

Book
Chapter
Konservasi
Pendidikan
Jilid 3



Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 3

Editor

Dr. Widya Hary Cahyati,, S. KM., M. Kes.

Penyunting

Ardhi Prabowo, S. Pd., M. Pd.

Desain Sampul dan Tata Letak

Yoris Adi Maretta, S. Pd., M. Pd.

IT

Muhammad Kurniawan, S. Pd., M. Pd.

Penerbit LPPM Universitas Negeri Semarang
Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko, Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat, Kampus Sekaran, Gunungpati,
Semarang 50229 WA 085158837598 |
Email sentraki@mail.unnes.ac.id

Cetakan Pertama, 2022

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

PRAKATA

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka kegiatan menulis buku merupakan salah satu indikator penting, terutama dalam bidang penelitian. Penulisan buku juga merupakan salah satu wujud penyebarluasan informasi kepada masyarakat di lingkungan akademik, maupun di masyarakat luas. Untuk itu, kami sebagai bagian dari komunitas akademik menghadirkan *bookchapter* sebagai wujud pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

“*Bookchapter* Konservasi Pendidikan 3” ini terdiri dari tujuh bab, yang masing-masing ditulis oleh kelompok peneliti yang mempunyai latar belakang di bidang pendidikan. Dalam bab 1, menjelaskan tentang pendidikan politik generasi muda yang perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi mereka dalam ranah politik dan kebijakan. Pendidikan politik yang efektif bagi generasi muda perlu dilakukan dengan “*learning by doing*” dan berprinsip “dari anak muda, oleh anak muda, dan untuk anak muda”. Model pendidikan politik yang cocok untuk generasi milenial sebagai *net generation* adalah pendidikan politik berbasis pada media digital.

Dalam bab 2 membahas tentang program kelurahan pengawasan dan faktor-faktor penghambat program kelurahan pengawasan partisipatif pada Pilkada tahun 2020. Implementasi model pengawasan partisipatif Pilkada dilaksanakan oleh Bawaslu Kota Semarang dengan membentuk kelurahan pengawasan sejak tahun 2019 melalui pendekatan *topdown* yaitu Komisioner Bawaslu berkoordinasi dengan seluruh elemen dan lembaga masyarakat tingkat kelurahan termasuk organisasi kepemudaan dan perempuan. Sosialisasi kepemiluan dilanjutkan deklarasi (pemasangan *plang*) sebagai penanda diresmikannya kelurahan pengawasan. Faktor penghambat program kelurahan pengawasan adalah rendahnya pengetahuan masyarakat terkait pelanggaran Pilkada, prosedur pelaporan, keberanian melaporkan kasus

dugaan pelanggaran, anggapan tugas mengawasi Pemilu semata-mata tugas Bawaslu, dan budaya *ewuh pakewuh* masyarakat Jawa.

Di bab 3 dibahas tentang pembentukan karakter dan kompetensi siswa yang dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Keberhasilan manajemen pembelajaran harus didukung oleh enam unsur yaitu *man, material, maney, method, machine*, dan *minute*. Selain karakter, kebutuhan kompetensi siswa sangat diperlukan saat ini. Kompetensi yang saat ini dibutuhkan antara lain komunikasi, kreatif, kolaborasi, inovatif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan pembelajaran berbasis proyek dapat diperoleh peningkatan *softskill* dan *hardskill*. Peningkatan *softkill* antara lain kerjasama atau kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Peningkatan kompetensi *hardskill* antara lain perancangan kendaraan listrik, CAD, fabrikasi, pembuatan bodi, dan sistem kelistrikan kendaraan.

Bab 4 pada *bookchapter* ini membahas tentang media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru tentang penciptaan karya tari yang kreatif. Media pembelajaran yang digunakan sebagai komunikasi yang terkandung makna, pesan, atau ide gagasan tertentu. Keindahan karya tari yang ditampilkan melalui media pembelajaran sebagai transformasi yang dapat dilihat dalam bentuk, dan makna secara visual. Keberadaan karya tari dalam media pembelajaran koreografi sebagai bentuk apresiasi yang memiliki fungsi referensial.

Dalam bab 5 menjelaskan tentang *blusukan* yang dilakukan pasangan Gibran-Teguh mengadopsi strategi Jokowi pada konstestasi Pilkada Surakarta dan Pilpres. Inovasi baru berupa *blusukan* digital terbukti menjadi strategi kampanye efektif bagi masyarakat Surakarta yang masih kental dengan pola komunikasi interpersonal selain faktor *familisme*. Menguatnya dinasti politik mengindikasikan perlunya pembenahan proses rekrutmen politik sekaligus partisipasi publik dalam mengawal Pilkada agar berjalan jujur, adil, dan berintegritas.

Di bab 6 membahas tentang efikasi diri, komponen efikasi diri akademik, kinerja akademik, dan pengaruh hubungan antara efikasi diri akademik dan kinerja akademik. *Academic Self-Efficacy* dipengaruhi oleh pengaruh internal dan eksternal. Variabel internal meliputi keinginan untuk belajar, kemauan untuk bertahan, berbagai emosi, rasa tujuan, rasa karakter yang kuat, citra diri yang positif, rasa pencapaian, rasa penghargaan, rasa memiliki, dan rasa kompetensi. Selain itu, pengaruh eksternal mencakup hal-hal seperti rasa aman dan rasa memiliki seseorang, rasa tujuan dan kemampuan untuk mencapai tujuan mereka, tingkat keterampilan mereka dalam pemecahan masalah, tingkat paparan model peran positif dan pengaruh teman sebaya yang positif.

Pada bab terakhir, yaitu bab 7 membahas tentang Adaptasi olahragawan dengan kehidupan dan budaya berbeda ketika bergabung dalam program pelatihan dan pertandingan adalah sangat berperan. Kinerja olahraga dipahami dengan munculnya harapan positif dan negatif pada suatu hal. Harapan yang negatif akan membawa dampak negatif pada penampilan, sementara harapan yang positif akan membawa dampak positif pada penampilannya.

Penulis menyadari *bookchapter* ini masih belum sempurna, sehingga penulis menerima saran yang membangun. Semoga *bookchapter* ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Mei 2022

Tim Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN IDENTITAS BUKU.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I. PENDIDIKAN POLITIK GENERASI MUDA.....	1
Abstrak.....	1
PENDAHULUAN.....	2
APATISME POLITIK GENERASI MUDA.....	5
KEBANGKITAN POLITIK SEMU GENERASI MILENIAL.....	8
PENDIDIKAN POLITIK GENERASI MUDA MELALUI GERAKAN RELAWAN KOMUNITAS MILENIAL.....	14
SIMPULAN.....	24
UCAPAN TERIMA KASIH.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	25
BAB II. PROGRAM KELURAHAN PENGAWASAN: MODEL PENGAWASAN PARTISIPATIF PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH (PILKADA) SERENTAK KOTA SEMARANG TAHUN 2020....	30
Abstrak.....	30
PENDAHULUAN.....	31
PARTISIPASI POLITIK.....	33
PILKADA DEMOKRATIS.....	36
PENGAWASAN PARTISIPATIF.....	37
KELURAHAN PENGAWASAN.....	39
SIMPULAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
BAB III. MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER DAN KOMPETENSI SISWA SMK.....	54

Abstrak	54
PENDAHULUAN.....	55
MANAJEMEN PEMBELAJARAN	58
PENGEMBANGAN KARAKTER.....	60
PENGEMBANGAN KOMPETENSI.....	65
MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI.....	70
MANAJEMEN PEMBELAJARAN SMK BERBASIS PESANTREN 73	
MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK KENDARAAN LISTRIK.....	74
SIMPULAN	83
UCAPAN TERIMA KASIH.....	84
Daftar Pustaka.....	84
BAB IV. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN	
KOREOGRAFI DALAM KREATIVITAS KARYA	
TARI.....	88
Abstrak	88
PENDAHULUAN.....	88
ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN ...	94
APLIKASI ELEKTRONIK KOREOGRAFI BERBASIS <i>SMARTPHONE</i>	95
KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PENCIPTAAN KARYA TARI.....	98
SIMPULAN	105
UCAPAN TERIMA KASIH.....	106
Daftar Pustaka.....	106
BAB V. BUDAYA <i>BLUSUKAN</i> DAN <i>FAMILISME</i>	
DALAM DEMOKRASI LOKAL (STUDI	
PEMILIHAN WALIKOTA SURAKARTA	
TAHUN 2020).....	108
ABSTRAK.....	108
PENDAHULUAN.....	109
DINASTI POLITIK DAN <i>FAMILISME</i> SEBAGAI KERANGKA PEMIKIRAN	112
BLUSUKAN DALAM PILWAKOT SURAKARTA TAHUN 2020	

PEMILIHAN WALIKOTA SURAKARTA TAHUN 2020	121
Model Baru <i>Blusukan</i> Ala Gibran-Teguh pada Pemilihan Walikota Surakarta Tahun 2020.....	124
Kajian Familisme dan Dinasti Politik dalam Pemilihan Walikota Surakarta Tahun 2020.....	127
SIMPULAN	130
Daftar Pustaka.....	131
BAB VI. PERAN UNIVERSITAS DALAM MEMBENTUK <i>ACADEMIC SELF EFFICACY MODERN</i> ACCOUNTANT PADA ERA INDUSTRI 4.0	133
Abstrak	133
PENDAHULUAN.....	134
LANDASAN TEORI.....	136
METODE	138
HASIL DAN DISKUSI	139
SIMPULAN	145
DAFTAR PUSTAKA	147
BAB VII. ASPEK PSIKOLOGIS DAN EKSPRESI UMPATAN OLAHRAGAWAN.....	155
Abstrak	155
PENDAHULUAN.....	155
EMOSI.....	157
PERSEPSI	160
SIKAP	166
EKSPRESI UMPATAN OLAHRAGAWAN	170
SIMPULAN	171
UCAPAN TERIMA KASIH.....	172
Daftar Pustaka.....	172

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Unsur Manajemen Pembelajaran Proyek Kendaraan Listrik	75
Tabel 5.1. Hitung Suara Pemilihan Walikota dan Wakil Walikota Kota Surakarta Tahun 2020 per Kecamatan	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tingkat Kepercayaan Anak Muda terhadap Lembaga Negara	4
Gambar 1.2. Partai Politik Pilihan Anak Muda	13
Gambar 1.3. Akun Media Sosial Komunitas BISON Milenial dan REKOM	16
Gambar 1.4. Bentuk Voluntarisme Politik Digital REKOM.....	19
Gambar 3.1. Gambaran Umum Manajemen	59
Gambar 3.2. Karakter Prioritas (Ristekdikti, 2017).....	64
Gambar 3.3. Konsep Kompetensi.....	65
Gambar 3.4. Revitalisasi SMK	77
Gambar 3.5. Proses Pembelajaran Berbasis Proyek Kendaraan Listrik	78
Gambar 4.1. E-book Kreativitas Seni Tari.....	96
Gambar 4.2. E-book Kreativitas Seni Tari SD.....	96
Gambar 4.3. E-book Seni Tari	96
Gambar 4.4. E-book Komposisi Seni Tari	97
Gambar 4.5. E-book Seni Tari untuk Siswa SD	97
Gambar 4.6. E-book Apresiasi Tari Nusantara	97
Gambar 5.1. Peta Wilayah Kota Surakarta	121
Gambar 5.2. Pasangan Calon Walikota Surakarta Tahun 2020	122
Gambar 5.5. Hitung Suara Pemilihan Walikota dan Wakil Walikota Kota Surakarta Tahun 2020	122
Gambar 6.1. Diagram Alir Penelitian.....	140
Gambar 6.2. Diagram Penelitian Terdahulu	142
Gambar 6.3. Faktor Internal & Eksternal <i>Academic Self Efficacy</i>	145

BAB I. PENDIDIKAN POLITIK GENERASI MUDA MELALUI GERAKAN VOLUNTARISME KOMUNITAS MILENIAL

Kuncoro Bayu Prasetyo¹, Noviani Achmad Putri², Didi Pramono³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Sosiologi FIS, Universitas Negeri
Semarang

²Program Studi Pendidikan IPS FIS, Universitas Negeri Semarang
mrbayu@mail.unnes.ac.id, noviani.ips@mail.unnes.ac.id,
didipramono@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.48>

Abstrak

Saat ini generasi muda sering ditempatkan sebagai objek daripada sebagai subjek politik, sehingga menciptakan generasi milenial yang apatis terhadap dunia politik. Padahal kesadaran politik generasi milenial akan mampu membawa perubahan politik bangsa yang lebih baik. Oleh sebab itu pendidikan politik generasi muda perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi mereka dalam ranah politik dan kebijakan. Pendidikan politik yang efektif bagi generasi muda perlu dilakukan dengan *“learning by doing”* dan berprinsip *“dari anak muda, oleh anak muda, dan untuk anak muda”*. Model Pendidikan politik yang cocok untuk generasi milenial sebagai *net generation* adalah pendidikan politik berbasis pada media digital. Bentuknya adalah aktivisme kerelawanan (voluntarisme) karena cocok dengan tipikal milenial yang sangat menghargai individu dan independen tanpa terikat struktur. Aktivitas voluntarisme dalam wadah komunitas milenial merupakan media sosialisasi pendidikan politik yang efektif. REKOM sebagai gerakan voluntarisme anak muda adalah *best practice* pendidikan politik yang mampu menumbuhkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi generasi milenial dalam arena politik lokal khususnya dalam konteks Pilkada Serentak tahun 2020 di Kabupaten Semarang.

Kata Kunci: Generasi Milenial, Pendidikan Politik, Voluntarisme

PENDAHULUAN

Generasi muda adalah kelompok yang selalu diperhitungkan pada setiap masa. Keberadaan generasi muda dari waktu ke waktu tidak dapat dilepaskan dari dinamika kehidupan sosial politik sebuah bangsa. Di Indonesia, hampir semua siklus revolusi sosial politik selalu digerakkan dan melibatkan generasi muda. Dimulai dari peristiwa Sumpah Pemuda tahun 1928 yang menjadi tonggak awal terbentuknya persatuan bangsa Indonesia, disusul oleh revolusi kemerdekaan tahun 1945 yang juga melibatkan peran besar para generasi muda, terutama dalam kancah revolusi fisik. Generasi muda Indonesia juga kembali menunjukkan perannya ketika terjadi revolusi yang meruntuhkan kekuasaan Orde Lama dan kebangkitan Orde Baru pada tahun 1966. Gerakan Tritura atau tiga tuntutan rakyat menjadi simbol gerakan sosial generasi muda angkatan 1966 yang pada akhirnya mampu menumbangkan Orde Lama. Pada masa reformasi 1998, kaum muda Indonesia juga menunjukkan peranan pokok dalam menumbangkan Orde Baru yang telah berkuasa dengan kuat selama 32 tahun. Gerakan demonstrasi mahasiswa yang secara masif dilakukan pada bulan Mei 1998, akhirnya menumbangkan Soeharto dari kepemimpinan politik di Indonesia.

Pada era digital saat ini, dimana revolusi teknologi, sosial dan budaya telah memasuki gelombang ke-4 atau revolusi industri 4.0, keberadaan generasi muda semakin mendominasi kehidupan sehari-hari karena interaksi dan konektivitas yang tinggi dengan segala hal yang berbau digital. Generasi milenial banyak dibicarakan sebagai generasi yang cukup dominan di era revolusi industri 4.0 karena mereka adalah generasi muda yang berada dalam puncak usia produktif pada saat ini. Batasan usia generasi milenial sangat beragam dalam berbagai literatur, salah satu batasan yang cukup populer adalah generasi milenial lahir dari tahun 1981-2000 (Delcampo et.al, 2011: 16). Sementara Brailovskaia & Bierhoff (2020) membagi generasi milenial menjadi dua kategori, yaitu *early millennials* yang lahir dari 1981 sampai tahun 1990, serta generasi *late millennials* yang lahir dari 1991-2000. Generasi milenial atau generasi Y tersebut sering juga

disebut sebagai *Net-Generation* karena kehidupannya yang sangat didominasi dengan kehidupan digital (Brailovskaia & Bierhoff, 2020).

Populasi generasi milenial di banyak negara berkembang rata-rata cukup dominan karena negara berkembang banyak yang memiliki piramida penduduk muda. Dalam konteks Indonesia, berdasarkan rilis yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS, 2020a), di tahun 2020 populasi generasi yang lahir tahun 1990-2004 atau usia 16-30 tahun adalah 23,86% dari total 270,2 Juta penduduk Indonesia. Jika mengacu pada kriteria generasi milenial yang digunakan oleh BPS yaitu kelahiran 1981-1996, maka populasinya adalah 69,7 juta jiwa atau 25,8% dari total populasi (BPS, 2020b). Besarnya populasi generasi muda, termasuk generasi milenial di dalamnya, menjadi sebuah entitas yang sangat mewarnai dalam kehidupan masyarakat saat ini.

Pada konteks kehidupan politik bernegara, keberadaan generasi milenial saat ini menjadi semakin strategis, apalagi dalam praktek politik elektoral atau pemilihan umum, populasi yang besar dari generasi milenial merupakan lumbung suara yang sangat besar sehingga suara generasi milenial menjadi ajang perebutan kontestan pemilu baik partai politik maupun para kandidat peserta. Partai politik atau kandidat dalam politik elektoral tidak akan begitu saja mengabaikan keberadaan generasi milenial mengingat besarnya peranan mereka dalam hitungan jumlah sebagai pemilih potensial.

Akan tetapi berbagai fakta menunjukkan bahwa generasi milenial adalah generasi yang tidak begitu tertarik dengan isu dan masalah politik (Juditha dan Darmawan, 2018). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan politik bagi kalangan generasi muda belum banyak menjadi perhatian. Tidak jarang muncul persepsi di kalangan anak muda bahwa kehidupan politik bukanlah dunia generasi muda. Fakta tersebut didukung oleh hasil survei lembaga analisis politik Alvara pada tahun 2018 yang menyebutkan hanya 22% kaum milenial yang tertarik dengan informasi politik, sehingga dapat dikatakan apatisisme generasi milenial terhadap kehidupan dan praktek politik cukup

memprihatinkan (Media Indonesia, 2018). Hasil survei Indikator Politik juga menunjukkan fenomena yang sama, dimana partai politik dinilai sebagai lembaga yang paling sedikit dipercaya oleh anak muda. Partai politik berada di peringkat terbawah dari 9 lembaga yang dinilai.



Gambar 1.1. Tingkat Kepercayaan Anak Muda terhadap Lembaga Negara

Sumber: Survei Indikator Politik

Berdasarkan permasalahan di atas, pendidikan politik dan literasi politik bagi generasi milenial menjadi sebuah isu penting yang perlu diangkat untuk menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab generasi milenial terhadap kehidupan bernegara dan berwarganegara. Urgensi perlunya pendidikan politik bagi kaum muda tersebut didasari oleh fakta bahwa generasi muda adalah calon pemimpin di masa depan. Kesadaran dan kemauan generasi muda untuk terlibat dalam sistem politik berbangsa dan bernegara menjadi penting karena dengan cara inilah kelangsungan suatu sistem politik dapat dipertahankan (Sirozi, 2005).

Pendidikan politik bagi generasi milenial tentu saja juga harus memperhatikan karakteristik generasi digital saat ini, dimana paparan informasi dari media digital dan media sosial begitu masif. Media sosial dalam studi yang telah dilakukan memberikan dampak yang besar terhadap penumbuhan pengetahuan dan partisipasi generasi muda dalam politik, khususnya pada Pemilu 2019 (Rohim dan Wardana, 2019).

Begitupun riset Ohme (2019) yang menunjukkan bahwa platform media digital memberikan kontribusi besar diserapnya informasi politik di kalangan generasi muda dan pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi politik generasi muda tersebut. Oleh sebab itu, pendidikan politik yang menasar kalangan generasi muda juga perlu memperhatikan karakteristik generasi milenial yang akrab dengan dunia digital.

APATISME POLITIK GENERASI MUDA

Bagi suatu negara demokrasi, partisipasi politik merupakan hal yang substantial dikarenakan salah satu indikator untuk mengukur kualitas demokrasi ditandai oleh tinggi dan rendahnya partisipasi politik masyarakat (Kharisma, 2021). Pasca reformasi di Indonesia, keterlibatan warga negara dalam urusan politik kenegaraan memperlihatkan gejala melemah dari waktu ke waktu. Hal tersebut terindikasi dari adanya tren penurunan partisipasi politik warga negara secara kualitas maupun kuantitas. (Evelina dan Angeline, 2015). Beberapa pemilihan umum yang dilaksanakan di Indonesia pasca reformasi masih menunjukkan indikasi tingginya angka golongan putih (golput), yaitu masyarakat pemilih yang tidak bersedia hadir di tempat pemungutan suara menyalurkan haknya untuk memilih. Hal ini disebabkan oleh figur yang ditawarkan dan masyarakat tidak puas terhadap kinerja partai politik. Praktik politik uang (*money politics*) masih cukup marak dan menjadi ancaman dalam memengaruhi keputusan seseorang untuk menentukan pilihan politiknya.

Faktor penentu partisipasi politik dalam masyarakat adalah kesadaran politik warga negara. Kesadaran politik ini terbentuk dari beragam faktor baik internal dari individu warga negara maupun faktor eksternal dari luar dirinya. Secara internal beberapa faktor yang membentuk kesadaran politik individu adalah pemahaman mengenai hak dan kewajiban, tingkat literasi politik dan derajat minat atau perhatian terhadap isu politik (Aspirani, 2017). Sementara faktor eksternal yang mempengaruhi kesadaran politik adalah pendidikan politik dimana peran negara melalui institusi pendidikan sangat penting dalam membangun

kesadaran politik sejak generasi muda (Purnawati, Mulyadi & Anyan, 2019). Kesadaran politik akan menentukan banyak hal seperti tingkat partisipasi pemilih, serta kemauan masyarakat melibatkan diri dalam pembahasan isu – isu publik terkait kebijakan negara. Pada akhirnya partisipasi politik yang baik oleh masyarakat akan meningkatkan kepercayaan dan legitimasi pemerintah sebagai pemangku kebijakan serta mendorong kehidupan demokrasi yang lebih baik.

Dalam hal partisipasi politik tersebut, muncul stigma bahwa generasi milenial sering dianggap sebagai kelompok yang tidak memiliki kepedulian dalam partisipasi politik. EACEA (2020) mengungkapkan data risetnya di Eropa bahwa hanya sedikit generasi milenial yang mau terlibat secara langsung dalam aktivitas organisasi partai politik. Mereka cenderung menjadi kelompok besar yang enggan menggunakan hak pilihnya dalam pemilu, padahal sebenarnya keberadaan kaum milenial yang besar memiliki potensi dan peranan sebagai kontrol terhadap kebijakan politik. Keberadaan populasi generasi milenial yang terus meningkat merupakan sumber kekuatan kontrol yang efektif terhadap kebijakan politik. Akan tetapi sayangnya generasi milineal belum banyak yang tertarik dan terlibat dalam partisipasi politik dengan berbagai sebab. Padahal kesadaran dan partisipasi politik generasi menjadi salah satu indikator penting berjalannya proses transformasi politik, karena kehadiran generasi milineal sebagai potensi pemimpin politik masa depan menunjukkan berjalannya siklus dan keberlanjutan kehidupan demokrasi di suatu negara. Oleh karenanya, diperlukan adanya saluran yang lebih mudah diakses dan lebih disukai generasi milenial agar bersedia untuk berpartisipasi dalam kehidupan politik, misalnya melalui menggunakan media internet dan media sosial sebagai sarana menyampaikan informasi mengenai isu-isu politik (Wardhani, 2018).

Sebagai pemilih pemula, perilaku generasi milenial dalam demokrasi memiliki karakteristik yang cenderung bersifat individual, merespons secara spontan, dan hanya tertarik pada isu yang bersifat parsial yang tidak merepresentasikan perbedaan

sosial (Juditha dan Darmawan, 2018). Padahal banyak tantangan yang seharusnya dapat dijawab oleh generasi milenial di era saat ini sebagaimana diungkapkan Imam (2020) tentang tiga tantangan yang ada. Tantangan pertama adalah fenomena masih kokohnya politik gerontokrasi, yaitu sebuah sistem politik yang dikendalikan atau diatur oleh generasi tua. Walaupun tidak dapat dinafikan munculnya anak-anak muda dalam panggung politik lokal maupun nasional maupun pada jabatan publik, sebenarnya hal tersebut lebih banyak sebagai subordinat politisi orang tua mereka atau bagian dari dinasti politik. Tantangan kedua adalah kuatnya rasa apatisisme politik di kalangan kaum milenial. Hak tersebut diperkuat oleh hasil survei CSIS yang menemukan data bahwa hanya 2,3% generasi milenial yang memiliki ketertarikan dengan isu sosial-politik. Survei litbang Kompas juga menunjukkan hal yang serupa dimana hanya 11% generasi milenial yang memiliki hasrat untuk terjun sebagai anggota atau pengurus partai politik. Tantangan ketiga adalah semakin mengguritanya praktik oligarki dalam dunia politik, dimana dalam sistem ini kekuasaan dikendalikan oleh satu atau beberapa golongan yang mendominasi dan berorientasi pada tujuan dan kepentingan kelompoknya sendiri, terutama kepentingan kekuasaan dan ekonomi. Menguatnya praktik oligarki politik ini membuat generasi muda yang memiliki potensi dan modal politik harus berjuang ekstra keras untuk dapat membobol tembok kekuasaan oligarki. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah karena generasi muda tidak memiliki kapasitas dan sumber daya politik yang besar sehingga pada akhirnya dominasi oligarki menjadi susah ditembus oleh anak muda.

Eksistensi generasi muda dalam politik saat ini cenderung masih terlihat dalam tataran permukaan saja, seperti yang mereka lakukan dalam posting di facebook, twitter dan lainnya. Akan tetapi kemauan untuk terjun dan aktif langsung dalam organisasi politik maupun dalam organisasi kepengawasan politik pemerintah maupun lembaga swadaya masyarakat masih tergolong minim. Fenomena tersebut tidak jauh berbeda dengan temuan Morissan (2016) yang menyimpulkan bahwa meskipun generasi muda telah banyak terlibat dalam dunia politik, akan tetapi bentuk partisipasi

politik yang dilakukan sebagian besar masih berada pada tingkatan sekedar memperbincangkan isu politik dengan teman sebaya ataupun di media sosial sebagai bentuk opini semata.

Kondisi di atas menunjukkan bahwa masih minimnya kepedulian para pemuda terhadap politik. Sikap apatisisme inilah apabila terus berlangsung maka dapat mempengaruhi dinamika demokrasi dan perpolitikan di setiap daerah. Sikap apatisisme para kaum muda menjadikan ajang pemilihan umum kehilangan banyak suara mereka secara sia – sia, padahal suara tersebut berpotensi besar untuk menentukan keterpilihan seorang politisi. Apatisme generasi muda terhadap dunia politik tersebut erat kaitannya dengan pemahaman generasi ini terhadap politik, yang melihat politik sebagai sesuatu yang baku, formal, birokratis ataupun dianggap sekedar sebagai cara memperoleh kekuasaan. Hal lain yang membuat generasi muda apatis terhadap politik dapat disebabkan oleh rasa kekecewaan mereka terhadap para politisi tua yang lebih banyak menampilkan perebutan kekuasaan dibandingkan aspek pengelolaan kebijakan yang membawa kemanfaatan bagi rakyat. Peran media massa dan media sosial juga menjadi faktor yang mempengaruhi persepsi negatif anak muda terhadap politik, karena banyak informasi dan berita di media yang lebih banyak mengekspose sisi negatif politik seperti konflik, perebutan kekuasaan, dan upaya saling menjatuhkan lawan politik. Sementara sisi positif dari aktivitas politik kurang diberitakan secara meluas. Kesan yang ditangkap oleh kaum muda pada akhirnya adalah penilaian buruk terhadap dunia politik. Hal tersebutlah yang membuat dalam berbagai proses elektoral di banyak daerah, generasi muda tidak antusias memberikan suaranya di bilik – bilik TPS. Fenomena apatisisme politik generasi muda tersebut semakin diperkuat dengan kurangnya peran lembaga keluarga, dunia pendidikan atau sekolah, serta media massa dalam menyosialisasikan pendidikan, pengetahuan dan literasi politik untuk para generasi muda (Maarisit, 2015).

KEBANGKITAN POLITIK SEMU GENERASI MILENIAL

Dunia politik Indonesia saat ini mulai diramaikan dengan hadirnya anak muda yang menduduki posisi strategis, baik dalam partai politik, legislator, kepala daerah, dan lain sebagainya (Putra, 2014; Meiji: 2016). Peneliti Lembaga Sindikasi Pemilu Demokrasi (SPD), menyebutkan bahwa Generasi milenial itu memiliki kesadaran politik yang cukup bagus. Banyaknya pendatang baru sebagai pemilih pemula memiliki rasionalitas politik dalam pemilu merupakan kekuatan yang perlu diperhitungkan dalam pilkada. Antusiasme pemilih pemula dari berbagai daerah juga menunjukkan perkembangan sangat tinggi sejak tahun 2014, dan dengan penurunan jumlah pemilih pada pemilu tahun lalu, Litbang Kompas justru mencatat temuan menarik yakni peningkatan jumlah pemilih pemula, dan membentuk data tren yang menunjukkan grafik kenaikan hingga 2019. Fenomena tersebut menunjukkan tingkat kesadaran politik generasi Z berada pada angka 70% (Rakhman dan Haryadi, 2019).

Satu nama yang sedang viral saat ini, Hillary Brigitta Lasut. Hillary merupakan anggota DPR dari golongan anak muda yang viral karena mengirim surat ke KSAD TNI untuk meminta ajudan pribadi dari unsur TNI. Alasannya, Hillary adalah perempuan yang masih lajang dan hidup di dunia politik yang penuh ketidakpastian. Hillary saat ini diketahui berusia 25 tahun, berasal dari Partai Nasdem, menjadi anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) setelah memperoleh sejumlah 70,345 suara yang masuk dari berbagai pemilihan daerah di Sulawesi Utara (Sumut) pada Pemilihan Umum tahun 2019.

Selain Hillary, ada delapan lagi anak muda yang telah berkiprah di dunia perpolitikan nasional. Delapan anak muda tersebut diantaranya Muhammad Rahul (usia 25 tahun, dari Partai Gerindra), Farah Puteri N. dari Partai Amanat Nasional (PAN), dengan usia 25 tahun, Rizki Aulia Rahman N. dari Partai Demokrat, dengan usia 27 tahun, Adrian Jopie Paruntu dari Partai Golkar dengan usia 27 tahun, Marthen Douw dari Partai Kebangkitan Bangsa dengan usia 31 tahun, Rojih Oebab Maemoen dari Partai Persatuan Pembangunan dengan usia 30 tahun, Paramitha Widya Kusuma dari Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan dengan usia

29 tahun, dan Syahrul Aidi Maazat, dari Partai Keadilan Sejahtera dengan usia 44 tahun (jppn.com: 2019).

Selain di legislatif, kehadiran anak muda juga memasuki ranah eksekutif, khususnya dalam ajang pemilihan kepala daerah. Perludem (2021) menyebutkan setidaknya 13,7% kepala daerah yang terpilih dalam Pilkada 2020 berasal dari generasi milenial. Hal ini tentu positif bagi keterwakilan anak muda dalam panggung-panggung politik yang merambah hingga kepemimpinan di level daerah.

Selain gelombang kehadiran anak muda dalam dunia politik, juga terdapat partai politik yang dari awal mencitrakan dirinya sebagai partainya anak muda. Partai politik yang dimaksud adalah Partai Solidaritas Indonesia (PSI). PSI mulai eksis menjelang Pemilihan Presiden tahun 2019, dan cukup menarik perhatian karena aktor utama yang tampil ke publik adalah anak-anak muda yang menawarkan gagasan baru dari perspektif anak muda.

Kehadiran anak muda dan partai politik anak muda dalam dunia perpolitikan nasional dinilai mewakili suara generasi milenial. Angin segar bagi generasi milenial, karena nantinya aspirasi mereka akan didengar dan diperjuangkan pada kebijakan di level nasional. Dengan kata lain, keberadaan mereka di pemerintahan maupun legislatif benar-benar mewakili anak muda, bukan orang tua yang dicitrakan seperti anak muda. Saat ini banyak politisi yang secara usia sebenarnya termasuk dalam generasi *baby boomers*, tetapi untuk menarik simpati anak muda kemudian mereka menampilkan diri seolah-olah seperti anak muda. Banyak atribut yang dikenakan untuk mengesankan mereka masih berjiwa muda, mulai dari gaya berpakaian, selera musik, hoby, tempat *nongkrong*, hingga gaya berbicara.

Tetapi apakah benar kehadiran anak muda dalam kontestasi perpolitikan nasional benar-benar menunjukkan kebangkitan generasi milenial? Dan apakah keberadaan partai yang dicitrakan sebagai partai anak muda sudah benar-benar mengakomodir kepentingan generasi milenial? Adakah aktor lain di belakang mereka? Tiga pertanyaan yang perlu dikritisi lebih dalam lagi. Data Perludem (2021) menemukan fakta bahwa dari 37

calon kepala dan wakil kepala daerah terpilih yang berusia milenial 23 diantaranya memiliki hubungan kekerabatan dengan para elite politik. Data ini menunjukkan bahwa 62,16% kepala dan wakil kepala daerah terpilih dari kalangan milenial masih menggunakan pengaruh kekerabatan untuk memperlancar jalan politik mereka. Contoh kasus di Kota Surakarta dan Kota Medan, yang dipimpin oleh Gibran Rakabuming Raka dan Bobby Nasution. Dua kepala daerah tersebut masih memiliki hubungan kekerabatan dengan Presiden Joko Widodo. Gibran Rakabuming Raka adalah anak sulung, dan Bobby Nasution adalah putra menantu Joko Widodo.

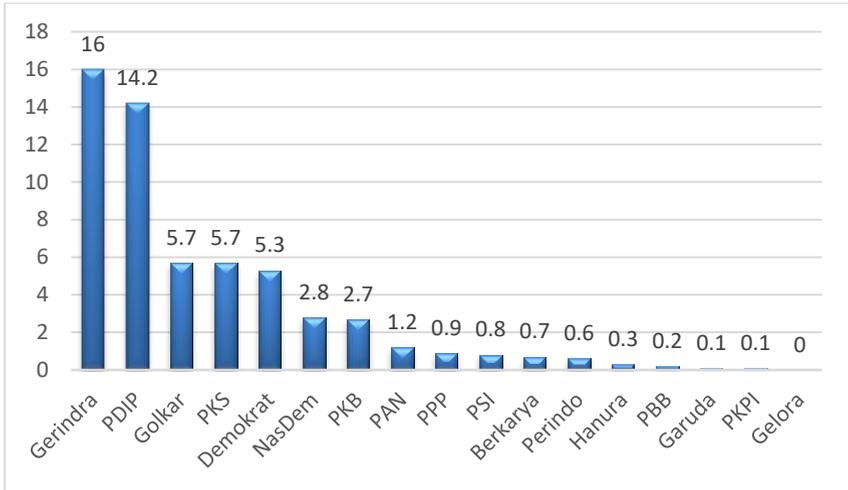
Di ranah legislatif, kita bisa melihat contoh Hillary Birgita Lasut yang saat ini berusia 25 tahun, berasal dari Partai Nasdem. Hillary merupakan anak dari Elly Engelber Lasut (Bupati Kepulauan Talaud Periode 2019-2024), dan Telly Tjanggalung (ibu dari Hillary) merupakan Bupati Minahasa Tenggara Periode 2008-2013. Muhammad Rahul saat ini berusia 25 tahun, berasal dari Partai Gerindra. Rahul adalah anak dari politisi senior M. Natsir yang merupakan mantan anggota Komisi VII DPR RI. Farah Puteri Nahlia berasal dari Partai Amanat Nasional saat ini berusia 25 tahun, Rizki Aulia Rahman N berasal dari Partai Demokrat saat ini berusia 27 tahun. Rizki adalah anak dari Bupati Pandeglang yakni Ibu Irna Narulita. Ayahnya juga merupakan seorang legislator di DPR dari Partai Keadilan Sejahtera, Dimiyati Natakusumah. Adrian Jopie Paruntu dari Partai Golkar saat ini berusia 27 tahun. Adrian adalah anak dari Christiany Egenia Tetty Paruntu selaku Bupati Minahasa Selatan.

Marthen Douw berasal dari Partai Kebangkitan Bangsa saat ini berusia 31 tahun. Marthen sudah pernah bertugas sebagai anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kab. Nabire pada tahun 2014 sampai 2019. Rojih Oebab Maemoen saat ini berusia 30 tahun, berasal dari Partai Persatuan Pembangunan. Rojih merupakan cucu dari almarhum Maemoen Zubair (Mbah Moen), ulama kharismatik Jawa Tengah yang sudah memiliki banyak pengikut. Paramitha Widya Kusuma berasal dari Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan saat ini berusia 29 tahun. Paramitha yang kerapdisapa salah satu putri dari Ketua Umum Dewan Pimpinan

Cabang PDI Perjuangan Kab. Brebes, dan juga sebagai putri dari Bupati Brebes yang sudah purna tugas yakni Indra Kusuma. Ibu Maryatun juga orang tua yang cukup berpengaruh beliau merupakan Ibu dari Paramitha yang pada saat ini sedang menduduki posisi Waka DPD dari partai PDIP Jateng. Syahrul Aidi Maazat saat ini berusia 44 tahun, berasal dari Partai Keadilan Sejahtera. Syahrul sebelumnya pernah menduduki posisi menjadi anggota DPRD Kab. Kampar tahun 2014 hingga 2019.

Berdasarkan fakta di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa keberadaan anak muda dalam percaturan politik nasional tidak sepenuhnya merepresentasikan kebangkitan anak muda, karena ada aktor lain di belakang mereka yang sudah lama terjun di dunia politik. Aktor lain ini sebagian besar adalah orang tua mereka, yang memang sudah memiliki modal sosial, budaya, dan ekonomi sebelumnya. Sehingga kondisi ini sangat memungkinkan sekali para pemuda dapat dengan mudah meraup banyak suara dan selanjutnya bisa melenggang dengan mulus ke Senayan.

Hasil survei Indikator Politik menyebutkan bahwa PSI bukan partai politik teratas pilihan anak muda. Partai Gerindra justru yang menempati peringkat pertama sebagai partai pilihan anak muda dengan perolehan angka 16%. PSI yang diasosiasikan sebagai partai anak muda justru perolehan suara dari generasi milenial tidak mencapai 1%. Indikator Politik Indonesia melakukan survei dengan menggunakan metode *random sampling*, responden berjumlah 1.200 orang dengan rentang usia 17 hingga 21 tahun. Hasil dari *margin of error survey* ini kira-kira menunjukkan hasil 2,9% dengan tingkat hasil kepercayaan sebesar 95% (tribunnews.com). Data lebih rincinya dapat diketahui dari tampilan grafik berikut ini.



Gambar 1.2. Partai Politik Pilihan Anak Muda
Sumber: Tribun News

Gambar di atas menunjukkan bahwa Partai Gerindra dan PDIP menempati posisi teratas sebagai partai politik pilihan anak muda, dengan masing-masing perolehan 16% dan 14,2% suara. Partai Golkar, PKS, dan Demokrat masing-masing memperoleh 5,7%, 5,7% dan 5,3%. NasDem dan PKB berada di angka 2,8% dan 2,7% suara. PAN memperoleh 1,2% suara. Dan selebihnya hanya memperoleh di bawah 1% suara, termasuk PSI yang hanya memperoleh 0,8% suara anak muda.

Fenomena ini lebih tepat disebut sebagai “kebangkitan politik semu” anak muda. Tidak ada anak muda yang benar-benar berangkat dari nol dan bisa duduk sebagai legislator di Senayan maupun sebagai kepala dan wakil kepala daerah. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa, politik dinasti masih ada di Indonesia. Praktik politik yang sebenarnya sudah usang, dan tidak mencerminkan modernisasi dalam politik Indonesia.

Pekerjaan besar bagi semua partai politik harus mampu melaksanakan tugas, fungsi serta tanggungjawabnya dengan baik di Indonesia, utamanya dalam hal pendidikan politik dan kaderisasi politik (Budiarjo, 2008). Partai politik mestinya menjadi tempat persemaian yang baik dalam mengembangkan

jiwa kepemimpinan dan semangat nasionalisme, melakukan rekrutmen secara terbuka, serta membuka peluang yang sama kepada para generasi muda sebagai pemilih pemula di Indonesia agar dapat berperan aktif dalam mengisi pembangunan yang ada di Indonesia.

Partai politik mestinya tidak terjebak pada kepentingan politik praktis dan pragmatis. Masyarakat sudah cerdas dan selektif dalam mengakses informasi apapun, siapapun, kapanpun dan dimanapun. Masyarakat sudah muak dengan partai politik yang menginginkan semuanya serba instan, merekrut orang yang tidak berkompeten hanya karena dia seorang yang populer namun minim pengalaman di dunia politik. Partai politik harus sadar, bahwa ini adalah tujuan dan mimpi besar ini menyangkut kepentingan orang banyak. Urusan sebesar ini haruslah diserahkan pada orang yang tepat, yang punya kompetensi di bidangnya, dan hal ini bisa dicapai melalui pendidikan dan kaderisasi politik yang baik oleh partai politik.

PENDIDIKAN POLITIK GENERASI MUDA MELALUI GERAKAN RELAWAN KOMUNITAS MILENIAL

Pekerjaan rumah bangsa Indonesia yang harus menjadi perhatian khusus adalah membangun kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi anak muda dalam percaturan dunia politik. Salah satu upaya untuk merealisasikan hal tersebut melalui pendidikan politik bagi generasi muda. Pendidikan politik menjadi perhatian serius bagi pemerintah. Hal ini ditunjukkan dengan keberadaan undang-undang yang mendorong dilakukannya upaya pendidikan politik untuk masyarakat. UU Nomor 02 Tahun 2008 tentang Partai Politik, khususnya pasal 31 yang menjelaskan fungsi partai politik untuk memberikan pendidikan politik, diantaranya untuk meningkatkan: (1) kesadaran masyarakat tentang hak dan kewajibannya; (2) partisipasi politik dan inisiatif masyarakat; (3) kemandirian, kedewasaan, dan membangun rasa solidaritas masyarakat dalam memelihara persatuan dan kesatuan. Peraturan Pemerintah Nomor 83 tahun 2012 pasal 10 ayat 1-2 dan Inpres Nomor 12 Tahun 1982 juga menjelaskan urgensi pendidikan

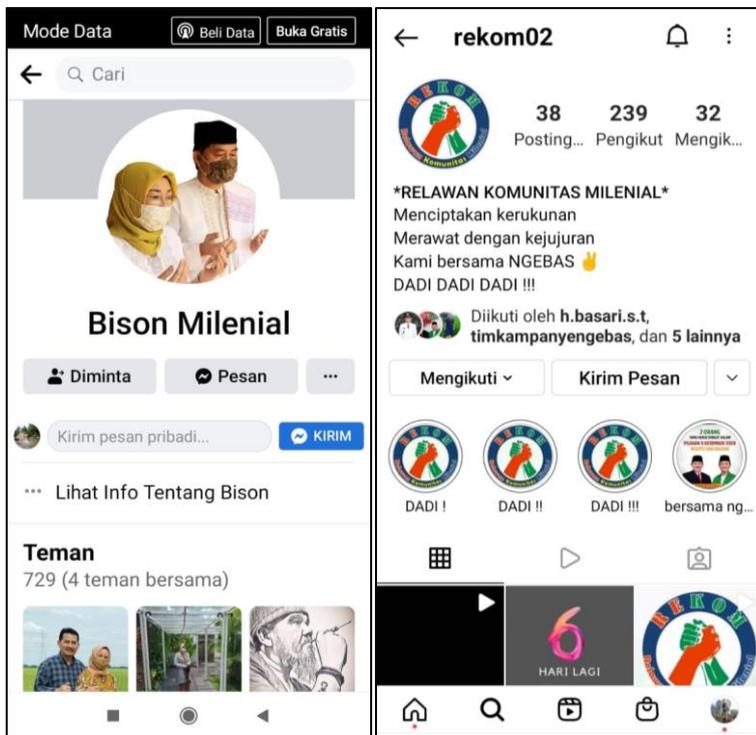
politik bagi generasi muda. Tujuan pendidikan politik adalah memberikan panduan untuk mengembangkan kesadaran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara kepada generasi muda Indonesia. Pendidikan politik dapat terlaksana dengan maksimal jika didukung oleh partisipasi lembaga keluarga, masyarakat, dan media massa (Wanma, 2021).

Dalam melakukan pendidikan politik kepada generasi muda, ada banyak faktor yang perlu diperhatikan untuk mendukung kesuksesan pendidikan politik tersebut. Pendidikan politik harus disesuaikan dengan karakteristik generasi muda yang sangat *digital literated*. Tren ini tidak mungkin dapat dihindari karena saat ini Indonesia dihadapkan pada gelombang perubahan nyata, yaitu revolusi industri 4.0 atau revolusi informasi. Penetrasi TIK yang menjadi faktor terikat (*embedded*) dalam kehidupan ekonomi dan politik pada dekade terakhir ini, hal ini mendorong terjadinya perubahan sosial budaya salah satunya potensi baru di bidang politik, salah satunya dalam pendidikan politik.

