

KUIS KIHAJAR SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TELEVISI DAN INTERNET

KIHAJAR QUIZ AS AN INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON TELEVISION AND THE INTERNET

Oos M. Anwas
Pustekkom Kemdikbud
Jalan RE Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten.
oos.anwas@kemdikbud.go.id

diterima: 11 November 2013; dikembalikan untuk direvisi: 18 November 2013; disetujui: 28 November 2013

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan Kuis Kihajar 2013 terutama dari aspek: karakteristik Kuis Kihajar dan proses pembelajaran dalam Kuis Kihajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian dilakukan terhadap pelaksanaan Kuis Kihajar 2013 pada Juli s.d. Oktober 2013. Pengumpulan data dilakukan melalui data sekunder serta pengamatan dan wawancara terhadap pengelola dan peserta Kuis. Hasil analisis data diketahui bahwa karakteristik Kuis Kihajar sangat menarik karena setiap bulannya tidak hanya menambah peserta baru tetapi lebih dari setengahnya peserta lama tetap setia mengikuti kuis ini. Peserta kuis tidak sekedar membuka web atau mengirim sms, tetapi mengerjakan soal hingga rata-rata mencapai 44 soal setiap kali mengaksesnya. Proses pembelajaran dalam Kuis Kihajar, antara lain: mudah, menyenangkan, menuntut penggunaan berbagai sumber belajar, fleksibel, serta menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (televisi, SMS, dan internet) yang sesuai dengan tren tuntutan zaman. Model Kuis Kihajar juga secara bertahap dapat mendorong terwujudnya budaya baru dalam memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dan kualitas hidup.

Kata kunci: Kuis Kihajar, media pembelajaran, media televisi, media internet

Abstract: This study aimed to determine the implementation of Kihajar Quiz 2013 mainly from aspects: characteristics and the learning process. This study used a descriptive method. Research conducted on the implementation of Kihajar Quiz from July 2013 until October 2013. Data collected through secondary data as well as observations and interviews with organizers and quiz participants. The analysis of the data found that the characteristics Kihajar Quiz very interesting because every month not only add new participants but more than half of the previous participants remained faithful with the quiz. Participants do not just open a web quiz or sent sms, but work on the problems to reach an average of 44 questions each access. The learning process in Kihajar Quiz, among others: easy, fun, demanding the use of a variety of learning resources, fleksibel, as well as the use of information and communication technologies (television, SMS, and internet) in accordance with the trend of the demands of the times. Kihajar Quiz Model gradually promote the establishment of a new culture in is using ICT as a learning medium to improve the ability and quality of life.

Keywords : Kihajar quiz, instructional media, television, internet

Pendahuluan

Media televisi sangat digemari hampir semua lapisan masyarakat baik di desa maupun di perkotaan. Hal ini disebabkan karena karakteristik media televisi dapat menyajikan pesan audio visual, live, serta dapat ditonton dengan mudah dan menyenangkan. Perkembangan media televisi sangat pesat dan telah mengalahkan media massa di generasi sebelumnya. Namun substansi media ini lebih banyak digunakan untuk keperluan hiburan dan informasi. Media televisi masih jarang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan/pembelajaran. Hasil penelitian Anwas (2009) terhadap penyuluh pertanian menunjukkan bahwa sebagian besar para penyuluh menonton televisi hanya untuk mendapatkan hiburan dan informasi, sedangkan pemanfaatan untuk aspek pendidikan atau pembelajaran masih relatif kecil. Hal ini salah satunya disebabkan karena konten yang ada dalam media televisi yang terkait langsung dengan keperluan penyuluh pertanian masih relatif jarang. Secara umum substansi siaran televisi didominasi oleh muatan hiburan dan berbagai hal yang terkait dengan gaya hidup populer. Walaupun demikian pihak stasiun televisi sering mengklaim acara-acara yang ditayangkannya memiliki unsur pendidikan.

Media internet juga merupakan media yang berkembang sangat pesat. Kelebihan media ini selain dapat melakukan komunikasi dan interaksi global, juga dapat menjadikan konvergensi media dari generasi sebelumnya (teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi). Dengan karakteristik media internet sangat digemari terutama oleh kalangan generasi muda masa kini. Anak-anak dan remaja cenderung lebih cepat akrab dan mampu untuk memanfaatkan media internet. Dalam kehidupan sehari-hari kita sangat mudah menyaksikan anak-anak mulai dari tingkat sekolah dasar sudah akrab bermain komputer dan internet. Namun sama halnya dengan media televisi, pemanfaatan media internet masih didominasi untuk aspek hiburan dan informasi. Anak-anak sangat senang membuka internet, hanya sekedar untuk bermain *game online*, *chatting*, kirim email, atau komunikasi melalui fasilitas jejaring sosial (*facebook*, *twitter*, dll.).

