

Guru IPS yang Ideal di Era Digital

Arum Ambarsari*, Eko Handoyo, Suwito Eko Pramono, Masrukhi Masrukhi, Suyahmo
Suyahmo

Pendidikan IPS S3, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
*Corresponding Author: arumunimus@students.unnes.ac.id

Abstrak. IPS sebagai *social studies* ataupun IPS sebagai *civic education* memiliki tujuan untuk membentuk generasi muda yang *smarth and good citizens*. Dengan demikian maka prose pembelajaran harus dapat merealisasikan *transfer of knowledge* sekaligus *transfer of value*. Hal ini senada dengan pendapat Ki Hadjar Dewantara bahwa pendidik harus mampu menguasai 3A (Asah, Asih, Asuh) ditambah dengan prinsip *ing ngarso sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*. *Transfer of knowledge* dapat diperoleh siswa dari internet akan tetapi, dalam konteks *transfer of value* dibutuhkan skills khusus. Dengan menggunakan studi literature, menggabungkan beberapa pendapat tokoh dan juga teori-teori pembelajaran yang ada maka di peroleh hasil bahwa menjadi guru IPS di era digital harus dapat memiliki beberapa kompetensi yang salah satunya adalah “olah roso”, harapannya dalam mengajar peserta didiknya pendidik benar-benar dapat menyampaikannya dengan penuh cinta kasih.

Kata kunci: Karakter Pendidik; Pendidikan IPS; Era Digital

Abstract. IPS as social stadies or IPS as civic education has the goal of smart and good citizens. Thus, the learning process must be able to realize the transfer of knowledge and transfer of value. This is match with Ki Hadjar Dewantara’s opinion that educators must be able to master 3A (Gone, love, Foster) with the principle of *ing ngarso sung tuladha, ing madya mangunkarso, tut wuri handayani*. *Transfer of knowledge* can be obtained by students from internet, but the context *transfer of value*, special skills are needed. By using literature studies, combining several figure’ opinions as well as existing learning theories, the result is that being a social studies teacher in the digital era must be able to have several competencies, one of which is “olah roso”, the hope their educators on the teaching students can convey it with love.

Keywords: Educator Character; IPS Education; Digital Era

How to Cite: Ambarsari, A., Handoyo, E., Pramono, S. E., Masrukhi, M., Suyahmo, S. (2023). Guru IPS yang Ideal di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 112-116.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang secara formal terlibat langsung dalam pelaksanaan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berkaitan dengan pandangan di atas, maka pembelajaran sebagai bentuk implementasi pendidikan formal harus berfungsi sebagai wahana pengembangan potensi peserta didik, baik potensi yang berkaitan dengan *intellectual intelligence* (kecerdasan intelektual), *spiritual intelligence* (kecerdasan spiritual), *emotional intelligence* (kecerdasan emosional), maupun *social intelligence* (kecerdasan sosial). Apabila

dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, maka harapan itu merupakan sebuah keniscayaan. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar merupakan media yang memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya.

National Council for the Social Studies (NCSS) memberikan penjelasan bahwa pendidikan IPS sebagai *civic education* (pendidikan kewarganegaraan) bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang baik sedangkan pendidikan IPS sebagai *social studies* merupakan mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan aspek sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi sehingga peserta didik memiliki peluang yang luas untuk menguasai berbagai kompetensi dasar yang diperlukan dalam memahami, mengidentifikasi, dan menemukan solusi pemecahan masalah-masalah kehidupan

(sosial) (NCSS, 2000: 79). Merujuk pada hakekat IPS tersebut maka Pendidikan IPS memiliki peranan strategis dalam membentuk sikap dan kepribadian profesional sebagai landasan pembentukan kompetensi personal dan kompetensi sosial masing-masing peserta didik.

IPS sebagai *social studies* ataupun sebagai *civic education* harus dapat mewujudkan muara tujuan dari IPS yaitu mampu membekali peserta didik dalam memecahkan permasalahan-permasalahan sosial yang mereka hadapi sekaligus sebagai wujud implementasi merealisasikan warga Negara yang baik. Guna merealisasikan muara tujuan pendidikan IPS tersebut maka diperlukan kecakapan guru IPS dalam mengintegrasikan model-model pendidikan pada pembelajaran IPS di kelas. Model pendidikan *konstruktivistik*, *humanistic*, dan *konectivistic* merupakan model-model pendidikan yang dapat dikolaborasikan dan diintegrasikan guna merealisasikan tujuan pembelajaran IPS.