Model pendidikan politik yang efektif bagi generasi milenial harus merepresentasikan karakter generasi milenial itu sendiri. Keterhubungan generasi milenial dengan dunia digital yang masif harus menjadi pertimbangan penting dalam proses pendidikan politik generasi milenial. Penggunaan media sosial, pembentukan komunitas virtual, serta gerakan sosial di dunia digital merupakan pola pendidikan politik yang ideal pada masa kini.

Keberadaan komunitas milenial dalam arena politik juga bermunculan dalam event politik yang baru saja berlangsung di Indonesia, yaitu Pilkada Serentak tahun 2020. Komunitas-komunitas tersebut menjadi arena bagi generasi milenial untuk menyalurkan aspirasi dan aktivisme politik mereka, khususnya dalam pemilihan kepala daerah. Di Kabupaten Semarang muncul satu gerakan milenial yang mendukung para kandidat yang berkontestasi untuk memenangkan pilkada. Dalam Pilkada Kabupaten Semarang terdapat dua paslon yang berkontestasi, yaitu pasangan Bintang Narsasi dan Gunawan Wibisono (BISON) melawan pasangan Ngesti Nugraha dan Basari (NGEBAS). Kedua

pasangan calon masing-masing didukung oleh komunitas generasi milenial. Pasangan calon BISON didukung oleh komunitas BISON Milenial, sementara pasangan calon Ngebas didukung oleh Relawan Komunitas Milenial (REKOM). Masing-masing memiliki strategi tersendiri dalam menyukseskan dan mengantarkan pasangan calon dukungannya ke Kursi 1 Kabupaten Semarang. Strategi tersebut dikemas dalam bentuk voluntarisme politik generasi milenial dalam Pilkada 2020 Kabupaten Semarang.



Gambar 1.3. Akun Media Sosial Komunitas BISON Milenial dan REKOM

Sumber: Facebook @Bison Milenial dan Instagram @Rekom02

Dari kedua komunitas milenial yang beraktivitas di Kabupaten Semarang tersebut, dilakukan studi mendalam terhadap salah satu komunitas, yaitu Relawan Komunitas Milenial (REKOM). REKOM merupakan wadah bagi anak muda untuk

menyalurkan aspirasi politiknya. Pendirian REKOM diinisiasi oleh Bondan Marutohening, selaku ketua tim kampanye Paslon Ngebas. Struktur organisasi inti REKOM terdiri atas ketua, sekretaris, dan bendahara. Ketua REKOM adalah Rizka Aprilia, bertugas sebagai sekretaris adalah Ifqi Ulfa Luthfiana, dan bendahara dipegang oleh Fika Ramadhani. Struktur di bawahnya ada koordinator kecamatan sebanyak 19 orang, dan koordinator desa yang hampir tersebar di semua desa di Kabupaten Semarang.

Tujuan dibentuknya REKOM adalah (1) untuk mengajak kaum milenial ikut berpartisipasi menyukseskan program-program pemerintah daerah yang pro-rakyat; (2) membangkitkan semangat kaum milenial dan meningkatkan sikap peduli terhadap kemajuan Kabupaten Semarang; (3) kaum milenial saat ini berkembang dengan pesat dan produktif dalam segala bidang, potensi ini sangat strategis untuk turut serta dalam pengembangan UMKM, desa wisata dan lain sebagainya; dan (4) kaum milenial harus bersatu bersama untuk mengawal pemerintah menjadi lebih baik. Tujuan jangka pendeknya adalah menjadi relawan komunitas milenial Ngebas (Ngesti-Basari).

Keanggotaan REKOM didasarkan pada pertemanan, direkrut oleh anggota REKOM, dan kesukarelaan orang untuk bergabung dalam keanggotaan REKOM. Anggota REKOM biasanya berkumpul untuk melakukan diskusi di *basecamp* mereka, yakni bertempat di di Kedai Mas Azzam Jalan Salatiga-Bringin, Karangrejo, Pabelan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang. Di sini mereka akan banyak melakukan diskusi tentang aspirasi generasi milenial, permasalahan sosial yang dihadapi, dan agenda politik yang akan mereka lakukan dalam pemenangan Paslon Ngebas.

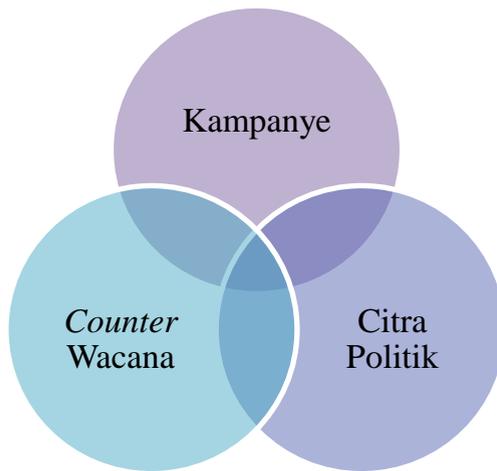
Keberadaan REKOM ini menjadi menarik mengingat pergerakan organisasi ini didasarkan pada kesukarelawan (voluntarisme). Motivasi yang mendasari generasi milenial tergabung dalam REKOM dan aktif dalam politik adalah mencari pengalaman, belajar tentang politik, dan dengan terlibat dalam politik mereka dapat menyalurkan aspirasi atau kepentingan generasi muda ke pemerintah. Harapannya jika pasangan calon

yang didukungnya menang, program-program kerja Pemerintah Kabupaten Semarang bisa lebih tepat sasaran kepada generasi muda, utamanya kaitannya dengan penyediaan lapangan kerja dan peningkatan kesejahteraan masyarakat secara umum.

Kegiatan utama REKOM dalam kampanye Pilkada Serentak Kabupaten Semarang adalah sosialisasi visi misi dan program Paslon Ngebas secara digital dengan sasaran anak muda (generasi milenial), serta melakukan *counter* wacana atas berita hoax yang menyerang Paslon Ngebas. Platform digital yang digunakan adalah Facebook dan Instagram, akan tetapi yang lebih intens digunakan adalah Facebook. Facebook lebih sering digunakan karena dinilai bahwa untuk masyarakat usia 30-an tahun ke atas masih bertahan pada penggunaan Facebook daripada Instagram. Narasi yang disampaikan di Facebook bisa lebih banyak bila dibandingkan Instagram. Selain itu, wacana-wacana hoax tentang Paslon Ngebas lebih banyak disampaikan melalui Facebook, sehingga mau tidak mau relawan lebih banyak meladeni atau melakukan *counter* wacana melalui Facebook.

Selain aktivitas di dunia maya REKOM juga bergerak secara nyata di masyarakat, diantaranya keliling ke desa-desa untuk melakukan sosialisasi visi misi Paslon Ngebas ke anak-anak muda dan secara spesifik ke karang taruna. Selama masa kampanye, setidaknya sudah ada 10 karang taruna di Kabupaten Semarang yang dikunjungi oleh REKOM. Kegiatan lainnya yang dilakukan adalah donor darah dan bimbingan belajar bagi anak-anak di desa.

Dari hasil penelitian di atas, dapat dipetakan beberapa bentuk voluntarisme politik digital generasi milenial dalam Pilkada 2020 Kabupaten Semarang diantaranya kampanye, *counter* wacana, dan pencitraan politik.



Gambar 1.4. Bentuk Voluntarisme Politik Digital REKOM

Kampanye menjadi agenda utama dibentuknya REKOM Ngebas. Muatan dalam kampanye diantaranya terkait dengan visi-misi Paslon Ngebas, program-program kerja yang akan dilakukan, kegiatan-kegiatan sosial yang pernah dilakukan, beberapa aktivitas kampanye di beberapa wilayah Kabupaten Semarang, dan lain sebagainya. Kampanye politik merupakan perihal yang urgen untuk dilakukan dalam mengenalkan seorang calon pemimpin kepada masyarakat. Kampanye politik dimaknai sebagai kegiatan sistematis yang bertujuan untuk mempengaruhi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan. Kampanye juga ditujukan untuk memenangkan pemilu, masing-masing kandidat harus merancang strategi dan rencana yang sistematis. Strategi dan rencana yang baik dan tepat akan menentukan kemenangan kandidat dalam proses pemilu. Keberhasilan sebuah kampanye politik juga membutuhkan penentuan dan penempatan tim yang tepat untuk memaksimalkan kinerja mesin partai (Fatimah, 2018).

Kampanye yang dilakukan REKOM Ngebas fokus pada platform digital, seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, dan Twitter. Pilihan ini tepat, mengingat Pilkada 2020 dilakukan di masa Pandemi Covid-19. Masyarakat dilarang berkerumun dan beraktivitas tanpa protokol kesehatan. Hal ini adalah tatanan

normal baru yang tidak dijumpai pada pemilu sebelumnya, dimana pengerahan masa dalam jumlah banyak dengan tontonan musik dangdut turut mengiringi menjadi pilihan utama.

Bentuk voluntarisme politik digital yang kedua adalah *counter* wacana. Hal ini dilakukan karena banyaknya hoax yang menyangkut Paslon Ngebas, sehingga Tim IT REKOM Ngebas dirasa perlu melakukan *counter* wacana untuk memberikan informasi yang benar tentang Paslon Ngebas. Pengabaian atas hoax yang beredar tentu akan berdampak pada menurunnya elektabilitas. Beberapa *counter* wacana yang telah dilakukan diantaranya hoax terkait dua istri, *black campaign*, *money politic*, dan beberapa capaian kinerja pada periode sebelumnya.

Counter wacana juga dilakukan melalui media sosial, utamanya di Facebook. Relawan REKOM menyebutnya dengan istilah *war*, karena pada saat itu mereka akan beradu argumen dan data melalui kolom komentar Facebook.

“Ya kadang emosi juga menghadapi *war* di Facebook itu, karena kan yang kita hadapi itu bapak-bapak yang sudah pengalaman di politik. Kadang mereka juga pakai bahasa yang kasar-kasar. Ada temen saya itu, cewek, yang sampai nangis nanggapi komentar lawan politik yang kasar-kasar. Ya kalau sudah begitu ya kami sabar aja, ini kami maknai sebagai bagian untuk menempa diri agar suatu saat kelak benar-benar terjun di politik, sudah siap dengan komentar-komentar pedas lawan politik” (Wawancara dengan Ifqi).

Adu argumen semacam ini sudah lumrah dalam dunia politik, atau lebih dikenal juga dengan *cyber war*. Kecenderungannya, *cyber war* ini terkait dengan isu-isu sensitif. Berbagai *hate speech* tersebar di media sosial, muncul karena euforia kebebasan berpendapat di negara demokrasi. *Hate speech* dinilai efektif dalam *black campaign* selama pemilu. Perang di dunia maya (media sosial) telah membentuk dua polarisasi netizen (Syahputra, 2017). Implikasi perang siber mulai merambah kehidupan sehari-hari dan membahayakan stabilitas politik (Baskoro, 2012).

Bentuk voluntarisme politik digital yang ketiga adalah pencitraan politik Paslon Ngebas di media sosial. Citra publik di ruang digital sangat penting, karena saat ini pengguna platform media sosial sangat tinggi, yakni dari 274,9 juta jiwa ada 170 juta jiwa diantaranya adalah pengguna media sosial, sehingga angka penetrasinya mencapai 61,8% (wearesocial.com).

Kontribusi generasi milenial ini cukup berpengaruh signifikan dalam kemenangan Paslon Ngebas. Berdasarkan penetapan hasil perolehan suara oleh KPU Kabupaten Semarang, pasangan calon Ngebas berhasil meraih 386.222 suara (67,1%), sedangkan lawan politiknya yakni pasangan calon Bintang Narsasi-Gunawan Wibisono (Bison) memperoleh 189.264 suara (32,9%). Dengan demikian Paslon Ngebas berhasil menjadi pemenang dalam Pilkada Serentak Kabupaten Semarang tahun 2020.

Selain itu, kontribusi generasi milenial pun berhasil meningkatkan angka partisipasi politik masyarakat Kabupaten Semarang, khususnya anak-anak muda. Angka partisipasi politik di Kabupaten Ungaran dikatakan cukup tinggi, yakni 78,7% dari target nasional yakni 77,5%. Persentase ini dihitung berdasarkan data KPU Kabupaten Semarang mencatat total suara sah mencapai 575.486 dan suara tidak sah 33.511, sehingga totalnya adalah 608.997.

Ketiga bentuk aksi voluntarisme politik digital ini dimaknai oleh generasi milenial sebagai bentuk pendidikan politik, dengan harapan bahwa ini merupakan momentum untuk menempa diri mereka sebelum benar-benar terjun ke dunia politik. Pemaknaan ini akan positif jika benar-benar dengan melakukan aksi voluntarisme politik ini tidak hanya sebatas kepentingan politik praktis para aktor politik yang berlaga dalam Pilkada Kabupaten Semarang Tahun 2020.

Pendidikan politik perlu dilakukan secara berkelanjutan, tidak hanya bersifat temporer saat pilkada saja. Generasi milenial perlu terus dilibatkan dalam jalannya pemerintah daerah. Pepatah mengatakan “yang paling bisa memahami tentang kebutuhan suatu generasi, adalah generasi itu sendiri”. Mengacu pada pepatah tersebut, maka generasi milenial perlu terus dirangkul agar

kebijakan pemerintah daerah yang menyangkut generasi milenial bisa lebih tepat sasaran.

Pendidikan politik adalah upaya preventif yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi politik masyarakat. Masyarakat (khususnya generasi milenial) mestinya menjadi *smart people*, sehingga generasi milenial bisa menjadi subjek yang kritis, tidak hanya objek dalam panggung perpolitikan nasional. Generasi milenial diharapkan dapat berkontribusi dalam proses pengambilan keputusan politik.

Pendidikan politik yang baik akan menghasilkan masyarakat yang mampu saling bekerjasama untuk menciptakan tatanan kehidupan yang demokratis dan tiap warga negara menyadari hak dan tanggungjawab dengan baik. Salah satu dari fungsi input sistem politik adalah sosialisasi politik. Hal ini berlaku di semua negara, baik yang menganut sistem demokratis, otoriter, maupun di negara diktator. Sosialisasi politik dimotori oleh seorang agen atau aktor politik. Soekanto (1989) menjelaskan setidaknya terdapat empat agen yang menjadi saluran proses sosialisasi, yaitu keluarga, *peergroup* atau kelompok teman sebaya, media massa, dan lembaga sekolah. Pada rentang usia remaja, faktor teman sebaya memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi sikap dan perilaku yang tercipta. Ramlan (2002:1) lebih lanjut menambahkan bahwa kelompok sebaya merupakan kelompok individu yang memiliki rentang usia dan *social group* yang sama, contohnya seperti teman sekolah atau teman di lingkungan pekerjaan. REKOM merupakan kelompok sosial yang menghimpun teman sebaya menjadi wahana sosialisasi politik yang efektif untuk menanamkan, menumbuhkan, dan mengembangkan pengetahuan politik bagi generasi muda.

Efektivitas REKOM sebagai wadah pendidikan politik generasi milenial menunjukkan bahwa peranan teman sebaya berkontribusi besar dalam menumbuhkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi politik generasi muda. Hal tersebut sejalan dengan Teori Sosialisasi dalam studi sosiologi bahwa keluarga adalah institusi pertama yang dijadikan *reference* bagi kehidupan seseorang. Individu yang terus bertumbuh selanjutnya menjadikan

kelompok teman sebaya atau *peer group* sebagai kelompok rujukan atau *reference group*) berikutnya. Individu yang berhimpun pada *peer group* ini selanjutnya mengembangkan sikap dan perilakunya. Kelompok teman sebaya juga bisa diorientasikan sebagai salah satu agen sosialisasi politik (Horton dan Hunt dalam Soerjono, 1987: 115). Kelompok teman sebaya memiliki keunggulan sebagai agen politik, karena memiliki daya mengikat dan memaksa terhadap individu yang tergabung di dalamnya. Individu hampir tidak mungkin menolak atau bahkan melawan kelompok teman sebaya, mereka akan cenderung bersikap serupa atau menjunjung tinggi konformitas dengan dalih solidaritas sosial. Generasi milenial yang sedang dalam masa pencarian jati diri, merasakan betapa kuatnya pengaruh kelompok teman sebaya (Damsar, 2011:74-75).

Pertemanan teman sebaya biasanya saling berbagi informasi, salah satunya informasi politik. Pendidikan politik secara interaktif melalui *obrolan* santai, diskusi, debat, maupun kampanye, misalnya dalam pilkada diperlukan untuk generasi milenial yang tergabung dalam REKOM. Demikian halnya dalam rangka pilkada, generasi milenial membutuhkan informasi yang tepat tentang politik, karena mereka adalah pemilih pemula.

Keberadaan teman sebaya sebagai agen sosialisasi politik di kalangan milenial memiliki dampak positif dalam mengembangkan perilaku memilih generasi milenial. Dampak positif tersebut terindikasi dari beberapa hal yang dapat diamati yaitu: 1) tingkat kedekatan dan keakraban dalam relasi pertemanan mempengaruhi transfer informasi dan rekomendasi dalam pemilihan calon pemimpin mereka; 2) keterbukaan informasi dan melahirkan percaya diri para milenial dalam menentukan pilihan; dan 3) konsistensi dalam transfer informasi dalam penentuan pilihan. Di sisi lain, remaja yang memiliki tidak konsisten dalam memilih, juga dapat dilatarbelakangi oleh pengaruh kawan sebayanya tersebut (Tasary, 2013).

Sosialisasi pendidikan politik kepada generasi milenial dinilai mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dasar dan pandangan hidup negara, sejarah bangsa, serta cita-cita dan tujuan nasional bangsa. Hal tersebut akan dapat

menumbuhkan kesadaran cinta tanah air, rela berkorban, serta dapat melaksanakan hak dan kewajiban secara selaras, seimbang, dan serasi yang dilandasi oleh rasa tanggung jawab. Partisipasi generasi milenial dalam politik adalah suatu keniscayaan, karena mereka merupakan calon penerus roda kepemimpinan nasional.

Lahirnya calon pemimpin dari kalangan generasi milenial dinilai mampu memberi warna dalam perpolitikan nasional, yang sampai saat ini masih didominasi oleh wajah-wajah lama. Partisipasi pemuda dalam perpolitikan nasional diharapkan mampu meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Pemuda adalah tulang punggung masa depan bangsa yang berperan besar bagi eksistensi sebuah bangsa. Oleh karena itu, generasi muda harus memiliki wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang cukup sehingga dapat berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif dan partisipatif dalam pembangunan nasional.

SIMPULAN

Pendidikan politik selama ini belum banyak menyentuh generasi muda. Generasi muda masih sering ditempatkan sebagai objek politik daripada sebagai subjek politik, sehingga kondisi tersebut menciptakan generasi milenial yang mengalami apatisme terhadap dunia politik. Kehadiran anak muda di panggung politik selama ini tidak sepenuhnya merepresentasikan eksistensi generasi milenial itu sendiri, karena lebih banyak ditopang oleh faktor politik kekerabatan. Fenomena ini lebih tepat disebut sebagai “kebangkitan politik semu” generasi milenial. Padahal kesadaran politik generasi milenial akan mampu membawa perubahan politik bangsa yang lebih baik.

Oleh sebab itu pendidikan politik generasi muda perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi mereka dalam ranah politik dan kebijakan. Pendidikan politik yang efektif bagi generasi muda adalah pendidikan politik yang dilakukan dengan *“learning by doing”* bukan sekedar sosialisasi formal. Model pendidikan politik anak muda terbaik adalah “dari anak muda, oleh anak muda, dan untuk anak muda”.

Aktivitas voluntarisme politik generasi muda merupakan representasi dari karakteristik pendidikan politik yang sesuai dengan generasi milenial. Model Pendidikan politik yang cocok untuk generasi milenial adalah pendidikan politik berbasis pada media digital, sesuai dengan karakteristik sebagai *net generation*. Bentuknya adalah aktivisme kerelawanan (voluntarisme) karena cocok dengan tipikal milenial yang sangat menghargai individu dan independen tanpa terikat struktur.

Aktivitas voluntarisme dalam wadah komunitas milenial merupakan media sosialisasi pendidikan politik yang efektif. Hal ini selaras dengan Teori Sosialisasi, bahwa *peer group* atau teman sebaya adalah arena sosialisasi paling efektif dalam kehidupan generasi muda. REKOM sebagai gerakan voluntarisme anak muda Kabupaten Semarang merupakan salah satu *best practice* pendidikan politik yang mampu menumbuhkan kesadaran, keterlibatan, dan partisipasi generasi milenial dalam arena politik lokal khususnya dalam konteks Pilkada Serentak tahun 2020.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan bagi terlaksananya penelitian dan penulisan buku ini melalui skema Penelitian Dasar Dana DIPA UNNES Tahun 2021 Nomor 315.26.4/UN37/PPK.3.1/2021, tanggal 26 April 2021.

Apresiasi juga kami sampaikan kepada kawan-kawan milenial yang tergabung dalam Relawan Komunitas Milenial Kabupaten Semarang, atas kesediaanya berkolaborasi bersama tim peneliti sehingga akhirnya tulisan ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aspiran, R., 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Partisipasi Politik Masyarakat Dalam Pemilihan Kepala Daerah Serentak Tahun 2015 Di Kecamatan Delta Pawan Kabupaten Ketapang. *Aspirasi: Jurnal Ilmu Politik*, 5(1).

- Baskoro, B.A., 2012. Implikasi Cyber War dalam Dinamika Politik dan Keamanan Internasional Kontemporer. *Doctoral Dissertation*, Universitas Gadjah Mada.
- Bayu, D.j., 2021. *Indonesia Didominasi Milenial dan Generasi Z*.
- BPS. 2020a. *Statistik Pemuda Indonesia*. Jakarta: Penerbit Badan Pusat Statistik.
- BPS. 2020b. *Sensus Penduduk 2020: Jumlah Penduduk menurut Wilayah, Klasifikasi Generasi, dan Jenis Kelamin, Indonesia 2020*.
- Brailovskaia, J., Bierhoff, H.W., 2020. The Narcissistic Millennial Generation: A Study of Personality Traits and Online Behavior on Facebook. *Journal of Adult Deveelopment*, 27, pp.23–35.
- Budiardjo, M., 2008. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Damsar., 2011. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Delcampo, R.G., Haggerty, L.A., Haney, M.J., & Knippel, L.A., 2011. *Managing the Multi-generational Workforce from The GI Generation to The Millennials*. Britain: Gower Publishing.
- EACEA (Education, Audiovisual and Culture Executive Agency), 2012. *Political Participation and EU Citizenship: Perceptions and Behaviours of Young People*. European Commission.
- Evelina, L.W., & Angeline, M., 2015. Upaya Mengatasi Golput pada Pemilu 2014. *Humaniora*, 6(1), pp.97-105.
- Fatimah, S., 2018. Kampanye sebagai Komunikasi Politik. *Resolusi: Jurnal Sosial Politik*, 1(1), pp.5-16.
- Gilman, H.R., & Elizabeth, S., 2014. *The Civic And Political Participation of Millennials*. Millennials Rising @New America.
- Imam, A.N., 2020. Tantangan Politik Kaum Muda. *Opini Harian Kompas*. 28 Oktober 2020.
- Juditha, C., & Darmawan, J.J., 2018. Penggunaan Media Digital dan Partisipasi Politik Generasi Milenial. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 22(2).

- Maarisit, Y., 2015. Partisipasi Politik Generasi Muda terhadap Pembangunan Politik di Distrik Yalengga Kabupaten Jayawijay. *Jurnal: Lyceum*, 3(1).
- Media Indonesia., 2018. *Survei Alvara: Milenial Cuek Terhadap Politik*. 20 Oktober 2018.
- Meiji, N.H.P., 2016. Pendidikan Politik dalam Kuasa Simbolik: Kajian mengenai Dinamika Politik Anak Muda yang Tergabung dalam Partai Politik di Kota Malang. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 1(2), pp.103-116.
- Morissan., 2016. Tingkat Partisipasi Politik dan Sosial Generasi Muda Pengguna Media Sosial. *Jurnal: Visi Komunikasi*, 15(1), pp. 96-113.
- Mulyadi, Y.B., & Anyan., 2019. Pendidikan Politik Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1).
- Ohme, J., 2019. When Digital Natives Enter The Electorate: Political Social Media Use Among First-time Voters and Its Effects on Campaign Participation. *Journal of Information Technology & Politics*, 169(2), 119-136.
- Purnawati, L., 2019. Pendidikan Politik Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Politik Masyarakat (Studi di Kantor KPU Kabupaten Tulungagung). *Publiciana*, 11(1), pp.55-71.
- Putra, A., et al., 2014. *Politik Pemilih Muda: Partisipasi Politik Anak Muda di Pekanbaru, Jakarta, Cirebon, Palu dan Jayapura*. Indonesian Centre for Democracy and Human Rights.
- Rakhman, M.A., & dan Haryadi., 2019. Perilaku dan Partisipasi Politik Generasi Z (Generation Z's Behavior and Political Participation). *Jurnal Jisip*, 3(1).
- Rohim, M., & Wardana, A., 2019. Analisis Politik Milenial : Persepsi Siswa SMA Terhadap Dinamika Politik Pada Pemilu 2019 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 4(1), pp.47-63.
- Rojaby, U.D., 2018. Apatisme Generasi Milenial terhadap Politik (Studi Kasus Kodok Alas Pada Pilgub Jatim 2018). *Skripsi: Prodi Filsafat Politik Islam Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.

- Seokanto, S., 1987. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Simamora, S., 2002. *Pembangunan Politik dalam Perspektif*. Yogyakarta: Bani Akasara.
- Sirozi, M., 2005. *Politik Pendidikan: Dinamika Hubungan Antara Kepentingan Kekuasaan dan Praktik Penyelenggaraan Pendidikan*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surbakti, R., 2007. *Memahami Ilmu Politik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Syahputra, I., 2017. Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 3(3), pp.457-475.
- Tasary, D., 2013. Peran Teman Sebaya sebagai Agen Sosialisasi Politik dalam Menumbuhkan Perilaku Memilih Remaja Pada Pemilihan Walikota Tahun 2011 RT 02 RW 01 Kecamatan Umbulharjo. *Jurnal: Citizenship*, 2(2).
- Wardhani, P.S.N., 2018. Partisipasi Politik Pemilih Pemula dalam Pemilihan Umum. *Jurnal: Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), pp. 57-62.

Sumber Internet:

- <https://m.tribunnews.com/nasional/2021/03/23/hasil-survei-sebut-psi-bukan-parpol-teratas-pilihan-anak-muda-ini-penjelarasannya>
- <https://media.neliti.com/media/publications/1123-ID-entingnya-pendidikan-politik-generasi-muda-terhadap-pelaksanaan-partisipasi-poli.pdf>, diunduh pada 8 Desember 2021.
- <https://media.neliti.com/media/publications/1144-ID-peran-pendidikan-politik-terhadap-partisipasi-politik-pemilih-muda.pdf>, diunduh 9 Desember 2021.
- <https://nasional.kompas.com/read/2021/12/03/08115341/profil-hillary-brigitta-lasut-anggota-termuda-dpr-yang-minta-ajudan-dari-tni?page=all>
- <https://perludem.org/2021/01/11/perludem-137-persen-kepala-daerah-terpilih-kaum-milenial/>
- <https://wearesocial.com/digital-2021>

<https://www.jpnn.com/news/9-anggota-dpr-2019-2024-termuda-cek-siapa-ortunya?page=5>

BAB II. PROGRAM KELURAHAN PENGAWASAN: MODEL PENGAWASAN PARTISIPATIF PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH (PILKADA) SERENTAK KOTA SEMARANG TAHUN 2020

Martien Herna Susanti¹ dan Setiajid²

^{1,2}Program Studi Ilmu Politik FIS, Universitas Negeri Semarang
martien@mail.unnes.ac.id; setiajid@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.49>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan model pengawasan partisipatif Pilkada serentak Kota Semarang dan faktor-faktor yang menghambat program kelurahan pengawasan sebagai model pengawasan partisipatif pada Pilkada serentak tahun 2020.. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian meliputi 3 (tiga) kelurahan di Kota Semarang yang ditetapkan oleh Bawaslu Kota Semarang pada tahun 2019 sebagai Kelurahan Pengawasan yaitu Kelurahan Kandri, Tandang, dan Mangkang Wetan. Fokus penelitian adalah program kelurahan pengawasan dan faktor-faktor penghambat program kelurahan pengawasan partisipatif pada Pilkada tahun 2020. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi dan diuji validitasnya dengan menggunakan triangulasi data dan metode. Hasil penelitian menunjukkan implementasi model pengawasan partisipatif Pilkada dilaksanakan oleh Bawaslu Kota Semarang dengan membentuk kelurahan pengawasan sejak tahun 2019 melalui pendekatan *topdown* yaitu Komisioner Bawaslu berkoordinasi dengan seluruh elemen dan lembaga masyarakat tingkat kelurahan termasuk organisasi kepemudaan dan perempuan. Selanjutnya dilakukan sosialisasi kepemiluan dilanjutkan deklarasi (pemasangan *plang*) sebagai penanda diresmikannya kelurahan pengawasan. Faktor penghambat program kelurahan pengawasan adalah rendahnya pengetahuan

masyarakat terkait pelanggaran Pilkada, prosedur pelaporan, keberanian melaporkan kasus dugaan pelanggaran, anggapan tugas mengawasi Pemilu semata-mata tugas Bawaslu, dan budaya *ewuh pakewuh* masyarakat Jawa.

Kata Kunci: Kelurahan Pengawasan, Pengawasan Partisipatif, Pilkada

PENDAHULUAN

Salah satu indikator demokrasi adalah peran serta masyarakat sebagai pemilih sekaligus subjek dalam pelaksanaan Pemilihan Umum (Pemilu). Idealnya tidak sekedar menggunakan hak pilih, namun berpartisipasi aktif mengawasi jalannya Pemilu, termasuk memastikan pelaksanaannya berlangsung sesuai dengan aturan serta peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pengawasan partisipatif adalah keikutsertaan atau pelibatan masyarakat dalam pengawasan Pemilu. Pengawasan partisipatif dilakukan di ruang privat oleh rakyat selaku pemilik kedaulatan tertinggi suatu negara demokrasi. Undang-Undang Nomor 7 tahun 2017 tentang Pemilihan Umum, Pasal 448 ayat (3) menjelaskan bentuk partisipasi masyarakat mencangkupi: (1) tidak melakukan keberpihakan yang menguntungkan atau merugikan peserta Pemilu; (2) tidak mengganggu proses penyelenggaraan tahapan Pemilu; (3) bertujuan meningkatkan partisipasi politik masyarakat secara luas; dan (4) mendorong terwujudnya suasana yang kondusif bagi penyelenggaraan Pemilu yang aman, damai, tertib, dan lancar.

Ketentuan yang termaktub dalam UU tentang Pemilu di atas memberikan kesempatan luas kepada masyarakat untuk turut serta dalam pengawasan serta menyampaikan hasil pemantauan dan pengaduan dugaan pelanggaran Pemilu secara berjenjang kepada Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu). Keterlibatan masyarakat tersebut bersifat suka rela. Laporan pengawasan tersebut harus memenuhi syarat 5 W (*who, why, where, what, when*), yaitu siapa yang melakukan, mengapa, di mana terjadinya, pelanggarannya seperti apa, kapan terjadinya, dan 1 H (*how*) bagaimana kronologis kejadiannya. Pelibatan masyarakat ini

dimaksudkan untuk meminimalisir konflik atas kepercayaan terhadap integritas proses dan hasil Pemilu sekaligus meningkatkan legitimasi kepemimpinan politik.

Selama ini selain Bawaslu terdapat institusi masyarakat yang terlibat dalam pengawasan yaitu yang dilakukan Lembaga Swadaya Masyarakat atau CSO (*Civil Society Organization*). Kehadiran institusi pengawas di atas dalam praktiknya belum dapat mengatasi berbagai pelanggaran baik administrasi maupun pidana yang dilakukan oleh kontestan, baik partai politik maupun kandidat. Hal ini mengindikasikan, pengawasan yang dilakukan selama ini belumlah efektif. Lahirnya ide gagasan pengawasan partisipatif dimaksudkan untuk mengurangi jumlah pelanggaran, karena semakin banyak lembaga independen atau masyarakat yang terlibat dalam pemantauan dan pengawasan, maka proses Pemilu ataupun Pilkada akan berproses lebih jujur, adil, dan berintegritas yang pada akhirnya menghasilkan pemimpin yang benar-benar memiliki komitmen untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Data Bawaslu Kota Semarang mencatat terdapat 43 kasus pelanggaran Pilkada serentak tahun 2020, terdiri atas 32 kasus pelanggaran administrasi pemilihan dengan rincian 25 kasus mengenai pelanggaran proses perekrutan badan *ad hoc*, 3 (tiga) kasus pelanggaran badan *ad hoc* tidak netral, 1 (satu) kasus pelanggaran pemutakhiran data pemilih, 1 (satu) kasus penyelenggaraan pemilihan (KPPS) tidak melaksanakan proses pemilihan sesuai prosedur, dan sebanyak 2 (dua) kasus pelanggaran protocol covid-19 (Bawaslu Kota Semarang, 2021). Pelanggaran pidana pemilihan mencapai angka 4 (empat) kasus dan pelanggaran hukum lainnya terkait pelanggaran netralitas ASN sebanyak 7 (tujuh) kasus (Bawaslu Kota Semarang, 2021). Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat dua rumusan masalah yang diangkat dalam artikel ini, yaitu: (1) Bagaimana program kelurahan pengawasan sebagai model pengawasan partisipatif pada Pilkada serentak tahun 2020?; dan (2) Apakah faktor-faktor yang menghambat program kelurahan pengawasan sebagai model pengawasan partisipatif Pilkada serentak tahun 2020?.

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif (Bungin, 2015). Penelitian kualitatif dipilih, karena jenis penelitian ini menyediakan pemahaman, penjelasan, dan teori tentang perilaku sosial yang dapat digunakan untuk menganalisis pelaksanaan demokratisasi di tingkat lokal. Maksud pendekatan ini adalah untuk memperoleh informasi yang komprehensif, sistematis, dan mendalam dari kasus yang diteliti (Creswell, 2015). Lokasi penelitian yaitu Kelurahan Kandri, Kelurahan Tandang, dan Kelurahan Mangkang Wetan. Pemilihan lokasi dilatarbelakangi, tiga kelurahan tersebut merupakan kelurahan pengawasan tahap satu yang diharapkan dapat menjadi *pilot project* bagi kelurahan-kelurahan lainnya di Kota Semarang.

Dalam penelitian kualitatif, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul diuji validitasnya dengan menggunakan triangulasi (Miles, 1992). Triangulasi ini yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah: (1) triangulasi data, dengan cara mengumpulkan data dari waktu ke waktu dan orang atau sumber yang berbeda di lokasi penelitian, dan (2) triangulasi metode, dengan cara menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda dalam kaitannya dengan unit analisis atau fokus penelitian yang sama.

PARTISIPASI POLITIK

Samuel P. Huntington dan Joan Nelson mendefinisikan partisipasi politik sebagai kegiatan warga negara yang bertindak sebagai pribadi-pribadi yang dimaksud untuk mempengaruhi pembuatan keputusan oleh pemerintah. Partisipasi dapat bersifat individual atau kolektif, terorganisir atau spontan, mantap atau sporadik, secara damai atau dengan kekerasan, legal atau illegal, efektif atau tidak efektif (Budihardjo, 2007: 368). Partisipasi politik adalah kegiatan seseorang untuk ikut serta secara aktif dalam kehidupan politik yaitu dengan jalan memilih pemimpin negara secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi kebijakan pemerintah (*public policy*) (Budihardjo, 2007:119).

Weyner menyatakan partisipasi politik merupakan tindakan suka rela yang berhasil ataupun gagal yang terorganisir maupun tidak, kadang-kadang atau terus menerus, menggunakan cara yang sah ataupun tidak sah untuk mempengaruhi pilihan-pilihan kebijakan pemerintah, penyelenggaraan pemerintah atau pemilihan para pemimpin politik dan pemerintah pada tingkat nasional, daerah atau lokal (Edosa, 2014). Rosenstone dan Hansen (1993) menekankan pentingnya mobilisasi oleh para pemimpin politik terkait masalah dan peluang politik. Mereka menjelaskan, bahwa perubahan lingkungan politik mendorong atau menghalangi partisipasi politik (Brady et al., 2010). Menurut Weiner terdapat lima penyebab timbulnya gerakan ke arah partisipasi yang lebih luas dalam proses politik, yaitu: (1) modernisasi dalam segala bidang kehidupan yang menyebabkan masyarakat makin banyak menuntut untuk ikut dalam kekuasaan politik; (2) perubahan struktur kelas sosial; (3) pengaruh kaum intelektual dan komunikasi modern; dan (4) keterlibatan pemerintah yang meluas dalam urusan sosial, ekonomi, dan kebudayaan (Harrison, 2007:130).

Terdapat keyakinan, bahwa semakin tinggi kesadaran politik dan partisipasi masyarakat dalam memberikan hak suaranya, maka semakin besar legitimasi yang dimiliki oleh pemenang Pemilu untuk menduduki kekuasaan. Dalam suatu pemilihan umum, partisipasi politik rakyat menjadi bagian integral dan substansial dalam penyelenggaraan Pemilu yang berasaskan Luber dan Jurdil. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya keterlibatan masyarakat untuk aktif, kritis, dan rasional dalam menyuarakan kepentingan politiknya. Tingkat keterlibatan masyarakat dalam politik sangat erat kaitannya dengan tingkat kepercayaan publik (*public trust*), legitimasi (*legitimacy*), tanggung jawab (*accountability*), dan kualitas layanan publik (*public service quality*), serta mencegah gerakan pembangkangan publik (*public disobedience*). Oleh karena itu tidak berlebihan, jika partisipasi politik masyarakat dalam Pemilu menjadi salah satu indikator kualitas demokrasi suatu negara.

Lebih lanjut Abhan menjelaskan, bahwa partisipasi dalam Pemilu adalah aktivitas masyarakat untuk ikut memastikan proses tahapan Pemilu dengan cara mengumpulkan data, informasi serta menginventarisasi temuan kasus terkait pelaksanaan Pemilu yang dilakukan oleh kelompok masyarakat atau organisasi yang independen dan nonpartisan. Aktivitas ini bertujuan untuk terselenggaranya proses pemilihan umum yang jujur, adil, bersih dan transparan serta hasilnya bisa diterima oleh semua pihak baik peserta Pemilu maupun masyarakat secara luas (Sakhroji, 2021).

Salah satu parameter Pemilu demokratis yaitu partisipasi seluruh *stakeholders* dalam tahapan penyelenggaraan Pemilu. Hingga kini sebagian besar masyarakat masih beranggapan, bahwa kedaulatan rakyat semata-mata diwujudkan dalam aktivitas memberikan suara dan tidak banyak menaruh perhatian pada tahap pengawasan Pemilu. Idealnya masyarakat mengambil peran aktif masing-masing, baik sebagai anggota partai yang intens membahas calon dan rencana kebijakan partai, melakukan kampanye mendukung atau menentang peserta pemilu tertentu, memantau pelaksanaan dan mengawasi penyelenggaraan pemilu, memberitakan kegiatan pemilu melalui media massa secara obyektif, melakukan dan menyebarluaskan hasil survei tentang persepsi pemilih, dan melakukan dan menyebarluaskan hasil hitung cepat atau *quick count* hasil Pemilu.

Kegiatan di atas diatur dalam Undang-Undang Pemilu tentang jenis partisipasi masyarakat yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan Pemilu dan Pilkada. Dengan demikian keterlibatan masyarakat tidak sekedar hadir di Tempat Pemungutan Suara (TPS), namun juga terlibat aktif melakukan pengawasan terhadap kecurangan Pemilu dan berkemauan untuk melaporkannya kepada pengawas Pemilu. Masykurudin Hafidz, menyebutkan tiga tujuan partisipasi masyarakat yaitu: (1) Meningkatkan minat dan kepedulian warga negara terhadap penyelenggaraan pemilu serta pengetahuan serta informasi tentang proses penyelenggaraan pemilu. Bentuk partisipasi antara lain sosialisasi pengawasan pemilu, pendidikan pemilih dalam pengawasan serta penguatan sarana dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam

pengawasan pelaksanaan Pemilu; (2) Meningkatkan legitimasi Pemilu. Bentuk partisipasi antara lain memilih calon dan pasangan calon, membahas rencana visi, misi, dan program partai dalam Pemilu serta mengajak dan mengorganisasi melakukan transaksi politik dengan peserta Pemilu; dan (3) Menjamin Pemilu yang jujur dan adil. Bentuk partisipasi antara lain pemantauan dan pengawasan serta pelaksanaan penghitungan cepat atas hasil pemungutan suara di TPS (Sakhroji, 2021).

PILKADA DEMOKRATIS

Pelaksanaan demokrasi di tingkat daerah merupakan ajang pendidikan politik yang relevan bagi warga negara di dalam suatu masyarakat yang demokratis. Hal ini dikarenakan kedudukan pemerintah daerah memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan masyarakat saat proses demokratisasi berlangsung (Sirait, 2018).

Pilkada langsung di era liberalisasi politik ditandai dengan kekuatan partai politik yang dominan yang melibatkan figur pemilik kapital ekonomi dan politik yang kuat, sehingga kapabilitas dan kompetensi acapkali terabaikan. Demokratisasi di tingkat lokal masih bertumpu dan dikendalikan oleh oligarki, sehingga meskipun terjadi demokratisasi, namun masih kental diwarnai manipulasi suara dan pemerintahan yang korup. Hal ini mengingatkan pada demokrasi semu yakni demokrasi sekedar menyoal adanya Pemilu, tanpa memandang proses berjalannya demokrasi yang sehat dan subur, termasuk di dalamnya bagaimana konstestasi berlangsung.

Parameter Pemilu demokratis yaitu: (1) Kesetaraan antar warga negara, baik pemungutan dan penghitungan suara maupun dalam alokasi kursi DPR dan DPRD dan pembentukan daerah pemilihan; (2) Kepastian hukum yang dirumuskan berdasarkan asas pemilu demokratis; (3) Persaingan bebas dan adil antar kontestan pemilu; (4) Partisipasi seluruh pemangku kepentingan dalam penyelenggaraan tahapan pemilu; (5) Badan penyelenggara pemilu yang profesional, independen dan imparial; (6) Integritas pemungutan, penghitungan, tabulasi dan pelaporan suara pemilu;

dan (7) Penyelesaian sengketa pemilu yang adil dan tepat waktu (Surbakti, 2015: 11).

PENGAWASAN PARTISIPATIF

Tingkat *malpraktik* Pemilu bergantung pada kualitas demokrasi suatu negara. Ketika peserta dan pelaksana berkoalisi mencurangi pemilihan, maka akan melahirkan pemimpin yang tidak kredibel dan berintegritas. *Malpraktik* adalah pelanggaran pemilu yang disebabkan oleh kecerobohan atau tidak sadar, lalai, ceroboh, tidak teliti, kelelahan, kekurangan sumberdaya ataupun ketidakmampuan pihak penyelenggara pada pelaksanaan Pemilu. Malpraktik Pemilu sangat efektif dalam menurunkan partisipasi dan kepercayaan masyarakat (Surbakti et al., 2014). Kajian JPPR menyebutkan tujuan partisipasi masyarakat dalam pemantauan penyelenggaraan pemilu adalah: (1) Mewujudkan Pemilu yang berlangsung secara demokratis, sehingga hasilnya dapat diterima dan dihormati oleh semua pihak; (2) Pemantauan termasuk usaha menghindari terjadinya kecurangan, manipulasi, permainan serta rekayasa yang dapat menguntungkan pihak-pihak tertentu dan merugikan kepentingan rakyat; dan (3) Menghormati serta meningkatkan kepercayaan terhadap hak-hak sipil dan politik warga negara (Ramadhanil, 2015: 36-37).

Bentuk kegiatan pengawasan partisipatif meliputi: *Pertama*, melakukan pendidikan pemilih. *Kedua*, melakukan sosialisasi tata cara setiap tahapan Pemilu. *Ketiga*, melakukan pemantauan atas setiap tahapan Pemilu dan menyampaikan penilaian atas Pemilu berdasarkan hasil pemantauan. *Keempat*, melaporkan dugaan pelanggaran Pemilu baik pelanggaran Kode Etik Penyelenggara pemilu maupun pelanggaran administrasi dan pidana Pemilu. *Kelima*, mendaftarkan diri sebagai pemilih dan mengajak pihak lain untuk mendaftarkan diri sebagai pemilih. *Keenam*, menjadi peserta kampanye Pemilu. *Ketujuh*, memberikan suara pada hari pemungutan suara, menyaksikan proses penghitungan suara di TPS, menjadi saksi yang mewakili peserta Pemilu, dan/atau menjadi anggota KPPS/ PPS/ PPK. *Kedelapan*, ikut berperan dalam proses pemberitaan tentang Pemilu di media

cetak atau proses penyiaran tentang Pemilu di media elektronik. *Kesembilan*, ikut berperan dalam lembaga survey yang melaksanakan proses penelitian tentang Pemilu dan penyebar luasan hasil penelitian kepada masyarakat umum. *Kesepuluh*, ikut serta dalam proses Penghitungan Cepat (*Quick Count*) dan menyebar-luaskan hasilnya kepada masyarakat. *Kesebelas*, menjadi relawan untuk memastikan integritas hasil Pemilu dengan merekam dan menyebar-luaskan hasil perhitungan suara di TPS kepada masyarakat melalui berbagai media yang tersedia.