Kondisi ini diperburuk akibat ketersediaan substansi internet yang didominasi konten asing yang

kurang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia. Di sisi lain substansi internet tertentu yang membahayakan perkembangan anak dan remaja seringkali mudah diakses bahkan mungkin tidak sengaja diaksesnya. Universitas Surabaya (Rosidah dkk, 2010) menemukan hasil penelitiannya bahwa 90% remaja semula mengklik situs porno secara tidak sengaja. Hal ini mengakibatkan ancaman besar terhadap perkembangan moral dan karakter anak bangsa.

Kekhawatiran dampak negatif media televisi dan internet khususnya bagi para guru dan orangtua adalah sesuatu yang wajar. Banyak pengalaman empirik yang diberitakan berbagai media tentang dampak negatif media tersebut terhadap anak dan remaja. Hasil-hasil penelitian pakar juga menunjukkan hal serupa. Andayani dan Suranto (1997) melakukan penelitian terhadap beberapa film kartun Jepang, seperti *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, dan *Magic Knight Ray Earth*. Ia menemukan bahwa film tersebut banyak mengandung adegan antisosial (58,4%) daripada adegan prososial (41,6%). Studi ini menemukan bahwa kategori perlakuan antisosial yang paling sering muncul berturut-turut adalah berkata kasar (38,56%), mencelakakan (28,46%), dan pengejekan (11,44%). Sementara itu kategori prososial, perilaku yang kerap kali muncul adalah kehangatan (17,16%), kesopanan (16,05%), empati (13,43%), dan nasihat (13,06%). Hal ini sungguh ironis, karena film tersebut bertemakan kepahlawanan. Begitu pula menurut Leman (2000), siaran televisi memiliki dampak buruk terutama pada anak-anak, karena mereka belum mampu membedakan dunia yang ia lihat di TV dengan apa yang sebenarnya.

Menyikapi dampak media televisi dan internet tersebut tidak bisa anak-anak dilarang untuk tidak mengakses media tersebut. Dalam setiap lingkungan kehidupan masyarakat terutama di perkotaan, kehidupan sosial sulit dipisahkan dengan media televisi dan internet. Media tersebut sudah menjadi kebutuhan informasi dan hiburan bagi masyarakat masa kini. Oleh karena itu solusinya adalah bukan menjauhkan anak dari media tersebut, tetapi bagaimana menciptakan media tersebut menjadi media pembelajaran/ pendidikan yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas

kehidupannya. Untuk menciptakan kondisi tersebut, diperlukan konten-konten televisi dan internet yang tidak hanya menghibur tetapi mampu mendidik dan membelajarkan.

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kemdikbud, yang tugas utamanya adalah mendayagunakan TIK untuk pendidikan (Permendikbud Nomor 1 tahun 2012), mengembangkan berbagai konten televisi dan internet. Konten ini selain berbasis kurikulum sekolah, juga dirancang berbagai konten yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat memanfaatkan media televisi dan internet untuk pembelajaran. Salah satu konten pembelajaran yang dirancang oleh Pustekkom Kemdikbud adalah Kuis Kihajar. Kihajar merupakan kepanjangan dari "Kita Harus Belajar". Kuis Kihajar merupakan program motivasi pembelajaran yang ditayangkan melalui siaran Televisi Edukasi dan internet (web: belajar.kemdikbud.go.id). Kuis ini ditujukan untuk siswa tingkat SD, SMP, dan SMA atau yang sederajat. Kuis serupa sudah dilaksanakan sejak tahun 2008 (Pustekkom, 2013a). Mulai tahun 2013, Kuis Kihajar ditayangkan melalui siaran televisi (TV Edukasi) dan melalui internet. Oleh karena itu peserta didik dapat mengikuti melalui dua cara yaitu melalui siaran Televisi Edukasi dengan jawaban melalui SMS dan melalui web site TV Edukasi (www.kihajar.go.id). Tahun 2013, Kuis Kihajar dilaksanakan mulai bulan Juli hingga bulan Oktober 2013. Selama kurun waktu tersebut lebih dari 70.000 siswa yang terlibat aktif mengikuti kuis ini (Pustekkom, 2013b). Fenomena ini menjadi menarik untuk dilakukan penelitian terutama dari aspek: karakteristik Kuis Kihajar dan proses pembelajaran yang terjadi dalam Kuis Kihajar. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) karakteristik Kuis Kihajar, dan 2) proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam Kuis Kihajar.