Kehidupan masyarakat bersifat dinamis, mengalami perkembangan yang tentunya diikuti perkembangan diberbagai bidang salah satunya adalah bidang teknologi. Dengan demikian maka pendidikan IPS yang laboratoriumnya adalah masyarakat harus mampu mengikuti perkembangan dan perubahan-perubahan tersebut. Dalam mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat maka dibutuhkan pemahaman pengetahuan (kognitif) yang baik dari seluruh peserta didik. Jerome Brunner (dalam Arends, 2018:264) menyatakan bahwa struktur pengetahuan dalam sebuah kegiatan pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Struktur kognitif seorang individu menentukan kemampuannya untuk menangani informasi dan ide-ide baru.

Piaget (1991) menyatakan bahwa pengetahuan tidak statis, tetapi berevolusi dan berubah secara konstan selama pelajar mengkonstruksikan pengalaman-pengalaman baru yang memaksa mereka untuk mendasarkan diri pada pengetahuan dan memodifikasi pengetahuan sebelumnya. Sedangkan Vygotsky (1994) mengatakan bahwa interaksi sosial dengan orang lain memacu pengkonstruksian ide-ide baru dan meningkatkan perkembangan intelektual pelajar. Tingkat perkembangan intelektual tersebut ada dua yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan aktual menentukan fungsi intelektual individu saat ini dan kemampuannya untuk mempelajari sendiri

hal-hal tertentu. Tingkat perkembangan potensial tingkat yang dapat difungsikan atau dicapai oleh individu dengan bantuan orang lain yang lebih maju. Teori-teori konstruktivis tentang belajar, menekankan pada kebutuhan pelajar untuk menginvestigasi lingkungannya dan mengkonstruksikan pengetahuan yang secara personal.

Ada 3 prinsip belajar yang utama yakni: (1) *Classical Conditioning*, teori ini berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan Ivan Pavlov (1849-1936), seorang ilmuwan kebangsaan Rusia. *Classical conditioning* merupakan suatu proses belajar melalui pembiasaan (*conditioning*) terhadap suatu objek dengan menitikberatkan pada proses pemberian rangsang (*stimulus*) guna mendapatkan suatu respon tertentu (*stimulus and response relationship*), tanpa menggunakan penguat (*reinforcement*). Menurut teori *conditioning*, belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan respon. (2) *Instrumental (Operant) Conditioning*. Thorndike berpendapat bahwa dalam *conditioning operant*, hukum efek menyeleksi, dari sejumlah respon acak, hanya respon yang diikuti oleh konsekuensi positif. Proses ini mirip evolusi yang hukum kelangsungan hidup bagi yang terkuat memilih dari sekumpulan variasi spesies acak, hanya perubahan yang meningkatkan kelangsungan hidup spesies. Dengan begitu hukum efek meningkatkan kelangsungan hidup spesies. Sebagai contoh, tikus yang berada di dalam sangkar bereksplorasi dengan cara lari kesana kemari, mencium benda-benda yang ada disekitarnya, mencakar dinding dan sebagainya. (3) *Cognitive Learning*, terminologi kognisi (*cognitive*) mengarah pada pemrosesan informasi mengenai lingkungan, yang diterima melalui panca indera. Sedangkan *learning* mengarah pada perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan ataupun pengalaman. *Cognitive learning* adalah perubahan cara memproses informasi sebagai hasil pengalaman atau latihan (Syarifuddin, 2011).

Prinsip-prinsip belajar dapat digunakan untuk mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran, sehingga guru dapat melakukan tindakan yang tepat. Selain itu dengan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran, guru juga dapat memiliki dan mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang peningkatan belajar peserta didik (Bahtiar, tt). Berdasarkan realita yang tampak didepan mata, pendidikan saat ini

cenderung bersifat *pragmatism*, yang mana siswa dianggap sebagai sebuah gelas yang kosong yang hanya bisa diisi tanpa peduli terhadap potensi yang dimilikinya. Untuk itu maka perlu kiranya mengembangkan proses pembelajaran. Termasuk upaya dalam mengembangkan proses pembelajaran yaitu, pertama membangun proses belajar sebagai proses yang diarahkan siswa, bukan sekedar keinginan guru atau orang tua yang menuang di gelas kosong. Kedua, kemampuan belajar berdasar regulasi diri mempunyai hubungan dengan motivasi dan prestasi belajar siswa. Ketiga, terkait dengan fungsi pendidikan, kemampuan belajar berdasar regulasi diri mampu mengembangkan tujuan utama pendidikan yaitu pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat (Yuli Fajar Susetyo, 2012).