Kegiatan pengawasan partisipatif merupakan upaya untuk memastikan setiap pemilih memberikan suara secara cerdas, yang dapat dilakukan oleh pemilih (sendiri atau berkelompok), LSM, lembaga pemantau Pemilu, peserta Pemilu, lembaga survei, mereka yang berkarya di media massa, akademisi, kelompok profesi, dan organisasi kemasyarakatan (Surbakti, 2015: 50-51). Permasalahan yang dihadapi Bawaslu hingga saat ini adalah dalam hal pengembangan konsep partisipasi masyarakat yang masih pada tataran “uji coba” atau *trial and error*. Hal ini disebabkan belum adanya model partisipasi pengawasan Pemilu yang bisa menjadi acuan (Junaidi, 2013:27).

Partisipasi Masyarakat dalam Pengawasan Pemilu

Sepanjang perjalanan Pemilu di Indonesia, regulasi tentang Pemilu mencatat perkembangan yang semakin signifikan dikaitkan dengan semakin luasnya kesempatan bagi masyarakat untuk terlibat dalam pengawasan atau pemantauan Pemilu. Di satu sisi, hal ini memberikan kontribusi pada keterbukaan penyelenggara Pemilu terhadap data dan informasi proses Pemilu serta Pemilu yang semakin inklusif bagi perempuan, disabilitas, masyarakat adat, dan kelompok rentan lainnya. Di sisi lain, kedudukan pemantau Pemilu yang mandiri, menghadapi persoalan terkait dana operasional pemantauan, syarat pendaftaran, dan akreditasi pemantau Pemilu yang mengharuskan tercatat di Bawaslu. Selain itu belum tersedianya perlindungan bagi pemantau Pemilu yang melaporkan kasus pelanggaran sebagai contoh *money politics*.

Keharusan pemantau bersifat mandiri merujuk ketentuan Pasal 435-447 UU Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum, bahwa Pemantau Pemilu harus bersifat independen, mempunyai sumber dana yang jelas dan teregistrasi serta memperoleh izin dari Bawaslu, Bawaslu Provinsi, atau Bawaslu Kabupaten/Kota sesuai dengan cakupan wilayah pemantauannya. Khusus pemantau dari luar negeri harus memenuhi persyaratan tambahan yakni mempunyai kompetensi dan pengalaman sebagai pemantau Pemilu di negara lain, memperoleh visa untuk menjadi pemantau pemilu dari perwakilan Republik Indonesia di luar negeri dan memenuhi tata cara melakukan pemantauan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berbicara tentang strategi peningkatan partisipasi masyarakat, khususnya dalam hal pengawasan dan pemantauan Pemilu, terdapat tiga hal penting yaitu kemauan, kemampuan, dan kesempatan. Keikutsertaan masyarakat dalam tahapan Pemilu hanya akan terjadi jika mereka merasa dilibatkan dalam kegiatan di dalamnya. Selain kemauan perlu dilakukan upaya meningkatkan kemampuan masyarakat agar dapat melaksanakan peran dan kedudukannya sebagai pengawas. Oleh karena itu perlu sosialisasi kepada masyarakat terkait regulasi dan kepemiluan. Tugas pemerintah dan penyelenggara Pemilu adalah memberikan kesempatan secara luas kepada masyarakat untuk terlibat secara nyata dalam penyelenggaraan Pemilu. Salah satunya dengan mengembangkan kelurahan mengawasan sebagai model pengawasan partisipatif di seluruh kelurahan dan desa di Indonesia.

KELURAHAN PENGAWASAN

Tanggal 9 November 2019, Bawaslu Kota Semarang mendeklarasikan tiga kelurahan pengawasan yaitu Kelurahan Kandri, Kelurahan Tandang, dan Kelurahan Mangkang Wetan. Kelurahan pengawasan adalah kelurahan yang masyarakatnya melakukan pengawasan, pencegahan, dan melaporkan jika terdapat dugaan pelanggaran pada Pilkada 2020. Tujuan pembentukan kelurahan pengawasan adalah mengajak

masyarakat memberi informasi, membina masyarakat setempat agar dengan kesadaran sendiri ikut aktif berpartisipasi mengawasi pelaksanaan Pilkada 2020 dan melaporkan kepada Bawaslu jika ada dugaan pelanggaran di wilayahnya. Kelurahan pengawasan merupakan media edukasi politik kepada seluruh elemen masyarakat guna menyukseskan Pemilu maupun Pilkada yang diinisiasi oleh Badan Pengawas Pemilihan Umum (Bawaslu) Kabupaten/Kota sebagai *icon* penting keterlibatan masyarakat secara langsung dalam mewujudkan pelaksanaan Pemilu dan Pilkada berjalan dengan baik (Fardianto, 2019).

Pelanggaran Pemilu Tahun 2019

Salah satu agenda kegiatan sosialisasi kepada masyarakat kelurahan pengawasan adalah memberikan pengetahuan yang memadai jenis pelanggaran administrasi dan administrasi terstruktur, sistematis, dan massif. Jenis pelanggaran administrasi dan administrasi terstruktur, sistematis, dan massif meliputi tata cara, prosedur, dan mekanisme yang berkaitan dengan administrasi pelaksanaan Pemilu dalam setiap tahapan penyelenggaraan Pemilu di luar tindak pidana Pemilihan dan pelanggaran kode etik penyelenggara Pemilihan dan pelanggaran administrasi terstruktur, sistematis, dan massif. Pelanggaran pidana, meliputi tindak pidana pelanggaran atau kejahatan terhadap ketentuan Pemilu sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Pemilu. Pelanggaran kode etik adalah pelanggaran terhadap etika penyelenggara Pemilihan yang berpedoman pada sumpah dan/atau janji sebelum menjalankan tugas sebagai penyelenggara Pemilu.

Selama penyelenggaraan Pemilu tahun 2019, Bawaslu mencatat terdapat sejumlah pelanggaran. Pelanggaran terbanyak terjadi pada tahapan kampanye yang dilakukan oleh pelaksana kampanye meliputi Calon Legislatif (Caleg), tim sukses, juru kampanye, orang-per orang, dan badan hukum (organisasi). Dari bulan Agustus 2018 sampai dengan Juli 2019, Bawaslu Kota Semarang telah menangani pelanggaran Pemilu sejumlah 45 (empat puluh lima) kasus dengan rincian jenis pelanggaran

administrasi sejumlah 29 (dua puluh sembilan) kasus, dugaan pelanggaran pidana sejumlah 10 (sepuluh) kasus, pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan lainnya sejumlah 5 (lima) kasus, serta pelanggaran terhadap kode etik penyelenggara pemilu sejumlah 1 (satu) kasus. Menurut Kordiv Penindakan Pelanggaran Bawaslu Kota Semarang, Naya Amin Zaini, S.H., M.H., bahwa “pelaku pelanggaran tertinggi dilakukan oleh Caleg DPRD Kota Semarang, karena hal ini dipengaruhi oleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang belum mengetahui secara maksimal syarat dan prosedur diatur dalam UU dan PKPU, sedangkan secara kuantitas memang jumlah Caleg sebanyak 668 orang untuk merebutkan 50 kursi dengan cukup keras dan rata-rata tokoh daerah yang dikenal dan punya basis massa, sehingga berbagai cara dan obsesi menang dapat dilakukan. Gambar 4 berikut ini menggambarkan identifikasi pelaku pelanggaran Pemilu Tahun 2019 di Kota Semarang.

Berdasarkan data identifikasi pelaku pelanggaran Pemilu Tahun 2019 di Kota Semarang, dapat diketahui telah terjadi pelanggaran yang dilakukan pada saat kampanye dengan rincian sebagai berikut: (1) Caleg DPR RI sebanyak 3 orang (7 %); (2) Calon DPD RI sebanyak 1 orang (2 %); (3) Caleg DPRD Provinsi sebanyak 1 orang (2 %); (4) Caleg DPRD Kota sebanyak 20 orang (44 %); (5) Oknum KPU dan jajarannya sebanyak 12 orang (27 %); (6) Oknum Pejabat Negara sebanyak 2 orang (4%); (7) Oknum ASN sebanyak 5 orang (11 %), dan (8) Oknum orang perorangan sebanyak 1 orang (2 %) (Bawaslu, 2019). *Malpraktik* Pilkada tahun 2019 di atas menunjukkan dilakukan, baik oleh penyelenggara maupun konstestan berupa kecerobohan atau tidak sadar, lalai, ceroboh, tidak teliti, kelelahan, kekurangan sumberdaya ataupun ketidakmampuan pihak penyelenggara.

Program Kelurahan Pengawasan sebagai Model Pengawasan Partisipatif pada Pilkada Serentak Kota Semarang Tahun 2020

Pengawasan partisipatif adalah aktivitas memastikan proses tahapan-tahapan Pemilu dengan cara mengumpulkan data, informasi serta menginventarisasi temuan kasus terkait

pelaksanaan Pemilu yang dilakukan oleh kelompok masyarakat atau organisasi yang independen dan non-partisan. Pengawasan partisipatif bertujuan untuk terselenggaranya proses pemilihan yang jujur, adil, bersih dan transparan serta hasilnya bisa diterima oleh semua pihak baik peserta Pemilu maupun masyarakat secara luas.

Program pengawasan partisipatif merupakan program yang bersifat *top down*, karena diinisiasi oleh Bawaslu diawali dengan kegiatan sosialisasi kepada masyarakat di kelurahan yang menjadi target kegiatan. Melalui sosialisasi ini, masyarakat mendapat informasi kemungkinan-kemungkinan pelanggaran Pemilu yang dilakukan oleh peserta, tim sukses hingga partai politik peserta Pemilu. Pelanggaran dan kecurangan ini akan berdampak pada *malpraktik* Pemilu berupa manipulasi suara, hilangnya hak pilih, politik uang, Pemilu tidak sesuai aturan dan timbul gugatan hasil, biaya politik tinggi, pemungutan suara ulang, konflik antar pendukung, dan Pemilu tidak sesuai aturan dan timbul gugatan hasil.

Malpraktik Pemilu memiliki pengertian proses manipulasi yang terjadi pada keseluruhan proses penyelenggaraan Pemilu untuk kepentingan perseorangan, kelompok atau partai politik dengan mengabaikan kepentingan umum. Alhasil Pemilu yang demikian ini akan melahirkan pemimpin yang tidak kredibel dan berintegritas yang berpotensi menurunkan partisipasi dan kepercayaan masyarakat (Surbakti et al., 2014). Dalam rangka meminimalisir fenomena di atas, maka masyarakat dapat melakukan pemantauan dan pengumpulan informasi di setiap tahapan pemilihan serta mencatat mengumpulkan data/informasi dan melaporkan hasil pengawasan kepada Pengawas Kecamatan (Panwascam), Pengawas (Pangwa) Kabupaten/kota.

Kebijakan Bawaslu dalam membentuk kelurahan pengawasan merupakan salah satu upaya melakukan perubahan lingkungan politik yang mendorong lahirnya partisipasi politik masyarakat, sebagaimana yang disampaikan oleh Rosenstone dan Hansen (1993) yang menekankan pentingnya mobilisasi oleh para pemimpin politik terkait masalah dan peluang politik. Selanjutnya

kelurahan pengawasan di atas juga sesuai dengan analisis Weiner yang menjelaskan lima penyebab timbulnya gerakan ke arah partisipasi yang lebih luas dalam proses politik, yaitu modernisasi dalam segala bidang kehidupan yang menyebabkan masyarakat makin banyak menuntut untuk ikut dalam kekuasaan politik, perubahan struktur kelas sosial, pengaruh kaum intelektual dan komunikasi modern, dan keterlibatan pemerintah yang meluas dalam urusan sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Peluang yang diberikan secara luas dalam pengawasan Pemilu melalui kelurahan pengawasan juga dapat dipersepsikan sebagai perangsang yang mendorong masyarakat untuk meningkatkan partisipasi politik. Hal tersebut telah dibangun melalui pendekatan *topdown* yang dilakukan Bawaslu dengan melaksanakan berbagai tahapan yang diawali dengan sosialisasi hingga pemasangan *plang* serta deklarasi kelurahan pengawasan di beberapa wilayah.

Sosialisasi dimaksudkan memberi informasi awal, mencegah pelanggaran pemilu, mengawasi dan memantau serta bisa melaporkan dugaan pelanggaran baik Pemilu maupun pemilihan. Peningkatan partisipatif masyarakat secara luas meskipun menjadi salah satu indikator penting demokrasi, namun juga dimaksudkan untuk meningkatkan sikap kritis masyarakat atas proses Pemilu yang Luber dan Jurdil. Sikap kritis ini tidak hanya menyikapi merebaknya persoalan politik uang hingga tingkat desa di hampir semua kegiatan Pemilu, namun juga terhadap adanya beberapa pelanggaran seperti politik transaksional, ujaran kebencian, hoax dan pelanggaran lainnya. Upaya penindakan yang dilakukan Bawaslu melalui pendekatan formal legalistik, perlu juga dilakukan melalui pendekatan kultural yang melibatkan bentuk-bentuk partisipasi masyarakat. Melalui pendekatan ini akan muncul kesadaran masyarakat yang diindikasikan semakin banyaknya laporan yang berasal dari masyarakat dalam mewujudkan demokrasi yang sehat dan berintegritas.

Model pengawasan partisipatif yang dilaksanakan di Kota Semarang adalah Bawaslu melibatkan mitra strategis yang meliputi tokoh agama, tokoh masyarakat, lembaga

kemasyarakatan, Babinsa, dan masyarakat di tingkat RT/RW. Unsur masyarakat yang lain adalah relawan pengawas yang bertindak sebagai mediator Bawaslu dengan masyarakat di kelurahan pengawasan yang disasar. Umumnya relawan pengawas ini telah bekerjasama sebagai mitra pada pemilihan umum sebelumnya, sehingga banyak membantu dalam pelaksanaannya.

Pengawasan partisipatif diimplementasikan dengan program pembentukan kelurahan pengawasan dan kelurahan anti politik uang yang telah dirintis oleh Bawaslu Kota Semarang sejak tahun 2019. Tujuan pendirian kelurahan pengawasan adalah untuk merangkul dan menggandeng masyarakat guna memberi informasi dan pembinaan masyarakat setempat, agar dengan kesadaran sendiri ikut aktif berpartisipasi mengawasi pelaksanaan Pilkada 2020. Dalam mendukung pengawasan partisipatif, Bawaslu melakukan serangkaian kegiatan, tidak hanya menyampaikan arahan, namun juga diskusi, selain menyampaikan informasi dan mendorong masyarakat aktif ambil bagian dalam mengawasi Pemilu.

Hal ini sesuai dengan tujuan partisipasi masyarakat dalam pemantauan penyelenggaraan Pemilu yaitu mewujudkan Pemilu yang berlangsung secara demokratis dengan hasil dapat diterima dan dihormati oleh semua pihak. Kondisi tersebut hanya dapat terjadi, jika penyelenggara maupun konstestan melaksanakan Pemilu yang teratur, bebas, dan adil dengan cara melindungi hak pilih warga negara, menjamin persamaan hak warga negara untuk dipilih, menentukan persamaan syarat partai politik sebagai peserta Pemilu, menyelamatkan suara pemilih, menyempurnakan prosedur pemilihan dalam Pemilu, dan menjaga independensi penyelenggara Pemilu.

Program kelurahan pengawasan dan kelurahan anti politik uang di Kota Semarang sendiri dibentuk sebelum masuk ke tahapan sosialisasi Pilkada Serentak tahun 2020 yang digelar pada 1 November 2019. Sejak tahun 2019 sudah terdapat 3 (tiga) kelurahan pengawasan yang dibentuk, yaitu Kelurahan Kandri Kecamatan Gunungpati, Kelurahan Tandang Kecamatan Tembalang, dan Kelurahan Mangkang Wetan Kecamatan Tugu.

Berdasarkan keterangan dari Nining Susanti, Koordinator Divisi Pengawasan Bawaslu Kota Semarang, kegiatan kelurahan pengawasan meliputi: *Pertama*, rapat pembinaan di kelurahan pengawasan, diawali dengan sosialisasi tentang apa saja tugas dan wewenang Bawaslu. Setelah itu dijelaskan juga apa yang dimaksud dengan pengawasan partisipatif dan mengapa masyarakat harus dilibatkan dalam pengawasan pemilu. Hal yang paling penting adalah mengedukasi kepada masyarakat, tentang jenis-jenis pelanggaran, bentuk-bentuk pelanggaran termasuk dalam hal ini netralitas ASN, ketentuan tentang pemasangan spanduk, umbul-umbul, alat peraga kampanye yang harus sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya untuk teknis kegiatannya dilakukan rapat pembinaan 4 (empat) kali selama Oktober hingga November 2019 di masing-masing wilayah.

Kedua, pemasangan spanduk atau *Plang Pengawasan* dari bawaslu di ruang publik yang telah disepakati dengan masyarakat setempat. Isi deklarasi yang tertuang di *Plang Pengawasan* tiga kelurahan yang ditandatangani oleh salah satu Komisioner Bawaslu Kota Semarang, Lurah dan Koordinator kelurahan pengawasan: (1) Turut serta mengawasi setiap tahapan pemilu/pemilihan; (2) Menolak Politik Uang; (3) Menolak Mobilisasi ASN dalam Pemilu/Pemilihan; (4) Menolak Kampanye di Tempat Ibadah, Tempat Pendidikan dan Kantor/Gedung Pemerintahan; dan (5) Menolak Praktik Dugaan Pelanggaran Pemilu/Pemilihan lainnya.

Inisiasi pembentukan kelurahan pengawasan dilakukan oleh Bawaslu Kota Semarang yang selanjutnya melaksanakan pendidikan pemilih dan sosialisasi tata cara setiap tahapan Pemilu kepada masyarakat. Peran masyarakat dalam Pemilu meliputi sebelum, saat pemungutan suara, dan sesudah pemungutan suara. Sebelum pemilihan, aktivitas masyarakat mencangkupi mendaftarkan diri sebagai pemilih, peserta kampanye, dan berperan dalam lembaga survei yang melaksanakan proses penelitian tentang Pemilu dan penyebar luasan hasil penelitian kepada masyarakat umum. Saat pemungutan suara menyaksikan proses penghitungan suara, saksi dan/atau menjadi anggota KPPS/PPS/PPK, dan berperan dalam proses pemberitaan di media cetak

atau elektronik. Pasca pemungutan suara menyampaikan hasil pemantauan, melaporkan dugaan pelanggaran Pemilu baik pelanggaran kode etik penyelenggara Pemilu maupun pelanggaran administrasi dan pidana kepada Bawaslu.

Partisipasi masyarakat dalam pengawasan partisipatif terdapat pada tahap pemungutan suara dan sesudahnya. Sedangkan tahap sebelum pemungutan suara pengawasan partisipatif lebih pada upaya untuk memastikan setiap pemilih memberikan suara secara cerdas, yang dapat dilakukan oleh pemilih (sendiri atau berkelompok), LSM, lembaga pemantau Pemilu, peserta Pemilu, lembaga survey, mereka yang berkarya di media massa, akademisi, kelompok profesi, dan organisasi kemasyarakatan.

Seluruh kegiatan pembentukan kelurahan pengawasan didanai oleh Bawaslu Provinsi Jawa Tengah yang berasal dari APBN 2019. Kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di kelurahan pengawasan mencakup: (1) Hadir di setiap rapat pembinaan yang dilaksanakan oleh Bawaslu; (2) Menyampaikan informasi hasil rapat tidak hanya kepada keluarga, tetapi juga Ormas dan komunitas yang ada di lingkungan tempat tinggalnya; dan (3) Berani mencegah pihak-pihak yang melakukan pelanggaran di wilayahnya.

Pemilihan kepala daerah telah berakhir pada tahun 2020, namun program pengawasan partisipatif terus dikembangkan. Hingga tahun 2021 dideklarasikan berdirinya kelurahan anti politik uang dilaksanakan di Kelurahan Pedalangan Kecamatan Banyumanik. Pemilihan lokasi di Kelurahan Pedalangan dilatarbelakangi kasus dugaan tindak pidana politik uang yang muncul di Kelurahan Pedalangan dalam Pilkada 2020. Sosialisasi program kelurahan anti politik uang diselenggarakan tanggal 31 Agustus 2021 dengan melibatkan tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh pemuda dan unsur Pegawai Negeri Sipil se-Kelurahan Pedalangan. Dalam kesempatan tersebut, Bawaslu menyampaikan materi tentang larangan politik uang sebagaimana pasal 187 A ayat (1) dan (2) UU No. 10 Tahun 2016 tentang Perubahan-Kedua

Undang-Undang Nomor 1 Tahun-2015 tentang Pemilihan Gubernur Bupati dan Walikota menjadi Undang-Undang.

Sebagaimana diketahui, bahwa pasal ini menyebutkan politik uang akan menjerat kepada pemberi maupun penerima. Melalui sosialisasi ini masyarakat akan memahami pengertian politik uang, pencegahan serta pelaporan atas kasus pelanggaran kepada Bawaslu. Kegiatan ini sekaligus juga mendorong masyarakat untuk mendeklarasikan diri menolak politik uang dan menerapkan di lingkungan masyarakatnya. Selain Kelurahan Pedalangan, kegiatan sejenis juga akan diselenggarakan di 3 (tiga) kelurahan lainnya yaitu Kelurahan Kemijen, Kelurahan Kramas dan Kelurahan Karanganyar Gunung.

Bawaslu Kota Semarang juga menyadari pentingnya peran perempuan dalam meningkatkan peran serta kaum perempuan dalam pengawasan partisipatif. Sehingga dalam berbagai kegiatan selalu melibatkan beberapa unsur masyarakat yaitu Ketua RW, Ketua Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPMK), Ketua Forum Kesehatan Kelurahan (FKK), Karang Taruna, Pegawai Kelurahan Pedalangan serta unsur Babinsa dan Babinkamtibmas, dan juga Ketua Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK). Salah satunya adalah program pengembangan kelurahan pengawasan di Kelurahan Bulu Lor, Kecamatan Semarang yang diselenggarakan pada tanggal 8 Juni 2021 yang bertajuk "Peran Perempuan di Kelurahan Bulu Lor sebagai Garda Terdepan dalam Pengawasan Partisipatif".

Rapat pengembangan kelurahan pengawasan di Kelurahan Bulu Lor, Kecamatan Semarang Utara tersebut diikuti pengurus Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Pengurus KSM Forum Kesehatan Kelurahan (FKK), pengurus KSM Kelompok Wanita Tani, Pengurus KSM Walinggana dan pengurus karang taruna Kelurahan Bulu Lor. Kegiatan dihadiri oleh ketua dan anggota Bawaslu Kota Semarang serta lurah Bulu Lor. Koordinator Divisi Penyelesaian Sengketa Bawaslu Kota Semarang, Oky Pitoyo Leksono mengatakan, program ini dicanangkan sebagai pendidikan politik masyarakat dalam rangka menjaga iklim demokrasi dan pemilu yang berintegritas.

Mitra Bawaslu Kota Semarang dalam membentuk kelurahan pengawasan yaitu seluruh elemen masyarakat setempat mencangkupi Ormas, tokoh masyarakat, tokoh agama, lembaga kemasyarakatan, Babinsa serta masyarakat yang memiliki komitmen kuat atas jalannya demokrasi. Kegiatan yang melibatkan seluruh masyarakat dilandasi pemikiran, bahwa sistem demokrasi tidak bisa dilepaskan dari partisipasi masyarakat secara luas. Hal ini hanya akan tercapai, jika iklim demokrasi untuk membangun sinergitas dan kolaborasi dibangun bersama antara pemerintah daerah dan semua *stakeholder* dalam meningkatkan partisipasi masyarakat. Dengan kata lain tugas untuk terus meningkatkan partisipasi bukan semata tugas penyelenggara pemilu saja namun semua *stakeholder* baik pemerintah, NGO atau LSM dan juga masyarakat itu sendiri. Kesuksesan perwujudan Pemilu yang demokratis tidak terlpas dari tahapan strategis menyebarkan informasi dan membangun kesadaran terhadap pentingnya partisipasi masyarakat. Penyebaran informasi tidak hanya dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran kepemiluan, namun juga mendorong masyarakat agar cerdas menggunakan hak pilih hingga tahap evaluatif atas proses Pemilu yang sedang berlangsung.

Kesadaran akan hak pilih ini dapat dianalisis dengan menggunakan teori partisipasi politik Samuel P. Huntington dan Joan Nelson yang menyebutkan partisipasi politik adalah kegiatan warga negara yang bertindak sebagai pribadi-pribadi dimaksudkan untuk mempengaruhi pembuatan keputusan oleh pemerintah, bersifat individual atau kolektif, terorganisir atau spontan, mantap atau sporadik, secara damai atau dengan kekerasan, legal atau illegal, efektif atau tidak efektif. Dalam hal ini Pemilu menjadi media dalam menyalurkan hak pilih yang berlangsung secara damai atau legal didukung masyarakat yang cerdas memilih. Di sisi lain, masyarakat juga dituntut kritis, yang hanya akan terjadi jika masyarakat telah memiliki kemampuan dalam menilai visi, misi, program. Platform partai politik maupun kandidat, sehingga masyarakat tidak salah pilih untuk lima tahun ke depan.

Faktor-Faktor yang Menghambat Program Kelurahan Pengawasan sebagai Model Pengawasan Partisipatif Pilkada Serentak Kota Semarang Tahun 2020

Upaya menciptakan masyarakat yang sadar kepemiluan, bukanlah hal yang mudah. Hal ini sangat disadari oleh pihak Bawaslu, karena membangun kesadaran akan pengawasan partisipatif membutuhkan waktu yang panjang. Rendahnya jumlah aduan pelanggaran yang disampaikan masyarakat ditengarai disebabkan oleh beberapa faktor: *Pertama*, ketidaktahuan masyarakat, meliputi hal-hal apa saja yang merupakan pelanggaran dan yang bukan pelanggaran. *Kedua*, prosedur pelaporan. Sebagaimana diketahui. Laporan akan ditindaklanjuti jika memenuhi syarat 5 W (*who, why, where, what, when*), yaitu siapa yang melakukan, mengapa, di mana terjadinya, pelanggarannya seperti apa, dan kapan terjadinya, juga 1 H (*how*), bagaimana kronologis kejadiannya. Pelibatan masyarakat ini bertujuan meminimalisir konflik atas kepercayaan terhadap integritas proses dan hasil Pemilu sekaligus meningkatkan legitimasi kepemimpinan politik.

Ketiga, masyarakat tidak berani melaporkan kasus dugaan pelanggaran. Hal ini disebabkan hingga saat ini belum tersedianya perlindungan bagi pemantau pemilu yang melaporkan kasus pelanggaran pemilu seperti politik uang. Apalagi untuk politik uang peristiwanya sulit diungkap. *Keempat*, masyarakat enggan melapor, karena dianggap akan merepotkan. Sebagaimana diketahui kedudukan pemantau Pemilu bersifat mandiri dan tercatat di Bawaslu. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 435-447 UU Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum, Pemantau Pemilu harus memenuhi syarat untuk bersifat independen, mempunyai sumber dana yang jelas dan teregistrasi serta memperoleh izin dari Bawaslu, Bawaslu Provinsi, atau Bawaslu Kabupaten/Kota sesuai dengan cakupan wilayah pemantauannya. Prosedur inilah yang menyebabkan masyarakat kurang tertarik untuk ikut serta dalam pengawasan.

Kelima, masyarakat masih beranggapan, jika tugas mengawasi Pemilu semata-mata tugas Bawaslu. *Keenam*, budaya *ewuh pakewuh* masyarakat Jawa. *Ewuh pakewuh berasal dari Bahasa Sansekerta*. *Ewuh* memiliki arti "repot", *pakewuh* artinya tidak enak perasaan. *Ewuh pakewuh* merupakan budaya masyarakat Jawa yang diaplikasikan dalam kehidupannya. Hal positif dari *pakewuh* dalam kaitannya dengan kesantunan politik menciptakan iklim kampanye yang *adem ayem* atau damai. Hal ini merujuk pada kepantasan dan etika yang berlaku pada tatanan sebuah masyarakat. Di sisi lain hal negatif dari budaya ini adalah menyebabkan segala sesuatunya menjadi bias. Hal ini dipengaruhi cara pandang penerapan budaya ini dalam relasinya dengan orang yang lebih tua, seorang pemimpin, orang yang lebih tinggi pangkatnya, bahkan seseorang yang baru dikenal. Fenomena ini menyebabkan munculnya persoalan rendahnya kesadaran budaya hukum untuk melapor, menaati, dan memberanikan diri menyampaikan kecurangan dan pelanggaran Pemilu. Terlepas dari sisi negatif budaya ini, pada dasarnya budaya ini juga akan menciptakan kondisi yang kondusif jika saja diimbangi dengan prinsip obyektivitas, bersih, dan beretika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan, program kelurahan pengawasan sebagai model pengawasan partisipatif pada Pilkada serentak Kota Semarang tahun 2020 bertujuan melibatkan masyarakat dalam aktivitas Pemilu. Pengawasan partisipatif adalah aktivitas pengawasan dengan memastikan proses tahapan-tahapan Pemilu dengan cara mengumpulkan data, informasi serta menginventarisasi temuan kasus terkait pelaksanaan Pemilu yang dilakukan oleh kelompok masyarakat atau organisasi yang independen dan non-partisan. Pengawasan partisipatif bertujuan untuk terselenggaranya proses pemilihan yang jujur, adil, bersih dan transparan serta hasilnya bisa diterima oleh semua pihak baik peserta Pemilu maupun masyarakat secara luas. Kelurahan pengawasan menjadi model implementasi pengawasan partisipatif

yang dilaksanakan Bawaslu Kota Semarang semenjak tahun 2019 melibatkan berbagai unsur elemen masyarakat. Kegiatan kelurahan pengawasan meliputi: *Pertama*, rapat pembinaan di kelurahan pengawasan, diawali dengan sosialisasi tentang apa saja tugas dan wewenang Bawaslu. Setelah itu dijelaskan juga apa yang dimaksud dengan pengawasan partisipatif dan mengapa masyarakat harus dilibatkan dalam pengawasan pemilu. *Kedua*, pemasangan spanduk atau *Plang Pengawasan* dari bawaslu di ruang publik yang telah disepakati dengan masyarakat setempat. Lahirnya kelurahan pengawasan juga dapat disebut sebagai langkah progresif Bawaslu untuk menggerakkan masyarakat aktif bersama-sama mengawasi dan berani melaporkan pelanggaran pada Pilwakot tahun 2020. Dalam pembentukan kelurahan pengawasan, setiap kelurahan tidak dibebani anggaran sama sekali. Seluruh pembiayaan menjadi tanggung jawab dari Bawaslu Provinsi Jawa Tengah yang berasal dari APBN 2019. Kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di kelurahan pengawasan mencakup: (1) Hadir di setiap rapat pembinaan yang dilaksanakan oleh Bawaslu; (2) Menyampaikan informasi hasil rapat tidak hanya kepada keluarga, tetapi juga Ormas dan komunitas yang ada di lingkungan tempat tinggalnya; dan (3) Berani mencegah pihak-pihak yang melakukan pelanggaran di wilayahnya. Faktor-faktor yang menghambat program kelurahan pengawasan sebagai model pengawasan partisipatif pilkada serentak Kota Semarang tahun 2020, yaitu: *Pertama*, ketidaktahuan masyarakat. *Kedua*, prosedur pelaporan. *Ketiga*, masyarakat tidak berani melaporkan kasus dugaan pelanggaran ke Bawaslu Kota Semarang. *Keempat*, masyarakat enggan melapor, karena dianggap akan merepotkan. *Kelima*, masyarakat masih beranggapan, jika tugas mengawasi Pemilu merupakan semata-mata tugas Bawaslu. *Keenam*, budaya *ewuh pakewuh* masyarakat Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Brady, H.E., Verba, S., & Schlozman, K.L., 1995, Beyond SES: A Resource Model of Political Participation. *American Political Science Review*, 89(02), pp. 271.
- Budiharjo, M., 2008. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bungin, B., 2015, *Penelitian Kualitatif Edisi Kedua*, Jakarta: Prenada Media Grup.
- Creswell, J.W., 2010, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terjemahan Achmad Fawaid, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Edosa, E., 2014. National Integration, Citizenship, Political Participation and Democratic Stability in Nigeria. *AFRREV IJAH: An International Journal of Arts and Humanities*, 3(3), pp.61–82.
- Fardianto, F., 2019. Ini Taktik Bawaslu Kota Semarang Tekan Kecurangan Kampanye Pilkada 2020. *IDN Times Jateng*. News Jateng, 17 Oct 19 | 10:00.
- Harrison, L., 2007. *Metodologi Penelitian Politik*, Jakarta: Kencana, pp. 130.
- Junaidi, V., 2013. *Pelibatan Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pengawasan Pemilu Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem) Bekerjasama dengan The Asia Foundation (TAF)*.
- Masy'ari, A., 1993. *Problematika Pemuda*. Surabaya: Bina Ilmu, pp. 56.
- Miles, B.Ma., & Huberman, M., 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Ramadhanil, F.D., 2015. *Desain Partisipasi*.
- Sakhroji., 2021. Membangun Gerakan Pengawasan Partisipatif Masyarakat. *Bawaslu*, 1.
- Sirait, B.C., 2018. Perilaku Tidak Memilih Pada Pilkada Sumatera Utara 2013 Di Kota Medan. *Sociae Polites*, 18(01), pp.68–91.
- Surbakti, R., 2015. Transformasi Bawaslu Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pengawasan Pemilu. In *Kemitraan bagi Pembaruan Tata Pemerintahan Indonesia*.

Surbakti, R., Karim, A.G., Nugroho, K., Sujito, A., & Fitrianto, H., 2014. *Integritas Pemilu 2014: Kajian Pelanggaran, Kekerasan, dan Penyalahgunaan Uang pada Pemilu 2014*. pp.199.

Undang-Undang., 2017. Lembaran Negara Republik. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 tahun 2017 tentang Pemilu*.

<https://semarangkota.bawaslu.go.id/43-kasus-telah-ditangani-bawaslu-kota-semarang-selama-tahapan-pilkada-2020/>

BAB III. MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER DAN KOMPETENSI SISWA SMK

Wirawan Sumbodo¹ dan Rizki Setiadi²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FT,
Universitas Negeri Semarang

²Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif FT,
Universitas Negeri Semarang

wirawansumbodo@mail.unnes.ac.id

rizki.setiadi@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.50>

Abstrak

Manajemen merupakan aktivitas yang menggabungkan berbagai sumber pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Manajemen terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Pembentukan karakter siswa membutuhkan waktu dan upaya. Upaya-upaya dilakukan agar dapat memperbaiki dan meningkatkan karakter siswa yang berkualitas. Pembentukan karakter dan kompetensi siswa dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Keberhasilan manajemen pembelajaran harus didukung oleh enam unsur yaitu *man, material, maney, method, machine, dan minute*. Selain karakter, kebutuhan kompetensi siswa sangat diperlukan saat ini. Kompetensi yang saat ini dibutuhkan antara lain komunikasi, kreatif, kolaborasi, inovatif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Upaya dalam menghadapi tantangan kebutuhan kompetensi tersebut dapat dilakukan dengan manajemen pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis industri dan pembelajaran berbasis proyek kendaraan listrik. Dengan pembelajaran berbasis proyek dapat diperoleh peningkatan *softskill* dan *hardskill*. Peningkatan *softskill* antara lain Kerjasama atau kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Peningkatan kompetensi *hardskill* antara lain perancangan

kendaraan listrik, CAD, fabrikasi, pembuatan bodi, dan sistem kelistrikan kendaraan. Dengan adanya peningkatan kompetensi diharapkan siswa mampu bekerja sesuai dengan kebutuhan dan tantangan saat ini.

Kata kunci: Manajemen, Karakter, Kompetensi

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beberapa permasalahan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah bidang pendidikan. Mutu pendidikan yang rendah terjadi hampir pada setiap jenjang. Khususnya pada jenjang pendidikan SMK. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan nasional telah diupayakan banyak pihak. Upaya tersebut melalui berbagai jenis pelatihan peningkatan kompetensi dosen dan guru, fasilitasi buku, pengembangan media, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, serta peningkatan manajemen yang berkualitas.

Pendidikan merupakan usaha untuk memperbaiki keadaan jiwa dan hati seseorang. Pendidikan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perilaku dan perubahan sosial. Pendidikan di Indonesia diharapkan bisa menghasilkan para generasi penerus bangsa yang berkarakter. Tetapi, sampai saat ini masih berbagai pihak menilai bahwa karakter yang baik sulit ditemukan pada siswa di sekolah, terutama siswa SMK. Siswa SMK masih banyak yang terlibat tawuran, narkoba, dan sebagainya. Kondisi tersebut membuat pendidik sadar akan pentingnya pendidikan karakter untuk dikembangkan pada siswa.

Karakter siswa tidak bisa dibentuk dalam waktu singkat. Diperlukan upaya-upaya agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas karakter siswa. Banyak para ahli mengemukakan bahwa kesuksesan seseorang dipengaruhi oleh karakter yang baik, diantaranya disiplin, jujur, komunikasi yang baik, pekerja keras, dapat bekerja dalam tim maupun individu, dan lainnya. Untuk membentuk suatu karakter siswa diperlukan suatu manajemen pembelajaran yang tepat.

Pendidikan Kejuruan menyiapkan lulusannya untuk bekerja di bidang tertentu dan tertuang dalam Pasal 15 Undang-

undang Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada hakekatnya Lulusan SMK dipersiapkan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja (siap pakai) dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) serta relevan dengan kebutuhan industri.

Selain itu, pemerintah telah melakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas sistem pendidikan melalui revitalisasi SMK. Program ini terdiri dari berbagai tahapan salah satunya adalah menyelaraskan kurikulum SMK agar relevan dengan kompetensi pengguna lulusan. Hal ini agar lulusan SMK memiliki pengetahuan dan sikap kompetitif. Selain itu, dengan adanya revitalisasi SMK adalah upaya mengubah paradigma ke arah mencetak lulusan sesuai kebutuhan pasar kerja. Kebutuhan kerja seperti budaya kerja dan kompetensi kerja. Pada tahun 2020 Pemerintah memberikan fasilitasi SMK menjadi Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*). Program ini sesuai dengan Peraturan Jendral Pendidikan Vokasi Nomor 19 Tahun 2020. Program ini bertujuan agar pelaksanaan pendidikan kejuruan di SMK relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat. Program ini juga diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran di SMK secara teratur, sistematis, dan berkelanjutan.

Selain Instruksi Presiden tentang revitalisasi SMK dan fasilitasi program Pusat Keunggulan, saat ini muncul tantangan baru di era global saat ini yaitu industri 4.0. Industri 4.0 lebih lanjut dikenal sebagai transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan sistem online dengan produksi di industri. SMK dituntut untuk terus berinovasi, beradaptasi, dan menyesuaikan dalam menghadapi tantangan industri 4.0 secara cepat. SMK harus mampu menyelenggarakan pendidikan yang lulusannya memiliki kompetensi. SMK harus memiliki komitmen yang kuat agar mampu menghasilkan lulusan yang kompeten. Kompetensi yang relevan diantaranya dalam bidang literasi teknologi, literasi data, dan literasi manusia. Kompetensi sebagai tenaga kerja produktif, inovatif, profesional dan diakui.

Memasuki era disrupsi dan perkembangan teknologi yang begitu cepat harus membuat SMK mampu beradaptasi dengan

perubahan ini. Penyelenggaraan SMK sedapat mungkin memperbaiki kualitas, lulusannya semakin kompetitif. SMK diharapkan mampu menjadi tulang punggung akselerasi pembangunan nasional. SMK harus tahu dan peka atas potensi yang dimiliki. Tenaga kerja yang tidak terlatih juga akan menjadi masalah. Indonesia sangat kekurangan talenta, meskipun mempunyai angkatan kerja yang besar. Anggaran yang dikeluarkan pemerintah sekitar US\$ 114/kapita untuk pendidikan (CBNC Indonesia, 2018).

Kenyataannya, dalam mempersiapkan lulusan siswa SMK sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sering ditemui adanya masalah. Permasalahan yang dijumpai yaitu relevansi antara kompetensi alumni SMK dengan dunia usaha dan industri (DUDI) masih terdapat kesenjangan (gap). Masalah kompetensi yang tidak memadai saat ini menantang dunia industri di mana pekerja pemula mengalami kesulitan selama hari-hari pertama mereka ketika dipekerjakan untuk melakukan pekerjaan tertentu. Angkatan kerja di abad ke-21 membutuhkan tidak hanya lulusan yang memiliki kualifikasi akademik tinggi tetapi lebih fokus pada kenyataan bahwa mereka harus dilengkapi dengan sejumlah keterampilan. Keterampilan kerja dalam bidang tertentu alumni SMK belum cukup bagi lulusan untuk memenuhi harapan penerima tenaga kerja.

Lulusan SMK selain harus memiliki karakter yang baik, juga harus memiliki kompetensi yang dibutuhkan industri. Agar dapat mencetak lulusan yang kompeten SMK harus memiliki mitra industri (Sumbodo, 2019). Salah satu program kemitraan antara SMK dengan industri adalah adanya kelas industri. Pelaksanaan kemitraan antara industri dan SMK adalah suatu kebutuhan untuk menyelaraskan dengan kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri. Sekolah dan industri bersama-sama dapat membuat sebuah standar yang diselenggarakan melalui program unggulan dan saling berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan penjabaran permasalahan diatas, diperlukan suatu upaya-upaya agar lulusan SMK sesuai yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran diperlukan manajemen yang tepat. Hal

ini untuk menghasilkan proses pembelajaran yang baik. Manajemen pembelajaran merupakan suatu proses pemberian materi kepada peserta didik mulai dari pengadministrasian, pengaturan dan penataan oleh guru sebelum guru menyampaikan informasi atau materi. Manajemen pembelajaran bertujuan untuk mengendalikan proses pembelajaran pada kelas melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi pembelajaran.

MANAJEMEN PEMBELAJARAN

Karakter siswa tidak bisa dibentuk dalam waktu singkat. Diperlukan upaya-upaya agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas karakter peserta didik. Karakter dapat dibentuk melalui pembelajaran. Proses interaksi antara peserta didik dengan penyampai materi (informasi) dapat diartikan pembelajaran. Guru bertugas untuk menyampaikan informasi, sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Informasi atau materi yang disampaikan dapat berupa informasi afektif, kognitif, dan teknis. Dari uraian di atas maka dapat dijabarkan definisi manajemen pembelajaran. Manajemen pembelajaran merupakan sebuah upaya penyampaian informasi atau materi dari guru yang terdiri dari pengadministrasian, pengaturan, dan penataan oleh guru sebelum memberikan materi agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan, yaitu tercapainya perubahan pada siswa baik (kompetensi dan karakter).

Tujuan manajemen pembelajaran antara lain: (1) kegiatan belajar mengajar kepada siswa jadi lebih mudah, (2) Guru dapat mengkomunikasikan kegiatan belajar dengan mudah, (3) Guru melakukan asesmen pembelajaran menjadi lebih mudah, (4) Kegiatan pembelajaran memiliki suasana yang aktif, kondusif, kreatif, menyenangkan, dan efektif, (5) Peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensinya, (6) Peserta didik dapat lebih mudah mengontrol emosinya, memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, (7) Tenaga kependidikan terbekali dengan pengelolaan pembelajaran, (8) Mutu pendidikan meningkat.



Gambar 3.1. Gambaran Umum Manajemen

Manajemen juga dapat bermakna sebagai segala kegiatan yang mengkolaborasikan berbagai sumber pendidikan. Manajemen dilakukan terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Kegiatan dalam manajemen berperan memadukan berbagai sumber pendidikan secara keseluruhan, mengontrol agar tepat dengan tujuan pendidikan dengan melibatkan fungsi-fungsi pokok manajemen. Manajemen memiliki pengertian pimpinan, menangani, mengatur, atau membimbing. Manajemen memiliki beberapa fungsi pengelolaan. Fungsi pengelolaan dapat meliputi: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengontrolan, dan (4) serta pengembangan (Erwinsyah, 2017).

Bidang studi utama manajemen pendidikan yaitu (1) Sumber daya manusia yang terdiri dari tenaga kependidikan, siswa, pemangku kepentingan dan masyarakat pengguna (2) Sumber belajar yaitu peralatan yang digunakan dalam menunjang perencanaan dalam kurikulum dan atau proses pembelajaran, (3) Fasilitas (sarana dan prasarana) dan pembiayaan sebagai faktor pendukung agar pendidikan terselenggara dengan baik (Ali, 2017). Untuk itu manajemen berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha dalam melakukan pengembangan lulusan SMK. Pembelajaran yang haqiqi dilakukan sepanjang hayat selama hidup. Dalam proses pembelajaran materi yang diberikan perlu diselaraskan dengan kemajuan ilmu pengetahuan secara berkelanjutan. Pembelajaran yang berhasil akan berimplikasi pada masyarakat nasional dan internasional

dengan tersediannya SDM yang kompeten serta terekognisi secara nasional dan internasional.