Kajian Literatur

Kihajar (Kita Harus Belajar) merupakan kegiatan terpadu dari beberapa rangkaian kegiatan dalam mensosialisasikan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pendidikan/pembelajaran. Rangkaian kegiatan Kihajar di tahun 2013 meliputi: Kuis Kihajar, Anugerah TIK, lomba, seminar dan pameran

(Pustekkom Kemdikbud, 2013c). Dalam buku Panduan Kihajar 2013 dijelaskan bahwa Kuis TV Edukasi (KiHajar) bertujuan mensosialisasikan layanan siaran Televisi Edukasi sekaligus meningkatkan kompetensi para peserta didik terhadap mata pelajaran yang berbasis pada kurikulum sekolah. Sasaran lomba ini adalah siswa SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Anugerah TIK untuk Pendidikan bertujuan memberikan penghargaan kepada lembaga (terutama pemerintah daerah) yang memiliki kepedulian yang tinggi dan telah sukses memanfaatkan TIK untuk e-pembelajaran dan e-administrasi. Lomba membuat media pembelajaran meliputi katagori: media video, media audi, dan katagori multimedia. Seminar merupakan wahana kajian dan pendalaman berbagi pengetahuan dan keterampilan baru terkait dengan inovasi dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan yang diberikan oleh pakar maupun praktisi dalam bidangnya masing-masing. Kegiatan pameran TIK Pendidikan dilaksanakan secara simultan pada saat pelaksanaan Kuis Kihajar baik di tingkat provinsi maupun tingkat nasional.

Secara khusus, Kuis Kihajar dapat diikuti melalui siaran TV Edukasi dengan jawaban melalui sms, serta melalui website kihajar: www.kihajar.kemdikbud.go.id Kuis melalui siaran TV Edukasi disiarkan berkali-kali setiap harinya. Begitu pula melalui website, peserta dapat mengikuti kuis kapanpun setiap ada kesempatan. Soal-soal telah disiapkan berbasis pada kurikulum setiap jenjang tingkatan sekolah (SD, SMP, SMA atau sederajat) dan pengetahuan umum. Indikator pemenang kuis adalah frekuensi mengikuti kuis, kebenaran mengisi soal, dan kecepatan dalam mengisi soal. Ketiga indikator tersebut menentukan peringkat pemenang kuis harian. Peserta yang menjadi pemenang peringkat satu di masing-masing tingkatan, mengikuti *grand final* di tingkat provinsi dan nasional dalam menentukan juaranya.

Dalam era global saat ini McLuhan dengan pendiriannya yang teguh memandang bahwa media benar-benar berpengaruh terhadap kehidupan manusia (Littlejohn, 1996). Pengaruh media massa khususnya televisi dan internet terhadap perilaku manusia dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial (Bandura, 1977). Teori ini menjelaskan bagaimana manusia belajar dari

pengalaman langsung seperti halnya dari pengamatan atau permodelan. Teori pembelajaran sosial menganggap media sebagai agen sosialisasi yang paling utama setara dengan keluarga, kelompok sebaya, dan guru-guru sekolah (Winarso, 2005).

Teori-teori komunikasi massa, diyakini media televisi memiliki pengaruh yang ampuh (*powerfull*) terhadap khalayak. Hal ini disebabkan media televisi memiliki karakteristik dapat menyajikan pesan audio visual, gerak, serta dapat memanipulasi pesan melalui teknik kamera, pencahayaan, animasi, dan juga teknik editing (Anwas, 2011). Oleh karena itu media ini sangat potensial dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Namun dalam realisasinya stasiun televisi cenderung lebih banyak menyiarkan substansi hiburan yang digemari masyarakat luas. Menurut Rivers dan Jensen (2004) media radio dan televisi selalu berusaha meraih khalayak seluas mungkin demi iklan. Karenanya program siaran yang disajikan sekiranya menarik minat khalayak luas dan cenderung mengabaikan program yang sebenarnya penting seperti pendidikan. Pendapat ini sama persis dengan situasi di televisi yang ada di Indonesia. Stasiun televisi mengutamakan *rating* dan mengabaikan aspek kualitas program termasuk program pendidikan. Oleh karena itu Televisi Edukasi hadir sebagai alternatif tayangan siaran televisi yang mendidik dan mencerdaskan.

Televisi Edukasi disiarkan melalui satelit Telkom satu. Dengan bantuan antena parabola, peserta didik dan masyarakat dapat mengikuti siaran ini. TV Edukasi juga disiarkan melalui internet baik teknologi *live streaming* maupun VOD (Video on Demand) melalui alamat www://:tve.kemdikbud.go.id. Untuk memudahkan penerimaan siaran, TV Edukasi juga bekerjasama dengan beberapa stasiun televisi lokal, televisi kabel, dan satu jam di TVRI. Rencana ke depan TV Edukasi diharapkan dapat disiarkan melalui channel khusus TVRI siaran digital.