Ki Hadjar Dewantara menyampaikan bahwa untuk menjadi guru harus bisa *ing ngarso sun tuladha, ing madya mangunkarsa, tut wuri Handayani* yang dilaksanakan dengan menggunakan prinsip 3A (Asah, Asih, Asuh). Ajaran Ki Hadjar Dewantara ini sangat relevan dengan tuntutan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Untuk bisa merealisasikan menjadi guru yang ideal maka seorang guru harus piawai dalam mengkolaborasi model-model, juga sekaligus teori-teori pembelajaran seperti yang telah diuraikan di atas agar dapat terjadi dua proses dalam kegiatan pembelajaran yaitu *transfer of knowledge* dan *transfer of value* secara bersamaan.

METODE

Penyusunan artikel ini menggunakan metodologi studi pustaka. Dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa tulisan terkait dengan teori-teori belajar yang terdiri atas teori belajar konstruktivistik, humanistic, konektivistik, juga teori belajar menurut Ki Hadjar Dewantara. Dengan menggabungkan teori-teori tersebut kemudian didapatkan generalisasi tentang konsep guru IPS yang Ideal di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konstruktivisme menyatakan bahwa kecerdasan berasal dari proses mengorganisasikan (*organizing*) dan mengadaptasikan (*adaptation*). Pengorganisasian diartikan sebagai kecenderungan setiap anak untuk mengintegrasikan proses menjadi sebuah sistem yang saling berhubungan. Pembelajaran

konstruktivisme memberi kesempatan pada siswa untuk bereksplorasi dengan media dan bahan ajar yang ada dan aktif untuk menggali informasi. Menurut aliran konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari luar, tetapi dikonstruksikan oleh dan dari dalam diri seseorang. Dengan demikian maka pengetahuan menurut konstruktivisme dibentuk oleh dua faktor yaitu obyek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subyek menginterpretasikan obyek tersebut.

Pengetahuan itu tidak bersifat statis melainkan bersifat dinamis, tergantung dari individu yang melihat dan mengkonstruksikannya. Aliran konstruktivisme menganggap bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seseorang kepada orang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Brower dan Hilgard yang menjelaskan bahwa teori kognitif berkenaan dengan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan bagaimana mereka menggunakan pengetahuan tersebut untuk berperilaku lebih efektif. Kelebihan dari teori konstruktivisme adalah mampu melatih siswa untuk menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, dan mau bekerjasama serta menciptakan dan meningkatkan kemandirian siswa. Kekurangan model konstruktivisme yaitu menuntut guru untuk memiliki kreativitas dalam memilih dan menggunakan media.

Pembelajaran humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah hidupnya. Manusia bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Pendidikan yang humanistik menekankan bahwa pendidikan pertama-tama dan yang utama adalah bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara pribadi-pribadi dan antar pribadi dan kelompok di dalam komunitas sekolah.

Pengaruh terakhir munculnya pendidikan humanistik adalah eksistensialisme yang pilar utamanya adalah individualisme. Teori eksistensialisme lebih menekankan keunikan anak secara individual daripada progresivisme yang cenderung memahami anak dalam unit sosial. Anak sebagai individu yang unik. Pandangan tentang keunikan individu ini mengantarkan kalangan humanis untuk menekankan pendidikan sebagai upaya pencarian makna personal dalam eksistensi manusia. Pendidikan berfungsi untuk membantu kemandirian individu supaya menjadi manusia

bebas dan bertanggung jawab dalam memilih. Kebebasan manusia merupakan tekanan para eksistensialis. Dengan kebebasan tersebut peserta didik akan dapat mengaktualisasikan potensinya secara maksimal. Kaum eksistensialis memandang sistem pendidikan yang ada itu dinilai membahayakan karena tidak mengembangkan individualitas dan kreativitas anak. Sistem pendidikan tersebut hanya mengantarkan mereka bersikap konsumeristik, menjadi penggerak mesin produksi, dan birokrat modern. Kondisi ini mematikan sifat-sifat kemanusiaan. Bagi kaum eksistensialis, perhatian utama pendidikan adalah membantu kediriandirian peserta didik untuk sampai pada realisasi yang lebih utuh sebagai individu yang memiliki kebebasan, bertanggung jawab, dan memiliki hak memilih. Aliran ini memberikan semangat dan sikap yang bisa diterapkan dalam kegiatan pendidikan.