Pembelajaran juga memiliki arti segala aktivitas/ kegiatan yang bertujuan agar seseorang mempelajari sesuatu yang baru dan bernilai. Pembelajaran adalah kegiatan atau tindakan yang rumit. Kegiatan pembelajaran melibatkan banyak unsur dan faktor yang menjadi pertimbangan. Baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, ataupun evaluasinya membutuhkan pertimbangan yang bijaksana. Kurikulum dirancang sekolah agar siswa bisa menyesuaikan pelajaran, kondisi adat dan budaya, fasilitas yang dimiliki, serta perkembangan jaman. Tujuan akan dapat dicapai dengan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran dirancang oleh guru dilakukan dalam pembelajaran agar memiliki efektivitas dan efisiensi. Terdapat beberapa hal terkait manajemen pembelajaran yang sebaiknya diperhatikan antara lain; strategi pembelajaran, media pembelajaran, waktu kegiatan, program perbaikan (remidi).

PENGEMBANGAN KARAKTER

Karakter merupakan identitas dan jati diri yang menentukan kuat atau lemahnya suatu bangsa. Tanpa adanya karakter dan identitas manusia yang baik, maka tujuan hidup berbangsa akan sulit dicapai. Indonesia sedang mengalami kemunduran karakter bangsa. Banyak pihak yang tidak bertanggung jawab gemar melakukan tindakan yang melanggar norma, adat, hukum, budaya, dan moral. Salah satu contoh kemunduran karakter bangsa di Indonesia adalah sering terjadinya kasus-kasus korupsi yang dialami oleh oknum pejabat negara dimana seharusnya mereka menjadi role model untuk meningkatnya karakter bangsa bagi seluruh masyarakat di Indonesia. Maraknya kasus korupsi di Indonesia bisa disebabkan oleh adanya kelemahan dalam sistem pendidikan, dimana pendidikan menjadi faktor yang bertanggung jawab untuk membenahi moralitas bangsa.

Berdasarkan kondisi yang sedemikian rumit tersebut, sulit untuk Indonesia untuk menjadi bangsa besar yang mampu bersaing kekancha global dengan bangsa lain. Kemunduran

karakter bangsa Indonesia dapat dilihat dari moral masyarakat Indonesia. Budaya 'setan' seolah-olah masuk dalam diri orang-orang yang mengalami krisis moral. Budaya 'setan' tersebut antara lain pembunuhan, pemerkosaan, menurunnya tingkat toleransi antar umat beragama, maraknya kasus sukuisme, agamaisme, rasisme, dan antar golongan (SARA), dan terjadinya berbagai korupsi, kolusi, dan nepotisme (KKN).

Menurunnya karakter bangsa juga dipengaruhi oleh adanya globalisasi di dunia. Budaya orang-orang asing dengan mudah masuk ke Indonesia tanpa adanya filter atau saring-menyaring atas budaya asing yang baik dan yang buruk sehingga mengakibatkan lunturnya budaya asli dari Bangsa Indonesia itu sendiri yang merupakan wujud karakter bangsa. Memang kita harus terima bahwa teknologi yang berkembang di era sekarang selain mempunyai dampak positif juga berdampak negatif bagi budaya Indonesia. Salah satu contohnya adalah masuknya budaya asing yang dapat melunturkan budaya asli Indonesia tersebut di atas.

Selain itu, kurangnya pengamalan dan pemahaman akan kesadaran hidup berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila juga menjadi faktor kemunduran karakter bangsa. Pancasila disusun dengan darah dan keringat para pahlawan dan pejuang masa lalu Bangsa Indonesia yang melambangkan perjuangan para leluhur negara kita dalam memperjuangkan kemerdekaan. Pancasila sebagai pelindung, tameng, dan pedoman dalam berkehidupan Bangsa Indonesia. Tetapi sekarang masyarakat Indonesia sendiri seolah-olah tidak peduli tentang pentingnya berkehidupan dan berbangsa berdasarkan Pancasila.

Karakter bangsa Indonesia harus ditingkatkan agar Indonesia menjadi negara yang besar, tangguh, dan dapat bersaing di kancah dunia. Salah satu jalan terbaik untuk peningkatan karakter Bangsa Indonesia adalah dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter perlu ditanamkan pada sistem pendidikan di Indonesia yang tentunya harus sesuai dengan jenjang-jenjang pendidikan dan kaidah yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air dengan tujuan bersama, yaitu untuk tercapainya karakter bangsa yang baik dan berbudi pekerti luhur.

Usaha untuk membenahi karakter melalui pendidikan. Pembentukan karakter dilakukan dengan sistematis untuk memberikan motivasi, membimbing, memberikan pembinaan, membantu seseorang untuk mengembangkan segala bakat dan potensinya. Selanjutnya dengan pembentukan karakter kualitas diri seseorang dapat membaik. Strategi untuk memperkuat pendidikan karakter siswa (Kemendikbud 2017) dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan seperti kegiatan intrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler, dan kokurikuler.

Kegiatan intrakurikuler merupakan aktivitas yang dilaksanakan oleh sekolah secara terjadwal dan teratur yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan dengan berbagai program yang disusun untuk meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan. Kegiatan intra kurikuler dilaksanakan sekolah secara berkelanjutan sesuai dengan kalender akademik. Dalam intrakurikuler diterapkan disematkan pendidikan karakter melalui media/perangkat pembelajaran dan diintegrasikan dengan berbagai materi pembelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pengembangan karakter yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran (intrakurikuler). Ekstrakurikuler bertujuan mengembangkan minat dan bakat peserta didik dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kearifan lokal, dan daya dukung yang tersedia.

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan akademik yang berkaitan dan mendukung kegiatan intrakurikuler yang dilaksanakan di luar jadwal intrakurikuler. Kegiatan ini bertujuan agar mata pelajaran di sekolah lebih dipahami dan diperdalam. Kegiatan kokurikuler berupa tugas, proyek, atau kegiatan pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan materi ekstrakurikuler yang harus diselesaikan siswa. Hakikat pendidikan adalah untuk membentuk karakter suatu bangsa. Pembentukan mental dan karakter ditentukan oleh motivasi, semangat, dan tujuan pendidikan. Hakikat pendidikan harus mampu membentuk karakter bangsa yaitu dengan menerapkan prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi. Peserta didik dapat menjadi manusia, menjaga keseimbangan antara kemerdekaan peserta didik dengan

kewibawaan pendidik. Sehingga lulusannya siap kerja dan beradaptasi dengan lingkungan begitu cepat mengalami perubahan, memiliki kualitas hidup yang baik (pribadi/individu, masyarakat, bangsa).

Pendidikan karakter di Indonesia dilaksanakan agar tercapai *nawacita* Bangsa Indonesia. Adapun tujuan-tujuan pendidikan karakter tersebut adalah (1) agar peserta didik memiliki kompetensi, kebiasaan, dan sifat bangsa yang kuat, (2) peserta didik memiliki perilaku yang terpuji, (3) peserta didik memiliki jiwa kepemimpinan, dan bertanggungjawab, (4) peserta didik memiliki sifat mandiri, inovatif, dan kreatif, (5) peserta didik memiliki lingkungan yang ramah, jujur, aman, dan rasa kebangsaan yang kuat. Pendidikan karakter memiliki tujuan yang sejalan dengan Pasal 3 ayat (3) UUD 1945 dimana Pemerintah telah berupaya dalam menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, agar meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kearifan, budi pekerti, dan akhlak mulia. UU Sisdiknas tahun 2003 bertujuan agar pendidikan karakter tidak hanya menghasilkan manusia Indonesia (karakter) yang cerdas, cakap, sehingga generasi penerus yang lahir akan tumbuh dan berkembang dengan kepribadian yang memancarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Menurut Kemendikbud (2014) terdapat lima karakter yang perlu dikembangkan sebagai prioritas dalam pendidikan karakter. Kelima karakter tersebut adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Religius merupakan karakter yang mencerminkan karakter keimanan kepada Tuhan. Karakter religius terwujud dalam sebuah keyakinan. Karakter ini akan baik jika ia dapat menghormati perbedaan agama, bertoleransi dengan orang lain yang berbeda keyakinan, dan bergaul serta bergaul dengan baik dengan pemeluk agama lain. Dalam kepercayaannya, manusia memiliki hubungan pribadi dengan Tuhan, hubungan pribadi

dengan orang lain, dan hubungan pribadi dengan alam semesta (lingkungan). Di antara nilai-nilai agama, terdapat sikap atau kepribadian yang menjadi cerminan agama, yaitu: cinta damai, toleran, menghargai perbedaan, tidak melakukan hal-hal yang berbau ras, dan cinta lingkungan.

Nasionalis merupakan nilai karakter tentang kemampuan berpikir, memperhatikan, dan melakukan yang setia, peduli, dan menghargai penggunaan bahasa, baik dalam aspek sosial, ekonomi, budaya, bangsa. Karakter ini membentuk seseorang yang mengutamakan kepentingan banyak pihak di atas kepentingan pribadi.

Mandiri adalah adalah perilaku tidak bergantung pada orang lain. Sifatnya yang mandiri mencurahkan segenap hati, usaha, pikiran, dan realisasinya pada harapan dan cita-citanya.

Gotong Royong merupakan karakter yang mencerminkan perbuatan menghargai pekerjaan dengan bersama-sama, saling bahu membahu, menjalin komunikasi, menjalin persahabatan, memberi bantuan pertolongan kepada yang membutuhkan.

Integritas merupakan karakter yang mendasari seseorang agar selalu berbuat jujur, dapat dipercaya. Integritas akan membentuk perilaku dalam perkataan, perbuatan, pekerjaan, dan memiliki komitmen dan kesetiaan. Karakter ini membuat orang akan memiliki tanggung jawab sebagai warga, aktif dalam kehidupan sosial, dengan perkataan yang berdasarkan kebenaran.

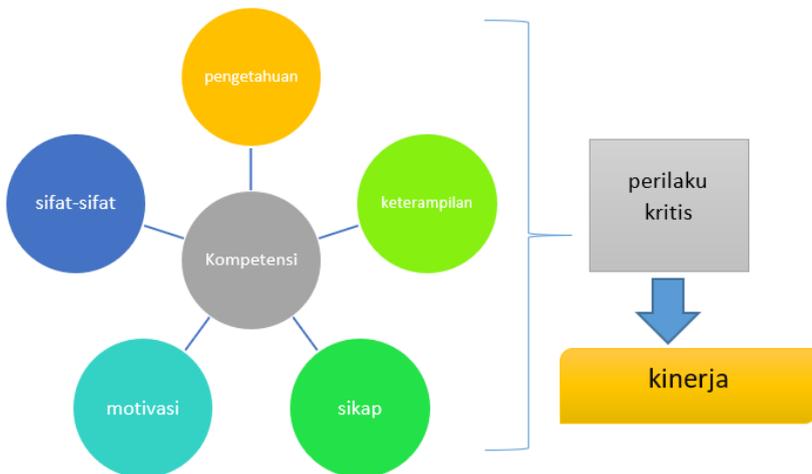


Gambar 3.2. Karakter Prioritas (Ristekdikti, 2017)

Karakter prioritas tersebut diatas saling berhubungan satu sama lain dalam mengembangkan pendidikan karakter di Indonesia. Karakter religius menjadi nilai karakter yang paling utama dan keempat nilai lainnya. Kegiatan pengembangan karakter ini akan berdampak pada sifat religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong, dan integritas.

PENGEMBANGAN KOMPETENSI

Kompetensi dapat dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat membuatnya menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Kompetensi merupakan bagian kepribadian seseorang. Kompetensi yang mendalam dan melekat pada seseorang akan membuat perilaku yang dapat diprediksi pada berbagai keadaan dan tugas pekerjaan. Kompetensi didefinisikan sebagai kemauan dan kemampuan individu untuk berperilaku profesional, sosial, dan pribadi situasi dengan cara yang tepat dan dipertimbangkan, dan untuk menampilkan individu dan tanggung jawab sosial. Kompetensi untuk ditampilkan dalam dimensi dari kompetensi profesional, manusia dan kompetensi sosial.



Gambar 3.3. Konsep Kompetensi

Kompetensi memiliki enam unsur yaitu pengetahuan, keterampilan, peran sosial, citra diri, sifat, dan motivasi.

Pengetahuan adalah informasi yang didapat seseorang melalui pengalaman yang didapat. Pengetahuan yang dimiliki biasanya berupa informasi dalam bidang tertentu, contohnya pengetahuan tentang dasar teknik mesin, teknik elektro, fisika, hukum, kimia, akuntansi, hukum, dan sebagainya.

Keterampilan adalah kemampuan (*skill*) yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan dengan baik dan cepat. Keterampilan seseorang yang bernilai contohnya keterampilan menggunakan mesin CNC, keterampilan mengetik dengan cepat pada komputer, membaca laporan keuangan, keterampilan berkomunikasi.

Peran sosial adalah gambaran tentang hak dan kewajiban sesuai dengan status sosialnya. Status sosial muncul dari adanya stratifikasi sosial. Peran sosial menggambarkan citra seseorang dalam masyarakat di lingkungannya. Semakin seseorang berbuat baik akan dikenal sebagai seorang/pribadi yang baik begitu juga sebaliknya.

Citra diri adalah kemampuan seseorang untuk memproyeksikan dirinya sendiri. Contohnya bila seorang memandang dirinya sebagai guru, pemimpin, teknisi, atau seniman.

Sifat adalah karakteristik atau tabiat seseorang yang muncul pada perilaku seseorang, misalnya menjadi rajin, bertanggung jawab, ramah, proaktif, dan pendengar yang baik.

Motivasi adalah segala bentuk dorongan dari dalam diri dan luar diri seseorang untuk bertindak. Dari keenam unsur ini jika dipadukan dengan baik dan dapat dikelola oleh seseorang, maka akan dapat berpengaruh pada perilaku kritis dan kinerja yang baik dan optimal.

Kompetensi profesional adalah kemampuan yang dimiliki seorang pada bidang tertentu. Kompetensi profesional bersifat dinamis karena harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK (Taali dkk, 2019). Kaitannya dengan kompetensi, beberapa

ahli mengemukakan bahwa kompetensi dibedakan menjadi *soft skill* dan *hard skill*. *Soft skill* adalah karakter yang ada dalam diri seseorang. *Soft skills* dapat diartikan sebagai keterampilan seseorang dalam berkomunikasi dan kecerdasan sosial. *Soft skill* sangat dipertimbangkan dalam pekerjaan. Apabila lulusan tidak memiliki *soft skill* yang baik, menyebabkan lulusan tidak dapat memperoleh pekerjaan (Lisdiantini, dkk., 2019). Dalam pengertian lainnya *soft skills* merupakan kecakapan yang berkaitan dengan kepribadian, kecerdasan emosional, keterampilan sosial, dan komunikasi yang menjadi ciri khas seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. *Soft skills* yang diperlukan dan ditekankan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 antara lain komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatifitas, dan inovasi (Bakrun, 2018).

1. Komunikasi

Komunikasi di era digital seperti saat ini sering dilakukan dengan memanfaatkan internet dan masyarakat biasanya berkomunikasi melalui jejaring sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Telegram. Hal ini merupakan dampak dari berkembangnya teknologi di seluruh dunia. Perkembangan teknologi yang begitu pesat memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan (dampak positif) dari kemajuan teknologi di Indonesia dan di dunia adalah masyarakat akan lebih mudah dan cepat dalam memberikan dan menerima suatu informasi yang ada, dengan adanya internet dan teknologi informasi maka masyarakat akan lebih efisien dalam hal biaya maupun waktu, dan era digital memudahkan masyarakat untuk mendapatkan sebuah informasi. Selain memiliki dampak positif, perkembangan teknologi informasi di Indonesia juga memiliki kekurangan (dampak negative) antara lain menjauhkan komunikasi dengan orang terdekat, masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan dan memberikan informasi tanpa melakukan *cross-check* terlebih dahulu, padahal informasi tersebut belum tentu kebenarannya (*hoax*).

Keterampilan komunikasi yang rendah menimbulkan berbagai permasalahan yang kompleks dan misomunikasi. Dalam kaitannya dengan pendidikan, rendahnya keterampilan dalam

berkomunikasi juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memproses suatu informasi. Kompetensi komunikasi memainkan peran kunci dalam mengelola perubahan era Industri 4.0. Keterampilan komunikasi memiliki manfaat bagi peserta didik dalam menyaring informasi, mengidentifikasi, mengingat, dan digunakan untuk menambah pengetahuan untuk mengembangkan diri. Optimalisasi literasi digital dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa.

2. Kolaborasi

Kolaborasi merupakan keterampilan kerja sama dalam kelompok/tim. Seorang individu harus bertanggungjawab atas tugas yang telah diberikan dari kerja sama tim. Kolaborasi juga berarti seorang individu harus menghargai gagasan orang lain secara lisan atau tulisan. Kolaborasi dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (a) mendemonstrasikan kemampuan untuk dapat bekerja secara efektif serta menghormati individu atau kelompok yang lain, (b) Latihan kefleksibelan dan kesediaan untuk dapat membantu dalam pembuatan keputusan bersama untuk mencapai tujuan bersama, (c) Mengasumsikan diri bahwa tanggung jawab untuk bekerja baik secara individu maupun dengan tim yang dibuat oleh setiap individu (Trilling dan Fadel, 2009). Keterampilan berkolaborasi dapat diimplementasikan melalui beragam metode, tetapi metode yang paling baik adalah dengan cara berkolaborasi langsung dengan individu atau kelompok lain, secara fisik, tatap muka atau melalui teknologi yang telah berkembang pesat saat ini (era industri 4.0.).

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisa suatu pendapat secara logis. Kemampuan ini merupakan kemampuan berpikir secara logistik dan sistematis kritis dan terstruktur yang diterapkan pada analisis, pembuatan pertimbangan, serta pengambilan keputusan. Berpikir kritis adalah kompetensi yang sangat perlu ditingkatkan melalui proses pendidikan. Cara pandang atau pola berfikir akan menentukan keberhasilan hidup seseorang. Kemampuan berpikir akan mendorong orang melakukan pekerjaannya dengan cepat, tepat

dan rasional. Berpikir kritis perlu dipelajari dan diterapkan dalam menghadapi perubahan jaman terutama di era industri 4.0. Dengan kemampuan berpikir yang dimiliki, seseorang akan berpikir dan bertindak masuk akal dan logis dalam menerima informasi dan sistematis dalam pemecahan masalah akan mudah beradaptasi. Hal tersebut bermakna bahwa berpikir kritis dapat meningkatkan keterampilan analisis suatu permasalahan yang ada. Dengan berpikir kritis juga dapat meningkatkan kreatifitas seorang individu. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Bakrun, 2018), yaitu: (1) memberikan *reward* (penghargaan) kepada peserta didik, (2) mempersiapkan individu untuk kehidupan kedewasaannya, (3) membekali ilmu pengetahuan dan memotivasi cita-cita yang ingin dicapai, (4) melatih siswa dalam berdemokrasi.

4. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu yang sangat penting bagi pendidikan. Pada SMK khususnya pemecahan masalah sangat diperlukan agar lulusannya dapat mengatasi persoalan-persoalan yang ada didunia kerja. Selain di dunia kerja seseorang yang memiliki kompetensi pemecahan masalah akan mudah dalam mencari solusi dari permasalahan yang ditemui dalam hidupnya. Kemampuan masalah dibutuhkan karena (1) tujuan suatu pendidikan, (2) pemecahan masalah melatih kemampuan berpikir kritis, (3) pemecahan masalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan sebuah metode atau sebuah prosedur dalam sebuah Tindakan.

5. Kreatif dan Inovasi

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menemukan, mengembangkan, merancang sebuah ide atau gagasan untuk menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan kemudian diproduksi secara massal untuk meningkatkan pendapatan atau memenuhi kebutuhan masyarakat. Selanjutnya melakukan evaluasi hasil untuk kemudian dilakukan penyempurnaan.

Keterampilan melakukan kreatifitas dan membuat inovasi dapat dilakukan dengan cara: (a) Menggunakan teknik wawasan luas pada ide-ide kreatif; menciptakan ide baru dan kekinian,

menguraikan, menyaring, menganalisis, dan mengevaluasi ide dalam upaya meningkatkan dan memaksimalkan usaha kreatif, (b) Mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi ide baru kepada orang lain secara efektif, menampung saran dan perbedaan pandangan, mendemonstrasikan keahlian dan penemuan dalam kerja, (c) mengeksplorasi ide baru dengan melihat kegagalan sebagai sebuah kesempatan sebagai bentuk pembelajaran, (c) Bertindak pada ide-ide kreatif untuk menciptakan kontribusi di lapangan dimana inovasi-inovasi tersebut akan terjadi.

Hard skill merupakan keterampilan seseorang dalam menggunakan alat secara teknis. Kemampuan teknis seperti mengoperasikan mesin, mengoperasikan komputer dan mengolah data sangat dibutuhkan di dunia kerja, hal ini agar tujuan pekerjaan dapat tercapai dengan cepat (Manara, 2014). Seseorang dapat mengetik di komputer dengan cepat, dapat memperbaiki kendaraan yang rusak dengan cepat, dapat membuat program mesin dengan cepat dapat dikatakan memiliki *hard skill* yang baik. Menurut World Economic Forum (2015) terdapat sepuluh jenis kompetensi yang relevan dengan era industri 4.0 yaitu: (1) pemecahan masalah kompleks, (2) koordinasi dengan orang lain, (3) manajemen orang, (4) berpikir kritis, (5) negosiasi, (6) kontrol kualitas, (7) berorientasi pada pelayanan, (8) pengambilan keputusan, (9) aktif belajar, dan (10) kreatif.

MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI

Secara ideal dilapangan, pada proses perencanaan pembelajaran berbasis industri adalah sebagai berikut. Tahap awal pihak sekolah atau SMK menjalin Kerjasama atau MoU dengan industri mitra. Dalam nota kesepahaman tersebut biasanya dijelaskan jangka waktu pelaksanaan Kerjasama dan bidang Kerjasama (dalam hal ini biasanya adalah kelas industri). Tahap kedua pihak sekolah bersama mitra industri membuat kurikulum bersama untuk kelas industri. Kurikulum yang dibuat didasarkan pada kebutuhan industri. Prosentase praktik tentu saja masih lebih banyak daripada teori. Umumnya pada kurikulum kelas industri adalah 70% praktik dan 30% teori. Tahap ketiga adalah

training bagi guru. Agar kompetensi yang dibutuhkan industri dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa, guru produktif dikirim oleh sekolah untuk melaksanakan training atau pelatihan pada industri mitra. Waktu pelaksanaan relative berbeda tergantung dari materi yang dibutuhkan. Umumnya guru dilatih dalam kurun waktu sekitar 1-2 bulan di industri mitra.

Tahap berikutnya adalah penentuan metode pembelajaran yang digunakan. Untuk metode yang umum digunakan adalah metode ceramah. Namun pada kelas industri, metode yang baik digunakan adalah metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwa metode pembelajaran berbasis proyek menunjukkan hasil yang efektif dan efisien untuk meningkatkan karakter dan kompetensi siswa.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran berbasis industri, kegiatan utamanya terbagi menjadi dua, yakni pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan magang di industri. Hal ini hampir sama dengan pelaksanaan pembelajaran pada SMK umumnya. Untuk pembelajaran berbasis industri yang dibahas disini utamanya pada kelas industri. Pada pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa perbedaan.

Pelaksanaan pembelajaran kelas industri ada yang dimulai dari tingkat 1 atau kelas X, dan terdapat kelas industri yang dimulai pada tingkat 2 atau kelas XII. Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis industri, karakter-karakter yang dikembangkan pada siswa adalah budaya industri. Penanaman budaya industri meliputi prinsip rapi, ringkas, rajin resik dan rawat, kesehatan dan keselamatan kerja. Berorientasi pada kualitas produk dan perbaikan keberlanjutan.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas industri harus sesuai dengan perencanaan kurikulum. Metode yang diberikan pada peserta didik berupa lembar kerja (praktik) maupun tugas, pembelajaran dikelas, dan di laboratorium. Jam praktik pada kelas industri lebih banyak dibandingkan dengan teori dan materi yang diberikan lebih banyak pada penerapan penggunaan alat yang ada pada industri mitra. Siswa kelas industri akan praktik atau magang

di industri mitra lebih lama dibandingkan dengan kelas konvensional. Umumnya pelaksanaan magang berkisar antara 6 – 9 bulan di industri mitra.

Pelaksanaan pembelajaran kelas industri dikategorikan dengan baik karena menekankan pada metode pembelajaran praktek, serta siswa pada kelas industri sudah dipersiapkan masuk ke dunia industri mitra. Dalam hal meningkatkan kompetensi lulusannya, siswa telah dibekali materi yang berhubungan dengan industri mitra. Dengan pembiasaan yang telah dilakukan pada saat magang, siswa akan lebih mudah mengerjakan pekerjaan yang diberikan kepada siswa ketika siswa bekerja di industri mitra.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis industri meliputi:

- Untuk membiasakan budaya industri memerlukan waktu dan pembiasaan
- Sekolah masih kesulitan dalam mencari mitra industri
- infrastruktur yang masih minimal, daya dukung sumber daya manusia perlu upgrade.
- Daya tampung industri untuk lulusan bekerja masih dirasa kurang.
- Beberapa peralatan yg sesuai industri (skala besar) belum mampu diupayakan
- Penyesuaian jadwal dengan jam sekolah
- mesin di sekolah yang belum sesuai dengan yang di industri
- Luasnya jangkauan daerah, serta banyaknya sekolah binaan sehingga rentang waktu kunjungan yang relatif lama
- Industri kurang mencukupi dengan jumlah siswa
- Kompetensi siswa yang belum maksimal, dan kurangnya disiplin
- Sinkronisasi kurikulum dengan industri
- Siswa belum terbiasa dengan sarana yang ada pada industri

Monitoring pelaksanaan kelas industri dilakukan bersama sekolah dengan mitra industri. Dalam hal praktik kerja atau magang siswa di industri mitra, monitoring dilakukan oleh guru

produktif. Pada evaluasi kelas industri dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap pertama adalah evaluasi hasil belajar siswa baik berupa praktik maupun teori. Tahap yang kedua adalah evaluasi penyelenggaraan kelas industri. Pada tahap ini biasanya disesuaikan dengan perjanjian antara pihak sekolah dengan industri mitra. Selanjutnya industri akan memberikan sertifikat atau piagam kepada siswa yang mengikuti kelas industri. Industri mitra biasanya akan memberikan tes masuk kerja ke industri. Apabila siswa yang diseleksi dapat mengikuti seleksi dengan baik maka akan dapat diterima di industri mitra.

MANAJEMEN PEMBELAJARAN SMK BERBASIS PESANTREN

Manajemen pembelajaran SMK berbasis pesantren memiliki pola yang hampir sama dengan pola pembelajaran berbasis industri. Manajemen pembelajaran berbasis pesantren juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. SMK berbasis pesantren umumnya merupakan Lembaga pesantren yang dewasa ini juga membuka sekolah menengah kejuruan. SMK yang berbasis pesantren baru-baru ini banyak dilaksanakan pada Yayasan pesantren dan sejenisnya. Dalam pembukaan SMK berbasis pesantren memiliki syarat harus memiliki mitra industri, dalam perencanaannya hampir mirip dengan manajemen pembelajaran berbasis industri.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis pesantren yang membedakan adalah budaya pesantren. Perbedaan mata pelajaran pada kurikulum sekolah vokasi berbasis Pesantren adalah Budaya Kepesantrenan, Budaya tersebut meliputi kajian fiqih, alquran hadis, bahasa arab, hafidz (menghafal Alquran). Umumnya yang membedakan antara sekolah vokasi regular dengan sekolah vokasi berbasis Pesantren yaitu pada penerapan karakter 30-40%, produktif 40%, dan 20% adaptif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran beberapa sekolah menerapkan semua siswanya tinggal di Asrama dan beberapa tidak. Pada sekolah vokasi yang tidak mewajibkan siswanya mondok sekitar 20% yang tinggal di asrama berada dipondok berasal dari luar kota. Pada sekolah pelaksanaan pembelajaran

berbasis pesantren, umumnya siswa tinggal di asrama (Pondok Pesantren) untuk sekolah agama dan sekolah vokasi. Siswa belajar pengetahuan umum dan keterampilan dari pukul 07.00 hingga pukul 14.00, selanjutnya belajar agama dan berbagai kegiatan di Pondok. Dari penelitian yang penulis lakukan dengan wawancara pengasuh pondok, bahwa lulusan SMK sebesar 40 % melanjutkan ke jenjang kuliah, 40% ke industri, 10% berwirausaha, 10% ingin menganggur atau tidak bekerja selama 1 tahun. Fenomena ini tentu menjadi masalah baru dalam pendidikan dibidang vokasi. Bahwasannya lulusan SMK bukan tidak diterima bekerja di industri namun dengan keinginan pribadi tidak bekerja.

MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK KENDARAAN LISTRIK

Pemerintah melalui Peraturan Presiden No 55 tahun 2019 telah mengeluarkan kebijakan tentang percepatan kendaraan listrik berbasis baterai. Oleh sebab itu, diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kompetensi di bidang tersebut. Upaya untuk meningkatkan kualitas SDM dapat dilakukan melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Jatmoko, 2013).

Untuk mengimbangi langkah dan pola dengan kemajuan dalam pengetahuan agar berhasil merupakan tujuan utama pendidikan. Pendidikan membekali dan memberikan keterampilan di kehidupan nyata, mendorong inovasi, serta mendukung bakat siswa. Selain itu membekali keterampilan inovatif termasuk inovasi, kreativitas, pemecahan masalah, pemikiran kritis, kolaborasi serta komunikasi (Khaliq dkk., 2015). Untuk itu diperlukan manajemen pembelajaran.

Manajemen pembelajaran yang baik menjadikan proses pembelajaran efektif serta efisien. Manajemen pembelajaran memiliki beberapa fungsi manajemen pembelajaran antara lain perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, penilaian, pengawasan, dan evaluasi (Wahyuni, 202). Dalam peningkatan keterampilan SDM diperlukan pengelolaan pembelajaran. Unsur manajemen terdiri dari manusia (*man*), barang (*material*), mesin (*machine*), uang (*money*), metode (*method*), waktu (*minute*), dan

pasar (*market*). Detail unsur dalam manajemen pembelajaran berbasis proyek kendaraan ditunjukkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Unsur Manajemen Pembelajaran Proyek Kendaraan Listrik

<i>Man</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa • Guru • Kepala Sekolah • Mitra
<i>Material</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Baterai • Motor Listrik • Kontroler • Material rangka dan bodi • Kabel • Material sistem kelistrikan kendaraan • Material sistem sasis • Material sistem suspensi • Material sistem rem
<i>Machine</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin Las • Gerinda potong • Mesin roll • Mesin Jig • Bor elektrik
<i>Money</i>	Rp. 80-110 juta
<i>Method</i>	Pembelajaran Berbasis Proyek
<i>Minute</i>	6 bulan / 1 semester
<i>Market</i>	Mitra SMK atau pengguna

Upaya guru dalam mengatur, mengembangkan tingkah laku siswa dikelas yang diajarkannya dapat diartikan sebagai pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran mengurangi tindakan yang tidak diinginkan, meningkatkan hubungan baik antar personal, menciptakan kelas yang kondusif, serta mengembangkan menjadi kelas yang efektif (Wahyuni, 2020). Pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan dengan salah metode. Metode yang dapat digunakan yaitu pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) merupakan metode terkenal untuk mengembangkan kompetensi berpikir dan menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel (Doppelt, 2003). *Project-Based Learning* dilaksanakan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa. Pembelajaran ini diarahkan untuk merubah perilaku dan kebiasaan peserta didik agar berkontribusi terhadap peningkatan kinerja akademik (Wekesa dan Ongunya, 2016). Produk dari proyek dirancang sedemikian rupa untuk mengimplementasikan keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif, dan inovasi (Rini dan Cholifah, 2020).

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang produktif (siap kerja). Manusia dapat diterima dan dihormati dalam masyarakat apabila bekerja. Dengan bekerja seseorang dapat dikatakan mandiri (Hamid dan Sudira, 2013). Pendidikan kejuruan merupakan sarana untuk pengembangan ketrampilan peserta didik siap bekerja. Bekerja saat ini denfan menyesuaikan perubahan dunia yang juga tengah memasuki era industri 4.0 yang penuh dengan tantangan. (Maysitoh dkk., 2018).

Seluruh warga negara Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Pendidikan diberikan harusnya sesuai dengan minat dan bakat. Pendidikan diperoleh tanpa memandang status ekonomi, sosial, suku, agama, etnis, dan gender agar memiliki kecakapan hidup. Dengan kecakapan hidup akan mendorong pembangunan serta terciptanya masyarakat madani dan modern (Khurniawan dan Erda, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan mempersiapkan lulusannya untuk siap kerja. Tahapan agar tujuan tersebut dapat dicapai dilakukan dengan revitalisasi SMK. Program ini meliputi kurikulum, guru dan tenaga kependidikan, kerjasama dengan DUDI, sertifikasi dan akreditasi, serta sarpras dan kelembagaan. Kelima langkah revitalisasi diwujudkan dengan langkah nyata agar semakin meningkatnya sumber daya manusia yang unggul di setiap bidang (Hadam dkk, 2017).



Gambar 3.4. Revitalisasi SMK

Gambar 3.4. merupakan tahapan dalam mewujudkan program revitalisasi SMK. Salah satu tahapannya adalah melalui kurikulum yaitu dengan meningkatkan keterampilan siswa SMK. Peningkatan kompetensi siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran, yaitu pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek saat ini sangat relevan untuk diterapkan. Pembelajaran ini menciptakan peserta didik yang untuk mampu memberikan penilaian kritis terhadap berbagai fenomena yang terjadi (Wahyuni, 2020). Pembelajaran berbasis proyek menghasilkan suatu produk sebagai luaran dalam pembelajaran. Peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil proses belajar (Hidayat dan Arsana, 2017).

Salah satu tujuan prioritas pembelajaran berbasis proyek yaitu mengembangkan keterampilan penalaran siswa. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk memahami masalah abstrak dan hipotetis. Ini memungkinkan peserta didik untuk mengklasifikasikan objek dan ide serta mencoba mencocokkan pola informasi dari satu area ke area lainnya. Melalui penalaran, peserta didik dapat melihat hal-hal yang sama dari hal-hal dan gagasan yang pada dasarnya berbeda untuk dipahami (Khaliq dkk, 2015).

Pembelajaran berbasis proyek adalah pedagogi yang berpusat pada siswa di mana siswa belajar tentang suatu subjek melalui pengalaman pemecahan masalah (Dewi, 2016). Pembelajaran berbasis proyek mengacu pada pendekatan pengajaran yang mengajarkan konsep kurikulum melalui proyek yang mendukung prinsip pengajaran yang berpusat pada peserta didik, otonomi peserta didik, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran melalui tugas (Mali, 2016). Pembelajaran ini dapat meningkatkan karakter mandiri siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan (Ismuwardani, dkk., 2019).

Project-based learning adalah pembelajaran inovatif yang mentik beratkan pada kegiatan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang lengkap, berfokus pada konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin. Pembelajaran melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas penting lainnya. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan pada peserta didik bekerja dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai (Ramli, 2012).

Manajemen pembelajaran berbasis proyek kendaraan listrik ditunjukkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5. Proses Pembelajaran Berbasis Proyek Kendaraan Listrik

Proses kegiatan pembelajaran berbasis proyek kendaraan listrik dimulai dari pembelajaran kesehatan dan keselamatan kerja (K3). Tujuan pembelajaran K3 bertujuan untuk memahami kepada pentingnya kesehatan dan keselamatan kerja. Pembelajaran K3 agar siswa dapat memahami bahwa perlindungan terhadap diri sendiri dan orang lain yang berada di tempat kerja. Pembelajaran K3 diberikan untuk menjamin keselamatan siswa (pekerja), mengendalikan risiko terhadap kecelakaan yang mengakibatkan cacat atau penyakit akibat kerja, peralatan, aset, dan sumber produksi. Dengan demikian akan terhindar dari bahaya kecelakaan kerja, penyakit akibat kerja, dan pekerjaan menjadi aman dan efisien.

Proses pembelajaran berikutnya adalah perancangan kendaraan listrik. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam perancangan kendaraan listrik. Perancangan kendaraan listrik meliputi pengetahuan tentang konsep dan komponen kendaraan listrik, perhitungan daya motor listrik yang dibutuhkan, kapasitas energi baterai, serta jarak tempuh kendaraan listrik. Berdasarkan hasil penelitian dari studi kasus pada pembelajaran yang dilaksanakan terdapat sebanyak 57,89% siswa yang dapat merancang kebutuhan daya motor listrik, kapasitas energi baterai, serta jarak tempuh. Sebanyak 26,31% dapat menghitung daya motor listrik dan jarak tempuh. Serta sebanyak 15,8 dapat menghitung jarak tempuh.

Proses pembelajaran berikutnya adalah pembelajaran desain kendaraan listrik menggunakan *software Computer Aided Design (CAD)*. Siswa diberikan pengetahuan dasar tentang *part*, *assembly*, dan *drawing* gambar kerja. Setelah diberikan materi siswa diberikan soal post-test terkait materi design kendaraan listrik dengan jenis soal yang sama dengan soal *pre-test*.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum siswa diberikan materi pelatihan design siswa kesulitan dalam mengerjakan soal karena belum diberikan materi terkait design dimana dibuktikan dengan nilai terendah pada pre-test sebesar 10 dan tertinggi sebesar 40 dengan rata - rata nilai 24,47. Setelah kelas dikontrol dengan memberikan *treatment* materi design

terdapat peningkatan terhadap hasil pre-test dimana hasil post-test mendapatkan nilai terendah 30 dan tertinggi 80 dengan rata-rata 53,95.

Proses pembelajaran berikutnya adalah peningkatan keterampilan las. Pembelajaran keterampilan las terdiri dari pembelajaran las MMA, TIG, dan MIG. Keterampilan ini dibutuhkan dalam proses pembuatan sasis kendaraan dan rekayasa mesin. Pembelajaran ini meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan mesin las MMA, TIG dan MIG, serta keterampilan dalam proses penyiapan, pemotongan bahan, dan proses pengelasan.

Fabrikasi kendaraan listrik 2 penumpang pastinya tidak terlepas dari pengelasan. Pengelasan tersebut merupakan salah satu ilmu yang bertujuan untuk mengimplementasikan perihal apa yang sudah direncanakan melalui proses design sehingga objek yang direncanakan tersebut akan terlaksana lebih terarah dalam pembuatan suatu objek dan pengembangannya. Dalam perencanaan kendaraan listrik seringkali terdapat penelitian yang dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu. Pengelompokan atau pengkategorian tersebut tentunya sangat membantu dalam proses perencanaan karena dapat memudahkan pengkategorian agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran las menunjukkan siswa kesulitan dalam melakukan proses pengelasan karena belum diberikan teknik pengelasan dari instruktur dimana dibuktikan dengan nilai terendah pada pre-test sebesar 40 dan tertinggi sebesar 70 dengan rata-rata nilai 56,84. Setelah kelas dikontrol dengan memberikan treatment arahan instruktur terdapat peningkatan terhadap hasil pre-test dimana hasil post-test mendapatkan nilai terendah 60 dan tertinggi 90 dengan rata-rata 74,74. Sehingga terdapat peningkatan hasil tes terhadap arahan instruktur dalam pelatihan yang telah diberikan sebesar 31,49 %.

Proses pelaksanaan pembelajaran proyek kendaraan listrik berikutnya adalah pembuatan sasis. Proses pembuatan sasis disesuaikan dengan desain awal yang telah dibuat pada pembelajaran CAD. Proses pembelajaran berikutnya adalah

pembuatan dudukan sistem suspensi roda belakang, sistem penggerak pada kendaraan listrik. Proses pembelajaran berikutnya adalah pembuatan suspensi depan kendaraan. Suspensi depan yang digunakan adalah tipe Mc Person. Komponen suspensi ini terdiri dari lower arm, pegas, dan hub roda.

Setelah proses pembelajaran pembuatan sistem suspensi, tahap berikutnya adalah pembelajaran pembuatan sistem steering. Sistem kemudi atau sistem steering yang digunakan adalah *rack and pinion*. Proses pembelajaran selanjutnya adalah proses pembelajaran pemasangan baterai kendaraan listrik. Proses pembelajaran pemasangan baterai kendaraan listrik secara seri dan pengukuran tegangan sesuai dengan kebutuhan kendaraan listrik. Proses pemasangan baterai dilaksanakan bersamaan dengan pemasangan kontroler pada kendaraan listrik.

Proses berikutnya adalah pembelajaran pemasangan rem kendaraan listrik. Proses berikutnya adalah proses uji coba kendaraan listrik. Uji coba kendaraan listrik dilakukan di lapangan SMK Roudlotul Muhtadiin. Uji coba meliputi jalan maju, jalan mundur, jumlah penumpang, dan jalan menanjak. Proses pembelajaran berikutnya adalah pembuatan kursi penumpang dan pembuatan rangka bodi kendaraan. Pembelajaran siswa berbasis proyek berikutnya adalah pembuatan bodi. Pembelajaran pembuatan bodi yaitu dengan pembuatan body fiber. Pada awal pembelajaran siswa kesulitan dalam mengerjakan soal karena belum diberikan materi terkait pembuatan body fiber. Selanjutnya siswa diberikan materi dan pendalaman praktik pembuatan bodi kendaraan listrik. Hasil evaluasi pembelajaran dengan pre-test sebesar 40 dan tertinggi sebesar 55 dengan rata-rata nilai 47,89. Setelah kelas dikontrol dengan memberikan treatment materi dan praktik pembuatan body fiber terdapat peningkatan terhadap hasil pre-test dimana hasil post-test mendapatkan nilai terendah 70 dan tertinggi 80 dengan rata-rata 77,1. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 60,99 %.

Proses pembelajaran yang dilakukan selanjutnya adalah pemasangan sistem penerangan. Proses pembelajaran pemasangan sistem penerangan meliputi proses pembuatan wiring

diagram, perhitungan daya, serta pemasangan sistem penerangan. Sistem penerangan yang dipasang yaitu lampu kepada, lampu tanda belok, lampu hazard, dan lampu rem. Sistem kelistrikan bodi yang dipasang yaitu klakson pada kendaraan. Sedangkan untuk kelistrikan bodi wiper, *power window* dan *doorlock* tidak dipasang.

Proses pembelajaran berikutnya adalah pemasangan sistem kontrol dan pembuatan sistem penerangan. Sebelum siswa diberikan materi pelatihan sistem control dan kelistrikan kendaraan listrik siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal. Hasil pretest didapatkan nilai terendah pada sebesar 40 dan tertinggi sebesar 55, dengan rata - rata nilai yaitu sebesar 46,84. Setelah kelas dikontrol dengan memberikan materi pembelajaran dan praktik perakitan sistem kontrol dan sistem penerangan terdapat peningkatan terhadap hasil pre-test dimana hasil post-test mendapatkan nilai terendah 70 dan tertinggi 80 dengan rata - rata 75. Terdapat peningkatan hasil pembelajaran berbasis proyek yaitu sebesar 60,12 %.

Pembelajaran berbasis proyek sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan di masyarakat sekolah maupun dapat digunakan di industri, model juga dapat meningkatkan kompetensi maupun keterampilan siswa, yaitu peningkatan *softskill* dan *hardskill*. Hal ini sangat penting mengingat lulusan SMK diharapkan dapat langsung bekerja.

Berdasarkan proses pembelajaran berbasis produk, siswa SMK telah berhasil dalam pembuatan kendaraan listrik 2 penumpang. Kendaraan ini dapat melaju dengan kecepatan 40 km/jam dengan jarak tempuh estimasi sekitar 100-112 km. Untuk kapasitas baterai sebesar 4,2 kWh dan daya motor 1,5kW, dan dapat beroperasi sekitar 2,8 jam. Baterai menggunakan 5 buah masing-masing 12V70Ah.



Gambar 3.6. Produk Kendaraan Listrik Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek

SIMPULAN

Keberhasilan manajemen pembelajaran harus didukung oleh enam unsur yaitu *man, material, maney, method, machine, dan minute*. Selain karakter, kebutuhan kompetensi siswa sangat diperlukan saat ini. Kompetensi yang saat ini dibutuhkan antara lain komunikasi, kolaborasi, kreatif, inovatif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah atau pemecahan masalah yang kompleks. Upaya dalam menghadapi tantangan kebutuhan kompetensi tersebut dapat dilakukan dengan manajemen pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis industri dan pembelajaran berbasis proyek kendaraan listrik. Dengan pembelajaran berbasis proyek dapat diperoleh peningkatan *softskill* dan *hardskill*. Peningkatan *softskill* antara lain Kerjasama atau kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Peningkatan kompetensi *hardskill* antara lain perancangan kendaraan listrik, CAD, fabrikasi, pembuatan bodi, dan sistem kelistrikan kendaraan.