Media internet, dengan karakteristik media yang konvergen dan interaktif memiliki pengaruh yang ampuh pula dalam mempengaruhi khalayak baik positif maupun negatif. Dampak penggunaan internet terhadap kesejahteraan psikologis dan sosial dilakukan oleh para peneliti di Carnegie Mellon University (Severin dan Tankard, 2005), bahwa pemakaian internet yang lebih

tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan keluarga, menurunnya hubungan sosial, dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Oleh karena itu para peneliti ini menyarankan untuk mengurangi dampak ini dengan cara mendorong munculnya berbagai layanan internet yang mendukung komunitas yang sudah ada, dan membantu hubungan yang telah terjalin. Misalnya, fasilitas *online* yang ditawarkan oleh sekolah-sekolah bisa memberikan cara bagi para siswa untuk mengerjakan tugas bersama-sama, daripada hanya menyediakan karya-karya referensi *online*. Jika mengacu pada hasil penelitian dan rekomendasi para peneliti tersebut, model Kuis Kihajar yang menggunakan jaringan *online* merupakan salah satu bentuk fasilitas bagi para siswa untuk mengerjakan soal-soal secara *online*. Oleh karena itu model Kuis Kihajar diharapkan media internet dapat menjadi sebagai media pembelajaran/ pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif (*descriptive research*), sebagai jenis penelitian yang memberikan gambaran atas suatu keadaan sejeles mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti (Kountur, 2007). Penelitian dilakukan terhadap pelaksanaan Kuis Kihajar 2013 yang dilaksanakan bulan Juli s.d. Oktober 2013.

Pengumpulan data dilakukan melalui data sekunder yang diperoleh dari data statistik Kuis Kihajar (Histats Daily Kihajar.Kemdikbud.go.id) (Pustekkom Kemdikbud, 2013c). Untuk mempertajam analisis data, dilakukan wawancara dan pengamatan. Wawancara dilakukan terhadap peserta Kuis Kihajar dan pengelolanya baik di tingkat pusat maupun di tingkat provinsi. Wawancara ini dilakukan baik secara langsung ataupun melalui telepon dan email. Peserta Kuis Kihajar ini adalah para siswa SD, SMP, dan SMA atau yang sederajat. Pengelola di tingkat pusat adalah Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pengelola di tingkat provinsi dilaksanakan oleh Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan provinsi atau dinas pendidikan provinsi. Pengamatan dilakukan terhadap peserta Kuis Kihajar ketika sedang mengerjakan soal-soal kuis. Adapun

lokasi pengamatan dilaksanakan di empat lokasi yaitu kota Jakarta, kota Jambi, kota Makassar, dan kota Manokwari Papua Barat. Data yang terkumpul tersebut selanjutnya dilakukan analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Karakteristik Kuis Kihajar

Peserta Kuis Kihajar 2013 dilakukan dengan dua cara yaitu melalui web site dan siaran TV Edukasi dengan menjawab melalui SMS. Deskripsi peserta Kuis Kihajar melalui website (www://Kihajar.kemdikbud.go.id) dapat dianalisis berdasarkan data statistik (web hitstats). Data yang dihimpun berdasarkan Histats Daily Kihajar.Kemdikbud.go.id (2013) dapat disajikan dalam Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 tersebut, menunjukkan pada bulan Juli 2013 total peserta Kuis Kihajar baru mencapai 11.667 orang, jumlah total halaman yang dibuka sebanyak 481.800 halaman, dengan rata-rata setiap peserta mengerjakan atau mempelajari 42 halaman. Pada bulan ini peserta kuis masih relatif sedikit, karena Kuis Kihajar 2013 baru diluncurkan pada pertengahan bulan Juli. Menurut pengelola program ini, Pustekkom Dikbud pada bulan Juli baru melaksanakan sosialisasi di beberapa ibu kota provinsi. Ini menunjukkan bahwa pada bulan ini peserta didik/siswa relatif masih belum mengetahui adanya program ini.

Mulai bulan Agustus dan September 2013, pengelola Kuis Kihajar terutama tingkat pusat bekerjasama dengan pengelola tingkat provinsi melaksanakan sosialisasi ke sejumlah sekolah-sekolah. Walaupun sosialisasi ini masih terbatas satu provinsi di satu lokasi (biasanya dilaksanakan di ibukota provinsi), namun hasilnya pada bulan berikutnya menunjukkan adanya peningkatan peserta yang sangat

luar biasa, seperti disajikan dalam Tabel 1. Pada bulan Agustus total peserta sebanyak 30.111 orang dengan peserta baru berjumlah 16.635 orang atau sebesar 55,2% dari jumlah total peserta. Jumlah halaman yang dipelajari sebanyak 1.091.375 lembar, dengan rata-rata setiap peserta yang membuka website ini mempelajari 36 halaman.

