaitan dengan jumlah penduduk, perluasan tenaga kerja, jenis kelamin tenaga kerja, dan tingkat pengetahuan yang di miliki tenaga kerja (kompetensi).
2. Perubahan ekonomi, kondisi ekonomi mempengaruhi manajemen SDM.
3. Perubahan teknologi, pengembangan dan penerapan teknologi baru berpengaruh besar terhadap praktik organisasi dan manajemen.
4. Perubahan perilaku terhadap karier dan pekerjaan. Perubahan perilaku antara lain perebutan karier dan tuntutan pekerja perempuan, pola mobilitas, perubahan sikap kerja, dan aspirasi karyawan.

Menurut Veitzal ada beberapa tujuan yang dapat dicapai sehubungan dengan perencanaan sumber daya manusia, tujuan tersebut antara lain:

1. Untuk menentukan kualitas dan kuantitas karyawan yang akan mengisi semua jabatan dalam perusahaan.
2. Untuk menjamin tersedianya tenaga kerja masa kini maupun masa depan, sehingga setiap pekerjaan ada yang mengerjakannya.
3. Untuk menghindari terjadinya mismanagement dan tumpang tindih dalam pelak sanaan tugas.
4. Untuk mempermudah koordinasi, integrasi, dan sinkronisasi (KIS) sehingga produktivitas kerja meningkat.
5. Untuk menghindari kekurangan atau kelebihan karyawan
6. Untuk menjadi pedoman dalam menetapkan program penarikan, seleksi, pengembangan, kompensasi,

- pengintegrasian, pemeliharaan, kedisiplinan, dan pemberhentian karyawan.
7. Menjadi pedoman dalam melaksanakan mutasi (vertikal atau horizontal) dan pensiun karyawan.
  8. Menjadi dasar dalam melakukan penilaian karyawan (Indrawan *et al.*, 2020).

## **E. Perencanaan Karier**

Di samping recruitment, seleksi, penempatan, dan rencana suksesi, fungsi manajemen sumber daya manusia yang sekarang ini banyak dirancang berdasar konsep kompetensi adalah perencanaan karier. Perencanaan karier (*career planning*) adalah proses dimana individu merencanakan kehidupan kerja mereka. Melalui perencanaan karier, seorang individu mengevaluasi kemampuan dan minatnya sendiri, mempertimbangkan kesempatan karier alternatif, ataupun menyusun tujuan kariernya. Perencanaan karier harus dilakukan secara cermat karena perlu kesesuaian antara tujuan pribadi dengan kesempatan-kesempatan yang secara realistis tersedia. Dalam perencanaan karier yang berbasis kompetensi titik berat ada pada kemampuan individu dalam mengembangkan kariernya, sehingga perkembangan kariernya tidak dipengaruhi lagi oleh organisasi. Hal ini pada akhirnya menyebabkan seorang individu untuk lebih mengetahui dan memahami ke mana arah kariernya akan dibawa berdasar kelebihan dan kelemahan dirinya(Wijoyo, 2020).

## **F. Penilaian Kinerja (Performance Appraisal)**

Penilaian Kinerja atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Performance Appraisal* adalah Evaluasi sistematis terhadap kinerja karyawan dan untuk memahami kemampuan karyawan tersebut sehingga dapat merencanakan pengembangan karier lebih lanjut bagi karyawan yang bersangkutan. Dengan kata lain, Penilaian Kinerja ini menilai dan mengevaluasi keterampilan, kemampuan, pencapaian serta pertumbuhan seorang karyawan.

Perusahaan sering menggunakan Penilaian Kinerja atau *Performance Appraisal* ini sebagai dasar dari kenaikan gaji, promosi, bonus ataupun bisa juga sebagai dasar untuk penurunan jabatan dan pemutusan hubungan kerja. Di sisi lain, Penilaian kinerja yang dilakukan dengan baik dan profesional

akan dapat meningkatkan loyalitas dan motivasi karyawan sehingga tujuan organisasi juga dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun tahapan Penilaian Kinerja yakni

### **Menetapkan Standar Kinerja**

Proses Penilaian Kinerja dimulai dari penetapan Standar Kinerja. Standar kinerja ini harus dimasukkan kedalam Analisis Jabatan (*Job Analysis*) dan Deskripsi Jabatan (*Job Description*).

Mengkomunikasikan Standar Kinerja yang diharapkan ke Karyawan. Setelah standar kinerja ditetapkan, perlu dikomunikasikan kepada masing-masing karyawan sehingga karyawan-karyawan tersebut mengetahui apa yang perusahaan harapkan dari mereka. Tidak adanya komunikasi akan mempersulit penilaian kinerja. Komunikasi harus bersifat dua arah, artinya manajemen harus mendapatkan feedback dari karyawannya mengenai standar kinerja yang ditetapkan untuknya.

### **Mengukur Kinerja yang Nyata**

Tahap penilaian kinerja yang ketiga adalah mengukur kinerja nyata atau aktual kinerja berdasarkan informasi-informasi yang tersedia dari berbagai sumber seperti pengamatan, laporan statistik, laporan lisan maupun laporan tertulis.

### **Bandungkan Kinerja Nyata dengan Standar yang ditentukan**

Pada tahap ini, kinerja nyata atau kinerja aktual dibandingkan dengan standar yang ditentukan sebelumnya. Perbandingan ini akan mengungkapkan penyimpangan antara kinerja aktual dengan standar kinerja.