George Siemens dan Steven Down pada 2015 menyatakan bahwa berdasarkan pada ajaran konektivisme, belajar tidak hanya terjadi dalam diri seseorang, tetapi di dalam dan di seluruh jaringan. Belajar juga didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindaklanjuti dan dapat berada di luar diri kita, dalam suatu organisasi atau database. Prinsip teori konektivitas adalah memandang keragaman pendapat sebagai sumber informasi pengetahuan dan pembelajaran. Pembelajaran menjadi proses menghubungkan informasi dari berbagai sumber dan konteks dalam suatu komunitas, jaringan, atau basis data dengan dukungan teknologi.

Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran konektivisme ialah membangun koneksi dan jaringan belajar *online* atau *personal learning network*. Selain itu dalam prosesnya, siswa dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara mandiri, memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kolaborasi dan diskusi dengan anggota lain di dalam koneksi atau jaringan belajar *online*, memanfaatkan siswa yang sudah akrab dengan *online learning tools* seperti penggunaan web dan media sosial untuk mendesain metode pembelajaran, dan masih banyak lagi.

Teori *Contruktivistik, humanistic, dan conectivistik* tersebut di atas jika digabungkan dalam proses pembelajaran maka akan memunculkan pembaharuan dalam proses pendidikan. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk dapat menggabungkan tiga teori tersebut adalah dengan cara mengembangkan

strategi pebelajaran yang berbasis merangsang siswa berfikir kritis dengan berbasis pada teknologi. Hal ini sangat sesuai dengan dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan dewasa ini di era abad 21. Apalagi setelah tahun 2019 dunia diguncang oleh adanya wabah covid-19 yang menuntut seluruh steak holder dalam pendidikan melek terhadap teknologi. Dengan adanya covid-19 kita semua dituntut untuk dapat membiasakan diri dalam memanfaatkan teknologi terutama teknologi berbasis internet.

Sistem Among 3A merupakan sistem Among yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara. Dalam sistem among 3A ini memiliki penjabaran sebagai berikut; Asah artinya dalam proses pembelajaran terjadi proses mendidik. Mendidik dalam kontek asah memiliki makna tidakhanya mendidik menyampaikan materi pembelajaran tapi juga bisa membentuk karakter anak. Asih memiliki arti mencintai yaitu dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didiknya harus ada rasa saling menyayangi bahkan antar sesama siswa juga harus mampu memiliki rasa salaing menyayangi ini. Asuh memiliki arti membina artinya bahwa guru sebagai fasilitator harus bisa membimbing anak kearah yang lebih baik. Guru harus mampu memberi contoh yang baik bagi anak didiknya.

Sistem among 3A (asah, asih, asuh) dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada anak. Penerapan sistem among 3A (asah, asih, asuh) dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada anak dilaksanakan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal, inti, istirahat, dan penutup. Dalam menerapkan sistem among (asah, asih, asuh) guru berperan sebagai: Pertama, sumber informasi dalam memberikan pengetahuan pada anak usia dini. Kedua, tauladan atau contoh dalam perbuatan, perkataan, dan berpakaian. Ketiga, pendamping dan fasilitator untuk anak selama proses pembelajaran.

Sistem Among 3A ini sangat sesuai dengan teori pendidikan karakter yang disampaikan oleh Thomas Lickona bahwa dalam pendidikan karakter membutuhkan *moral knowing, moral feeling, dan moral action*. Maka untuk dapat membentuk karakter peserta didik yang baik hakekatnya diawali dengan karakter guru atau pendidiknya harus baik sebagai bahan percontohan untuk peserta didiknya. Berikut akan dibahas beberapa karakter yang harus dimiliki oleh pendidik. Merujuk pada konsep Among 3A ini maka untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif maka seorang pendidik harus

mengawali semuanya dengan hati. Maksudnya adalah pembelajaran yang dilaksanakan harus dibalut dengan ras cinta kasih sehingga peserta didik dapat mengikuti tanpa rasa terpaksa melainkan diliputi dan dijiwai dengan penuh kesadaran.