Manajemen pemebelajaran dapat meningkatkan kompetensi diantaranya perancangan kendaraan listrik, kompetensi desain kendaraan listrik berbasis CAD, serta kompetensi las dan kerja bangku. Berdasarkan hasil penelitian dari studi kasus pada pembelajaran yang dilaksanakan terdapat sebanyak 57,89% siswa yang dapat merancang kebutuhan daya motor listrik, kapasitas

energi baterai, serta jarak tempuh. Sebanyak 26,31% dapat menghitung daya motor listrik dan jarak tempuh. Serta sebanyak 15,8% dapat menghitung jarak tempuh. Peningkatan keterampilan desain CAD. Peningkatan keterampilan las sebesar 31,49 %, peningkatan keterampilan pembuatan bodi kendaraan sebesar 60,99%. Peningkatan keterampilan sistem kelistrikan sebesar 60,12%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah memberikan support melalui berbagai kegiatan penelitian sehingga didapatkan berbagai sumber data yang dapat digunakan untuk menyusun bookchapter ini, serta SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara yang telah menjadi mitra dalam riset dan pengembangan manajemen pendidikan khususnya di SMK.

Daftar Pustaka

- A. W. Khurniawan., & G. Erda., 2019. Peningkatan Mutu Pendidikan SMK melalui Revitalisasi Berkelanjutan. *Vocat. Educ. Policy*, 1(19), pp.1-14.
- Ali, I.A., & Mazin, S.A.M., 2017. Educational Management, Educational Administration and Educational Leadership : Definitions and General concepts. *SAS Journal of Medicine (SASJM)*, 3(12), pp.326-329.
- Bakrun., 2018. *Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan dan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- CNBC Indonesia., 2018. *Ini 10 Tantangan RI di Era Industri 4.0 Menurut Menperin*.
<https://www.cnbcindonesia.com/news/2018041718542-4-11394/ini-10-tantangan-ri-di-era-industri-40-menurut-menperin> diakses pada tanggal 10 Agustus 2019 pukul 10.20.

- Dewi, H., 2016. Project Based Learning Techniques To Improve Speaking Skills. *ENGLISH Education Journal*. 7(3), pp.341–359.
- Direktorat SMK., 2020. *Petunjuk Teknis Bantuan Pemerintah Fasilitas Sekolah Menengah Kejuruan Yang Dikembangkan Menjadi Pusat Keunggulan (Center of Excellence) Prioritas Sektor Pemesinan dan Konstruksi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Erwinsyah, A., 2017. Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru. *Tadbir J. Manaj. Pendidik. Islam*, 5(1), pp.69–84.
- Hadam, S., Nastiti, R., & Ayu, N.A., 2017. *Strategi Implementasi Revitalisasi SMK (10 Langkah Revitalisasi SMK)*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamid, A., & Putu, S., 2013. Penanaman Nilai-nilai Karakter Siswa SMK Salafiyah Prodi TKJ Kajen Margoyoso Pati Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), pp.138–152.
- Hendarman., Suharti., Nizam., Fahturahman., Arie, W.K., Bakrun., Sri, P.L., Santi, A., Gede, P., Siti, M., Kurniawan., Gufran, A.I., Agung, P., & Kosasih, A.A.B., 2016. *Revitalisasi Pendidikan Vokasi*. Jakarta, Direktorat Pembinaan SMK.
- Hidayat, A.A., & dan I-Made, A., 2017. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Kompetensi Pemeliharaan Alat Ukur Pada Siswa Kelas X TKR 1 Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 6(1), pp.68–76.
- Jatmoko, D., 2013. Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman. *J. Pendidik. Vokasi*, 3(1), pp.1–13.
- Kemendikbud., 2017. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan Sekretariat Jenderal Kementerian dan Kebudayaan.

- Khaliq, S., Muhammad, T.A., & Muhammad, M., 2015. An Experimental Study to Investigate the Effectiveness of Project-Based Learning (PBL) for Teaching Science at Elementary Level. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 4(1), pp.43-55.
- Lisdiantini, N., Prasetyo, Y.U., & Yosi, A., 2019. Pengaruh Soft Skill terhadap Kesiapan Kerja Pada Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun. *Epicheirisi*, 3(2), pp.1-8.
- Mali, Y.C.G., 2016. Project-Based Learning in Indonesian EFL Classrooms: from Theory to Practice, *IJEE (Indonesian J. English Educ.*, 3(1), pp.89-105.
- Manara, M.U., 2014. Hard Skills Dan Soft Skills Pada Bagian Sumber Daya Manusia Di Organisasi Industri. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 9(1), pp.37-47.
- Maysitoh., Desri, F.A., & Afdal., 2018. Pendidikan Kejuruan di Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Karier. *SCHOULID Indonesian Journal School Counseling*, 3, pp.89-96.
- N.W.Wekesa., & R.O. Ongunya., 2016. Project Based Learning on Students' Performance in the Concept of Classification of Organisms among Secondary Schools in Kenya. *J. Educ. Pract.*, 7(16), pp.25-31.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2019., 2019. *Tentang Percepatan Program Kendaraan Bermotor Listrik Berbasis Baterai (Battery Electric Vehicle Untuk Transportasi Jalan)*. Presiden Republik Indonesia.
- Ramli., 2012. *Analisa Model Pembelajaran Kompetensi Teknik Pemesinan Berbasis Project Based Learning*. 2: A-02-034.
- Rini., Titis, A., & Puri, S.C., 2020. Electronic Module With Project Based Learning: Innovation of Digital Learning Product on 4.0 Era. *Edcomtech*, 5(2), pp.155-161.
- Sumbodo, W., 2019. *11 Teori Kemitraan SMK dengan Industri "Peluang dan Tantangan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Taali, A., Mawardi., & D.T.P. Yanto., 2019. Pelatihan PLC dan Elektropneumatik untuk Meningkatkan Kompetensi

- Profesional Guru SMK Bidang Ketenagalistrikan. *JTEV (Jurnal Tek. Elektro dan Vokasional)*, 5(2), pp.88-95.
- Trilling, B., & Charles, F., 2009. *21st Century Skills: Learning for Lif in Our Time*. San Fransisco: Jossey-Bass, A Wiley Imprint.
- Wahyuni, S., 2020. Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Melek Literasi. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 5(1), pp.41-54.
- Y. Doppelt., 2003. Implementation and Assessment of Project-Based Learning in A Flexible Environment. *Int. J. Technol. Des. Educ.*,13(3), pp.255-272.
- Z. Ismuwardani., A. Nuryatin., & M. Doyin., 2019. Implementation Project Based Learning Model to Increased Creativity and Self-Realiance of Students on Poetry Writing Skills. *Jurnal Primary Education*, 8(1), pp.51-58.

BAB IV. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOREOGRAFI DALAM KREATIVITAS KARYA TARI

Atip Nurharini¹, Ika Ratnaningrum², Sumilah³ dan Nuraeni Abbas⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP,

Universitas Negeri Semarang

atip.nurharini@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.51>

Abstrak

Masalah kreativitas sering ditemui dalam menciptakan suatu karya tari. Peserta didik seringkali kesulitan dalam menciptakan karya tari dengan kreativitas yang tinggi. Untuk mencapai kreativitas yang tinggi diperlukan adanya media pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan pemahaman, kemampuan dan kreativitas peserta didik terhadap materi penciptaan karya tari secara praktis dan fleksibel. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat materi pengetahuan dan keterampilan dapat dengan mudah meningkatkan kreativitas dalam penciptaan karya tari yang meliputi pembuatan script tari, kreativitas gerak, dan komposisi tari. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru tentang penciptaan karya tari yang kreatif. Media pembelajaran yang digunakan sebagai komunikasi yang terkandung makna, pesan, atau ide gagasan tertentu. Keindahan karya tari yang ditampilkan melalui media pembelajaran sebagai transformasi yang dapat dilihat dalam bentuk, dan makna secara visual. Akhirnya keberadaan karya tari dalam media pembelajaran koreografi sebagai bentuk apresiasi yang memiliki fungsi referensial. Materi karya tari dimanfaatkan secara maksimal yang dapat diakses setiap saat, dan kapanpun diperlukan. Antusias peserta didik dalam belajar koreografi menjadi meningkat karena adanya stimulus yang terdapat pada media yaitu berupa teks, gambar, dan animasi.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu karya. Isu terkini menunjukkan bahwa kesulitan kreativitas dalam pembuatan karya tari sering dialami oleh banyak orang. Kreativitas terbentuk melalui proses dan hasil yang terhubung dengan adanya motivasi. (Zeilig et al. 2019). Keberhasilan kreativitas saling terintegrasi dengan seni yang lain, dalam hal ini kerjasama dari multiart yaitu seni tari, rupa dan musik (Amado, Sánchez-Miguel, and Molero 2017). Untuk mendukung kreativitas dapat mengambil narasi yang ada disekitar lingkungan. (Amado et al. 2017). Ide-ide yang baik dapat meningkatkan produk kreativitas. (Kirsh, Stevens, and Piepers 2020).

Ide merupakan modal dalam menentukan hasil kreativitas. (Kirsh et al. 2020). Penggabungan unsur artistik dan ekspresif menjadi kekuatan untuk melakukan kegiatan yang kreatif. Penggabungan tersebut juga tergantung pada kepekaan artistic dan kreatif yang dilakukan oleh pendidik. (Amado et al. 2017; Bishop and al-Rifaie 2017; Hsueh, Alaoui, and Mackay 2019). Dimana posisi pendidik sebagai tenaga pengajar harus meningkatkan kreativitas dan inovasi untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Pesatnya teknologi membawa inovasi yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk menjadi kreatif.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut memunculkan media pembelajaran yang berupa aplikasi yang terkait dengan internet. Aplikasi yang ada diimplementasikan pada peralatan yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari sepertihalnya android. Android menjadi sasaran untuk diintegrasikan dalam kegiatan pendidikan. Apalagi pada saat ini dunia sedang mengalami masa pademi covid 19 yang mengharuskan segala kegiatan pendidikan dengan melalui bekerja di rumah (work for home). Dalam menjalankan kegiatan pendidikan di rumahperlu adanya kreativitas yang di dukung dengan fasilitas yang dapat memperlancar dari kegiatan pembelajaran tersebut. Fasilitas yang dibutuhkan sebagai ruang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan kreativitas dapat melalui

pemanfaatan digital dan internet. Media pembelajaran digital dan internet memiliki sifat efisiensi dan efektifitas. Media ini untuk mengelola koleksi dokumen dan juga dapat digunakan sebagai langkah untuk mempermudah dalam mencari semua references (Connell 2009). Elektronik atau e-learning lebih populer sebagai sistem pendidikan yang berpusat pada perangkat lunak sebagai informasi digital guna memberikan informasi kepada peserta didik dengan relatif sangat mudah, efektif dan efisien (Phadung and Dueramae 2018). Aplikasi elektronik menarik perhatian dan meningkatkan motivasi membaca serta lebih memudahkan peserta didik untuk mengetahui isi bacaannya. (Olsen, Kleivset, and Langseth 2013).

Media pembelajaran seperti elektronik buku adalah sebuah teks elektronik yang tersedia dalam format yang dikodekan secara digital sebagai media online. Pemanfaatan elektronik lebih fleksibel daripada menggunakan teks berbasis kertas. Selain itu mempunyai potensi dalam menarik perhatian pembaca. (Huang et al. 2012). Elektronik dikemas dalam bentuk digital menggunakan tool atau pengetikan yang ditampilkan melalui elektronik. Buku-buku elektronik ini mendapatkan perhatian yang lebih daripada buku kertas. (Tuah, Herman, and Maknun 2019). Pada awal 1992, seorang tokoh yang bernama Van Dam menemukan sebuah buku yang dikemas dalam elektronik atau disebut dengan "Buku Elektronik" (juga disebut e-book). Buku ini memiliki mafaat yang sangat luar biasa karena didalamnya terdapat informasi-informasi yang dapat diakses secara cepat oleh pengguna. Oxford Dictionary of English mendefinisikan elektronik sebagai "versi elektronik dari buku cetak". Dengan itu dikatakan, masih penting untuk mengevaluasi segala macam menggunakan elektronik sebagai alat pembelajaran sebelum mengadopsinya sebagai pengganti buku teks cetak, artinya metode suara untuk melakukan evaluasi tersebut masih memerlukan lebih banyak penelitian. Kehadirannya telah merevolusi komunikasi dan pendidikan kearah kemajuan serba cepat dan mudah di gunakan. Media online ini sebagai media pendidikan yang menjadi perangkat utama untuk mengakses dengan memanfaatkan media pembelajaran yang

memuat buku elektronik melalui internet dalam media smartphone dan android (Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto 2018). Perangkat smartphone dan android digunakan sebagai alat pedagogis. Perangkat ini dapat menjadi media pembelajaran yang utama dalam mengakses sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran. (Ocic 2015). Di samping itu elektronik dengan menggunakan smartphone dan android memiliki potensi besar yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran baik di outdoor maupun indoor sesuai dengan selera dan kebutuhan dari konsumen. Elektronik berbasis smartphone dan android sebagai bentuk komunikasi menyampaikan bahan, fakta, dan data yang disampaikan oleh narasumber (Kao, Chiang, and Foulsham 2019). Perangkat media ini menjadikan kegiatan pembelajaran lebih lancar. Ketika seorang pembelajar mempelajari materi yang ada di kelas, kemudian dapat di teruskan dengan membahas pengetahuan di luar kelas. Penyinkronan informasi antara sekolah dan rumah yang berisi tugas-tugas, sehingga memiliki keuntungan yang signifikan dalam prestasi akademik. Penggunaan teknologi selaras dengan tujuan pendidikan untuk meningkatkan referensi dan prestasi.

Pemanfaatan media elektronik berbasis smartphone dan android menjadi daya tarik tersendiri di kalangan peserta didik sebagai media pembelajaran yang sering disebut dengan istilah handpone cerdas (De los Santos and Wildenbeest 2017). Informasi dalam elektronik menyampaikan pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang penggarapan penciptaan tari. Semua materi pembelajaran dapat share dalam elektronik yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran penciptaan tari. Materi penciptaan tari termasuk populer di lingkungan pendidikan, baik itu mulai tingkat pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pelaksanaan pendidikan penciptaan tari dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet bagian dari kurikulum materi pembelajaran pendidikan seni tari. Materi pembelajaran ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik yang terdiri dari berbagai perbedaan budaya, ekonomi, agama, jenis kelamin, bakat dan lain-lain. Pendidik tari harus memiliki

pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang materi pendidikan seni tari. Sesuai dengan kurikulum sekolah dasar sejak dulu KTSP sampai sekarang kurikulum 13, seni tari menjadi bagian dari muatan pelajaran, sehingga kurikulum yang ada di tingkat satuan Pendidikan senantiasa perlu di sesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Mengacu dari kurikulum tersebut menjadikan satuan pendidikan memiliki dasar yang kuat mempersiapkan tenaga pendidik yang berkompeten dalam menguasai materi pendidikan seni tari.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan menunjukkan jumlah peminat untuk mempelajari materi pendidikan seni tari sangat tinggi. Peserta didik bergerak dan berjuang untuk mencari bahan ajar yang terkait dengan penciptaan tari, yang meliputi komposisi tari, kreativitas tari, dan apresiasi tari. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai keinginan untuk terus bertambah maju dan menguasai secara keilmuan, baik pengetahuan, keterampilan dan kreativitas dalam penciptaan tari. Namun fenomena yang terjadi di lapangan bahwa peminat dalam belajar materi penciptaan tari kurang bersinergi dengan adanya media ajar yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal ini juga sebagai indikator terhadap perlunya media elektronik yang benar-benar faktual, efisien, efektif, dan menarik perhatian peserta didik. Selain itu materi praktek yang terkait dengan keterampilan dan penciptaan karyatari memiliki ukuran permasalahan yang bervariasi. Hal ini tergantung pada respon yang diterima oleh peserta didik dalam mengeksplor ide, gagasan dalam berkarya tari. Untuk belajar tentang ini semua membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Capaian pembelajaran mata kuliah seni tari adalah peserta didik memahami pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas. Artinya bahwa peserta didik selain memahami tentang pengetahuan tari, mereka senantiasa mampu menjadi seorang penari dalam perspektif pendidikan. Peserta didik di bekali untuk menjadi penari dalam forum kelas yang nantinya mampu menghasilkan pengalaman estetika, dan pengalaman emosional, dan sosial.

Mendidik peserta didik dalam menciptakan karya tari adalah sebagai pengalaman dasar untuk membekali anak dalam berkreaitivitas tari. Sebelum peserta didik mampu menciptakan karya tari, terlebih dahulu harus terampil dalam menari. Begitu sebaliknya sebelum peserta didik terampil menari, terlebih dahulu harus menguasai dalam hal pengetahuan atau secara teoritis. Kebutuhan secara teoritis dan praktek harus seimbang dan terpenuhi guna menghasilkan peserta didik yang berkompeten, dan kreatif. Namun dalam memenuhi kebutuhan belajar tersebut masih ditemukan peserta didik masih kesulitan mencari references yang mendasar, fokus dan memfasilitasi peserta didik untuk berfikir kritis serta berkreaitivitas tingkat tinggi.

Guna memenuhi kebutuhan peserta didik tersebut selain belajar pada saat jam pembelajaran, peserta didik bisa meneruskan belajar dalam kurun waktu yang berbeda, artinya bahwa peserta didik mampu belajar materi seni tari di setiap saat, waktu dan kapanpun. Fenomena di lapangan ditemukan juga peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar pembelajaran seni tari, terutama pada materi penciptaan karya tari. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam hal bentuk gerak, teknik, komposisi, eksplorasi gerak, dan kreativitas gerak yang di gunakan dalam penciptaan tari. Bahkan peserta didik kurang terampil dalam mempraktekkan gerakan, kurang kreatif dalam menemukan gerakan, dan pembuatan komposisi tari dalam sebuah penciptaan karya tari. Berdasarkan pengamatan di lapangan, ketidaktahuan peserta didik tentang materi penciptaan karya tari menjadikan mereka belum memahami bagaimana membuat gerakan, mengeksplor gerakan dalam penciptaan karya tari. Dari ketidakpahaman ini berdampak pada rendahnya keterampilan dan kreativitas peserta didik dalam materi penciptaankarya tari.

Media pembelajaran berbasis internet mampu membantu dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan pemahaman, kemampuan dan kreativitas peserta didik. Media ini bisa menjadi solusi terhadap materi penciptaan karya tari secara praktis dan fleksibel. Cara ini dapat membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru tentang penciptaan karya tari, dan

menunjang kreativitas peserta didik dalam menemukan gerakan, komposisi, dan atribut lain yang terkait dengan penciptaan karya tari.

ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Penggunaan elektronik dalam pembelajaran memberikan respon yang positif kepada peserta didik. Penggunaan elektronik terkait dengan perangkat seluler menjadi media pembelajaran di lingkungan sekolah, bahkan perguruan tinggi (Tuah et al. 2019). Kemudahan dan perluasan fitur-fitur dari perangkat seluler pintertak terelakkan lagi telah di gemari di semua kalangan bahkan semua profesi. Media ini menjadikan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran karena sifatnya mudah di dapat, efisien, dan bersifat kolaboratif. Koleksi e-book atau buku elektronik populer dengan istilah buku pintar atau smart book (Kucirkova 2019). Buku elektronik ini merupakan kumpulan teks, dan gambar yang berisi informasi kepada peserta didik. Elektronik berbasis smartpone dan android termasuk teknologi seluler mempengaruhi kehidupan banyak orang termasuk dalam dunia pendidikan yang memberikan banyak kesempatan latihan dan pembelajaran. (Steiner 2018). Elektronik adalah jenis e-learning memuat konten pendidikan dan materi pendukung pembelajaran melalui perangkat. Sedangkan android adalah ponsel sumber terbuka system operasi yang telah di dukung oleh google corporation yang bersifat efektif dan efisien di bandingkan dengan teknologi yang lain.

Penggunaan elektronik mampu menaikkan tingkat berfikir kritis pada peserta didik guna mengembangkan gerak, ruang dan waktu pada sebuah karya tari. Elektronik merupakan bagian dari e-learning digunakan oleh pendidik, teknologi penyampaian baru, media sosial, dan lainnya. Manfaat yang dipetik dalam penggunaan elektronik pada pendidikan seni tari dapat memberikan informasi yang berguna para pengguna untuk keperluan mencari references mengenai bentuk, makna dan teknik dalam gerakan tari. Elektronik merupakan cara praktis untuk membaca sebuah buku. Elektronik bisa kita akses melalui laptop, komputer, maupun smartpone

(Suyatna et al. 2018). Hal ini bisa juga menunjukkan bahwa elektronik buku yang didalamnya terdapat materi penciptaan tari sebagai apresiasi bagi para peserta didik.

APLIKASI ELEKTRONIK KOREOGRAFI BERBASIS SMARTPHONE

Aplikasi elektronik koreografi yang berisi pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk membuat karya tari. Media pembelajaran ini memuat informasi yang berisi pengetahuan gerak, ruang, waktu yang disertai dengan Teknik yang tepat dan deskripsi. Semua informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dikemas dengan bentuk yang jelas, detail. Fungsinya yaitu guna memudahkan dalam pemahaman dan berfikir tingkat tinggi, sebagai kegiatan apresiasi seni tari. Materi berisi tentang penjelasan yang dapat memuat pemahaman meningkatkan kreativitas, materi praktek berisi contoh kreativitas, dan komposisi tari. Materi pembelajaran memberikan stimulus untuk bereksplorasi. Tujuannya yaitu sebagai kegiatan apresiasi tari. Manfaat adanya apresiasi tari melalui elektronik antara lain: elektronik mudah di gunakan, elektronik berisi teks, gambar dan teknik gerak terlihat dengan jelas dan mudah di ingat.

Dalam e-book berisi desain aktivitas penciptaan tari dikemas menarik, penataan menu dan semua komponen terlihat jelas. Materi tari bisa meningkatkan kreativitas, materi berisi contoh koreografi dan komposisi tari. Informasi pada media pembelajaran dapat sebagai petunjuk yang jelas dan nyata untuk dipraktikkan dan dieksplor oleh peserta didik. Media pembelajaran mudah di gunakan karena berisi gambar terlihat dengan jelas dan mudah di ingat. Terdapat juga contoh-contoh gerakan dari berbagai level rendah sedang dan tinggi. Selain itu juga terdapat arah gerak yaitu arah hadap depan, belakang, sudut kanan-kiri, dan tengah. Penataan menu dan semua komponen terlihat mudah dipahami oleh peserta didik.

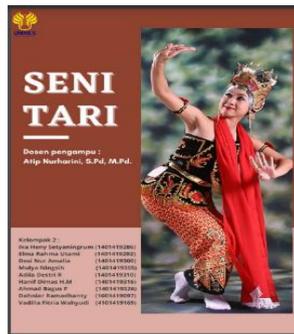
Media pembelajaran elektronik koreografi dengan judul Kreativitas seni tari (Spirit meningkatkan kreativitas tari) dapat terlihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1. E-book Kreativitas Seni Tari



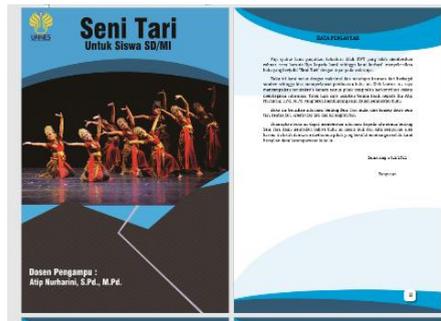
Gambar 4.2. E-book Kreativitas Seni Tari SD



Gambar 4.3. E-book Seni Tari



Gambar 4.4. E-book Komposisi Seni Tari



Gambar 4.5. E-book Seni Tari untuk Siswa SD



Gambar 4.6. E-book Apresiasi Tari Nusantara

KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PENCIPTAAN KARYA TARI

Dalam memajukan bangsa yang tumbuh dan berkembang di era revolusi industri tidak lepas dari peran serta kreativitas dari sumber daya manusia. Dimana Kreativitas sebagai bagian unsur yang penting dalam memunculkan ide, gagasan, dalam menciptakan karya yang inovatif. Pengembangan pemikiran yang kreatif bagi anak-anak sangat di butuhkan baik dalam bidang sains, teknologi, pendidikan dan budaya. Menghasilkan kreativitas yang tinggi dalam penciptaan karya tari dibutuhkan proses latihan secara continue, yang melibatkan usaha keras dalam berapresiasi yang ditawarkan dalam informasi media. Usaha ini akan terwujud manakala peserta didik memiliki usaha yang tinggi untuk menciptakan karya yang kreatif, orisinal, unik, dan bersifat sesuai dengan kebutuhan. Tema yang diangkat disesuaikan dengan kekinian atau trend di masa kini, dan karakteristik dari peserta didik. Dalam kreativitas melibatkan proses berfikir, dan menambah pengalaman melalui proses interaksi dengan pendidik, teman, dan lingkungan. Untuk itu dibutuhkan peran pendidikan yang mengandung unsur pendidikan kreatif sehingga mampu menghasilkan dan mengembangkan lebih banyak orang kreatif yang dapat berfikir secara mandiri dan kritis (de Boer et al. 2018). Kreativitas dan tari merupakan bentuk kesatuan yang saling terkait, dimana keduanya juga melibatkan adanya penari, pencipta tari, dan penonton. Kreativitas merupakan suatu hal yang melekat pada kegiatan pendidikan tari, hal ini penting sekali untuk melatih siswa menjadi anak yang sensitive, imajinatif, kreatif, dan inovatif (Hadi 2007).

Kreativitas sebagai kata penting yang terkait dengan segala bentuk yang berhubungan tari, baik itu sebagai dancer, koreografer, pendidik tari, penikmat tari, dan pengkritik tari (Sal 2010). Kreativitas yang terbina melalui pendidikan tari memprioritaskan kesejahteraan siswa, memberikan manfaat pada penemuan karya, memfasilitasi dalam proses kreatif penciptaan tari seperti kepemilikan, peningkatan minat belajar dan motivasi belajar (Kupers et al. 2019) . Proses penciptaan tari oleh

koreografer dinamakan koreografi yaitu proses penentuan dan penyusunan gerakan-gerakan yang terbentuk melibatkan dimensi ruang, dan waktu. Dari penyusunan ini akan terwujud bentuk gerak yang didalamnya terdapat ungkapan atau makna simbolik. Hasil penciptaan karya tari memiliki unsur kreativitas apabila memenuhi kategori sebagai berikut.

1. Memiliki Gagasan yang Orisinil

Peserta didik memiliki gagasan sendiri yang berpedoman dari tema yang ditentukan. Secara umum tema yang dihasilkan sesuai dengan ide ungkap yang dihasilkan. Dari ide ungkap kemudian dikembangkan menjadi bentuk gerak. Tema yang dibuat sesuai dengan lingkungan dan permasalahan-permasalahan yang baru viral atau trend di dalam masyarakat.

2. Memiliki Pola Pikir yang Tinggi

Hasil penciptaan karya seni tari yang tersusun terbentuk dari elemen-elemen yang saling berkaitan untuk diwujudkan dalam sebuah Gerakan yang estetik. Beberapa hal yang dilakukan yaitu didik membuat suatu perencanaan dalam membuat gerak, musik, rias dan busana. Peserta didik melakukan tahapan imajinasi yang diinterpretasikan melalui gerak. Apa yang telah dilihat, didengar melalui elektronik digunakan untuk membuat gerakan dan mengembangkan gerakan. Peserta didik bergerak berdasarkan struktur gerak yang telah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan teknik dan iringan.

3. Gerak Bervariasi.

Gerak bervariasi terlihat dari variasi gerak yang terdapat dalam setiap gerakan. Ditemukan juga variasi adanya penguasaan arah gerak menuju ke depan, ke belakang, ke samping kanan-kiri, ke sudut kanan-kiri. Teknik gerak dapat terlihat dengan kesempurnaan gerak yang didahului dengan Teknik yang tepat. Adanya keseimbangan dari masing-masing anggota tubuh baik itu tangan, kepala, badan dan kaki. Level gerak dapat terlihat adanya berbagai macam level

dari mulai level rendah, sedang, dan tinggi. Ekspresi dari tegang, relaks, dan tersenyum juga diterapkan dalam karya tari ini.

4. Ketukan Bervariasi

Ketukan bervariasi dapat dilihat dengan adanya dalam delapan hitungan ada 8 gerak, delapan hitungan ada 6 gerakan, delapan hitungan ada 5 gerakan, delapan hitungan ada 4 gerakan, delapan hitungan ada 3 gerakan, delapan hitungan ada 2 gerakan. Gerak yang dilakukan dengan diiringi dengan irama musik dengan dinamika gerak lambat, sedang, dan kuat. Dalam garapan tari menggunakan musik hasil editan yang mengambil dari youtube. Musik yang digunakan memiliki fungsi sebagai pengiring, mendukung suasana, dan mempertegas gerakan. Musik yang digunakan benar-benar mempengaruhi gerakan yang dilakukan oleh penari. Terjadi sinergitas, kesatuan antara musik dengan Gerakan. Gerakan yang diperagakan terlihat ada unsur harmonisasi selaras antar gerak dan iringan serta konsep. Garapan karya tidak lepas dari kemampuan gerak dan kepekaan ketukan dari setiap Gerakan. Dari gerak yang dilakukan terlihat ada satu kesatuan yang indah dan menarik perhatian dari pemerhati. Selain itu, irama juga diterapkan dalam memenuhi isyarat bagi penari peserta didik untuk memulai atau mengganti sebuah gerakan. Hal ini dilakukan dan sangat berguna ketika peserta didik memperagakan tarian bersama kelompoknya. Pada saat gerakan dipraktikkan oleh banyak penari namun yang terjadi setiap penari tidak tergantung gerakannya pada penari lain tetapi bisa menyamakan sendiri dengan irama pengiring. Irama yang berupa rekaman (ataupun iringan langsung dari instrumen musik (seperti gamelan, kecapi, atau alat musik tradisional lain). Namun, peserta didik juga menerapkan irama untuk mengiringi tarian melalui tepukan tangan, hentakan kaki, maupun nyanyian.

Anggota tubuh penari dimanfaatkan untuk keperluan iringan. Irama digunakan sebagai pelengkap sebuah gerakan tari. Irama ini digungisikan sebagai pengiring. Unsur irama terlihat semakin menguatkan suasana, karakter, dan estetika dalam garapan tari peserta didik. Selain itu peserta didik mampu mengkombinasikan irama dan gerakan serta property caping terlihat saling mendukung. Terlihat adanya rasa dalam sebuah karya tari. Rasa yang kuat dalam bergerak dilakukan oleh semua penari dalam bergerak. Gerakan para penari terlihat mengungkapkan perasaan. Gerakan ini sebagai ungkapan rasa yang sesuai dengan tema yang dibawakan oleh semua penari dalam kelompok. Ada juga gerakan penari satu berbeda dengan penari yang lain.

5. Teknik Gerak Bervariasi

Teknik gerak bervariasi dapat dilihat pada pergantian atau perubahan gerakan dari badan atau anggota gerak lain tertentu dari lemah ke kuat dapat menghasilkan dinamika. Gerakan patah-patah yang dilakukan mahasiswa juga memungkinkan terjadinya dinamika secara mekanik. Perubahan pose gerak satu ke pose gerak lain dilakukan secara tepat dan penghayatan yang tinggi menciptakan dinamika yang ekspresif. Gerakan ini dilakukan oleh penari dengan memiliki inner tari yang cukup memadai. Penambahan ritme atau irama pada karya peserta didik dengan cara menambahkan iringan yang melibatkan gerak kaki, tangan, dan suara-suara yang berasal dari mulut penari. Peserta didik mampu menghasilkan musik yang sesuai dengan jenis tari diciptakan dan di padukan menghasilkan gerakan yang indah antara musik dan gerakan tubuh. Saat tariandiiringi juga oleh musik, hal ini terlihat lebih indah, ditambah dengan hentakan, tepukan dan teriakan dari penari.

6. Harmonisasi

Kreativitas peserta didik dalam penciptaan karya tari terlihat ada unsur harmonisasi antara gerak yang meliputi: Kelenturan atau keluwesan tubuh, Penguasaan teknik gerak, kelancaran melakukan gerak dari awal hingga akhir. Kesesuaian gerak dengan irama, kesesuaian gerak dengan ritme, ketepatan gerak dengan hitungan. , ketepatan tempo, Penjiwaan, keserasian antara gerak dan ekspresi wajah.

7. Hasil Karya Unik

Berbekal pemahaman akan konsep karya, karya yang dihasilkan oleh peserta didik murni lahir secara sederhana atas keinginan untuk mempresentasikan kisah nyata ke dalam bentuk karya tari. Peserta didik berusaha untuk membangun proses karya tersebut, pengolahan data yang terkumpul berdasarkan hasil pengamatan dan apresiasi dari elektronik yang dipelajari selama kuliah. Lahirnya ide serta gagasan benar-benar alami melalui proses apresiasi, eksplorasi, dan kreativitas gerak. Peserta didik melakukan bimbingan secara efektif dan continue dalam penggarapan karya ini sebagai wujud. Karya ini terlihat orisinal dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis sebagai hasil ciptaan dari peserta didik sendiri

8. Memiliki Desain Pola Lantai yang Bervariasasi

Pola lantai yang dihasilkan dalam karya peserta didik yaitu: garis lurus, setengah lingkaran, dan melingkar. Level rendah, seperti berbaring atau duduk Level sedang, seperti berlutut atau jongkok Level tinggi, seperti berdiri, jinjit, atau melompat dan melayang. Pola garis lengkung yaitu garis lingkaran, angka delapan, membentuk huruf U, dan lengkung ular.

Karya yang diciptakan juga memiliki variasi dalam penggarapan arah hadap. Adapun dalam menyusun arah hadap tersebut antara lain: arah hadap menunjukkan kemana penari menghadap, ke kanan, ke kiri, ke depan, ke belakang, menengadah atau menunduk. Arah Gerak (lintas gerak) yang menunjukkan kemana penari akan bergerak, membuat lingkaran, zig-zag, berjalan maju dan mundur, serong diagonal, dan spiral. Level dengan tingkat jangkauan gerak atau tinggi

rendahnya gerak. Penari membagi level ke dalam 3 level yaitu: level tinggi (meloncat), level sedang (membungkuk), dan level rendah (duduk). Berikut ini level yang diciptakan oleh peserta didik.

9. Karya Mudah Dipahami

Karya tari yang dihasilkan adalah tari konservasi dengan penjelasan sebagai berikut.

Deskripsi Tari Ayo Konservasi:

Tari Ayo Konservasi merupakan tari kreasi yang menceritakan tentang wujud nyata dan rasa semangat yang tinggi untuk melestarikan dan melindungi lingkungan dengan senantiasa menanam pohon dan selalu membersihkan lingkungan dengan bergotong royong. Tari ini menggunakan properti berupa sapu sebagai alat kebersihan dan bakul sebagai tempat bibit tanam. Makna dari tarian ini yaitu mengajarkan kita bahwa beribu beban terasa lebih ringan saat kita semua saling bergotong royong untuk senantiasa melindungi dan melestarikan lingkungan yang ada, sehingga dengan hal tersebut dapat melindungi bumi kita untuk generasi yang akan datang, tanamkanlah sikap positif kita kepada dunia bahwa kita peduli terhadap lingkungan dan alam sekitar. Hal tersebut diselaraskan dengan musik iringan yang akan kami gunakan yaitu menggunakan musik iringan berupa lagu khas dari Demak Lir-ilir. Lagu Lir-ilir merupakan lagu yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga saat menyebarkan agama Islam di pulau Jawa. Lagu Lir-ilir sendiri memiliki makna bahwa kita sebagai manusia harus sadar begitu juga terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar kita, kemudian bangun dari keterpurukan dan bangun dari sifat malas untuk senantiasa menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar yang kita tempati.

Deskripsi Tari Lingkungan:

Gerakan 1 yaitu menyapu, kami dalam membuat gerakan tari ini terinspirasi dari orang menyapu lantai dalam kegiatan menyapu juga merupakan kegiatan kebersihan

lingkungan. Jadi kami memutuskan untuk mengambil gerakan ini. Gerakan 2 yaitu memungut sampah, untuk gerakan yang ke 2 ini kami terinspirasi orang memungut sampah. Jika ada sampah disekitar tentu saja kita akan mengambilnya dan membuangnya ketempat sampah. Maka dari itu kami menggunakan gerakan tersebut karena kegiatan ini juga termasuk dalam kegiatan menjaga lingkungan. Gerakan 3 yaitu membuang sampah. untuk gerakan ini merupakan lanjutan dari gerakan memungut sampah. Setelah kita memungut sampah tentu saja kita sebagai orang yang baik akan membuangnya ketempat sampah. Jadi untuk gerakan yang ketiga ini terinspirasi orang membuang sampah ke tempat sampah.

Deskripsi tari kreasi Taniku :

Tarian yang kami bawa kan ini memiliki arti untuk menggambarkan kehidupan dan juga sesuai dengan tema yang ditentukan yaitu lingkungan hidup. Selain itu tarian kreasi yang kami buat memiliki fungsi sebagai sarana hiburan masyarakat atau kalangan umum, dikarenakan dilihat dari gerakannya merupakan kreasi dari kelompok kami. Untuk jenis tari yang kami bawakan merupakan tarian kreasi dari berbagai instrumen lagu daerah. Tari kreasi merupakan bentuk gerakan tari yang baru dirangkai dari dua perpaduan gerak tari tradisional jawa tengah dengan tari tradisional klasik. Gerak ini berasal dari daerah jawa tengah atau berbagai daerah lainnya yang berada di Indonesia. Selain bentuk gerakannya, irama, rias, dan busanannya juga merupakan hasil dari modifikasi tari tradisi. Untuk pelaku dari tari kreasi ini berkelompok jadi tidak hanya satu orang dalam membawakan tarian ini. Untuk suasana dalam pembawaan tari kreasi ini gembira dan suka cita. Sebagai pendukung tarian ini kami menggunakan instrumen lagu daerah yaitu lagu yamko rambeyako dengan gundul-gundul pacul, dan lir ilir. Jadi ketiga lagu tersebut kita padukan untuk iringan tari kami. Nah dapat dilihat pada pemilihan lagu tersebut, lagu

tersebut memiliki alunan instrumen yang cenderung bersemangat dan kita tentunya dalam membawakan tari juga bersemangat.

10. Mudah Berinteraksi dengan Audiens
Peserta didik mampu menciptakan karya dengan improvisasi berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini dapat diketahui dengan penari mengkomunikasikan hasil karyanya dengan mudah dan dapat diterima dengan baik oleh penonton.
11. Sesuai dengan perkembangan jaman
Hasil karya yang diciptakan oleh peserta didik, disesuaikan dengan keadaan di lingkungan, sekolah, dan masyarakat. Selain itu karya ini di publis di youtube.
12. Menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan
Dalam kegiatan latihan terlihat saling bekerjasama untuk menciptakan karya tari. Kerjasama ini juga diterapkan ketika saling merespon pada saat melakukan gerak tari, yang berbeda dengan antar penari. Hasil dari penyusunan karya tari ini tercipta dalam suasana yang menyenangkan, semangat, bertanggungjawab, dan saling bekerjasama. Terlihat bahwa hasil karya kelompok ini berangkat dari karya individu kemudian di reduksi, di stilisasi, dikombinasikan, digabung untuk menghasilkan karya tari yang menarik.

SIMPULAN

Kreativitas penciptaan karya dapat meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi Elektronik buku Koreografi. Adanya e-book koreografi sebagai solusi yang baik yang dapat membantu dalam pencarian materi baik itu tentang pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman menciptakan gerak. Media pembelajaran ini mampu diakses oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun. Kreatifitas penciptaan karya tari dapat terbentuk mulai dari penyusunan sinopsis tari yang kemudian diangkat menjadi sebuah judul tarian. Adanya penyusunan gerak yang kreatif, teknik gerak yang tepat

dan bervariasi, desain yang variatif menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan kreativitas penciptaan karya tari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Rabbil Aalamin puji syukur kehadiran Allah Swt Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala rahmad dan karuniaNya, sehingga tulisan ini dapat terselesaikan. Terima kasih tak terbatas kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dana penelitian dasar serta telah memfasilitasi penelitian, sehingga dapat berjalan dengan lancar dan berhasil serta bermanfaat bagi masyarakat dan dunia Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Amado, D., Pedro, A.S-M., & Pablo, M., 2017. Creativity Associated with the Application of a Motivational Intervention Programme for the Teaching of Dance at School and Its Effect on the Both Genders. *PLoS ONE*, 12(3), pp.1-14.
- Bishop, J.M., & Mohammad, M.a-R., 2017. Autopoiesis, Creativity and Dance. *Connection Science*, 29(1), pp.21-35.
- Connell, C.A., & Ruth, R., 2009. Elektronik Collections. P. 2010 in Vol. 3.
- Hsueh, S., Sarah, F.A., & Wendy, E.M., 2019. Deconstructing Creativity: Non-Linear Processes and Fluid Roles in Contemporary Music and Dance. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 3(CSCW).
- Huang, Y.M., Tsung, H.L., Yen, N.S., & Nian, S.C., 2012. Empowering Personalized Learning with an Interactive ElektronikLearning System for Elementary School Students. *Educational Technology Research and Development*, 60(4), pp.703-22.
- Kao, G.Y.M., Xin, Z.C., & Tom, F., 2019. Reading Behavior and the Effect of Embedded Selfies in Role-Playing Picture e-Books: An Eye-Tracking Investigation. *Computers and Education*, 136(March), pp.99-112.
- Kirsh, D., Catherine, J.S., & Daniel, W.P., 2020. Time Course of

- Creativity in Dance. *Frontiers in Psychology*, 11(December).
- Kucirkova, N., 2019. Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future. *Child Development Perspectives*, 13(4), pp.208–14.
- De-los, S., Babur., & Matthijs, R.W., 2017. Elektronik Pricing and Vertical Restraints. *Quantitative Marketing and Economics*, 15(2), pp.85–122.
- Martha, Z.D., Adi, E.P., & Soepriyanto, Y., 2018. Elektronik Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2018.
- Ocic, S., 2015. E-Book. *Kultura*.
- Olsen, A.N., Birgitte, K., & Henry, L., 2013. Elektronik Readers in Higher Education: Student Reading Preferences and Other Data from Surveys at the University of Agder. *SAGE Open*, 3(2), pp.1–8.
- Phadung, M., & S. Dueramae., 2018. The Design and Impact of Interactive Elektronik Academic Language Achievement to Language Minority Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1).
- Steiner, A., 2018. The Global Book: Micropublishing, Conglomerate Production, and Digital Market Structures. *Publishing Research Quarterly*, 34(1), pp.118–32.
- Suyatna, A., H. Maulina., I. Rakhmawati., & R.A.N. Khasanah., 2018. Electronic versus Printed Book: A Comparison Study on the Effectivity of Senior High School Physics Book. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), pp.391–98.
- Tuah., Nanang, D.H., & Johar, M., 2019. E-Books in Teaching and Learning Process. *Ictvet 2018*, pp.281–87.
- Zeilig, H., Victoria, T., Millie, v-d.B.W., Julian, W., & Sarah, S., 2019. Co-Creativity, Well-Being and Agency: A Case Study Analysis of a Co-Creative Arts Group for People with Dementia. *Journal of Aging Studies*, 49(March), pp.16–24.

BAB V. BUDAYA *BLUSUKAN* DAN *FAMILISME* DALAM DEMOKRASI LOKAL (STUDI PEMILIHAN WALIKOTA SURAKARTA TAHUN 2020)

Setiajid¹ dan Martien Herna Susanti²

^{1,2}Program Studi Ilmu Politik FIS, Universitas Negeri Semarang
setiajid@mail.unnes.ac.id, martien@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.52>

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan budaya *blusukan* sebagai strategi yang dilakukan pasangan Gibran-Teguh yang berhasil memenangkan Pemilihan Walikota (Pilwakot) Surakarta tahun 2020. *Blusukan* merupakan simbol tradisi identitas budaya Jawa yang diartikan suatu perilaku keluar masuk suatu tempat, sekedar mengenali kondisi secara alamiah, hingga sebutan bagi seseorang yang melakukan perjalanan ke tempat-tempat dimana masalah belum terungkap. Semenjak tradisi ini digunakan oleh para kandidat dalam kampanye, maka *blusukan* lebih dimaknai secara politis sebagai salah satu strategi kampanye untuk memperkenalkan diri kepada publik, menyampaikan visi dan misi, serta mempengaruhi pilihan masyarakat. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di Kota Surakarta. Fokus pembahasan mengaitkan *blusukan* dan *familisme* pada Pilwakot Surakarta tahun 2020. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi serta diuji validitasnya dengan menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan, *blusukan* yang dilakukan pasangan Gibran-Teguh mengadopsi strategi Jokowi pada konstestasi Pilkada Surakarta dan Pilpres. Inovasi baru berupa *blusukan* digital terbukti menjadi strategi kampanye efektif bagi masyarakat Surakarta yang masih kental dengan pola komunikasi interpersonal selain faktor *familisme*. Menguatnya dinasti politik mengindikasikan perlunya pembenahan proses rekrutmen politik

sekaligus partisipasi publik dalam mengawal Pilkada agar berjalan jujur, adil, dan berintegritas.