### **Diskusikan Hasil Penilaian dengan Karyawan**

Langkah kelima adalah mengomunikasikan dan mendiskusikan hasil penilaian dengan karyawan yang bersangkutan. Langkah ini merupakan salah satu tugas yang paling menantang yang harus dihadapi oleh manajer karena harus menyajikan penilaian yang akurat sehingga karyawan yang bersangkutan menerima hasil penilaian tersebut.

### **Mengambil Tindakan Korektif (Tindakan Perbaikan)**

Langkah terakhir pada proses penilaian adalah mengambil tindakan korektif (perbaikan) apabila diperlukan. Jika terjadi penyimpangan antara standar kinerja dengan kinerja aktual karyawan dan telah dikomunikasikan dengan baik antara kedua pihak, maka pihak perusahaan maupun

karyawan harus mengambil tindakan untuk memperbaiki kinerjanya.

Ukuran kinerja digunakan sebagai tolok ukur mutu kinerja karyawan secara langsung dalam perusahaan. Guna mendapatkan kontribusi karyawan yang optimal tanpa harus melihat status karyawan. Ukuran-ukuran dari kinerja karyawan yang dikemukakan oleh Bernadin & Russell dalam Gomes (2001) adalah sebagai berikut (Wahyuningtyas and Utami, 2018):

1. *Quantity of work*
2. *Quality of work*
3. *Job Knowledge*
4. *Creativeness*
5. *Cooperation*
6. *Dependability*
7. *Initiative*
8. *Personal Qualities*

# Daftar Pustaka

- Indrawan, I. *et al.* 2020. *MANAJEMEN PERSONALIA DAN KEARSIPAN SEKOLAH*. 1st edn. Edited by M. Latif. Boyolali: Lakeisha.
- Indrawati, A. D. 2013. 'Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dan Kepuasan Pelanggan Pada Rumah Sakit Swasta Di Kota Denpasar', *Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis dan Kewirausahaan*, 7(2), pp. 135–142.
- Mallu, S. 2015. 'Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis', *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi Terapan*, 1(2), pp. 36–42.
- Tahir, W. 2017. 'PENGEMBANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA TERHADAP PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN', *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), p. 1. doi: 10.24252/ip.v6i1.3578.
- Wahyuningtyas, S. and Utami, H. N. 2018. 'ANALISIS PERBEDAAN KINERJA KARYAWAN OUTSOURCING DAN KARYAWAN TETAP ( Studi Pada Karyawan Bank BRI Kantor Cabang Malang Kawi )', *Ilmu Administrasi*, 60(3), pp. 96–103.
- Wijoyo, H. 2018. 'DETERMINANT OF CUSTOMER VALUE AND ITS IMPLICATION ON CUSTOMER SATISFACTION PRIVATE HOSPITAL IN RIAU PROVINCE', *International Journal of Economics*, 2(02). Available at: <http://ijebmr.com/link/169>.
- Wijoyo, H. 2020. *MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA PRINSIP DASAR DAN APLIKASI*, in GCAINDO (ed.). YOGYAKARTA: MIRRA BUANA MEDIA, pp. 1–18.
- Wijoyo, H. and Indrawan, I. 2020. *PENGELOLAAN PAUD DAN PNF BERBASIS MUTU*. Pekanbaru: CV. PENA PERSADA.

## Tentang Penulis



**Widiyanti., SE., MM., QWP®, CPHCM., C.PS** lahir di Kota Dumai, Propinsi Riau, tanggal 22 Januari 1986 adalah Dosen tetap di STMIK Dharmapala Riau dengan jabatan Asisten Ahli. Dengan pengalaman mengajar 9 (Sembilan) tahun. Yang bersangkutan telah menghasilkan beberapa karya ilmiah baik jurnal nasional terakreditasi maupun jurnal nasional tidak terakreditasi dan memiliki karya ilmiah Buku Ajar, Buku Refensi. Selain seorang Dosen, yang bersangkutan juga aktif di Organisasi di bidang Keuangan dan Akunting.

# DOSEN INOVATIF *ERA NEW NORMAL*

Pembelajaran era new normal menuntut dosen untuk mampu mengajar dan melakukan pengelolaan pembelajaran secara efektif dan juga mampu membangun hubungan efektif dengan peserta didik serta mampu menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan melakukan refleksi pembelajaran secara berkelanjutan. Dosen ditantang untuk membuat inovasi terkait penyelenggaraan pendidikan ini. Dosen menurut aturannya harus mengikuti protokol kesehatan di era new normal, mau tidak mau harus menyesuaikan diri dengan semua kondisi ini. Buku ini membahas hal penting yang perlu disiapkan oleh dosen yaitu mempelajari teknologi online learning dan mempelajari teknologi pengajaran gaya baru. Dua hal ini menjadi tantangan, sekaligus peluang.



Penerbit Insan Cendekia Mandiri  
Kapalo Koto No. 8, Selayo, Kec. Kubung, Solok  
Email : penerbitic@gmail.com  
Website : [www.insancendekiamandiri.co.id](http://www.insancendekiamandiri.co.id)



**IKAPI**  
IKATAN PENERBIT INDONESIA