Arends (2018) menyatakan bahwa saat ini dan dimasa mendatang internet berpotensi untuk menghubungkan siswa ke berbagai sumber yang sebelumnya tidak tersedia. Banyak yang percaya bahwa internet akan menjadi, bila saat ini belum, medium utama untuk informasi dan akan mengubah secara substansial bentuk-bentuk publikasi cetakan maupun visual. Hal ini pada gilirannya akan menyebabkan para pendidik untuk meredefinisikan banyak pelajaran dan tugas-tugas yang mereka berikan kepada siswa. Apa yang disampaikan Arends ini terbukti, sekarang kegiatan pembelajaran benar-benar sangat dipengaruhi oleh Internet. Dalam buku yang sama, Arends juga menyebutkan beberapa tantangan mengajar yang dihadapi guru di abad 21 yaitu antara lain: mengajar dalam masyarakat multikultur, mengajar untuk konstruksi makna, mengajar untuk pembelajaran aktif, mengajar dan akuntabilitas, mengajar dan pilihan, mengajar dengan pandangan baru tentang kemampuan, mengajar dan teknologi.

Pendapat Arends mengenai tantangan yang dihadapi guru dalam konteks mengajar dan teknologi disampaikan bahwa ada kemungkinan ketika masyarakat menyelesaikan transisinya ke dalam zaman informasi, bahwa sekolah akan berubah seperti ketika masyarakat mengalami peralihan dari masyarakat agraris menuju masyarakat industrialis. Para futuris memprediksikan bahwa jika sekolah formal tidak merubah rancangan dan praktik pengajarannya maka akan ketinggalan zaman seperti kuda dan keretanya ditengah sistem transportasi modern.

Tahun 2019 dunia diguncang oleh adanya virus covid-19 yang proses penyebarannya menjadi dasar munculnya kebijakan-kebijakan pemerintah tentang larangan untuk berkerumun. Dampaknya, interaksi sosial kemudian dituntut harus menggunakan media elektronik. Dalam kegiatan pembelajaran, tidak dilaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung didalam sebuah ruangan yang sama antara siswa dan guru. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan tatap maya atau online menggunakan media-media seperti *zoom*, *google class*, *telegram*, dan aplikasi lainnya. Selama tahun 2019 ini, seluruh kegiatan pembelajaran

terkonektivitas menggunakan jaringan internet.

Kebiasaan yang sudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran selama masa covid-19 ini kemudian terbawa dan memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran tanpa terkecuali pembelajaran IPS. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu membantu siswa agar dapat menjadi pelajar yang mandiri (*independent*) dan mampu mengatur dirinya sendiri (*self-regulated*). Jika hal ini dihubungkan dengan tujuan dari pendidikan IPS bahwa IPS sebagai *social studies* maupun IPS sebagai *civic education* memiliki muara tujuannya adalah mampu membekali peserta didik dalam memecahkan permasalahan-permasalahan sosial yang mereka hadapi sekaligus sebagai wujud implementasi merealisasikan warga Negara yang baik. Maka pembelajaran IPS akan dapat efektif dapat terlaksana di era abad 21 ini jika pembelajaran IPS mampu mengembangkan konstruksi pemikiran peserta didik, humais, dan terkoneksi dengan teknologi. Dengan demikian maka model pendidikan IPS yang mampu merangsang siswa berfikir kritis, humanis, dan juga mampu memanfaatkan teknologi merupakan model yang sangat dinanti-nantikan dalam pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Menjadi guru IPS di era Digital harus dapat mengemas model Among 3A dan sekaligus mampu mengkolaborasikan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus memiliki kasih sayang dalam mendidik anak didiknya.

REFERENSI

- Arend, Richard. 2018. *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar* (buku satu). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arend, Richard. 2018. *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar* (buku kedua). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya. 2018. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *TA'DIB*, Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni, 115
- Yuli Fajar Susetyo, A. K. (2012). Orientasi Tujuan, Atribusi Penyebab, dan Belajar Berdasar Regulasi Diri. *Jurnal Psikologi* Volume 39, NO. 1, JUNI, 96