Kata Kunci: *Blusukan*, *Familisme*, Demokrasi lokal, Pemilihan Walikota

PENDAHULUAN

Blusukan merupakan simbol tradisi identitas budaya Jawa yang diartikan suatu perilaku keluar masuk suatu tempat, sekedar mengenali kondisi secara alamiah, hingga sebutan bagi seseorang yang melakukan perjalanan ke tempat-tempat dimana masalah belum terungkap. Semenjak tradisi ini digunakan oleh para kandidat dalam kegiatan kampanye, maka *blusukan* lebih dimaknai secara politis yaitu sebagai salah satu strategi kampanye kandidat untuk memperkenalkan diri kepada publik, menyampaikan visi dan misi, serta mempengaruhi pilihan masyarakat. Salah satu kandidat yang sukses menggunakan metode kampanye ini adalah Joko Widodo (Jokowi) yang berhasil memenangi Pilkada di Solo sebanyak dua kali (2005 dan 2010), DKI satu kali (2012), serta Pemilu Presiden (Pilpres) 2014. Fenomena *blusukan* yang berhasil memenangkan konstestasi ini, pada akhirnya mengilhami kandidat lain untuk menggunakan strategi yang sama dalam memenangkan suara Pemilu maupun Pilkada.

Dikaitkan dengan komunikasi politik, maka *blusukan* termasuk dalam pola komunikasi interpersonal yang digunakan sebagai strategi kampanye pasangan Gibran-Teguh pada Pilwakot 2020. *Blusukan* dalam Pilwakot tahun 2020 ini menggunakan metode yang tidak persis sama dengan *blusukan* sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari inovasi yang digunakan oleh pasangan tersebut dalam melaksanakan kampanye di tengah-tengah pandemi covid-19. Kemampuan dalam berinovasi menggunakan *blusukan* digital berhasil memperkenalkan diri secara luas kepada publik, menyampaikan visi dan misi, juga sekaligus mampu membangun komunikasi interpersonal yang efektif dengan masyarakat. Alhasil strategi ini berhasil memenangkan pasangan calon Gibran-Teguh pada Pilwakot Surakarta tahun 2020. Kemenangan Gibran menarik untuk diteliti lebih lanjut, karena

selain merupakan kandidat yang relatif masih baru terjun ke dunia politik, juga dikaitkan hubungan Gibran sebagai anak atau kerabat dari Jokowi yang sebelumnya menjadi walikota Solo dan saat ini menjabat sebagai presiden Republik Indonesia. Hubungan *familisme* yang masih kental pada masyarakat Kota Surakarta juga dapat dianalisis lebih lanjut untuk melihat kaitan hubungan *familisme* dengan kemenangan pasangan Gibran-Teguh ini.

Pilwaktot Surakarta tahun 2020 diikuti oleh 2 (dua) pasangan calon yaitu Gibran Rakabuming Raka-Teguh Prakosa yang diusung PDIP, PSI, Gerindra, PAN, Golkar, dan PKB dan Bagyo Wahyono-Suparjo Fransiskus Xaverius yang berasal dari calon perseorangan (Surakarta, 2020). Munculnya satu pasangan calon yang diusung oleh partai politik menunjukkan macetnya kaderisasi partai politik dalam menjaring calon kepala daerah. Sebagaimana diketahui calon perseorangan menghadapi tantangan yang berat untuk dapat berkontestasi. Sikap pragmatism partai politik juga secara tidak langsung menyuburkan lahirnya dinasti politik dengan mendorong kalangan keluarga petahana menjadi pejabat politik. Mosca menegaskan, setiap kelas menampilkan kecenderungan untuk berlangsung turun-temurun, bahkan ketika posisi politik terbuka luas, maka kedudukan keluarga penguasa akan tetap mendapatkan berbagai keuntungan (Dal Bó et al., 2009). Inilah yang kemudian menjadi cikal bakal dinasti politik sebagai bentuk reproduksi kekuasaan tradisional, karena mengandalkan darah dan keturunan.

Familisme tidak terlepas dari fenomena dinasti politik sebagai proses mengarahkan regenerasi kekuasaan golongan tertentu (elit). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2015 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 tahun 2014 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati, dan Walikota menjadi Undang-Undang, bertujuan membatasi dinasti politik dengan menggunakan pendekatan larangan konflik kepentingan. Pasal 7 poin q, menyebutkan tidak memiliki konflik kepentingan dengan petahana. Selanjutnya dalam penjelasan pasal 7 poin q ini disebutkan, bahwa yang dimaksud dengan “tidak memiliki konflik kepentingan” adalah antara lain, tidak memiliki

ikatan perkawinan atau garis keturunan 1 (satu) tingkat lurus ke atas, ke bawah, ke samping dengan petahana kecuali telah melewati jeda 1 (satu) kali masa jabatan. Regulasi tersebut batal demi hukum setelah keluarnya Putusan Mahkamah Konstitusi (MK) Nomor 34/PUU-XIII/2015 yang menegaskan pernyataan “konflik kepentingan dengan petahana” dalam UU ini hanya menggunakan pertimbangan yang bersifat politis dan asuntif seolah-olah setiap calon yang mempunyai hubungan darah maupun perkawinan dengan petahana dipastikan akan membangun dinasti politik yang mencederai demokrasi.

Kemenangan Gibran Rakabuming Raka di Kota Surakarta dan Bobby Afif Nasution menantu Jokowi di Kota Medan menjadi sorotan banyak kalangan. Bahkan media asingpun juga memberitakan anak dan menantu Presiden Joko Widodo yang mencalonkan diri dalam kontestasi pemilihan Pilkada tahun 2020 tersebut. Salah satu judul artikel media Inggris *The Economist* bertajuk “*Indonesian politics is becoming a family affair*”, mengunggah pernyataan Jokowi yang pernah bersumpah bahwa para politisi baru di lingkaran keluarganya tidak akan bergantung padanya. Pernyataan itu sempat dimuat dalam buku autobiografi Jokowi yang diterbitkan pada 2018 lalu (Ans/evn et al., 2020). Munculnya kandidat yang memiliki hubungan kekerabatan atau dinasti politik ini menegaskan kontestan yang berafiliasi dengan dinasti politik terkait preferensi kekuasaan dibangun dari segi penerimaan maupun pembangunan rezim. Kemenangan ini dipersepsikan dimulainya babak baru Dinasti politik Jokowi yang pada akhirnya menambah klub dinasti politik lain dalam perebutan kekuasaan dan sumber daya di daerah. Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah budaya *blusukan* dan *familisme* dalam demokrasi lokal (studi pemilihan Walikota Surakarta tahun 2020).

Artikel ini mendeskripsikan fenomena di atas, menggunakan metode kualitatif. Metode ini digunakan untuk meneliti objek yang alamiah di mana peneliti merupakan instrumen kunci. Menurut Bodgan dan Taylor sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong mendeskripsikan metodologi kualitatif

sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (Moleong, 2018). Data kualitatif untuk artikel ini dikumpulkan melalui dokumentasi berupa artikel jurnal, media pemberitaan yang kredibel, hasil pemilu dari KPU dan sumber kepustakaan lainnya serta utamanya melalui wawancara.

DINASTI POLITIK DAN *FAMILISME* SEBAGAI KERANGKA PEMIKIRAN

1. Dinasti Politik

Dinamika pemilihan kepala daerah di Indonesia terus berkembang hingga dilaksanakannya pemilihan kepala daerah langsung. Pasca reformasi yang diharapkan menjadi tonggak transisi demokrasi di Indonesia masih diwarnai dengan upaya beberapa pihak, khususnya petahana untuk menempatkan kerabatnya di posisi strategis di pemerintahan. Fenomena ini dibuktikan dengan kuatnya dinasti politik di beberapa wilayah di Indonesia. Sebagai contoh Provinsi Banten yang hingga saat ini memiliki dinasti politik yang masih kuat. Banten menjadi salah satu contoh dinasti politik yang mengakar dengan keluarga besar Ratu Atut Chosiyah yang menguasai posisi strategis, mulai dari legislatif sampai pada eksekutif. Dinasti politik Banten dibentuk oleh ayah Ratu Atut Chosiyah, yaitu Chasan Sohib dan semakin menggurita sejak Ratu Atut menjadi gubernur Banten pada 2007-2017 dan keluarga besarnya menduduki berbagai jabatan publik. Hikmat Tomet (suami), menjadi anggota DPR (2009-2014), Andika Hazrumy (anak) menjadi anggota DPD (2009-2014) dan DPR (2014-2019), Ade Rossi Khaerunisa (menantu) menjadi anggota DPRD Kota Serang (2009-2014), Ratu Tatu Chasanah (adik) menjadi anggota DPRD Banten (2010-2015), Th. Khaerul Jaman (adik tiri) menjadi Wakil Wali Kota Serang (2008-2013), Ratna Komalasari (ibu tiri) menjadi anggota DPRD Kota Serang (2009-2014), Heryani (ibu tiri) menjadi Wakil Bupati Pandeglang (2010-2015), dan Airin Rachmi Diany (adik ipar) menjadi Wali Kota Tangerang Selatan (2011-2016). Dengan diberlakukannya aturan tentang pilkada serentak,

Airin Rachmi Diany yang merupakan wali kota Tangerang Selatan periode 2011-2016 harus mengakhiri masa jabatannya lebih cepat pada 2015 (Sukri, 2020) .

Fenomena kemenangan dinasti politik pada Pilkada di atas, tidak berlaku sama di wilayah lain. Sebagai contoh Pilkada Kabupaten Bandung tahun 2020, dimana pasangan Kurnia Agustina dan Usman Sayogi yang diusung partai Golkar dan Gerindra yang tidak lain adalah istri dari Dadang Naser sekaligus anak kandung dari Bupati Bandung sebelumnya hanya mampu menempati urutan kedua dan dikalahkan oleh pasangan Dadang Supriatna-Sahrul Gunawan yang diusung PKB, NasDem, Demokrat, dan PKS. Dadang Naser adalah Bupati Bandung yang berkuasa selama 10 tahun, di mana tahun 2020 merupakan periode terakhir. H. Obar Sobarna adalah Bupati Bandung yang juga menjabat selama dua periode sebelum dilanjutkan oleh sang menantu Dadang Naser (Hyg/fra et al., 2021) .

Buehler (2013) mencatat, bahwa banyak keluarga dinasti politik yang berhasil berkuasa di dua siklus pemilihan eksekutif dan bahkan berusaha memperluas basis mereka untuk bergabung dengan legislatif di berbagai tingkat pemerintahan. Hal ini tidak lain bertujuan untuk mendominasi pos-pos pemerintah eksekutif. Buehler menyimpulkan bahwa kekuatan konsolidasi yang cepat dari dinasti politik adalah salah satu tanda runtuhnya integritas demokrasi lokal sekaligus tonggak kemenangan klientelistik, jaringan informal atas partai politik, kekalahan dorongan reformasi dengan korupsi dan perilaku predator. Kesimpulan ini diperkuat fakta, bahwa pemimpin lokal yang berasal dari dinasti politik terlibat dalam perilaku predator dan koruptif pada politik lokal di Indonesia (Aspinall & Uhaib, 2016).

2. *Familisme*

Familisme merupakan hipotesis atas pengaruh keluarga dalam membentuk nilai, moral, maupun orientasi kekuasaan sehingga terjadi model monarki kekuasaan. Fokus pembahasan artikel ini adalah pengaruh familisme yang berkembang menjadi budaya politik sebagai basis suksesi kekuasaan. Dalam hal ini, dinasti politik merupakan bentuk kolektif dari patronase elit dalam wujud

kolektif yang didasarkan pada hubungan keluarga, etnisitas, maupun hubungan darah lainnya yang intinya memunculkan monarki dalam demokrasi di aras lokal (Sisca, 2020).

Garzon menyebutkan bahwa *familisme* adalah budaya politik dengan ketergantungan yang terlalu besar terhadap ikatan keluarga yang kemudian melahirkan kebiasaan untuk menempatkan keluarga atau yang memiliki ikatan kekerabatan pada kedudukan yang tinggi. Familisme dapat diartikan sebagai dorongan psikologis seseorang untuk bisa berkarir di dua ranah, yaitu di ranah publik sebagai birokrat dan ranah privat selaku korporat swasta. Djati menjelaskan terdapat empat tipologi rezim dinasti politik di Indonesia, yaitu: *Pertama*, familisme yang berbasis *populism dynasties*, yaitu dinasti politik yang dibangun dengan alasan sebagai upaya melanjutkan program pembangunan kepala daerah sebelumnya atau berdasarkan romantisme kepala daerah. *Kedua*, *octopussy dynasties*, yaitu dinasti politik yang berbasis pada jaringan kuasa menggurita, karena jaringannya yang luas. Dinasti politik ini dibangun berdasarkan jejaring kuasa mulai dari koalisi klan politik, monopoli sosial, ekonomi, kekerasan dan sebagainya. Dinasti politik ini dirancang oleh para kerabat untuk terjun ke dunia politik. *Ketiga*, *tribalism dynasties*, yaitu klan politik yang berbasiskan pada etnisitas dan reproduksi ritus budaya kerajaan. *Keempat*, *feudalisme dynasties* atau kuasa *gono-gini*, yaitu dinasti politik yang dibangun berdasarkan patrimonialisme, figurisasi, elitisme dan *aji mumpung*. Dinasti politik di Banten dapat dijadikan contoh tipologi familisme jenis ini (Djati, 2013).

Gaezon (2002) menjelaskan, bahwa konsep familisme dan dinasti politik merupakan dua hal yang saling berkaitan, karena dinasti politik berhubungan dengan *familisme* berdasarkan hubungan darah atau perkawinan. Menurutnya dinasti politik yang dibangun atas dasar *familisme* ini meliputi tiga bentuk, yaitu: *Pertama*, model arisan, dimana satu daerah dipimpin oleh satu keluarga secara terus menerus. *Kedua*, model *cross-chamber* atau silang, yaitu kekuasaan bercabang dan dibagi menjadi posisi-posisi strategis di suatu daerah. *Ketiga*, *cross-regional* yaitu posisi penting dikendalikan oleh satu keluarga dengan penempatan wilayah yang

berbeda (Riyansah, 2021).

Kajian budaya politik atas dinasti politik sudah dilakukan dari berbagai sudut pandang. *Pertama*, neopatrimonialisme oleh Haris (Djati, 2013) yang memandang dinasti politik dipandang sebagai eksekusi dari otonomi daerah yang menjadikan demokrasi terbajak (*hijacked democracy*) oleh sirkulasi hubungan inti genealogis, berdasarkan relasi kekeluargaan maupun di luar garis genealogis yang memiliki kepentingan melanggengkan kekuasaan. *Kedua*, dinasti politik sebagai bentuk politik keluarga (*political clan*) digunakan (Kreuzer, 2005), bahwa dinasti politik muncul sebagai eksekusi dari warisan feodalisme yang masih berpengaruh kuat di masyarakat tidak hanya penguasaan sumber daya ekonomi saja, melainkan terbentuknya jejaring loyalitas dalam masyarakat yang melibatkan tokoh informal. *Ketiga*, kajian dinasti politik sebagai bentuk praktik politik predator. Pemahaman politik predator merupakan pengembangan tesis Migdal (1988) mengenai *local strongmen* maupun Sidel (2005) tentang *local bossism*. Studi pendekatan ini dilakukan oleh Asako (2010) dan McCoy (1994) yang menganalisis tumbuhnya dinasti politik justru terjadi karena adanya kolusi bisnis-politik di tingkat lokal (Djati, 2013).

Dinasti politik menurut Park (Hee Park, 2004) juga disebabkan oleh faktor familisme yang meliputi 3 (tiga) model yaitu: (1) Dinasti politik yang didasarkan secara murni pada hubungan darah langsung dalam keluarga (*consanguinity*), dan hubungan perkawinan (*marriage*) dengan klan lainnya; (2) Quasi-familisme. Model ini didasarkan pada sikap afeksi dan solidaritas dari anggota keluarga dalam struktur kekuasaan; dan (3) *Familisme*. Model dinasti politik ini didasarkan pada pemenuhan aspek fungsionalisme dibandingkan garis keturunan maupun ikatan darah.

Tidak semua keluarga pejabat politik yang berhasil meraih kekuasaan dapat dikategorikan sebagai dinasti politik. Hal ini dikaitkan dengan pendapat Hess yang mendefinisikan, bahwa dinasti politik harus memiliki setidaknya empat anggota, dalam satu keluarga yang menduduki jabatan politik (Kurtz, 1989). Keluarga Yasin Limpo di Sulawesi Selatan dan Ratu Atut di Banten

menjadi contoh yang relevan dengan pendapat Hess di atas, karena terdapat delapan anggota keluarga yang menduduki jabatan politik.

Dilihat dari jenis suksesi pemerintahan di Indonesia, maka dapat dibedakan menjadi dinasti politik *by design* dan *by accident*. *By design* jika jejaring familisme dalam pemerintahan sudah terbentuk lama dan memiliki relasi yang kuat, sehingga kerabat yang ingin memasuki jabatan pemerintahan maupun politik sudah didesain sejak awal untuk menempati jabatan tersebut. *By accident* jika suksesi pemerintahan tiba-tiba mencalonkan kerabat untuk menggantikannya demi menjaga kekuasaan “informal” terhadap penggantinya (Djati, 2013).

Tantri dan Thota (2015) menjelaskan dominasi hasil penelitian tentang dinasti politik menunjukkan dampak buruk baik sosio-ekonomi dan politik, seperti klientisme, kemiskinan tinggi, pertumbuhan ekonomi rendah, kinerja parlemen yang buruk, hingga kualitas sumber daya manusia yang rendah. Mereka juga mempelajari dampak persistensi dinasti terhadap kinerja institusi demokrasi di India. Dengan menggunakan desain regresi diskontinuitas, riset ini menemukan anggota parlemen yang berafiliasi dengan dinasti politik memiliki kinerja buruk dibandingkan dengan anggota parlemen nondinasti (Ahmad, 2019). Selanjutnya penelitian dinasti politik dalam kekuasaan legislatif menunjukkan, bahwa legislator dinasti politik menikmati keuntungan elektoral, mengambil lebih banyak sumber daya distrik, dan memiliki efek merugikan bagi kinerja ekonomi di masing-masing distrik (Asako et al., 2015).

BLUSUKAN DALAM PILWAKOT SURAKARTA TAHUN 2020

1. Kajian tentang Budaya *Blusukan*

Blusukan berasal dari bahasa Jawa secara etimologis, dari kata dasar *blusuk* (artinya pintu masuk) dan sufiks-*an* (imbuhan kata kerja) yang artinya memasuki suatu tempat untuk mengetahui sesuatu. Istilah *blusukan* mengacu pada perilaku keluar masuk suatu tempat, sekedar mengenali kondisi suatu tempat secara alamiah atau budaya. *Blusukan* adalah sebutan bagi seseorang yang

melakukan perjalanan ke tempat-tempat masalah yang belum terungkap. Kegiatan ini juga dimaksudkan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan. Istilah *blusukan* digagas oleh Raja Surakarta yaitu Raja Paku Buwono V. *Blusukan* merupakan bagian identitas etnis Masyarakat Jawa sekaligus sebagai ciri khas simbol budaya, bahasa, organisasi dan ideologis yang harus ditaati oleh masyarakat, khususnya etnis Jawa agar dapat saling berinteraksi (Gama et al., 2019). Gibran-Teguh sebagai masyarakat Jawa memanfaatkannya sebagai strategi kampanye untuk mendapat simpati masyarakat.

Secara substansial, makna *blusukan* yang dilakukan oleh kandidat selama kampanye Pilkada saat ini telah bergeser dari tujuan *blusukan* yang digagas oleh Raja Paku Buwono V dengan maksud mengetahui kondisi riil masyarakat. *Blusukan* menjelang Pilkada bertujuan untuk membangun kepercayaan dan kedekatan kepada masyarakat yang pada akhirnya akan mendapatkan simpati dari calon pemilih. Melalui kegiatan ini kandidat dapat melakukan komunikasi interpersonal dengan masyarakat, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan publik. Melalui komunikasi interpersonal tersebut masyarakat dapat melihat secara langsung profil kandidat seperti bentuk tubuh, pakaian, gaya bicara, bahasa yang digunakan, atribut yang digunakan dan seterusnya.

Blusukan sebagai bentuk komunikasi dimaksudkan untuk menjalin komunikasi dua arah yang terbuka melalui diskusi secara lebih dekat atau dalam istilah Barat disebut dengan *managing by walking around*. Dikaitkan dengan perspektif lokal, masyarakat Jawa mengenal konsep *blusukan* sebagai bagian dari komunikasi langsung atau *face to face* antara kandidat dengan pendukungnya. Kedekatan personal yang dibangun ini melahirkan kedekatan personal secara psikologi atau dalam istilah masyarakat Jawa dikenal dengan *sambung roso* atau sambung rasa dari hati ke hati sehingga menimbulkan ikatan emosi (empati) yang kuat sebagai perwujudan prinsip kebersamaan yang tidak membedakan status atau *manunggaling kawula lan Gusti*.

Ikatan emosi yang dibangun melalui komunikasi interpersonal terbukti mampu mendekatkan jarak psikologi, karena adanya prinsip kebersamaan tanpa membedakan status antara komunikan dan komunikator. Pesan yang disampaikan mengalir melalui metode *gethok tular* atau *word of mouth*. Mengutip dari model pemasaran dalam ekonomi, maka *word of mouth* mempunyai kelebihan yaitu proses menyebar luas secara lebih cepat dan terpercaya. Kunjungan langsung kandidat ke masyarakat atau konstituennya melalui *blusukan* dapat dimanfaatkan untuk mengecek secara langsung aspirasi dan kepentingan konstituennya sebagai landasan menyusun platform materi kampanye sekaligus meningkatkan kepercayaan publik. Sehingga tidak berlebihan, jika *blusukan* menjadi sarana alternatif kritik terhadap model kepemimpinan dominasi politik saat ini yang dipersepsikan lambat, birokratis, dan sangat berjarak dengan rakyat.

Strategi *blusukan* digital dipilih pasangan Gubran-Teguh dengan memanfaatkan *virtual box* sebagai sarana kampanye online. *Virtual box* yang dimaksud berupa layar monitor berukuran 49 inci dilengkapi kamera jenis *circuit TV* menggunakan jaringan internet dan mikrofon. *Virtual box* ini dibawa berkeliling oleh tim sukses ke rumah-rumah penduduk untuk menyapa dan melakukan interaksi dengan warga. Dalam kesempatan tersebut, warga dapat menyampaikan keluhannya secara langsung, tanpa menciptakan kerumunan sebagaimana slogan Gibran “*Pemilune slamet, wargane iso ngeliwet*”, artinya Pemilunya selamat, warganya bisa makan”. Dengan demikian melalui *virtual box* tersebut interaksi dapat terjadi secara dua arah.

Antusiasme masyarakat atas model kampanye ini, tidak terlepas dari budaya Jawa yang diakomodasi oleh strategi ini. Dalam prinsip Jawa, dikenal dengan istilah *nguwongke* (memanusiakan manusia). Pilihan strategi ini tidak terlepas dari pemanfaatan identitas budaya lokal untuk menarik perhatian masyarakat. Identifikasi diri sebagai bagian dari etnis lokal sangat penting dalam konteks politik lokal agar dapat dapat diterima masyarakat luas yang selanjutnya mengarahkan pilihan

masyarakat kepada kandidat. Simbol identitas berupa pakaian, bahasa, dan perilaku yang sama menjadi hal yang sangat mendukung strategi ini. Hal ini dimaksudkan membangkitkan emosi pemilih untuk mendukung aktor politik. Seperti yang dilakukan oleh Gibran dalam blusukan di tahun 2020, mengenakan pakaian khas daerah yaitu baju lurik pada saat berkampanye untuk menarik simpati masyarakat. Pakaian ini merupakan perwujudan fisik dari ide, nilai, dan norma yang mengatur dan memberi arah kepada masyarakat dalam budaya tertentu. Busana dan pakaian merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dimana tidak menggunakan kata-kata lisan maupun tulisan. Lebih lanjut, pakaian yang dikenakan menjadi *branding campaign* dalam pemilihan kepala daerah yang mudah dilihat dan dikenali sebagai pembeda dibandingkan kandidat lainnya.

2. Pemilihan Kepala daerah dalam Konteks Demokrasi Lokal

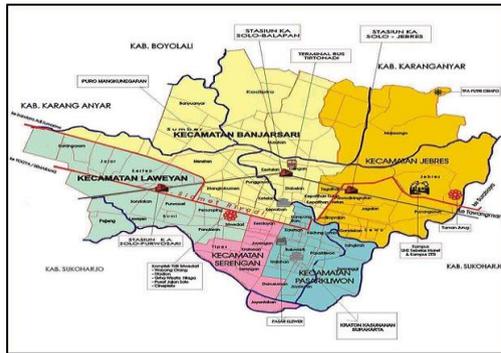
Kebijakan desentralisasi dan otonomi daerah dengan format pemilihan kepala daerah langsung idealnya memberikan legitimasi yang kuat bagi kandidat pemenang Pilkada. Selain itu pemilihan langsung tersebut untuk memastikan dapat memperkuat akuntabilitas dan responsibilitas kepala daerah terpilih kepada rakyat sekaligus mendorong partisipasi masyarakat di daerah dalam rangka memperkuat demokratisasi di tingkat lokal. Dalam praktiknya, muncul hubungan yang berbanding lurus antara desentralisasi dan demokrasi di tingkat lokal yang ditandai oleh berkembangnya orang-orang kuat di tingkat lokal (*local bossisme*). Penelitian John T. Sidel mengungkapkan bahwa kecenderungan tersebut terkait dengan perkembangan politik saat yang ditunjukkan adanya peran elit lokal sebagai *predatory broker* politik yang memiliki kontrol monopoli. *Bossisme* lokal adalah aktor negara formal yang bergabung dan membentuk jaringan yang mengakar sampai ke tingkat regional terendah dan berusaha memonopoli kekuasaannya di tingkat lokal (Romadhan et al., 2019).

Kondisi di atas pada akhirnya melahirkan raja-raja kecil, yang menguasai wilayah, baik dalam hal penguasaan politik melalui parlemen di tingkat lokal, partai politik, maupun kekuasaan

eksekutif dan yudikatif lokal, akses sumber ekonomi melalui aparat militer dan kepolisian maupun organisasi para militer. Fenomena orang kuat lokal ini makin berkembang dan menguat seiring perkembangan politik elektoral. Akibat fenomena ini, maka perkembangan demokrasi melalui Pilkada hanya bersifat prosedural.

Terwujudnya demokrasi di daerah merupakan prasyarat terwujudnya demokrasi di tingkat nasional (Ahmad, 2019). Perbaikan kualitas demokrasi di daerah akan mendorong kualitas demokrasi di tingkat nasional. Oleh karena itu persoalan sengketa Pilkada, kasus korupsi, dan *abuse of power* lainnya perlu segera diselesaikan.

Pada Pilwakot Surakarta tahun 2020 mayoritas partai politik atau sebanyak 6 (enam) partai setara dengan jumlah kursi DPRD sebanyak 40 kursi mengusung pasangan Gibran-Teguh, yaitu PDIP, Partai Solidaritas Indonesia (PSI), Gerindra, Partai Amanat Nasional (PAN), Golkar, dan Partai Kebangkitan Bangsa (PKB). Satu-satunya partai yang tidak mendukung adalah PKS yang memiliki 5 (lima) kursi. Sesuai ketentuan, maka PKS tidak dapat mengusung calonnya sendiri, karena terhalang ketentuan pasal 40 ayat (1) UU Pilkada menyebutkan, "Partai Politik atau gabungan Partai Politik dapat mendaftarkan pasangan calon jika telah memenuhi persyaratan perolehan paling sedikit 20% dari jumlah kursi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah atau 25% dari akumulasi perolehan suara sah dalam pemilihan umum anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah di daerah yang bersangkutan. Jika kursi DPRD Kota Surakarta adalah 45 kursi, maka partai politik yang dapat mengusung calon adalah sebanyak 9 (Sembilan) kursi.



Gambar 5.1. Peta Wilayah Kota Surakarta

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/8/87/Peta_Solo.jp

g

PEMILIHAN WALIKOTA SURAKARTA TAHUN 2020

1. Gambaran Umum

Kota Surakarta merupakan wilayah otonom dengan status kota di Provinsi Jawa Tengah, dengan letak secara geografis berada antara $110^{\circ}45'15''$ - $110^{\circ}45'35''$ BT dan $7^{\circ}36'00''$ - $7^{\circ}56'00''$ LS dengan luas wilayah $44,04 \text{ km}^2$. Secara administrasi wilayah Kota Surakarta memiliki batas utara dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali, batas selatan dengan Kabupaten Sukoharjo, batas timur dengan Kabupaten Karanganyar, dan batas barat dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali.

Pemilihan Umum Wali Kota Surakarta 2020 dilaksanakan pada 9 Desember 2020 untuk memilih Wali Kota Surakarta periode 2021-2026. Pilwakot Surakarta tahun 2020 diikuti dua pasang calon, yaitu Gibran Rakabuming Raka berpasangan dengan Teguh Prakoso yang keduanya merupakan kader PDIP. Partai pendukung pasangan ini adalah PAN, Golkar, Gerindra, PSI, PPP, Nasdem, Demokrat, PKB, Hanura, Perindo, PBB, PKPI, dan Gelora. Lawan dari pasangan ini berasal dari calon perseorangan yaitu Bagyo Wahyono yang berpasangan dengan Suparjo Fransiskus Xaverius.



Gambar 5.2. Pasangan Calon Walikota Surakarta Tahun 2020
Sumber : <https://kota-surakarta.kpu.go.id/galeri-foto/>

Berdasarkan hasil rekapitulasi penghitungan suara KPU Kota Surakarta diperoleh hasil sebagai berikut. Gibran Rakabuming Raka-Teguh Prakoso, Presentase suara 86,5% dengan total suara 255.336. Bagyo Wahyono-Suparjo Fransiskus Xaverius, Presentase suara 13,5% dengan total suara 35.127.



Gambar 5.5. Hitung Suara Pemilihan Walikota dan Wakil Walikota Kota Surakarta Tahun 2020
Sumber: <https://pilkada2020.kpu.go.id/#/pkwkk/tungsur/3372>

Tabel 5.1. berikut ini menjelaskan perolehan suara Pilwakt tahun 2020 di 5 (lima) kecamatan di Surakarta untuk kedua pasangan calon.

Tabel 5.1. Hitung Suara Pemilihan Walikota dan Wakil Walikota Kota Surakarta Tahun 2020 per Kecamatan

Wilayah	(01) Gibran Rakabuming Raka - Teguh Prakosa	(02) Bagyo Wahyono - Suparjo Fransiskus Xaverius
Laweyan	35.581	6.762
Serengan	20.564	3.241
Pasar Kliwon	31.793	5.259
Jebres	64.770	8.448
Banjarsari	72.628	11.417

Sumber: <https://pilkada2020.kpu.go.id/#/pkwkk/tungsur/3372>

Pilwakot Surakarta tahun 2020 pada akhirnya dimenangkan oleh Gibran Rakabuming Raka-Teguh Prakoso dengan presentase suara mencapai 86,5% dari total suara 255.336. Pasangan ini menang mutlak di 5 (lima) kecamatan, yaitu Kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres, dan Banjarsari. Pencalonan Gibran dalam Pilwakot tahun 2020 menarik untuk diteliti, selain persoalan merebaknya persepsi adanya dinasti politik yang sedang dibangun oleh keluarga Jokowi, juga terkait dengan Kota Solo atau Surakarta yang pada masa lalu menjadi salah satu dari dua kerajaan besar di Jawa, Kasunanan Surakarta dan Pura Mangkunegaran, yang mewariskan takhta secara turun-temurun. Sebelumnya berdasarkan tradisi politik dinasti kuno, pemegang garis keturunan dua raja sempat berkeinginan terjun ke dunia politik. Sejak masa penjaringan bakal calon, Partai Gerakan Indonesia Raya sempat memining Pangeran Mangkunegaran, Gusti Pangeran Haryo Paundrakarna Jiwo Suryonegoro sebagai calon wakil wali kota. Terdapat juga Bendoro Raden Ajeng Putri Woelan Sari Dewi, cucu Raja Kasunanan Surakarta, Pakubuwono XII. Dalam perjalannya PDIP lebih memilih mengusung Teguh Prakosa.

Merujuk pada pernyataan di atas, maka dinasti politik merupakan fenomena melanggengkan kekuasaan monarki atau turun temurun. Tidak dapat dipungkiri, bahwa banyak keluarga dinasti politik yang berhasil menguasai rotasi kekuasaan di daerah,

tidak hanya dalam lingkup eksekutif atau pemilihan kepala daerah, melainkan juga legislatif di daerah. Dalam praktiknya sebagian besar kandidat yang berasal dari dinasti politik tersebut memperoleh kemenangan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Buehler (2013) yang menyebutkan, bahwa banyak keluarga dinasti politik yang berusaha memperluas basis mereka untuk bergabung dengan legislatif dengan tujuan mendominasi pos-pos pemerintah eksekutif. Fenomena di atas dikuatkan dengan adanya pragmatism yang berkembang di partai politik yang enggan mengajukan calon dalam pemilihan kepala daerah, sehingga keputusan tersebut semakin memperkuatnya langgengnya dinasti politik di daerah, sebagaimana yang terjadi pada Pilwakot Surakarta tahun 2020.

Model Baru *Blusukan* Ala Gibran-Teguh pada Pemilihan Walikota Surakarta Tahun 2020

Adopsi strategi *blusukan* yang digunakan oleh pasangan Gibran-Teguh menarik untuk dianalisis lebih lanjut. Selain inovasi strategi *blusukan* yang digunakan pada Pilkada yang relatif baru, juga dikaitkan dengan konsep familisme dan dinasti politik yang menjadi sorotan berbagai pihak atas kemenangan pasangan ini. Inovasi *blusukan* yang dimaksud adalah kampanye bertatap muka lewat layar yang dibawa oleh relawan pasangan Gibran-Teguh menuju kampung atau wilayah-wilayah di sekitar Surakarta untuk bertemu langsung dengan konstituennya. Metode ini merupakan bentuk model kampanye baru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang dimodifikasi dengan model *blusukan* sebagai strategi lama yang dipopulerkan oleh Jokowi yang merupakan ayah dari Gibran Rakabuming Raka.

Berbeda dengan *blusukan* sebelumnya, *blusukan* yang dilakukan adalah *blusukan* digital dengan memanfaatkan *virtual box* sebagai sarana kampanye online. *Virtual box* yang dimaksud berupa layar monitor berukuran 49 inci dilengkapi kamera jenis *circuit TV* menggunakan jaringan internet dan mikrofon. *Virtual box* ini dibawa berkeliling oleh tim sukses ke rumah-rumah penduduk untuk menyapa dan melakukan interaksi dengan warga. Dalam kesempatan tersebut, warga dapat menyampaikan

keluhannya secara langsung, tanpa menciptakan kerumunan sebagaimana slogan Gibran “*Pemilune slamet, wargane iso ngeliwet*”, artinya Pemilunya selamat, warganya bisa makan”. Dengan demikian melalui *virtual box* tersebut interaksi dapat terjadi secara dua arah.

Pemanfaatan media *virtual box* ini dilatarbelakangi pemikiran, bahwa pemilihan Walikota Surakarta yang berlangsung tanggal 9 Desember 2020 dilaksanakan di tengah-tengah pandemi wabah Covid-19. Sesuai ketentuan Komisi Pemilihan Umum (KPU), Pilkada tahun 2020 menetapkan aturan kampanye rapat umum yang disesuaikan dengan protokol kesehatan pencegahan Covid-19. Rapat umum merupakan salah satu metode kampanye yang biasanya disebut juga sebagai kampanye akbar. Ketentuan mengenai kampanye akbar tertuang dalam Peraturan KPU (PKPU) Nomor 6 Tahun 2020 tentang Pilkada dalam Kondisi Bencana Nonalam Covid-19 yang terbit pada 7 Juli 2020. Sebagaimana bunyi Pasal 64 PKPU 6/2020, partai politik/ pasangan calon/ tim kampanye yang hendak menggelar kampanye akbar harus dilakukan melalui media daring untuk menghindari penularan Covid-19. Fenomena ini menjadi alasan *blusukan* digital sebagai sarana kampanye yang diterapkan pasangan calon Gibran-Teguh.

Pemanfaatan media yang lekat dengan generasi Alpha (2011 sampai dengan sekarang) menjadikan bentuk komunikasi yang dilaksanakan oleh tim sukses pasangan ini lebih efektif dibandingkan dengan pasangan Bajo yang menggunakan media komunikasi politik melalui satu ponsel. Keunggulan media kampanye ini tidak terlepas dari sumber daya politik yang dimiliki pasangan Gibran-Teguh. Sebagaimana diketahui Bagyo Wahyono adalah tukang jahit, dan Suparjo sebagai karyawan lembaga pelatihan kerja. Keduanya adalah pengurus Yayasan Surya Nuswantara. Berasal dari *wong cilik*, Bajo menganut nilai politik “dari, oleh dan untuk rakyat.” Berawal dari modal nol rupiah saat awal kampanye, kekurangan biaya logistik yang diperoleh dari iuran dan loyalitas kader organisasi sosial budaya ini.

Komunikasi yang dilakukan pasangan Gibran-Teguh juga meliputi non verbal, yaitu dengan menggunakan atribut-atribut

Jawa yang memegang tradisi atau *nguri-nguri* budaya Jawa. Gibran berpenampilan *Njawani* dengan memakai baju lurik khas Jawa, menggunakan bahasa Jawa dalam menyapa warga, dan mohon doa restu dengan tanda *sungkem* kepada masyarakat yang dikunjungi. Bagi masyarakat Jawa, hal ini diapresiasi sebagai sikap *nguwongke* atau bentuk rasa menghargai *wong cilik*. Sikap ini juga dapat dipahami sebagai sikap pemimpin yang mengayomi rakyatnya.

Terlepas inovasi *blusukan* yang dilakukan pasangan ini, kemenangan Gibran sebagai calon walikota Surakarta erat dikaitkan dengan dinasti politik dan *familisme*, mengingat usia dan pengalaman yang masih awam terkait politik. Kemenangan ini juga ditopang popularitas dan sumber daya yang ia miliki sebagai anak Presiden RI. Fenomena di atas sesuai dengan pendapat Park (2004), bahwa lahirnya dinasti politik disebabkan oleh salah satu model *familisme* yaitu dinasti politik yang didasarkan secara murni pada hubungan darah langsung dalam keluarga (*consanguinity*). Kemenangan Gibran merupakan bukti, bahwa dinasti politik yang didasarkan pada hubungan darah langsung dalam keluarga (*consanguinity*) masih menjadi pertimbangan utama masyarakat dalam memilih sosok Gibran sebagai walikota.

Aksi enam partai politik yang mengusung pasangan calon Gibran-Teguh membuktikan sebagai salah satu faktor kuatnya dinasti politik yang dalam pandangan Haris dipandang sebagai eksekusi dari otonomi daerah yang menjadikan demokrasi terbajak (*hijacked democracy*) oleh sirkulasi hubungan inti genealogis berdasarkan relasi kekeluargaan. Kemenangan Gibran pada Pilwakot Surakarta dan Bobby Afif Nasution menantu Jokowi di Kota Medan dapat disebut sebagai tonggak dimulainya dinasti politik Jokowi sebagai bentuk politik keluarga (*political clan*). Pandangan masyarakat pemilih yang sebagian besar tidak mempersoalkan politik dinasti ini juga menunjukkan, warisan feodalisme yang masih berpengaruh kuat di masyarakat tradisional, tidak hanya terbatas pada sumber kekuasaan ekonomi, melainkan membentuk jejaring loyalitas dalam masyarakat. Sehingga tidak mengherankan jika pada akhirnya akan melahirkan

yang oleh Migdal (1988) disebut sebagai *local strongmen* maupun Sidel (2005) *local bossism* yang terjadi karena adanya kolusi bisnis-politik di tingkat lokal.

Aksi partai politik memanfaatkan popularitas dan elektabilitas kandidat yang berafiliasi dengan dinasti politik juga semakin menguatkan pendapat Mosca, bahwa setiap kelas menampilkan kecenderungan untuk berlangsung turun-temurun, bahkan ketika posisi politik terbuka luas kedudukan keluarga penguasa akan tetap mendapatkan berbagai keuntungan (Dal Bó et al., 2009). Pada akhirnya dinasti politik menghilangkan kesempatan berkompetisi, karena siapapun yang maju sangat sulit untuk menang, dengan asumsi dinasti politik telah mempunyai jaringan yang lebih luas dan dukungan yang lebih banyak sehingga memiliki peluang lebih besar untuk menang dengan menghilangkan nilai meritokrasi dan alternatif pilihan.

Saat ini *blusukan* telah mengalami pergeseran makna yaitu bentuk kampanye dan alat sosialisasi kepada masyarakat. *Blusukan* lebih cenderung menjadi bagian politik pencitraan, agar terkesan peduli dengan masalah yang ada di masyarakat, mendengarkan keluhan dan membantu menyelesaikan masalah, bahkan selayaknya kampanye, pada kesempatan tersebut kandidat memberikan janji-janji kepada masyarakat agar bersedia mendukungnya. Dengan demikian, *blusukan* sebagai kekuatan politik tidak hanya sekedar pertemuan antara calon politik dengan masyarakat, tetapi juga mengandung muatan politik sebagai strategi untuk memenangkan pemilihan kepala daerah.

Kajian Familisme dan Dinasti Politik dalam Pemilihan Walikota Surakarta Tahun 2020

Kemenangan pasangan Gibran-Teguh pada Pilwakot Surakarta menarik untuk dikaji dengan konsep familisme dan dinasti politik. Hal ini didasarkan pada asumsi, adanya kontribusi yang signifikan atas terpilihnya Gibran-Teguh dalam Pilwakot Surakarta tahun 2020 ini dengan dua konsep di atas. Peneliti tidak mengukur berapa pengaruh kedua variabel tersebut atas kemenangan pasangan ini, namun hanya mengaitkan dengan pendekatan kualitatif berdasarkan wawancara

dan studi dokumen yang dilaksanakan di lapangan.

Majunya kerabat petahana dan pejabat politik dalam kontestasi Pilkada tahun 2020, setidaknya membuktikan upaya mempertahankan kekuasaan dalam domain keluarga. Dinasti politik sebagai bentuk kolektif dari patronase elit dalam wujud kolektif yang didasarkan pada hubungan keluarga, etnisitas, maupun hubungan darah lainnya yang intinya memunculkan monarki dalam demokrasi di aras lokal (Sisca, 2020). Jika saja hanya Gibran Rakabuming Raka yang maju, mungkin masih terlalu awal untuk disimpulkan sebagai dinasti politik, namun ketika Bobby juga pada akhirnya diusung oleh partai politik dan memenangi kontestasi Pilkada, maka persepsi masyarakat semakin menguat, bahwa telah terjadi ketergantungan yang besar terhadap ikatan keluarga yang kemudian melahirkan kebiasaan untuk menempatkan keluarga atau yang memiliki ikatan kekerabatan dalam meraih jabatan politik. Hal ini tidak berlebihan mengingat telah ada tiga orang dalam keluarga yang memegang jabatan politik, meskipun oleh Hess dikatakan belum sepenuhnya tepat, karena belum mencapai 4 orang sebagaimana pada Dinasti ratu Atut dan Yasin Limpo.

Merujuk pada pendapat (Djati, 2013) yang menjelaskan terdapat empat tipologi rezim dinasti politik di Indonesia, maka dapat disimpulkan, bahwa dinasti politik yang dibangun pada Pilwakot Surakarta adalah familisme yang berbasis *feudalisme dynasties* atau kuasa *gono-gini*, yaitu dinasti politik yang dibangun berdasarkan patrimonialisme, figurisasi, elitisme dan *aji mumpung*. Dalam konteks dinasti politik dan familisme yang terjadi pada Pilwakot Surakarta, memang masih jauh jika dibandingkan dengan tipologi familisme dari dinasti politik yang ada di Banten.

Selanjutnya meskipun konsep familisme dan dinasti politik merupakan dua hal yang saling berkaitan yaitu berdasarkan hubungan darah dari keluarga dan hubungan perkawinan, namun belum dapat dikategorikan dalam dinasti politik menurut Gaezon (2002) yang membedakan dinasti politik berdasarkan dua model yaitu model arisan, dimana satu daerah dipimpin oleh satu keluarga secara terus menerus dan model *cross-chamber* atau

silang, yaitu kekuasaan bercabang dan dibagi menjadi posisi-posisi strategis di suatu daerah (Riyansah, 2021).