Pada bulan September 2013, jumlah peserta Kuis Kihajar melalui web terus meningkat. Pada bulan ini jumlah peserta kuis sebanyak 82.553 orang, dengan jumlah halaman yang dipelajari sebanyak 3.957.007 halaman, dan rata-rata setiap peserta mempelajari 48 halaman. Jumlah peserta baru sebanyak 42.460 orang atau sebanyak 51,4% dari jumlah total peserta. Yang menarik dari data tersebut adalah selain jumlah peserta baru terus meningkat, yaitu peserta bulan sebelumnya tetap setia yaitu sebanyak 40.093 orang atau 48,8% (jumlah total peserta dikurangi jumlah peserta baru) dari total peserta pada bulan tersebut. Data ini menunjukkan bahwa ada ketertarikan dari peserta lama untuk terus mengikuti kuis ini. Penyebabnya menurut peserta kuis, selain acara ini menjanjikan hadiah dalam jumlah yang menarik (total hadiah Rp 200.000.000,-), juga sistem kuis Kihajar ternyata menarik untuk diikuti sebagai salah satu model pembelajaran bagi anak-anak remaja di masa kini.

Bulan Oktober 2013, jumlah peserta Kuis Kihajar melalui web juga terus meningkat. Pada bulan ini jumlah peserta kuis sebanyak 70.625 orang dengan jumlah halaman yang dipelajari sebanyak 3.536.464 halaman, dengan rata-rata setiap peserta mempelajari 50 halaman. Jumlah peserta baru sebanyak 33.585 orang atau sebanyak 47,5% dari jumlah total peserta. Peserta baru ini terus meningkat walaupun tidak sebanyak

Tabel: 1
Data Statistik Peserta Kuis Kihajar via Internet

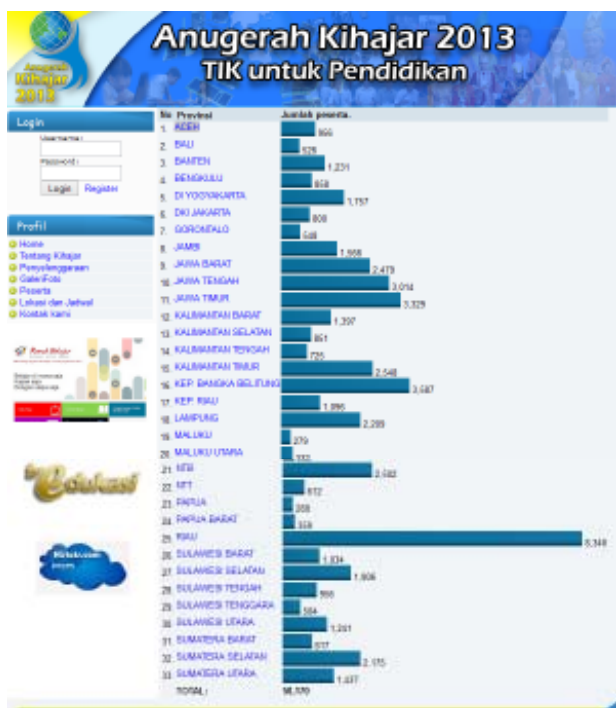
No	Variabel	Juli	Agustus	September	Oktober	Jumlah
1	Total page views	481.800	1.091.375	3.957.077	3.536.464	9.132.740
2	Total visitor	11.667	30.111	82.553	70.625	207.733
3	First time visitors	6.451	16.635	42.460	33.585	107.135
4	New visitor ratio	55,2%	55,2%	51,4%	47,5%	51,5%
5	Page views per visit	41,29	36,24	47,93	50,07	43,96

Sumber: diolah dari Histats Daily Kihajar.Kemdikbud.go.id (2013c)

peserta baru di bulan September. Peserta lama (jumlah total peserta dikurangi jumlah peserta baru) yang tetap setia mengikuti kuis sebanyak 37.040 orang atau lebih dari setengahnya (52,5%).

Berdasarkan Tabel 1 jumlah total frekuensi yang mengakses melalui website sebanyak 207.733 kali, dengan jumlah peserta 58.170 orang (Gambar 1). Jumlah halaman yang dibuka atau dipelajari oleh pengunjung tersebut sebanyak 9.132.740 halaman, dengan rata-rata setiap pengunjung mempelajari 44 halaman. Artinya, pengunjung yang mengikuti Kuis Kihajar ini tidak sekedar hanya membuka web site apalagi membuka sekedar main-main saja. Setiap pengunjung Kuis Kihajar benar-benar melakukan proses belajar. Hal ini terbukti rata-rata peserta Kuis Kihajar setiap mengaksesnya mempelajari hingga mencapai 44 halaman. Begitu pula perbandingan peserta pemula dan jumlah peserta keseluruhan mencapai 51,5%. Artinya setiap bulan peserta pemula terus bertambah, dan peserta lamapun relatif tetap setia mengikuti Kuis tersebut.