Berpijak dari fenomena *familisme* yang terjadi pada Pilwakot Surakarta tahun 2020 dapat dipahami sebagai *new social order*, yakni dorongan psikologis bagi seseorang untuk dapat berkarir di dalam dua ranah yakni publik sebagai birokrat dan privat sebagai korporat-swasta. Sebelum berkiprah di politik, Gibran adalah seorang pengusaha catering yang diberi nama Chilli Pari. Berdasarkan pengalaman dan usia, meskipun masih relatif muda, peluang untuk terjun ke dunia politik sangat terbuka, karena sebagai anak Jokowi yang sebelumnya merupakan walikota Surakarta dan saat ini menjabat sebagai presiden RI. Hubungan darah diantara keduanya dapat digunakan untuk menjelaskan ketertarikannya untuk terjun ke dunia politik. Selanjutnya majunya Bobby Afif Nasution menantu Jokowi berkontestasi di Kota Medan dapat dianalisis menggunakan model kedua, yaitu *quasi-familisme*. Model ini didasarkan pada sikap afeksi dan solidaritas dari anggota keluarga dalam struktur kekuasaan. Artinya, dimensi dinasti politik ini tidak lagi berada dalam ranah keluarga inti saja, tetapi juga telah bercabang dengan keluarga lainnya yang tidak satu keturunan darah, dalam hal ini melalui jalur perkawinan (Hee Park, 2004). Dengan demikian model dinasti politik yang terjadi pada pemilihan walikota Surakarta dan Medan tahun 2020 dengan mengusung anak serta menantu Jokowi dapat dianalisis dengan 2 (dua) model yaitu model *familisme* dan *quasi familisme*.

Embrio Dinasti Jokowi lahir pada Pilkada tahun 2020 dengan munculnya nama Gibran dan Bobby pada kontestasi kepala daerah. Dengan demikian, dilihat dari suksesi dinasti politik, maka dapat digolongkan sebagai *by accident*. Kategori *by design* belum dapat digunakan untuk dinasti ini, karena jejaring familisme dalam pemerintahan belum lama terbentuk, belum memiliki relasi yang kuat, dan belum lama didesain untuk menempati jabatan tersebut. Berdasarkan pertimbangan di atas, maka dinasti politik Jokowi dikategorikan sebagai *by accident*, yaitu suksesi pemerintahan yang dilakukan secara tiba-tiba dengan mencalonkan kerabat menjelang dilaksanakan Pilkada tahun 2020 (Djati, 2013).

Berdasarkan simpulan di atas, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis ada tidaknya efek merugikan dari keberlangsungan dinasti yang meliputi sosio-ekonomi dan politik, seperti klientisme, kemiskinan tinggi, pertumbuhan ekonomi rendah, kinerja parlemen yang buruk, hingga sumber daya manusia yang rendah, khususnya terkait dinasti politik Jokowi sebagai dinasti baru di Indonesia (Ahmad, 2019).

SIMPULAN

Inovasi *blusukan* digital pasangan Gibran-Teguh dengan menggunakan media *virtual box* berhasil memenangi Pilwakot Surakarta tahun 2020. *Blusukan* menjadi strategi kampanye yang saat ini masih ditunggu oleh masyarakat untuk dapat berinteraksi dengan pasangan calon selain kekuatan *familisme* atau dinasti politik sebagai pertimbangan utama pemilih tradisional. Dinasti politik pada Pilwakot Surakarta terbentuk dari model familisme yang berbasis *feudalisme dynasties* atau kuasa gono-gini, yaitu dinasti politik yang dibangun berdasarkan patrimonialisme, figurisasi, elitisme dan *aji mumpung*. Fenomena familisme di atas dapat dipahami sebagai *new social order*, yakni dorongan psikologis bagi seseorang untuk dapat berkarir di dalam dua ranah yakni publik sebagai birokrat dan privat sebagai korporat-swasta. Selain familisme, majunya Bobby Afif Nasution menantu Jokowi berkontestasi di Kota Medan menjadi contoh penerapan model kedua, yaitu *quasi-familisme* yaitu dimensi dinasti politik ini tidak lagi berada dalam ranah keluarga inti saja, tetapi juga telah bercabang dengan keluarga lainnya yang tidak satu keturunan darah atau melalui jalur perkawinan. Dengan demikian model dinasti politik yang terjadi pada pemilihan walikota Surakarta dan Medan tahun 2020 dengan mengusung anak serta menantu Jokowi dapat dianalisis dengan 2 (dua) model yaitu model *familisme* dan *quasi familisme*. Model dinasti politik Jokowi dapat dikategorikan sebagai *by accident* bukan *by design*. Rekomendasi peneliti, bahwa tradisi *blusukan* tidak semata-mata sebagai metode kampanye menjelang pemilihan umum, melainkan perlu dikembalikan ke makna hakiki dalam rangka mengetahui kondisi riil masyarakat.

Selain itu perlu upaya pembenahan proses rekrutmen di tubuh partai politik untuk menanggulangi meluasnya politik dinasti dan dinasti politik pada perhelatan pemilihan umum di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Ahmad, N. (2019). *Political Dynasties and Political Competition in Pakistan*
- Asako, Y., Iida, T., Matsubayashi, T., & Ueda, M., 2015. Dynastic politicians: Theory and evidence from Japan. *Japanese Journal of Political Science*, 16(1), pp.5–32.
- Aspinall, E., & Uhaib, M., 2016. *Understanding Family Politics: Successes and Failures of Political Dynasties in Regional Indonesia*. pp. 1–16.
- Bó, E.D., Cattaneo, M., Tella, R., Di-Foster, A., Galor, O., Hallak, J. C., Knight, B., Levine, D., Mas, A., Moretti, E., Olken, B., Roland, G., & Shepsle, K., 2007. Dal Bó, Dal Bó y Snyder. Political Dynasties. *The Review of Economic Studies*, 76(1), pp.115–142.
- D.A.C.I., 2020. Media Asing Soroti Dinasti Politik Keluarga Jokowi di Pilkada. *Cnn*.
<https://www.cnnindonesia.com/internasional/20201204144401-134-578031/media-asing-soroti-dinasti-politik-keluarga-jokowi-di-pilkada>
- D.A.C.I., 2021. Dadang-Sahrul Gunawan Ditetapkan Pemenang Pilkada Bandung. *Cnn Indonesia*.
- Djati, W.R., 2013. *Revivalisme Kekuatan Familisme dalam Demokrasi: Dinasti Politik di Aras Lokal*. 18, pp. 203–231.
- Hee-Park, T., 2004. The Influences of Familism on Interpersonal Trust of Korean Public Officials. *International Review of Public Administration*, 9(1), pp.121–135.
- Kreuzer, P., 2005. *Political Clans and Violence in the Southern Philippines*. 71, pp.46.
- Kurtz, D.M., 1989. The Political Family: A Contemporary View. *Sociological Perspectives*, 32(3), pp.331–352.
- Moleong, L.J., 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi rev). PT. Remaja Rosdakarya.

Riyansah, A., 2021. *Dynasty Control of the Process of Forming a Coalition of Political Parties in the 2020 Cilegon Local Leaders Election*. 3(3), pp.244–257.

Sisca, S.P., 2020. No Title. *Kompas.Com*, 9 December 2020. <https://www.kompas.com/global/read/2020/12/09/214234870/pilkada-2020-di-mata-media-asing-dinasti-politik-jokowi-jadi-sorotan>

Studi, P., Administrasi, I., Administrasi, F.I., Madura, U., 2015. *(PILKADES) Serentak Di Kabupaten Pamekasan Tahun 2015* pp.25–34.

Surbakti, R., 2015. Transformasi Bawaslu Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pengawasan Pemilu. In *Kemitraan bagi Pembaruan Tata Pemerintahan Indonesia*.

<https://kota-surakarta.kpu.go.id/2020/12/18/rapat-pleno-rekapitulasi-penghitungan-suara-tingkat-kota-surakarta-dalam-pilwalkot-surakarta-tahun-2020/>

<https://www.kompas.com/global/read/2020/12/09/214234870/pilkada-2020-di-mata-media-asing-dinasti-politik-jokowi-jadi-sorotan?page=all#page2>

<https://www.cnnindonesia.com/internasional/20201204144401-134-578031/media-asing-soroti-dinasti-politik-keluarga-jokowi-di-pilkada>

BAB VI. PERAN UNIVERSITAS DALAM MEMBENTUK *ACADEMIC SELF EFFICACY MODERN ACCOUNTANT* PADA ERA INDUSTRI 4.0

Maylia Pramono Sari¹; Surya Raharja²;

Laila Listiana Ulya³ Afta Serti Mardita⁴

^{1,4}Program Studi Akuntansi FE, Universitas Negeri Semarang

³Program Studi Psikologi FIP, Universitas Negeri Semarang

²Program Studi Akuntansi FEB, Universitas Diponegoro

mayliapramonosari@mail.unnes.ac.id,

suryaraharja@lecturer.undip.ac.id,

lailalistianaulya@mail.unnes.ac.id, aftamarditha@yahoo.co.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.53>

Abstrak

Universitas adalah tempat di mana siswa dapat belajar tentang berbagai mata pelajaran dan mengembangkan berbagai kepribadian. Peran universitas yang sukses dalam mengembangkan akuntan masa depan dengan atribut *self-efficacy* harus dimaksimalkan. Agar berhasil di sekolah, siswa dengan Efikasi Diri Akademik yang tinggi harus mampu mengendalikan motivasi dan kemampuan kognitifnya, serta melakukan langkah-langkah yang tepat. *Academic Self-Efficacy* menjadi subyek penelitian ini, yang mencoba mengkaji temuan-temuan penelitian sebelumnya. Efikasi diri, komponen efikasi diri akademik, kinerja akademik, dan pengaruh hubungan antara efikasi diri akademik dan kinerja akademik semuanya dicari dalam database elektronik. Penelitian menunjukkan bahwa *Academic Self-Efficacy* dipengaruhi oleh pengaruh internal dan eksternal. Variabel internal meliputi keinginan untuk belajar, kemauan untuk bertahan, berbagai emosi, rasa tujuan, rasa karakter yang kuat, citra diri yang positif, rasa pencapaian, rasa penghargaan, rasa memiliki, dan rasa kompetensi. Selain itu, pengaruh eksternal mencakup hal-hal seperti rasa aman dan rasa memiliki seseorang, rasa tujuan dan kemampuan untuk mencapai tujuan mereka, tingkat keterampilan mereka dalam

pemecahan masalah, tingkat paparan model peran positif dan pengaruh teman sebaya yang positif. Perguruan tinggi dapat memaksimalkan keterlibatannya dalam menghasilkan Akuntan Masa Depan dengan *Academic Self-Efficacy* dan kehalusan digital yang dapat bersaing di era industri 4.0 dengan mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi *Academic Self-Efficacy*.

Kata Kunci: Universitas, self-efficacy, kinerja akademik, Industri 4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang semakin pesat diikuti oleh kemajuan teknologi yang semakin modern pula, maka semakin berpengaruh signifikan terhadap keahlian yang harus dikuasai dalam berbagai bidang. Hal ini termasuk pada bidang akuntansi, di mana semakin berkembang suatu teknologi informasi akuntansi, maka semakin berkembang pula sistem akuntansi baik dalam hal pemrosesan data, pengendalian internal, maupun informasi yang dihasilkan suatu laporan keuangan. Sehingga, diperlukan akuntan yang mampu meng-*handle* semua keterbaruan dalam bidang akuntansi. Akuntan merupakan seseorang yang telah memiliki kualifikasi di bidang akuntansi dan berperan penting dalam mendukung kemajuan pertumbuhan perekonomian suatu negara. Selain itu, akuntan juga dapat diartikan sebagai suatu alat untuk pengambilan keputusan melalui indentifikasi yang dilakukan untuk menghasilkan informasi data keuangan akurat dan dapat mengevaluasi kinerja serta mengendalikan teknologi informasi di bidang akuntansi.

Keahlian seorang akuntan pada umumnya yakni mencatat data aliran keuangan dan memperhitungkan biaya-biaya dalam bentuk pelaporan keuangan atau kegiatan penyusunan dan penyampaian informasi keuangan hasil (*output*) dari segala proses kegiatan akuntansi pada periode tertentu yang berisi informasi keuangan (Wahyudin & Khafid, 2013). Selain itu, keahlian akuntan berupa kemampuan menganalisis, memonitor, memverifikasi keakuratan dan keabsahan transaksi, keputusan keuangan serta pengembalian pajak. Berdasarkan keahlian yang dimiliki seorang akuntan, maka seorang akuntan dituntut dapat

menginterpretasikan informasi dan mengkomunikasikan peristiwa ekonomi dengan baik serta berani menghadapi risiko tantangan teknologi modern di bidang akuntansi.

Adanya tuntutan tersebut tentu saja mempengaruhi keahlian yang harus dimiliki oleh akuntan di masa depan. Seorang akuntan yang memiliki keahlian tidak terlepas dari pendidikan yang ditempuh sebelumnya. Pendidikan dapat memuat seluruh proses pengembangan potensi seperti kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan (Mukti & Tentama, 2019). Menurut Wahyuni (2007) menyatakan bahwa kebiasaan belajar dapat menyumbangkan sebesar 20,6% melalui kriteria sangat baik untuk prestasi belajar. Selain itu, Kurniawan (2013) menyatakan bahwa kebiasaan belajar dan intelegensi dapat menyumbang hingga 64% melalui prestasi belajar. Hal ini melalui proses pendidikan yang mampu memicu keahlian termasuk keahlian di bidang akuntansi.

Universitas merupakan wadah untuk mengembangkan profesi dan pembelajaran bidang ilmu serta membentuk berbagai karakter. Sebagian besar prestasi belajar dapat diraih di universitas. Selain itu, pengalaman, kecerdasan, pemahaman situasi juga dapat tercipta, termasuk sebagian besar karakter calon akuntan profesional dapat terbentuk oleh universitas. Akan tetapi, seiring berjalan waktu merosotnya tingkat efisiensi yang dilakukan oleh universitas dalam memaksimalkan pembentukan karakter, sehingga dibutuhkan langkah efektif agar universitas dapat memaksimalkan perannya dalam melahirkan calon akuntan yang berkarakter. Adapun langkah awal yang dapat dilakukan oleh universitas untuk memaksimalkan perannya dalam upaya membentuk karakter terkhusus karakter calon akuntan masa depan dapat melalui pembentukan karakter *academic self-efficacy*.

Menurut Riniati (2009) menyatakan bahwa karakter *self-efficacy* memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar. Selanjutnya, Multon et al., (1991) berpendapat bahwa karakter *self-efficacy* berdampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seorang akuntan yang memiliki karakter *academic self-efficacy* yang tinggi, maka dapat mempengaruhi *academic performance*.

Penelitian terdahulu mengenai *academic self-efficacy* telah banyak dilakukan. Seperti penelitian Honicke & Broadbent (2016) mengintegrasikan penelitian 12 tahun (2003-2015) tentang hubungan antara *academic self-efficacy* dan *academic performance*. Lima puluh sembilan makalah memenuhi syarat. Hasil menunjukkan bahwa *academic self-efficacy* berkorelasi dengan *Academic Performance*. Artinya, mahasiswa membutuhkan *academic self-efficacy* untuk meningkatkan *academic performance*, di mana hal ini dapat membangun karakter mahasiswa terutama calon akuntan masa depan agar dapat bersaing dan menghadapi tantangan teknologi global. Selain itu juga, calon akuntan diharapkan dapat lebih memiliki keyakinan diri untuk menyusun hingga menyajikan data keuangan yang akurat dan terpercaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkuat hasil penelitian sebelumnya Honicke & Broadbent (2016) dengan memperpanjang periode waktu selama 5 tahun terakhir (2016-2021) mengenai korelasi antara *academic self-efficacy* dan *academic performance*. Selanjutnya akan dilakukan pengkajian hasil penelitian (*literature review*) terkait faktor-faktor yang mempengaruhi *academic self-efficacy* pada individu. Dengan demikian, melalui *literatur review* ini, akan dikaji penelitian agar dapat menemukan faktor apa saja yang dapat mempengaruhi *academic self-efficacy*, sehingga mahasiswa melalui universitas dapat mengoptimalkan perannya menghasilkan calon akuntan masa depan yang berkarakter *academic self-efficacy* sehingga mampu bersaing di era industry 4.0.

LANDASAN TEORI

Self-efficacy merupakan sebuah bentuk keyakinan akan keahlian dan kemampuan yang dimiliki manusia agar dapat melaksanakan suatu tindakan untuk mencapai tujuan. *Self-efficacy* merupakan salah satu faktor yang menjadi bagian penentu setiap tindakan yang dilakukan manusia. Menurut Bandura (1977) menyatakan bahwa faktor kognitif menjadi salah satu aspek paling penting yang terdapat dalam *self-efficacy*. Dengan kata lain, *self-efficacy* terdiri dari faktor kognitif manusia yang menjadi penentu

segala tindakan manusia selain dorongan internal atau lingkungannya.

Konseptualisasi dari *self-efficacy* pada akademik disebut dengan *academic self-efficacy*. *Academic self-efficacy* merupakan keyakinan diri seseorang akan keahlian dan kemampuan yang dimiliki untuk melaksanakan pembelajaran akademik dengan tujuan dapat meraih *academic performance*. Zajacova et al., (2005) mendefinisikan *academic self-efficacy* merupakan keyakinan diri yang dimiliki oleh masing-masing individu dalam memenuhi tugas akademiknya. Dengan kata lain, apabila tingkat keyakinan diri seseorang tinggi, maka akurasi dari *academic self-efficacy* meningkat yang akan mengarah pada prestasi belajar.

Menurut Papalia (2008) menyatakan bahwa keyakinan diri dari peserta didik diikuti dukungan dari orang tua menjadi faktor penting untuk mencapai prestasinya melalui kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, Bandura (1977) juga memiliki pendapat yang sama bahwa seseorang yang memiliki *academic self-efficacy* yang tinggi, maka semakin meningkat pula keyakinan diri terhadap kemampuan untuk menguasai akademik. Hal ini disebabkan oleh seseorang yang memiliki *academic self-efficacy* yang tinggi akan lebih berprestasi apabila dibandingkan dengan seseorang yang tidak memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *academic self-efficacy* memiliki pengaruh korelasi terhadap *academic performance*.

Academic performance dapat diartikan pengukuran terhadap hasil penilaian yang diterima oleh masing-masing individu yang berasal dari pembelajaran akademik yang dilaksanakannya. Skala pengukuran penilaian tersebut dapat berupa Indeks Prestasi Akademik (IPK). Selain itu, *academic performance* juga dapat diartikan sebagai hasil prestasi belajar yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik dengan memaksimalkan kemampuan dan keahlian. Adapun hubungan antara *academic self-efficacy* terhadap *academic performance* sangatlah lekat, di mana keyakinan diri seseorang atas kemampuan akademik yang dimiliki tentu akan mempengaruhi penilaian akhir melalui hasil *academic performance*.

Karakter *self-efficacy* yang dapat dibentuk oleh perguruan tinggi diharapkan dapat mengarah kepada keyakinan diri mahasiswa terhadap kemampuan di masa depan. Terkhusus calon akuntan yang memiliki keyakinan diri akan keahlian yang dimiliki untuk dapat turut bersaing menghadapi tantangan dan risiko global serta mengikuti arus perkembangan jaman.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian literatur untuk mengetahui peran universitas dalam membentuk *accountant* berkarakter *self-efficacy* melalui faktor – faktor yang mampu mempengaruhi pembentukan karakter tersebut. Pencarian literatur dilakukan pada database elektronik yang bersumber dari Elsevier, Emerald.com, *google scholar*, PsycINFO, SpringerLink, Scencedirect, SAGE Journal, dan dipublikasikan dalam rentang tahun 2003 hingga 2021. Database elektronik dipilih berdasarkan indeks hasil-hasil penelitian sebelumnya. Adapun kata kunci dalam melakukan pencarian literatur ialah “*self-efficacy*”, “faktor *academic self-efficacy*”, “*Academic Performance*”, dan “pengaruh hubungan *Academic self-efficacy* terhadap *Academic Performance*”.

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan, peneliti mengkaji artikel yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan dimulai dari membaca judul hingga menelaah abstrak dari artikel tersebut. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelusuran literatur penelitian ini yaitu, pertama artikel yang membahas tentang gambaran dan deskripsi *self-efficacy*; kedua, artikel yang membahas tentang gambaran dan deskripsi *academic performance*; ketiga, artikel yang membahas tentang faktor yang mempengaruhi *academic self-efficacy*; keempat, artikel yang membahas tentang pengaruh *self-efficacy* terhadap *academic performance*; dan kelima, artikel yang berisi laporan dari hasil *original article* yang berbahasa Indonesia maupun Inggris.

Peneliti menemukan 300 referensi jurnal, akan tetapi setelah dilakukan proses seleksi didapatkan 72 jurnal tentang pengaruh *academic self-efficacy* terhadap *academic performance* dan 17 jurnal tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi

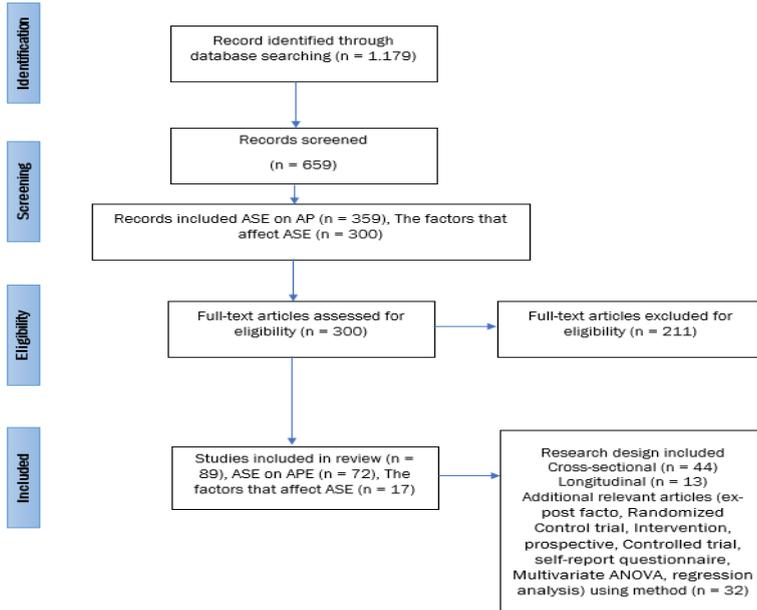
academic self-efficacy. Sementara itu, 211 jurnal referensi lainnya tidak relevan untuk dikaji. Selanjutnya, analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah identifikasi, interpretasi, dan meringkas hasil penelitian mencakup nama dan tahun penelitian, jumlah subjek penelitian, alat ukur, dan hasil penelitian untuk dilakukan penarikan kesimpulan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *academic self-efficacy* terhadap *academic performance*. Sehingga, universitas dapat memaksimalkan peran dalam membentuk calon *accountant* berkarakter *self-efficacy*.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat sebanyak 72 jurnal yang di anggap relevan dan sesuai dengan tinjauan review mengenai korelasi antara *academic self-efficacy* terhadap *academic performance* dan sebanyak 17 jurnal yang relevan terhadap faktor-faktor yang dapat membentuk *academic self-efficacy*. Sebanyak 89 jurnal ini dianggap memberikan informasi yang jelas terkait prosedur penelitian, baik deskripsi, desain, instrument, dan hasil penelitian yang digunakan. Diagram alir penelitian termasuk dalam tinjauan Gambar 6.1.

Hasil analisis dari 72 artikel yang relevan terdapat 11 penelitian dengan menggunakan metode *longitudinal* seperti penelitian Cassidy (2012); (Cheng & Chiou, 2010); Feyter et al., (2012); Galyon et al., (2012); Jr (2006); Lane et al., (2004); Lawson et al., (2007); Obrentz, (2012); Phan, (2009); Putwain et al., (2013); Caprara et al., (2011) menyatakan bahwa terdapat korelasi antara *academic self-efficacy* terhadap *academic performance*. Dijelaskan beberapa temuan Cassidy, (2012) yang telah membuktikan *academic self-efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *academic performance* ($b = 0.26, p < 0.01$). Temuan Cheng & Chiou, (2010) menyatakan bahwa *self-efficacy* akuntansi terbukti mampu berkorelasi signifikan terhadap *academic performance* pada 3 titik waktu ($r = 0.32; r = 0.40; r = 0.38; P < 0.01$). Selanjutnya, temuan Putwain et al., (2013) membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara *academic self-efficacy* terhadap *academic*

performance dikaitkan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan pada awal semester 1 dan 2.



Gambar 6.1. Diagram Alir Penelitian

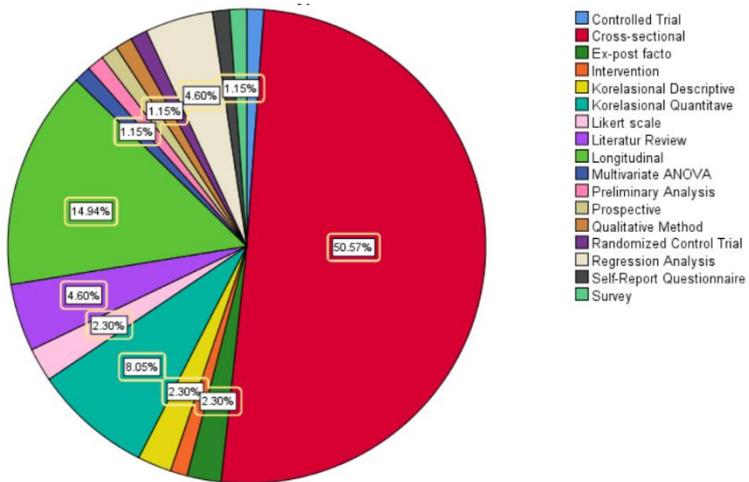
Selanjutnya, hasil analisis dari artikel yang relevan dengan menggunakan metode *cross-sectional* seperti penelitian Afari & Ward (2012); Balkis (2011); Brady-amoon & Fuertes (2011); Choi (2005); Chowdhury (2007); Coutinho & Neuman, (2008); Davis (2009); Defreitas (2012); Dibenedetto (2011); Diseth (2011); Fang (2014); Feldman & Kubota (2014); Fenning & Negel (2013); Cuestas et al., (2007); Ferla et al., (2009); Hannon (2015); Peggy Pei-hsuan Hsieh & Sullivan (2007); Pei-hsuan Peggy Hsieh et al., (2012); Jung (2013); Kassab et al., (2015); Kitsantas & Zimmerman (2009); Kitsantas & Huie (2008); Klomegah & Yao (2007); Komarraju & Nadler (2013); Fred et al., (2016); Zajacova et al., (2005); R. Lynch & Dembo (2004); D. J. A. Y. Lynch & Trujillo (2011); NEUVILLE et al., (2007); Olani (2009); Partin & Haney (2012); Pourtashi (2013); Tabak et al., (2009); Turner et al.,

(2013); Villavicencio & Bernardo (2013); Weiser & Riggio (2010); Honicke & Broadbent (2016) juga menyatakan bahwa *academic self-efficacy* memiliki korelasi terhadap *academic performance*.

Temuan Afari & Ward (2012) telah membuktikan bahwa apabila memiliki *academic self-efficacy* tinggi maka akan meningkatkan *academic performance*. Temuan Balkis (2011) menyatakan bahwa *academic self-efficacy* terbukti berkorelasi signifikan terhadap *academic performance* ($r = 0.437$, $p < 0.01$) dan mampu memoderasi hubungan antara akademi dengan peningkatan *academic performance* serta terbukti mampu mengurangi penundaan akademik. Temuan Feldman & Kubota (2014) dan Ferla et al., (2009) menyatakan bahwa *academic self-efficacy* berhubungan langsung dengan IPK ($b = 0.23$, $p = 0.02$). Temuan Komarraju & Nadler (2013) membuktikan bahwa kelompok yang memiliki *academic self-efficacy* yang tinggi akan mendapatkan skor penilaian yang lebih tinggi. Selanjutnya, temuan Choi (2005) menyatakan bahwa *academic self-efficacy* berkorelasi positif dan signifikan terhadap *academic performance* dan secara spesifik menjadi satu-satunya predictor yang signifikan dengan presiksi 9% varians (d disesuaikan $r^2 = 0.09$).

Selain itu, artikel yang relevan dengan menggunakan metode seperti ex-post facto research type pada penelitian Adeyemo (2007) menyatakan bahwa terdapat interaksi antara *academic self-efficacy* terhadap *academic performance*, Randomised Control trial pada penelitian Bouffard et al., (2005) membuktikan bahwa kelompok yang mempunyai *academic self-efficacy* akan memiliki *academic performance* yang lebih baik apabila dibandingkan dengan kelompok yang memiliki *academic performance* yang rendah. Selanjutnya, penelitian dengan metode Intervention pada penelitian Bresó et al., (2011) prospective pada penelitian Clercq et al., (2013), Controlled trial pada penelitian Ouweneel et al., (2013) self-report questionnaire pada penelitian Cassidy (2015) dan Mulivariate Anovas pada penelitian Macphee et al., (2013) menyatakan bahwa juga terdapat interaksi dan korelasi positif antara *academic self-efficacy* terhadap *academic performance*.

Sementara itu, temuan Andres (2020) yang menggunakan metode analisis regresi dengan partisipan 294 responden di USA menyatakan bahwa *academic self-efficacy* menjadi predictor yang berpengaruh positif. Hal ini sejalan dengan temuan Lent et al., (2017) yang juga menyatakan bahwa *self-efficacy* secara kolektif menyumbang sebesar 54% dari serangkaian variabel pengalaman pembelajaran yang prediktif. Selanjutnya, penelitian Basith et al., (2020) membuktikan bahwa *academic self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan dan hubungan positif untuk menentukan prestasi akademik.



Gambar 6.2. Diagram Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang telah dikaji di atas, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter *academic self-efficacy* pada sejumlah calon akuntan akan mempengaruhi kinerja akuntan masa depan. Akuntan yang memiliki karakter *self-efficacy* akan mampu meyakinkan diri untuk menghasilkan data keuangan maupun non keuangan yang sesuai dengan ketentuan akuntansi. Seorang akuntan yang memiliki karakter *self-efficacy* juga akan lebih percaya diri untuk memaksimalkan kemampuan yang dimiliki, berani menghadapi tantangan dan risiko pada perkembangan teknologi di bidang akuntansi serta dapat memverifikasi laporan keuangan secara akurat.

Universitas sebagai pendorong terciptanya *academic self-efficacy* harus memaksimalkan perannya agar mampu melahirkan calon akuntan masa depan yang memiliki kinerja yang baik. Upaya universitas untuk dapat membentuk karakter *academic self-efficacy* yang tinggi perlu menganalisis faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya *academic self-efficacy* tersebut. Adapun hasil kajian pada 17 artikel terkait faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya *academic self-efficacy* yang mampu meningkatkan kinerja diperoleh hasil sebagai berikut. Temuan Budescu & Silverman (2016) yang menggunakan metode kuantitatif dengan partisipan peserta didik di Northeast, Amerika Serikat menunjukkan bahwa dukungan kekerabatan memiliki korelasi positif terhadap *academic self-efficacy* ($r=0.24$, $p<0.01$). Selain itu, penelitian Nauvalia (2021) yang menggunakan metode tinjauan literatur dengan penetapan kriteria penelitian berupa gambaran *academic self-efficacy*, faktor *academic self-efficacy*, dan pengaruh variabel x terhadap *academic self-efficacy* telah membuktikan bahwa faktor keluarga, pertemanan, dan dukungan guru mempengaruhi tingkat *academic self-efficacy*.

Penelitian Prihastyanti & Sawitri (2018) yang menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan partisipan siswa SMA Semesta Semarang membuktikan bahwa dukungan guru memiliki korelasi positif terhadap tingkat *academic self-efficacy*. Semakin tinggi dukungan guru, maka semakin tinggi pula tingkat *academic self-efficacy*. Penelitian Prihastyanti & Sawitri (2018) ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2013) yang menggunakan metode analisis data melalui *preliminary coding* dengan partisipan guru bersuku Jawa Tengah juga menyatakan temuan bahwa dukungan guru bersuku Jawa mempunyai tingkat *self-efficacy* yang tinggi dan terdapat faktor dukungan sosial, motivasi, sarana dan prasarana, kesehatan fisik, kompetensi, niat, disiplin dan tanggung jawab, serta rasa syukur kepada Tuhan dapat mempengaruhi *academic self-efficacy*.

Penelitian Altermatt (2019) yang menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan partisipan 107 mahasiswa S1 kelas pengantar psikologi di Universitas Seni Midwest, Amerika Serikat

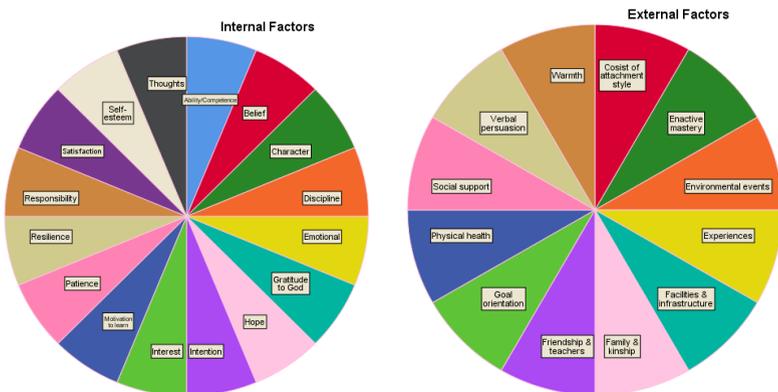
membuktikan bahwa faktor dukungan teman sebaya berpengaruh positif dan mampu meningkatkan *academic self-efficacy*. Selanjutnya, penelitian Mukti & Tentama (2019) yang menggunakan metode tjuan literatur menemukan faktor internal berupa minat, kesabaran, resiliensi, karakter, motivasi belajar, dan faktor eksternal berupa kelekatan, rasa hangat, *goal orientasi*, *enactive mystery experiences*, dan persuasi verbal berpengaruh terhadap *academic self-efficacy*.

Sementara itu, penelitian Herawati et al., (2018) dengan menggunakan metode pendekatan *expost facto* dengan partisipan 182 mahasiswa akuntansi S1 Bali menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap *academic self-efficacy*. Penelitian Wikansari et al., (2018) dengan menggunakan skala *The Noel-Levitz Student Satisfaction (NLSSS)* menemukan bahwa kepuasan mahasiswa memiliki pengaruh terhadap *academic self-efficacy*. Temuan Oktaningrum & Santhoso (2019) yang menggunakan metode kuantitatif dengan partisipan siswa kelas 10 di SMA berbasis asrama di Magelang membuktikan bahwa faktor resiliensi memiliki korelasi dan pengaruh positif terhadap *academic self-efficacy*.

Selanjutnya, Penelitian Prastihastari Wijaya, (2012) yang menggunakan metode kualitatif dengan partisipan 100 mahasiswa membuktikan bahwa faktor dukungan orangtua memiliki korelasi dan pengaruh positif karena dapat meningkatkan *academic self-efficacy*. Sementara itu, penelitian Sari & Akmal (2018) yang menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan partisipan sebanyak 247 siswa di Jakarta menunjukkan bahwa gaya kelekatan memiliki hubungan korelasi positif terhadap *academic self-efficacy*. Penelitian Rahmawati (2016) menunjukkan bahwa faktor harga diri mempengaruhi peningkatan *academic self-efficacy*. Terakhir, penelitian Dixson et al., (2016) yang menggunakan metode analisis regresi dengan partisipan 609 siswa berbakat akademik di Asia Amerika, Amerika Eropa, Amerika Hispanik menunjukkan bahwa faktor harapan menjadi salah satu predictor yang mampu berkorelasi terhadap *academic self-efficacy*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi *academic self-efficacy*. Adapun faktor internal yakni minat, kesabaran, emosional, resiliensi, niat, karakter, harapan, harga diri, kepuasan, pikiran, keyakinan, disiplin, rasa syukur kepada Tuhan, tanggung jawab, kemampuan atau kompetensi, dan motivasi belajar. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari gaya kelekatan, rasa hangat, Kesehatan fisik, goal orientasi, *enactive mastery*, *experiences*, persuasi verbal, keluarga dan kekerabatan, pertemanan dan guru, dukungan sosial, sarana dan prasarana serta peristiwa lingkungan.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *academic self-efficacy* diharapkan dapat membentuk menanamkan karakter *self-efficacy* dalam diri setiap orang terutama mahasiswa di perguruan tinggi, terkhusus mahasiswa akuntansi. Lulusan mahasiswa akuntansi yang telah memiliki *self-efficacy* yang tinggi diharapkan dapat memaksimalkan keahlian yang dimiliki baik menyusun, menyajikan, maupun memverifikasi data keuangan maupun non keuangan secara akurat. Tingkat *self-efficacy* yang dimiliki calon akuntan dapat mempengaruhi tingkat *performance* calon akuntan tersebut.



Gambar 6.3. Faktor Internal & Eksternal *Academic Self Efficacy*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari 72 artikel yang relevan dengan penelitian yang memiliki partisipan berasal dari berbagai negara seperti USA, UK, Filipina, Taiwan, Beijeng, Arab, Indonesia dan menggunakan metode longitudinal, cross-sectional, ex-post facto research type, intervention, Randomised Control trial, perpective, self-report questionnaire, dan multivariate ANOVAs membuktikan bahwa *academic self-efficacy* memiliki korelasi dan pengaruh positif terhadap *academic performance*. Semakin tinggi *academic self-efficacy*, maka akan menciptakan *academic performance* yang lebih baik. Hal ini berarti, untuk meningkatkan *academic performance* pada semua mahasiswa terkhusus calon akuntan dapat melalui peningkatan *academic self-efficacy* yang dapat dibentuk oleh universitas.

Universitas akan dapat memaksimalkan perannya dalam membentuk karakter calon akuntan yang berkarakter *self-efficacy* dengan memahami faktor-faktor yang mampu mempengaruhi, sehingga dapat di terapkan oleh universitas. Adapun faktor internal yakni minat, kesabaran, emosional, reseliensi, niat, karakter, harapan, harga diri, kepuasan, pikiran, keyakinan, disiplin, rasa syukur kepada Tuhan, tanggung jawab, kemampuan atau kompetensi, dan motivasi belajar. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari gaya kelekatan, rasa hangat, Kesehatan fisik, goal orientasi, *enactive mastery*, *experiences*, persuasi verbal, keluarga dan kekerabatan, pertemanan dan guru, dukungan sosial, sarana dan prasarana serta peristiwa lingkungan. Faktor-faktor yang didapat berdasar penelitian yang menggunakan partisipan baik siswa maupun mahasiswa melalui metode kuantitatif korelasional, kualitatif, analisis regresi, maupun literatur review.

Keterbatasan penelitian ini adalah kesulitan dalam mengakses artikel publikasi yang dinilai relevan secara lengkap (*full-text*). Artikel yang dipublikasikan online mayoritas hanya mempublikasikan abstrak. Selain itu, penelitian mengenai *academic self-efficacy* masih jarang ditemukan menggunakan partisipan berasal dari Indonesia, sehingga peneliti menggunakan artikel publikasi yang menggunakan partisipan dari luar negeri. Sehingga, tidak memungkinkan terdapat bias disebabkan adanya

perbedaan ras dan suku seperti ras kulit putih atau ras kulit hitam dan lain sebagainya.

Saran untuk universitas agar dapat memaksimalkan perannya, maka dapat menerapkan dalam bentuk pembelajaran sehingga mampu mempengaruhi terbentuknya karakter *self-efficacy* pada mahasiswa terkhusus calon akuntan. Terbentuknya karakter *self-efficacy*, akan membentuk calon akuntan masa depan yang yakin dan percaya diri untuk mengidentifikasi, menyajikan, dan memverifikasi data keuangan maupun non keuangan secara akurat. Selain itu, saran untuk penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan alat ukur dan intervensi untuk mengetahui korelasi dan pengaruh *academic self-efficacy*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeyemo, D.A. (n.d.), 2007. Moderating Influence of Emotional Intelligence on the Link Between Academic Self-efficacy and Achievement of University Students. *Psychology and Developing Societies*, 19(2), pp.199–213.
- Afari, E., & Ward, G., 2012. Global Self-Esteem and Self-Efficacy Correlates : Relation of Academic Achievement and Self-Esteem among Emirati Students. *International Education Studies*, 5(5), pp.49–57.
- Altermatt, E.R., 2019. Academic Support From Peers as a Predictor of Academic Self-Efficacy Among College Students. *Journal of College Student Retention: Research, Theory and Practice*, 21(1), pp.21–37.
- Andres, H., 2020. The Role of Active Teaching, Academic Self-Efficacy, and Learning Behaviors in Student Performance. *Journal of International Education in Business*, 13(2), pp.221–238.
- Balkis, M., 2011. *Academic Efficacy As a Mediator and Moderator Variable In the Relationship Between Academic Procrastination and Academic Achievement*.
- Bandura, A., 1977. *Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change*.
- Basith, A., Syahputra, A., & Aris Ichwanto, M., 2020. Academic Self-

- Efficacy As Predictor Of Academic Achievement. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), pp.163.
- Bouffard, T., Bouchard, M., Goulet, G., Denoncourt, I., & Couture, N., 2005. Influence of Achievement Goals and Self-efficacy on Students' Self-regulation and Performance. *International Journal of Psychology*. 40(6), pp.373-384.
- Brady-amoon, P., & Fuertes, J.N., 2011. *Self-Efficacy , Self-Rated Abilities , Adjustment , and Academic Performance*. 89, pp.431-438.
- Breso, E., Schaufeli, W.B., & Salanova, M., 2011. Can a Self-efficacy-Based Intervention Decrease Burnout, Increase Engagement, and Enhance Performance? A Quasi-Experimental Study. *Higher Education*, 61, pp.339-355.
- Budescu, M., & Silverman, L.R., 2016. Kinship Support and Academic Efficacy Among College Students: A Cross-Sectional Examination. *Journal of Child and Family Studies*, 25(6), pp.1789-1801.
- Caprara, G.V., Vecchione, M., Alessandri, G., Gerbino, M., & Barbaranelli, C., 2011. The Contribution of Personality Traits and Self-efficacy Beliefs to Academic Achievement: A Longitudinal Study. *British Journal of Educational Psychology*, 81(1), pp.78-96.
- Cassidy, S., 2012. Exploring Individual Differences as Determining Factors in Student Academic Achievement in Higher Education. *Studies in Higher Education*, 37(7), pp.793-810
- Cassidy, S., 2015. Resilience Building in Students: The Role of Academic Self-efficacy. *Frontiers in Psychology*, 6(Nov), pp.1-14.
- Cheng, P., & Chiou, W., 2010. Achievement, Attributions, Self-efficacy, and Goal Setting by Accounting Undergraduates. *Psychological Reports*, 106(1), pp.54-64.
- Choi, N., 2005. Self-efficacy and Self-concept as Predictors of College Students' Academic Performance. *Psychology in the Schools*, 42(2), pp.197-205.
- Clercq, M. De, Galand, B., & Dupont, S. (2013). Achievement among First-year University Students: An Integrated and

- Contextualised Approach. *European Journal of Psychology of Education*, 28(3), pp.641–662.
- Coutinho, S.A., & Neuman, G., 2008. *A Model of Metacognition, Achievement Goal Orientation, Learning Style and Self-efficacy. Learning Environments Research*, 11(2), pp.131–151.
- Cuestas, P.J., Fenollar, P., & Roma, S., 2007. *University Students' Academic Performance: An Integrative Conceptual Framework and Empirical Analysis. British Journal of Educational Psychology*, 77(4), pp.873–891.
- Davis, M., 2009. *An Exploration of Factors Affecting the Academic Success of Students in a College Quantitative Business Course.*
- Defreitas, S.C., 2012. Differences between African American and European American first-year College Students in the Relationship Between Self-efficacy , Outcome Expectations , and Academic Achievement. *Social Psychology of Education*, 15(1), pp.109–123.
- Dibenedetto, M.K., 2011. Within the Pipeline : Self-regulated Learning and Academic Achievement among College Students in Science Courses. *Self-regulation in College Science Course*, 2011.
- Diseth, Å., 2011. Self-efficacy, Goal Orientations and Learning Strategies as Mediators Between Preceding and Subsequent Academic Achievement. *Learning and Individual Differences*, 21(2), pp.191–195.
- Dixon, D.D., Worrell, F.C., Olszewski-Kubilius, P., & Subotnik, R.F., 2016. Beyond Perceived Ability: The Contribution of Psychosocial Factors to Academic Performance. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1377(1), pp.67–77.
- Efendi, R., 2013. Self Efficacy: Studi Indigenous pada Guru Bersuku Jawa. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 2(2), pp.61–67.
- Fang, N., 2014. Correlation between Students' Motivated Strategies for Learning and Academic Achievement in an Engineering Dynamics Course. *Global Journal of Engineering Education*, 16(1), pp.6–12.
- Feldman, D.B., & Kubota, M., 2014. Hope, Self-efficacy, Optimism,

- and Academic Achievement: Distinguishing Constructs and Levels of Specificity in Predicting College Grade-point Average. *Learning and Individual Differences*, 37, pp.210–216.
- Fenning, B.E., & Negel, L., 2013. Where There is a Will , There is an A: Examining the Roles of Self-efficacy and Self-concept in College Students' Current Educational Attainment and Career Planning. *Social Psychology of Education: An International Journal*, 16(4).
- Ferla, J., Valcke, M., & Cai, Y., 2009. Academic Self-efficacy and Academic Self-concept: Reconsidering Structural Relationships. *Learning and Individual Differences*, 19(4), pp.499–505.
- Feyter, D., Caers, R.V.C., & Berings., 2012. Unraveling the Impact of the Big Five Personality Traits on Academic Performance: The Moderating and Mediating Effects of Self-efficacy and Academic Motivation. *Learning and Individual Differences*, 22(4), pp.439-448.
- Fred, E.J.K., Eunhee, B.N., & Dan, K., 2016. Psychosocial Factors Predicting First-Year College Student Success. *Journal of College Student Development*, 54(3), pp.247–266.
- Galyon, C.E., Blondin, C.A., Yaw, J.S., Nalls, M.L., & Williams, R.L., 2012. The Relationship of Academic Self-efficacy to Class Participation and Exam Performance. *Social Psychology of Education: An International Journal*, 15(2), pp.233–249.
- Hannon, B., 2015. Predicting College Success: The Relative Contributions of Five Social/Personality Factors, Five Cognitive/Learning Factors, and SAT Scores. *Journal of Education and Training Studies*, 2(4), pp.46–58.
- Herawati, N., Candiasa, I.M., Yadnyana, K.I., Naswan., & Suharsono., 2018. Pengaruh Kualitas Pembelajaran Keuangan dan Literasi Keuangan Terhadap Financial Self Efficacy Mahasiswa Akuntansi. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 2(2), pp.115–128.
- Honicke, T., & Broadbent, J., 2016. The Influence of Academic Self-Efficacy on Academic Performance: A Systematic Review. *Educational Research Review*, 17, pp.63–84.

- Hsieh, P.P., & Sullivan, J.R., 2007. A Closer Look at College Students: Self-Efficacy and Goal Orientation. *Journal of Advanced Academics*, 18(3), pp.454–476.
- Hsieh, P.P., Sullivan, J.R., Sass, D.A., & Guerra, N.S., (2012). Undergraduate Engineering Students' Beliefs, Coping Strategies, and Academic Performance: An Evaluation of Theoretical Models. *The Journal of Experimental Education*, 80(2), pp.37–41.
- Jr, P.A.G., 2006. Academic Self-Efficacy as a Predictor of College Outcomes: Two Incremental Validity Studies. *Journal of Career Assessment*, 14(1), pp.92–115.
- Jung, K.R., 2013. *The Mediation Effect of Academic Self-Discipline (ASD) Between Academic Efficacy (ASE) and College GPA*. July.
- Kassab, S.E., Al-shafei, A.I., & Salem, A.H., 2015. Relationships between the Quality of Blended Learning Experience, Self-Regulated Learning, and Academic Achievement of Medical Students: A Path Analysis. *Adv Med Educ Pract.*, 8(6), pp.27–34.
- Kitsantas, A., & Huie, F., 2008. *Self-Regulation and Ability Predictors of Academic Success During College: A Predictive Validity Study*. 20(1), 42–68.
- Kitsantas, A., & Zimmerman, B.J., 2009. College Students' Homework and Academic Achievement: The Mediating Role of Self-regulatory Beliefs. *Journal of Advanced Academics*, 2009, pp.97–110.
- Klomegah., & Yao, R., 2007. Predictors of Academic Performance of University Students: An Application of the Goal Efficacy Model. *College Student Journal*, 41(2), pp. 407–415.
- Komaraju, M., & Nadler, D., 2013. Self-efficacy and Academic Achievement: Why do Implicit Beliefs, Goals, and Effort Regulation Matter?. *Learning and Individual Differences*, 25, pp.67–72.
- Kurniawan, A.C., 2013. Pengaruh Sikap Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perbaikan Perawatan Kelistrikan Otomotif Program Studi Keahlian Teknik Mekanik Otomotif Kelas XI SMK Piri Sleman

- Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lane, J., Kyprianou, A., Shepperd, J., & Road, G., 2004. Self-efficacy, Self-esteem and Their Impact on Academic Performance. *Social Behavior and Personality An International Journal*, 32(3), pp.247–256.
- Lawson, A.E., Banks, D.L., & Logvin, M., 2007. Self-Efficacy, Reasoning Ability , and Achievement in College Biology. *Journal of Research in Science Teaching*, 44(5), pp.706–724.
- Lent, R.W., Ireland, G.W., Penn, L.T., Morris, T.R., & Sappington, R., 2017. Sources of Self-efficacy and Outcome Expectations for Career Exploration and Decision-making: A Test of the Social Cognitive Model of Career Self-management. *Journal of Vocational Behavior*, 99, pp.107–117.
- Lynch, D.J.A.Y., & Trujillo, H., 2011. Motivational Beliefs and Learning Strategies in Organic Chemistry. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 9(6), pp.1351–1365.
- Lynch, R., & Dembo, M., 2004. The Relationship between Self-Regulation and Online Learning in a Blended Learning Context. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 5(2).
- Macphee, D., Farro, S., & Canetto, S.S., 2013. Academic Self-efficacy and Performance of Underrepresented STEM Majors: Gender, Ethnic, and Social Class Patterns. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 13(1), pp.347–369.
- Mukti, B., & Tentama, F., 2019. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri Akademik. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, pp.341–347.
- Multon, K.D., Brown, S.D., & Lent, R.W., 1991. Relation of Self-Efficacy Beliefs to Academic Outcomes: A Meta-Analytic Investigation. *Journal of Counseling Psychology*, 38(1), pp.30–38.
- Nauvalia, C., 2021. Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Academic Self-efficacy : Sebuah Tinjauan Literatur. *Cognicia*, 9(1).
- Neuville, S., Frenay, M., & Bourgeois, E., 2007. Task Value, Self-

- Efficacy and Goal Orientations: Performance Among University Students. *Psychologica Belgica*, 47(1/2), pp.95-117.
- Obrentz, S.B., 2012. Predictors of Science Success: The Impact of Motivation and Learning Strategies on College Chemistry Performance. *Dissertations*. Georgia State University.
- Oktaningrum, A., & Santhoso, F.H., 2019. Efikasi Diri Akademik dan Resiliensi pada Siswa SMA Berasrama di Magelang. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 4(2), pp.127.
- Olani., 2009. Predicting First Year University Students' Academic Success. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 7(3), pp.1053-1072.
- Ouweneel, E., Schaufeli, W.B., & Blanc, P.M.Le., 2013. Believe , and You Will Achieve : Changes over Time in Self-Efficacy , Engagement, and Performance. *Human Performance Management*, 5(2), pp.225-247.
- Papalia, D.E., 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)* (Edisi 9).
- Partin, M. L., & Haney, J.J., 2012. The CLEM Model : Path Analysis of the Mediating Effects Between Perceived Learning Environment and Course Course. *Learning Environments Research*, 15(1).
- Phan, H.P., 2009. Relations Between Goals, Self-efficacy, Critical Thinking and Deep Processing Strategies: A Path Analysis. *Educational Psychology*, 29(7), pp.37-41.
- Prastihastari, W.I., 2012. Efikasi Diri Akademik, Dukungan Sosial Orangtua Dan Penyesuaian Diri Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(1), pp.40-52.
- Prihastyanti, I., & Sawitri, D.R., 2018. Dukungan Guru Dan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa SMA Semesta Semarang. *Empati*, 7(3), pp.33-46.
- Putwain, D., Sander, P., & Larkin, D., 2013. Academic Self-efficacy in Study-related Skills and Behaviours : Relations with Learning-Related Emotions and Academic Success. *Br J Educ Psychol*, 83(4), pp.633-650.

- Sari, R.N., & Akmal, S.Z., 2018. Hubungan Gaya Kelekatan Dengan Self-Efficacy Akademik Siswa SMA Di Jakarta. *Insight : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 14(1), pp.37.
- Tabak, F., Nguyen, N., Basuray, T., & Darrow, W., 2009. Exploring the Impact of Personality on Performance : How Time-on-task Moderates the Mediation by Self-efficacy. *Personality and Individual Differences*, 47(8), pp.823–828.
- Turner, E.A., Chandler, M., Heffer, R.W., Student, C., June, M., Turner, E.A., Chandler, M., & Heffer, R.W., 2013. The Influence of Parenting Styles , Achievement Motivation , and Self-Efficacy on Academic Performance in College Students. *Journal of College Student Development*, 50(3), pp.337–346.
- Villavicencio, F.T., & Bernardo, A.B.I., 2013. Negative Emotions Moderate the Relationship Between Self-Efficacy and Achievement of Filipino Students. *Psychological Studies*, 58(3), pp. 225–232
- Wahyudin, A., & Khafid, M., 2013. *Akuntansi Dasar*. Unnes Press.
- Wahyuni, A., 2007. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi SMK Pelita Nusantara 1 Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Weiser, D.A., & Riggio, H.R., 2010. Family Background and Academic Achievement: Does Self-Efficacy Mediate Outcomes?. *Social Psychology of Education: An International Journal*, 13(3), pp.367–383.
- Wikansari, R., Sutjiatmo, B.P., & Kurniawan, M.S., 2018. Kepuasan Akademik, Konsep Diri Vokasional, Dan Efikasi Diri Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Vokasi Dalam Menghadapi Era Disruptif Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*, pp.197–206.
- Zajacova, A., Lynch, S.M., & Espenshade, T.J., 2005. *Self-Efficacy , Stress , And Academic Success In College*. 46(6), pp.677–706.

BAB VII. ASPEK PSIKOLOGIS DAN EKSPRESI UMPATAN OLAHRAGAWAN

Heny Setyawati¹, Didik Rinan Sumekto²

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FIK,
Universitas Negeri Semarang

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Direktorat
Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
Yogyakarta

henysetyawati@mail.unnes.ac.id, didikrinan@ustjogja.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i3.54>

Abstrak

Kinerja olahraga dipahami dengan munculnya harapan positif dan negatif pada suatu hal. Harapan yang negatif akan membawa dampak negatif pada penampilan, sementara harapan yang positif akan membawa dampak positif pada penampilannya. Perolehan prestasi dan perilaku seorang olahragawan akan sangat berpengaruh terhadap prestasi dan karirnya di masa depan. Adaptasi olahragawan dengan kehidupan dan budaya berbeda ketika bergabung dalam program pelatihan dan pertandingan adalah sangat berperan. Umpatan adalah bentuk ekspresi yang sering diucapkan dalam komunikasi verbal sehari-hari, begitu juga pada olahragawan, saat berinteraksi olahragawan kadang melontarkan umpatan, umpatan adalah bentuk ekspresi yang sering diucapkan.

Kata Kunci: Psikologis, Umpatan, Olahraga

PENDAHULUAN

Pembinaan olahraga prestasi dan pengembangan olahraga harus ditangani secara serius dan terencana. Kesiapan dalam aspek psikologi, fisik, teknik, dan taktik sangat berpengaruh untuk tercapainya prestasi maksimal. Stamina, kekuatan, fleksibilitas, koordinasi, keterampilan, dan kemampuan bermain atau keterampilan akan menghasilkan prestasi penampilan

seorang olahragawan. Dari berbagai aspek yang berpengaruh dalam pencapaian prestasi olahraga, aspek psikologis menempati posisi penting. Aspek psikologis berpengaruh pada saat atlet menjalani program Latihan maupun pada saat bertanding. Pada saat atlet bertanding, kondisi psikologis atlet sangat berpengaruh terhadap hasil akhir pertandingan. Gangguan psikologis sering terjadi pada atlet saat bertanding, sering terjadi atlet yang kemampuan Teknik dan fisiknya bagus, kalah dalam pertandingan karena lemah aspek psikologisnya. Aspek psikologis menjadi aspek yang harus ditangani seawal mungkin, agar tidak terlambat dan menjadi kendala di kemudian hari. Penanganan yang serius dan baik dalam aspek psikologis, dari awal latihan akan sangat membantu atlet pada saat bertanding. Saat bertanding atlet seringkali mengalami tekanan psikologis yang kuat. Tekanan psikologis yang besar pada saat bertanding akan berpengaruh terhadap konsentrasi atlet. Ketika konsentrasi atlet terganggu, maka akan terganggu dalam melakukan Gerakan dengan benar, sehingga akan terjadi kesalahan kesalahan yang berulang.

Persiapan psikologis diperlukan untuk memastikan kinerja fisik yang ada (Bompa, 2009: 5). Pada atlet yang sudah mempunyai prestasi elit, biasanya sudah mempunyai ketahanan mental yang kuat untuk mencapai kinerjanya. Semua latihan fisik yang sudah dilatih selama bertahun tahun, akan sia sia hasilnya jika tidak memasukkan unsur Latihan psikologis didalamnya, latihan mental dalam olahraga harus dilakukan bersamaan dengan latihan fisik (Gunarsa, 2008: 4). Olahragawan sering berada dalam situasi atau keadaan penuh stres yang mencekam dan berpengaruh pada prestasinya. Aspek mental yang baik yang harus dilatih dan kelola dengan sengaja, betul, sistematis, dan berencana. Harsono (2008: 50) menguatkan peran penting faktor psikologis dalam olahraga, yang mengatakan bahwa "dalam pertandingan, kesuksesan ditentukan oleh 80 percent faktor mental dan hanya 20 percent faktor lain." Elka Graham, an Australian legend, said, "In training, everyone focuses on 90 percent physical and 10 percent mental, but in races, it's 90 percent mental because there's very little that

separates us physically at the elite level" (dalam Karageorghis, Terry, 2011: 1).

Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa aspek mental terbukti sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seorang atlet. Seorang atlet yang telah melakukan latihan dalam waktu lama, dan sudah menunjukkan progres keterampilan yang meningkat, bisa jadi hasilnya tidak bisa maksimal ketika tidak bisa mengelola mentalnya dengan baik saat pertandingan. Dalam suatu pertandingan yang penuh dengan tekanan, maka aspek mental ini yang akan lebih banyak memenangkan hasil akhirnya. Dalam arti seorang atlet yang lebih tahan dan kuat mentalnya, yang akan memenangkan pertandingan. Dalam suatu pertandingan elite, dimana dua pemain sama-sama mempunyai kemampuan yang tinggi, mereka yang mempunyai ketahanan mental lebih kuat, yang akan berhasil memenangkan pertandingan.

Kinerja olahraga sangat dipengaruhi oleh adanya harapan yang positif atau negatif pada suatu hal tertentu. Harapan positif akan membawa dampak positif pada penampilan, dan harapan negatif akan membawa dampak negatif pada penampilan (Butler, 1996:46). Dalam arti kata, positif dan negatifnya harapan seseorang sangat berhubungan dengan keyakinan diri orang tersebut bahwa dia akan mampu menyelesaikan atau merampungkan tugasnya dengan baik (Jarvis, 2018:68).

EMOSI

1) Pengertian Emosi

Kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi, emosi akan mengarahkan individu untuk melaksanakan tugasnya. Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Daniel Goleman, 2002:7). Emosi adalah reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, seperti emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis secara fisiologis.

Emosi diartikan juga sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya, dan perubahan perilaku (Chaplin dalam Safaria, 2012). Emosi akan terjadi oleh perilaku yang mengarah atau menghindari terhadap sesuatu. Perilaku ini disertai adanya ekspresi kejasmanian, oleh karena itu orang lain akan mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi. Jika seseorang sedang ketakutan, mukanya berubah menjadi pucat, jantungnya berdebar-debar, dan terdapat perubahan kejasmanian, perubahan-perubahan tersebut sebagai terjadi berdasarkan pengalaman individu. Emosi adalah suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu mencakup perubahan-perubahan yang disadari.

2) Macam-macam Emosi

Macam macam bentuk emosi dikemukakan oleh tokoh tokoh termasuk, Descrates, JB Watson dan Daniel Goleman. Menurut Descrates emosi terdiri dari Hasrat, benci, sedih/duka, heran, cinta dan kegembiraan. Sementara JB Watson mengatakan bahwa emosi terdiri dari ketakutan, kemarahan dan cinta. Daniel Goleman (2002) mengemukakan adanya macam macam emosi yang tidak berbeda dengan kedua tokoh di atas, yaitu amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu. Mayer (1990) (dalam Goleman, 2002: 411) menyebutkan bahwa orang cenderung mempunyai kekhasan dalam menangani dan mengatasi emosi mereka, yaitu sadar diri, tenggelam dalam permasalahan, dan pasrah. Berdasarkan kondisi tersebut penting bagi seorang individu untuk memiliki kecerdasan emosi, agar kehidupan mereka menjadi lebih mempunyai makna dan berharga, hal tersebut akan menjadikan kehidupan tidak menjadi sia sia.

3) Proses Terjadinya Emosi

Proses terjadinya emosi melibatkan faktor psikologis dan faktor fisiologis. Adanya stimulus atau sebuah peristiwa, yang bisa

bersifat netral, positif, atau negatif, hal tersebut yang bisa membangkitkan emosi pertama kita. Stimulus atau rangsang yang muncul ditangkap oleh indera, kemudian diteruskan ke syaraf sensorik ke otak. Didalam otak rangsang atau stimulus tersebut diolah kemudian muncul keputusan apa yang akan diambil, dari keputusan tersebut maka akan muncul emosi. Apakah emosi yang muncul dalam bentuk negative atau positif, tergantung pada pengolahan stimulus di otak.

Seorang individu akan menginterpretasikan dan mempersepsikan kejadian tersebut sesuai dengan kondisi pengalaman dan kebiasaan mereka. Interpretasi yang dibentuk tersebut akan memunculkan respon internal dalam tubuhnya sehingga bisa berakibat pada napas tersengal, mata memerah, keluar air mata, dada menjadi sesak, perubahan raut wajah, intonasi suara, cara menatap, dan perubahan tekanan darah kita adalah perubahan raut wajah, intonasi suara, cara menatap, dan perubahan tekanan darah individu.

Menurut pandangan teori kognitif emosi lebih ditentukan oleh konsekuensi dari interpretasi kita terhadap peristiwa. Kita dapat mempertimbangkan dan menafsirkan peristiwa sebagai negatif, tidak menyenangkan, sengsara, kesal, dan kecewa. Persepsi yang lebih positif tentang alam, indah, inspiratif, atau bahagia. Interpretasi yang kita buat tentang kondisi peristiwa secara internal membentuk perubahan fisiologis kita. Semakin positif kita mengevaluasi peristiwa tersebut, semakin positif perubahan fisiologis kita.

4) Teori Emosi

Para ahli mengemukakan beberapa teori dalam upaya menjelaskan timbulnya gejala emosi.

a. Teori Emosi Dua-Faktor Schachter-Singer

Teori ini dikenal sebagai teori yang paling klasik dengan fokus pada rangsangan. Respon fisiologis termasuk berdebar debar peningkatan tekanan darah, kecepatan pernapasan, dan adrenalin darah. Ketika stimulus seperti diterima di perguruan tinggi impian, menyenangkan, emosi yang dihasilkan disebut kebahagiaan, dan

ketika stimulus seperti melihat ular beracun berbahaya, emosi yang dihasilkan disebut ketakutan.

b. Teori Emosi James-Lange

Teori ini menjelaskan bahwa emosi merupakan hasil persepsi seseorang terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuh sebagai respon terhadap berbagai rangsangan dari luar. Misalnya, ketika seseorang melihat harimau, reaksinya adalah detak jantung lebih cepat dan paru-paru memompa udara lebih cepat, sehingga sirkulasi darah lebih cepat. Selanjutnya, reaksi tubuh ini dikenali dan rasa takut muncul. Ketakutan datang dari pengalaman dan pembelajaran. Orang-orang yang terkena dampak mengetahui dari pengalaman mereka sendiri bahwa harimau adalah hewan yang berbahaya. Karena itu, palpitasi dianggap sebagai ketakutan.

Teori ini menyatakan bahwa emosi menyertai respon fisiologis. Teori Cannon kemudian diperkuat oleh Philip Bird dan kemudian dikenal sebagai Teori Cannon Bird atau Teori Kontingensi. Teori tersebut juga menyatakan bahwa emosi adalah reaksi makhluk hidup dalam keadaan darurat. Teori ini didasarkan pada keyakinan bahwa ada efek antagonis antara saraf simpatik dan cabang kranial dan sakral dari sistem saraf otonom. Oleh karena itu, ketika sistem saraf simpatik aktif, saraf otonom tidak aktif dan sebaliknya.

PERSEPSI

Aktivitas olahraga mencakup banyak aspek psikologis yang membantu Anda mencapai performa terbaik. Aspek psikologis, di sisi lain, bisa menjadi kontraproduktif jika atlet yang terlibat tidak dikelola dengan baik. Ini mendukung kegiatan olahraga dan memiliki beberapa aspek psikologis umum, terutama dalam kaitannya dengan permainan dan waktu pelatihan. Salah satu aspek yang berpengaruh adalah aspek persepsi atlet.

Persepsi sering disebut sebagai pandangan, gambaran, atau anggapan karena merupakan reaksi seseorang terhadap suatu objek atau objek. Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang paling penting bagi seseorang dalam menanggapi kehadiran

berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Persepsi melibatkan pemahaman yang sangat luas tentang apa yang ada di dalam dan apa yang ada di luar. Artinya pada prinsipnya sama, tetapi para ahli yang berbeda memiliki definisi persepsi yang berbeda.

Sugi Hartono dkk (2007: 8) mengatakan kognisi sebagai kemampuan otak untuk menerjemahkan atau memproses rangsangan yang masuk ke indera manusia. Persepsi adalah proses menerjemahkan atau menafsirkan rangsangan yang sampai ke indera. Proses ini memungkinkan organisme untuk menerima dan menganalisis informasi. Persepsi berkaitan erat dengan stimulus awal. Persepsi dimulai dengan adanya stimulus yang diterima oleh seseorang. Stimulus tersebut dapat berupa situasi/bentuk situasi atau berupa informasi. Selain itu, rangsangan merangsang interpretasi individu. Proses interpretasi ini dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, nilai-nilai yang dianut, motivasi, kecerdasan, dan kepribadian. Persepsi adalah kemampuan otak untuk menerjemahkan rangsangan dan menerjemahkan rangsangan yang masuk ke indera manusia, seperti Sugi Hartono, dkk (2007:8). Persepsi berarti menerjemahkan atau menafsirkan rangsangan yang sampai ke indera. Proses ini memungkinkan setiap organisme untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Persepsi menggunakan rangsangan atau rangsangan awal. Persepsi dimulai dengan adanya stimulus yang diterima seseorang. Stimulus tersebut dapat berupa situasi/tempat atau berupa informasi. Selain itu, stimulus mendorong individu untuk menginterpretasikannya. Proses interpretasi diperumit oleh pengetahuan sebelumnya, nilai-nilai, motivasi dan intelek, dan kepribadian.

Ketika kita berbicara tentang persepsi manusia, ada berbagai cara untuk melihatnya. Beberapa orang menganggap bahwa sesuatu itu baik, atau persepsi positif atau negatif yang terlihat atau mempengaruhi perilaku manusia yang sebenarnya. Bimo Walgito (2004:70) menunjukkan bahwa persepsi adalah proses pengorganisasian, penginterpretasian, dan pemaknaan terhadap rangsangan yang diterima oleh suatu organisme atau individu, dan merupakan kegiatan yang terintegrasi dalam diri

individu tersebut. Reaksi sebagai hasil persepsi dapat dirasakan oleh individu dalam berbagai cara. Stimulus mana yang menimbulkan respons dari seorang individu tergantung pada perhatian individu tersebut. Berdasarkan hal ini, emosi individu, keterampilan berpikir, dan pengalaman tidak sama, sehingga hasil yang dirasakan dari memahami stimulus dapat bervariasi dari orang ke orang.

Menurut Slameto (2010:102) persepsi adalah proses dimana pesan dan informasi masuk ke otak manusia, dan kognisi manusia selalu berhubungan dengan lingkungan. Hubungan ini dibentuk oleh indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa, dan penciuman. Robbins (2006: 97) menggambarkan persepsi sebagai kesan yang diterima oleh seorang individu, menganalisis (mengorganisasikan), menafsirkan, dan mengevaluasi melalui panca indera, dan bahwa individu tersebut memperoleh makna. Setiap orang memiliki kesamaan pada melihat benda yg sama menggunakan cara yg bhineka. Perbedaan tadi mampu ditentukan sang poly faktor, antara lain merupakan pengetahuan, pengalaman & sudut pandangnya. Persepsi jua bertautan menggunakan cara pandang seorang terhadap suatu objek eksklusif menggunakan cara yg bhineka menggunakan memakai indera alat yg dimiliki, lalu berusaha buat menafsirkannya. Persepsi baik positif juga negatif ibarat arsip yg telah tersimpan rapi pada pada alam pikiran bawah sadar kita. File itu akan segera ada saat terdapat stimulus yg memicunya, terdapat peristiwa yg membukanya. Persepsi adalah output kerja otak pada tahu atau menilai suatu hal yg terjadi pada sekitarnya (Waidi, 2006: 118).

Persepsi menurut Jalaludin Rakhmat (2007:51) adalah pengamatan terhadap suatu objek, peristiwa, atau hubungan yang diperoleh dengan memperoleh informasi dan menafsirkan suatu pesan. Sedangkan Suharman (2005:23) menyatakan bahwa “persepsi adalah proses menafsirkan atau menafsirkan informasi yang diterima melalui sistem indera manusia”. Menurutnya, ada tiga aspek kognisi yang dianggap terkait dengan kognisi manusia: perekaman sensorik, pengenalan pola, dan perhatian. Dari uraian di atas, dapat ditarik pendapat umum bahwa persepsi adalah suatu

proses yang memancar dari penglihatan untuk membentuk suatu respon yang terjadi dalam diri individu, sebagaimana individu mempersepsikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya melalui panca inderanya.

Persepsi memiliki sifat subjektif, lantaran bergantung dalam kemampuan & keadaan menurut masing-masing individu, sebagai akibatnya akan ditafsirkan tidak selaras sang individu yg satu menggunakan yg lain. Dengan demikian persepsi adalah proses perlakuan individu yaitu anugerah tanggapan, arti, gambaran, atau penginterpretasian terhadap apa yg dilihat, didengar, atau dirasakan sang indranya pada bentuk sikap, pendapat, & tingkah laris atau diklaim menjadi kondite individu. Persepsi adalah suatu proses yg didahului sang penginderaan, yaitu suatu stimulus yg diterima sang individu melalui indera reseptor yaitu alat. Alat indera adalah penghubung antara individu menggunakan global luarnya. Persepsi adalah stimulus yg diindera sang individu, diorganisasikan lalu diinterpretasikan sebagai akibatnya individu menyadari & mengerti mengenai apa yg diindera. Miftah Toha (2003: 154), mengatakan factor yang mempengaruhi persepsi adalah:

- a. Internal factor: individu perasaan, sikap, dan kepribadian, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), belajar proses, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- b. External factor: latar belakang keluarga, information obtained, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal novel dan familiar, atau ketidak asingan suatu objek.

Menurut Bimo Walgito (2004:70), faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dibagi menjadi beberapa faktor.

- a. Perceived Objects Objek menimbulkan rangsangan yang mengenai organ indera atau reseptor. Rangsangan dapat berasal dari luar individu yang dipersepsikan, tetapi dapat juga berasal dari dalam diri penderita atau langsung ke saraf reseptor yang bertindak sebagai reseptor.

- b. Organ sensorik, saraf dan sistem saraf Alat sensorik atau reseptor adalah alat untuk menerima rangsangan, dan saraf sensorik harus ada sebagai alat untuk menyalurkan rangsangan yang diterima reseptor ke sistem saraf pusat, otak sebagai pusat kesadaran, tidak akan. Sebagai alat untuk menjawab, Anda membutuhkan motor yang dapat membentuk persepsi Anda.
- c. Perhatian Perawatan harus dilakukan untuk mewujudkan atau menciptakan persepsi. Ini adalah langkah utama dalam persiapan untuk menciptakan persepsi. Perhatian adalah konsentrasi, atau konsentrasi, dari semua aktivitas individu yang diarahkan pada sekumpulan objek.

Faktor-faktor ini mempengaruhi persepsi individu, dan bahkan jika objek sebenarnya sama, itu mempengaruhi individu dalam mempersepsi objek, stimulus. Bahkan dalam situasi yang sama, persepsi seseorang atau kelompok bisa sangat berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain. Perbedaan persepsi dapat diakibatkan oleh perbedaan individu, perbedaan kepribadian, perbedaan sikap, atau perbedaan motivasi. Pada dasarnya proses pembentukan persepsi ini berlangsung pada manusia, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuan.

Adapun faktor internal yang mempengaruhi persepsi yang terdapat dalam diri individu adalah:

- a. Fisiologis. Informasi masuk melalui indera, dan informasi yang diterima mempengaruhi dan melengkapi upaya untuk memahami lingkungan. Karena persepsi indra bervariasi dari orang ke orang, interpretasi lingkungan juga bisa berbeda.
- b. Peringatan. Individu membutuhkan energi untuk memperhatikan dan fokus pada morfologi fisik dan peralatan mental yang ada dalam suatu objek. Karena energi setiap orang berbeda, perhatian terhadap berbagai hal juga berbeda, yang mempengaruhi persepsi terhadap sesuatu.
- c. Keuntungan. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk mempersepsi. Perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk

memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

- d. Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat melihat seberapa kuat orang mencari benda atau pesan selanjutnya.
- f. Pengalaman dan memori. Pengalaman bergantung pada memori dalam hal seberapa baik ia dapat mengingat peristiwa masa lalu untuk mengenali stimulus secara lebih luas.
- g. Suasana hati. Keadaan emosional mempengaruhi perilaku seseorang. Mood ini mencerminkan bagaimana perasaan seseorang pada saat itu dan dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menerima, bereaksi, dan mengingat.

Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek obyek yang terlibat didalamnya. Elemen elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Faktor faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah :

- a. Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini mempengaruhi persepsi individu, dan dengan melihat bentuk ukuran suatu objek individu, perhatian dapat dilihat dengan mudah untuk membentuk persepsi secara berurutan.
- b. Warna benda. Objek dengan banyak cahaya lebih mudah dipahami (dipersepsi) daripada objek dengan sedikit cahaya.
- c. Keunikan dan kontras stimulus. Sangat menarik bahwa rangsangan eksternal muncul di latar belakang atau lingkungan yang sama sekali tidak terduga bagi orang lain.
- d. Intensitas dan Intensitas Stimulasi. Rangsangan eksternal lebih bermakna bila dilihat lebih sering daripada bila dilihat hanya sekali. Intensitas stimulus adalah kekuatan objek yang mempengaruhi persepsi.
- e. gerakan atau gerakan. Orang lebih fokus pada objek bergerak di bidang pandang daripada objek diam.

Syarat terjadinya persepsi menurut Sunaryo (2004:98) adalah sebagai berikut. Ada objek yang dipersepsikan, ada

perhatian, yang merupakan langkah pertama dalam persiapan untuk menangkap persepsi, adanya organ sensorik/reseptor, alat untuk menerima rangsang dan adanya Saraf sensorik sebagai alat untuk mentransmisikan rangsangan ke otak berfungsi sebagai alat untuk merespon otak.

Menurut Miftah Toha (2003: 145), proses perseptual didasarkan pada beberapa tahapan.

- a. Rangsangan atau persepsi terhadap rangsang mulai muncul ketika manusia disuguhkan dengan rangsang/rangsangan yang berasal dari lingkungannya.
- b. Registrasi, gejala yang muncul dalam proses registrasi, merupakan mekanisme fisik berupa persepsi dan harus dipengaruhi melalui sensasi yang dimiliki seseorang. Seseorang dapat mendengarkan dan melihat informasi yang dikirim dan membuat daftar semua informasi yang dikirim.
- c. Interpretasi merupakan aspek kognitif yang sangat penting dari persepsi, proses pemberian makna terhadap rangsangan yang diterima. Proses interpretasi tergantung pada jenis imersif, motivasi, dan kepribadian orang tersebut.

SIKAP

Sikap yang dimiliki oleh setiap orang berbeda beda antara satu orang dengan orang lain. Setiap orang bisa memiliki sikap yang berbeda dalam memandang terhadap hal yang sama. Sikap mengungkapkan penilaian, perasaan, dan tindakan terhadap suatu objek. Tingkat pengetahuan, pengalaman dan pertimbangan khusus pada seseorang akan mengakibatkan munculnya sikap yang berbeda tersebut. Hasil dari sika pada dua yaitu positif ditandai dengan adanya penerimaan dan negative ditandai dengan adanya ketidaksetujuan.

Sikap adalah kontinum dan menunjuk antara sisi positif dan sisi negatif yang berkaitan dengan objek psikologi. Objek psikologi tersebut meliputi: simbol, kata, slogan, orang, institusi, ide, dll. Orang dikatakan memiliki sikap positif terhadap suatu objek psikologis jika menyukai atau memiliki sikap yang menguntungkan sehingga dia akan mendekati obyek tersebut.

Sebaliknya orang dikatakan memiliki sikap negatif terhadap suatu objek psikologis jika tidak menyukai dan menjauhi obyek tersebut.

Sikap adalah pola perilaku, kecenderungan untuk mengantisipasi atau mempersiapkan diri, kecenderungan untuk beradaptasi dengan situasi sosial, atau secara sederhana, sikap yang merupakan respon terhadap rangsangan sosial yang dapat berupa kondisi. Kesiapan antisipatif dapat dianggap sebagai kecenderungan individu dalam merespon dengan cara tertentu ketika dihadapkan pada stimulus yang membutuhkan respons.

Menurut Notoadmodjo (2003: 34) sikap adalah:

- a. Sikap bukan dibawa semenjak lahir melainkan dibuat atau dipelajari sepanjang perkembangan itu pada hubungannya menggunakan obyeknya.
- b. Sikap bisa berubah-ubah karenanya perilaku bisa dipelajari & perilaku bisa berubah jika masih ada keadaan-keadaan & kondisi-kondisi eksklusif yg mempermudah perilaku dalam orang itu.
- c. Sikap berdiri sendiri, namun senantiasa memiliki interaksi eksklusif terhadap suatu obyek. Dengan istilah lain perilaku itu terbentuk, dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan menggunakan suatu obyek eksklusif yg bisa dirumuskan menggunakan jelas.
- d. Obyek perilaku itu adalah suatu hal eksklusif namun bisa pula adalah formasi menurut hal-hal tersebut.
- e. Sikap memiliki segi-segi motivasi & segi-segi perasaan, sifat alamiah yg membedakan perilaku & kecakapan-kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yg dimiliki orang.

Sikap terdiri dari tingkatan yang berbeda yaitu:

- a. Menerima, artinya orang (subyek) menginginkan dan memperhatikan stimulus (objek) yang diberikan.
- b. Merespon, ketika diminta untuk melakukan tugas yang diberikan menunjukkan sikap terhadap menjawab pertanyaan atau berusaha untuk melakukan tugas yang diberikan. Ini berarti bahwa orang tersebut menerima ide tersebut, apakah pekerjaan itu benar atau salah.

- c. Menghargai, Mendorong orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan masalah dengan orang lain menunjukkan sikap tingkat ketiga.
- d. Bertanggungjawab atas semua yang dia pilih dan mengambil semua risiko berarti mengambil sikap terbaik.

Menurut Katz (1964) dalam buku Wawan dan Dewi (2010:23), sikap memiliki beberapa fungsi.

- a. Fungsi instrumental atau penyesuaian atau kegunaan. Ciri ini berkaitan dengan sarana dan tujuan, dan orang memahami seberapa besar objek sikap dapat digunakan sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan. Jika suatu objek sikap dapat membantu seseorang mencapai tujuannya, maka orang tersebut akan memiliki sikap yang positif terhadap objek tersebut. Sebaliknya, jika objek sikap menghalangi tercapainya tujuan, maka orang akan menunjukkan sikap negatif terhadap objek sikap.
- b. Fungsi pertahanan ego. Ini adalah sikap yang diambil orang untuk mempertahankan ego dan akur mereka. Sikap ini diambil ketika orang tersebut terancam oleh kondisi atau egonya.
- c. Fungsi ekspresi nilai. Sikap yang ada dalam diri seseorang merupakan cara bagi individu untuk mengekspresikan nilai-nilai yang ada dalam dirinya. Mengekspresikan diri sendiri memberi Anda kepuasan karena bisa mengekspresikan diri. Orang dengan sikap tertentu menjelaskan keadaan nilai-nilai yang ada bagi mereka.
- d. Fungsi pengetahuan Individu. memiliki dorongan untuk memahami pengalaman mereka. Artinya, jika seseorang memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek, maka orang tersebut seperti mengetahui objek tersebut dengan sikap tersebut.

Menurut Azwar S (2010:23), sikap terdiri dari tiga unsur yang saling mendukung.

- a. Komponen kognitif, adalah sebuah ekspresi dari apa yang diyakini oleh individu pemegang sikap, unsur kognitif mengandung keyakinan stereotip yang dipegang individu

tentang sesuatu yang setara dengan apa yang dia perlakukan. (Opini) Terutama topiknya Kontroversial.

- b. Elemen emosional, adalah perasaan yang mencakup aspek emosional. Aspek emosional ini biasanya merupakan elemen sikap yang paling mengakar dan paling tahan terhadap kemungkinan efek, atau perubahan sikap.
- c. Komponen konatif, adalah aspek kecenderungan untuk bertindak dengan cara tertentu tergantung pada sikap orang tersebut. Aspek ini mencakup kecenderungan atau kecenderungan untuk bertindak atau bereaksi terhadap sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Azwar S (2010:30), faktor-faktor yang mempengaruhi sikap adalah:

- a. Pengalaman pribadi. Pengalaman pribadi dapat menjadi dasar pembentukan sikap jika pengalaman tersebut meninggalkan kesan yang kuat. Sikap lebih mudah terbentuk ketika pengalaman pribadi terjadi dalam situasi dengan faktor emosional.
- b. Dampak orang lain yang dianggap penting. Orang pada umumnya cenderung patuh atau setuju dengan sikap seseorang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain didorong oleh keinginan untuk menjadi bagian dari orang-orang penting tersebut dan menghindari konflik.
- c. Pengaruh budaya. Budaya dapat memberikan semacam pengalaman kepada individu-individu dalam komunitas yang diberikannya. Akibatnya, budaya tidak diperhatikan dan mempengaruhi sikap kita terhadap berbagai masalah.
- d. Media massa Surat kabar. Berita, nirkabel atau media komunikasi lainnya memerlukan dampak objektif, pengaturan konsumen.
- e. Institusi Pendidikan dan Organisasi Keagamaan. Ajaran konsep moral dan lembaga pendidikan dan lembaga keagamaan sangat menentukan sistem kepercayaan. Tidak mengherankan bahwa perintah mempengaruhi sikap.

- f. Faktor emosional. Kadang-kadang bentuk sikap didasarkan pada emosi yang berfungsi sebagai semacam distribusi atau penularan frustrasi dalam bentuk mekanisme pertahanan ego.

EKSPRESI UMPATAN OLAHRAGAWAN

Kehidupan sehari-hari para atlet selama latihan dan sebelum kompetisi penuh dengan dinamisme. Berolahraga untuk jangka waktu yang lama setiap hari mempengaruhi perkembangan berbagai masalah bagi atlet. Demikian pula, kehidupan sehari-hari melibatkan interaksi dengan atlet lain di asrama, berinteraksi dengan pelatih selama pelatihan, dan berinteraksi dengan lawan selama pertandingan. Di antara berbagai bentuk interaksi tersebut, muncul bentuk-bentuk kekerasan terhadap atlet. Hal ini disebabkan oleh berbagai kegiatan tersebut yang diderita atlet dalam beraktivitas disebabkan oleh banyak hal, baik pribadi maupun publik. Selama kegiatan olahraga, ejekan dapat menunjukkan bahwa atlet sedang stres. Stres yang dialami oleh atlet tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dalam interaksinya dengan lingkungan. Stres juga dapat diakibatkan oleh kegagalan, kemarahan, frustrasi, ketidakpuasan, perilaku, ketegangan otot, terlalu percaya diri dan motivasi, ketakutan akan cedera, ketidaknyamanan, dan intoleransi suhu (Brajendra & Rajesh, 2018). Umpatan yang terjadi di kalangan atlet dinilai sebagai ekspresi diri atlet dan diabaikan seiring dengan meningkatnya kontrol sosial yang muncul dalam penggunaan ekspresi hujatan (Twenge et al., 2017).

Kegiatan Latihan harian bagi atlet dengan jadwal yang relatif tetap, latihan pada pagi, siang dan sore hari. Rutinitas yang dilakukan menciptakan kebosanan, dan interaksi dalam lingkungan yang terbatas menciptakan gesekan dan masalah di antara mereka. Kondisi tersebut menyebabkan terciptanya resistensi terhadap sumpah serapah sebagai kelegaan dari mereka selama latihan. Sumpah tersebut juga seolah menambah semangat saat berlatih. Dengan memaki, mereka bisa merasa lebih puas dan termotivasi untuk melakukan gerakan tersebut. Bahasa hujat digunakan untuk menarik perhatian, merusak kredibilitas orang

lain, memprovokasi mereka, dan menunjukkan pembersihan emosi dan hubungan interpersonal dengan orang lain (Dewi, 2017). Di sini, pilihan empiris ekspresi atlet terkait dengan kemampuan bahasa dengan memanfaatkan praktik tertentu (Holster, 2005) dan efektif dengan mengomunikasikan semacam koherensi sosial untuk membangun hubungan intim, menunjukkan penandaan dan mengembangkan keintiman (Adams, 2016). Namun, tidak semua ejekan dimaksudkan untuk bersikap kasar dalam semua konteks dan mitra percakapan. Beberapa terkait dengan sikap ramah antar pengguna (Dyner, 2012).

Beberapa penelitian menemukan bahwa sumpah serapah secara empiris membangun keintiman, solidaritas, dan pengucilan sosial lainnya bagi mereka yang bertindak pada saat yang sama (Adams, 2016). Pelecehan dapat memberi orang rasa percaya diri yang luar biasa, harga diri, kekuatan dan kontrol tanpa syarat yang memotivasi, sementara ejekan menyebabkan rasa takut dan permusuhan dalam jangka pendek (Guvendir, 2015) dan bersifat emosional. Dapat meningkatkan gairah. Kepada orang lain (Stephens & Zile, 2017). Selain itu, orang yang mengutuk setiap hari lebih cenderung memiliki respons emosional yang lebih rendah terhadap ejekan sehubungan dengan pembiasaan mereka. Oleh karena itu, orang-orang ini kurang toleran terhadap rasa sakit, seperti halnya mereka yang jarang mengutuk setiap hari (Stephens & Umland, 2011). Secara empiris, aktivitas sehari-hari, hubungan interpersonal, kebencian diri, dan pengalaman traumatis atlet massa dapat mempengaruhi kepercayaan diri dan kinerja mereka melalui sumpah (Setyawati et al., 2021). Titik-titik tersebut disebabkan oleh perubahan keseimbangan simpatis (Stephens et al., 2018).

SIMPULAN

Aspek psikologis sangat penting untuk diperhatikan dan mencari pengobatan segera. Kurangnya keseriusan dalam menangani aspek psikologis menjadi salah satu faktor yang melatarbelakangi kurangnya persiapan atlet dalam bertanding. Atlet terkena tekanan psikologis yang tinggi selama kompetisi.

Tekanan psikologis yang tinggi selama pertandingan menyebabkan penurunan konsentrasi atlet. Atlet sering mengalami kebingungan psikologis dan sering jatuh ke dalam situasi stres atau situasi yang membatasi dan menghambat kinerja. Sisi spiritual harus dilatih dan dirawat secara sadar, akurat, sistematis dan sistematis. Dalam aktivitas olahraga, mengumpat bisa mengindikasikan munculnya stres pada olahragawan. Stres yang terjadi pada olahragawan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka pada saat berinteraksi dengan lingkungannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Ketua LP2M Universitas Negeri Semarang, atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Butler, R.J., 1999. *Sports Psychology In Performance*. Boston: Butterworth-Heinemann.
- Dahniar, A.R., 2011. Pengaruh Asap Obat Nyamuk terhadap Kesehatan dan Struktur Histologi Sistem Pernapasan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 11(1), pp.52-59.
- Groppe, J., Loehr, J., Melville, D., & Quinn, A., 1989. *Science of Coaching Tennis*. Champaign: Leisure Press.
- Jarvis, M., 2005. *Sport Psychology*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Jonathan, L., & Jennifer, M.P., 2012. Bong Hits and Water Bottles: An Analysis of News Coverage of Athletes and Marijuana Use. *JSEP*, 7(1).
- Karageorghis, C.I., & Terry, P.C., 2011. *Inside Sport Psychology*. USA: Human Kinetics.
- Monty, P., & Satiadarma., 2000. *Dasar-dasar Psikologi Olahraga*. Jakarta: PT Primacon Jaya Dinamika.
- Myers, D.G., 1996. *Social Psychology*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Schunk, D.H., 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Boston: Allyn & Bacon, 501.

- Sheard, M., 2013. *Mental Toughness*. New York: Routledge Taylor and Francis Group
- Singgih, D. G., Monty, P.S., & Myrna, H.R.S., 2008. *Psikologi Olahraga: Teori dan Praktik*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Singgih, D.G., 2009. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Stoldt, G.C., Dittmore, S.W., & Branvold, S.E., 2012. *Sport Public Relations*. USA: Human Kinetics.
- Weinberg, R.S., & Gould, D., 2007. *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. USA: Human Kinetics
- Williams, J.M., 2010. *Applied sport Psychology*. USA: McGraw-Hill