Gambar 1: Jumlah dan Sebaran Peserta Kuis Kihajar melalui Website



Sumber: www://kihajar.kemdikbud.go.id (2013d)

Aspek sebaran, peserta Kuis Kihajar juga tidak hanya berasal dari kota besar atau wilayah pulau Jawa

saja. Peserta Kuis Kihajar baik yang melalui website atau melalui siaran Televisi Edukasi tersebar dari berbagai wilayah di tanah air. Gambar 1 menunjukkan sebaran peserta Kuis Kihajar dari berbagai pelosok tanah air. Yang menarik dari Gambar 1, bahwa peserta tidak didominasi dari pulau Jawa, namun sebaliknya yang mendominasi adalah dari luar pulau Jawa.

Data menunjukkan bahwa provinsi yang pesertanya paling banyak berasal dari provinsi Riau (Gambar 1), bukan dari provinsi di Jawa yang jumlah peserta didiknya jauh lebih besar dibandingkan dengan provinsi tersebut. Jumlah peserta terbanyak yang dicapai provinsi Riau, menurut pengelola Kuis Kihajar di tingkat provinsi Riau, kuncinya adalah kegiatan sosialisasi. Sosialisasi program ini di provinsi Riau tidak hanya dilakukan di ibukota provinsi, tetapi dilakukan di semua ibukota kabupaten/kota di provinsi Riau. Sedangkan provinsi lainnya, sosialisasi tatap muka hanya dilaksanakan di tingkat ibu kota provinsi. Dengan kegiatan sosialisasi tatap muka hingga tingkat kabupaten ini, jumlah peserta di provinsi Riau jauh berbeda dibandingkan dengan provinsi lainnya. Jika hal ini dilakukan oleh provinsi-provinsi lainnya sosialisasi hingga tingkat kabupaten/kota, bahkan hingga pada tingkat kecamatan atau kepada semua sekolah-sekolah, maka peserta Kuis Kihajar akan sangat banyak. Sosialisasi juga perlu dilakukan melalui media massa yang bisa langsung mencapai sasaran secara kreatif, bertahap, dan berkesinambungan (Suyono, 2009).

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa mengikuti Kuis Kihajar juga dapat diikuti melalui siaran TV Edukasi. Berdasarkan data dari pengelola pusat diketahui bahwa peserta yang mengikuti melalui SMS sebanyak 13.797 orang (Pustekkom Dikbud, 2013c). Jumlah peserta melalui SMS ini lebih kecil jika dibandingkan dengan jumlah peserta melalui website (58.170 orang, dalam Gambar 1). Ini artinya model pembelajaran seperti kuis ini memerlukan media yang interaktif, sedangkan media televisi hanya media yang satu arah. Jumlah peserta ini berasal dari berbagai pelosok tanah air, terutama peserta didik yang belum bisa mengakses internet. Dengan demikian model kuis ini dapat mengatasi kelemahan media televisi dan kelemahan media internet. Kelemahan media televisi, peserta tidak bisa melakukan interaktif

(menjawab soa-soal), sementara kelemahan media internet saat ini masih belum semua sekolah/siswa bisa mengakses media tersebut. Dengan memadukan kedua sistem ini dapat mengatasi secara utuh.

Rendahnya peserta yang mengikuti kuis melalui siaran TV Edukasi ini dapat dianalisis berdasarkan sistem distribusi siaran televisi edukasi yang masih mengandalkan teknologi satelit. Teknologi ini masih sulit diakses secara praktis oleh peserta didik karena harus menggunakan antena parabola. Di sisi lain kerjasama siaran teresterial dengan sejumlah stasiun TV lokal dan TVRI masih sangat terbatas. Akses media televisi menurut Anwas (2011) salah satunya ditentukan oleh faktor kemudahan akses. Jika TV Edukasi dapat diterima secara teresterial, maka optimis peserta didik yang mengikuti model pembelajaran melalui Kuis Kihajar ini akan meningkat.

Mencermati lebih jauh data peserta Kuis Kihajar yang ada dalam website, bahwa peserta berasal dari berbagai daerah. Mereka tidak hanya berasal dari ibukota provinsi, tetapi dari sekolah-sekolah yang berada di berbagai pelosok tanah air. Begitu juga peserta kuis yang menduduki peringkat sepuluh besar, tidak hanya didominasi oleh siswa yang berasal dari kota besar, tetapi banyak yang berasal dari kota kecamatan dan kabupaten/kota sehingga memberikan variasi yang menarik. Data ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terutama teknologi *broadcast* (televisi) dan teknologi internet semakin berkembang dan mudah diakses oleh masyarakat. Kehadiran Jardiknas dengan program *school.net* yang dimotori oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kemdikbud, telah menghubungkan banyak sekolah-sekolah dengan akses internet. Di sisi lain, akses internet semakin mudah dan relatif murah bisa dinikmati oleh masyarakat dan peserta didik, sehingga menjadi peluang untuk memanfaatkan teknologi ini untuk keperluan pendidikan dan kebudayaan.

Dengan capaian data proses pembelajaran model Kuis Kihajar yang disajikan dalam pembahasan Tabel 1, Gambar 1, dan hasil SMS tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut: (1) Peserta Kuis Kihajar adalah benar mengikuti tahapan proses pembelajaran yang dikemas dalam format kuis. Data tersebut menepis keraguan

yang masuk ke web site ini tidak sekedar kebetulan atau main-main saja. Dengan kata lain, peserta didik yang membuka Kuis Kihajar melalui web site ini memang mengikuti proses pembelajaran secara benar.; (2) Model Kuis Kihajar memiliki ketertarikan yang luar biasa karena mereka mampu bertahan membuka halaman web site dengan rata-rata mencapai 44 halaman. Jika diibaratkan seperti buku, membaca 44 halaman berarti buku tersebut memang memiliki daya tarik yang luar biasa.; (3) Model Kuis Kihajar mampu menjadi substansi Teknologi Informasi dan Komunikasi alternatif di tengah-tengah genjarnya substansi permainan yang digandrungi oleh usia peserta didik, seperti game *online*. Dengan demikian model ini dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran alternatif di era teknologi informasi dan komunikasi.; (4) Peserta banyak yang konsisten mengikuti hingga kuis ini berakhir. Ini penyebabnya adalah selain acara ini menjanjikan sejumlah hadiah, juga model kuis ini menarik untuk diikuti sebagai salah satu model pembelajaran bagi anak-anak remaja di masa kini; (5) Perpaduan antara media berbasis siaran televisi (*broadcast*) dengan media berbasis internet dapat saling membantu kelemahan dan kelebihan masing-masing. Hal ini sangat penting dengan pertimbangan keragaman karakteristik wilayah sasaran (peserta didik) dan wilayah Indonesia.

Jumlah peserta kuis dibandingkan dengan jumlah peserta didik di SD, SMP, dan SMA serta yang sederajat di seluruh wilayah Indonesia tentu masih sangat kecil. Namun data empirik di atas membuktikan bahwa model ini sangat menarik sebagai alternatif pembelajaran di era global. Secara kualitas, model pembelajaran Kuis Kihajar ini telah mampu menjadi alternatif model pembelajaran bagi peserta didik melalui internet dan melalui siaran televisi di tengah-tengah gencarnya substansi TIK yang sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan anak di era global ini. Salah satu kelemahannya adalah sosialisasi kepada peserta didik masih sangat kurang. Begitu pula sistem penyiaran TV Edukasi terutama aspek kemudahan akses dan kemenarikan, sistem aplikasi, substansi soal-soal, dan sistem pengelolaan perlu dikaji ulang dan terus ditingkatkan dalam menjangkau peserta didik yang lebih banyak.

Proses Pembelajaran Kuis Kihajar

Media televisi dan internet sudah sangat populer di hampir semua lapisan masyarakat. Media tersebut umumnya digunakan untuk wahana hiburan dan komunikasi. Namun media tersebut masih sangat kurang untuk dimanfaatkan sebagai media pendidikan/pembelajaran. Padahal seperti dijelaskan dalam kajian pustaka, bahwa media tersebut memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam menambah wawasan, meningkatkan kemampuan dan kualitas hidup ke arah yang lebih baik.

Dalam lingkungan usia anak-anak dan remaja, media televisi dan internet sangat populer. Setiap hari mereka sering menonton berbagai acara televisi atau bermain di depan layar komputer. Bahkan jika sedang ada di rumah atau hari libur anak-anak sangat suka berlama-lama berada di depan layar kaca, hanya sekedar untuk menonton. Tidak jarang mereka lupa makan, lupa belajar, dan lupa untuk bermain dengan teman-teman sebayanya. Pengamatan penulis, kondisi ini merupakan realitas kehidupan anak-anak dan remaja masa kini. Para orangtua yang peduli dengan dampak buruk dari media tersebut semakin resah. Berbagai upaya untuk mengalihkan anak-anak dari pengaruh televisi dan internet sudah dilakukan, misalnya: mengganti dengan bahan bacaan (buku-buku), mengikuti kursus, atau kegiatan lainnya. Namun ketika di rumah lagi, mereka kembali menonton televisi dan membuka internet.

Ini artinya tuntutan zaman. Anak-anak zaman sekarang memang tidak bisa dilepaskan dengan produk teknologi informasi dan komunikasi, terutama siaran televisi dan akses internet. Yang perlu dilakukan bukan menghindari atau menjauhkan TIK dengan anak-anak, namun bagaimana agar TIK tersebut bisa bermanfaat untuk membelajarkan, serta meningkatkan sikap dan keterampilannya guna menjadikan anak cerdas dan memiliki ahlak mulia. Bagaimana menciptakan media televisi dan internet menjadi media pembelajaran. Dengan kata lain bagaimana supaya anak-anak menonton televisi atau mengakses internet bisa belajar secara menyenangkan tanpa harus diinstruksikan oleh orangtua atau gurunya. Mereka diharapkan mampu memilih dan menonton tayangan atau konten televisi dan internet yang bermanfaat untuk membantu meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah, serta

membentuk sikap dan keterampilan yang bermoral dan memiliki jati diri sebagai bangsa Indonesia.

Gambaran di atas merupakan keluhan sekaligus harapan bagi sebagian besar orangtua dan guru yang risau dengan pengaruh TIK terhadap anak didiknya. Sebagai orangtua yang peduli dengan masa depan anak-anak, penulis mencoba menyampaikan model Kuis Kihajar kepada ananda yang masih duduk di kelas lima SD. Anak ini memang sangat suka menonton televisi dan bermain internet. Yang ditonton di televisi sama seperti anak-anak lainnya, adalah acara-acara hiburan. Begitu pula konten internet yang sering diakses adalah hiburan, game online, dan berkomunikasi dengan teman-temannya melalui situs jejaring sosial. Kepada ananda ini langkah pertama, diberi tahu alamat kuis melalui web: www//:belajar.kemdikbud.go.id. Dengan sedikit penjelasan dalam mengikuti kuis termasuk disampaikan motivasi hadianya, anak tidak kesulitan untuk membuka situs ini dan kemudian melakukan register. Memang usia anak-anak zaman sekarang sangat mudah mengikuti dan menjalankan produk TIK seperti internet.

Pengamatan penulis yang berdiri di belakang tanpa sepengetahuan anak, tampak anak membuka soal pertama di halaman pertama, berpikir sebentar kemudian memilih jawaban soal dengan mengklik pilihan yang tersedia di soal tersebut. Setelah mengerjakan soal pertama, anak mengklik halaman berikutnya sesuai tuntutan dalam soal kuis. Soal nomor dua ini adalah pengetahuan umum. Rupanya anak tidak tahu jawabannya. Ia tidak bertanya pada siapapun tetapi membuka *search engine* Google, kemudian memasukan kata kunci soal. Selanjutnya ia mencari web yang diinginkan dan mengkliknya, Tidak lama kemudian ia menemukan jawaban dari pertanyaan kuis tersebut, lalu ia kembali membuka lembar soal kuis dan mengisinya.

Pada lembar (soal) berikutnya, pertanyaannya adalah bahasa Inggris. Rupanya ia belum paham soal tersebut. Kemudian mengcopy teks bahasa Inggris tadi, lalu membuka google translite dan menterjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Setelah jawabannya diketahui, selanjutnya kembali ke lembar soal kuis dan menjawab pertanyaan kuis tersebut dengan benar.

Soal selanjutnya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, tentang nama-nama gunung berapi yang ada di pulau Jawa. Anak membuka Buku Pintar yang ada di rak buku, kemudian sambil tersenyum ia secara cepat mengisi soal tersebut dengan tepat.

Soal berikutnya adalah pelajaran matematika. Untuk mengerjakan soal ini anak membuka fasilitas kalkulator dalam komputer kemudian mengerjakan soal sesuai tuntutan kuis tersebut. Setelah mengerjakan sepuluh soal (satu paket soal) keluar skor nilainya, ketika penulis lihat mendapatkan skor 90. Ia gembira sejenak, namun terbersit di wajahnya penasaran untuk meraih angka maksimal (100). Tidak lama anak melanjutkan pada paket 2, kembali mengerjakan soal-soal sebanyak sepuluh soal dari berbagai mata pelajaran dan pengetahuan umum yang diambil secara random oleh sistem komputer. Begitu seterusnya, anak sangat senang mengerjakan soal-soal tanpa harus dipandu atau diarahkan oleh siapapun.

Pengalaman dari anak ini penulis coba terapkan kepada siswa-siswa ketika penulis melakukan sosialisasi Kuis Kihajar di beberapa ibukota provinsi, seperti: kota Jambi, kota Makasar Sulawesi Selatan, kota Yogyakarta, bahkan hingga di kota Manokwari Papua Barat. Mereka dengan sedikit diberikan penjelasan, mampu mengikuti model pembelajaran melalui Kuis Kihajar. Mereka umumnya tidak harus susah dipandu, begitu cepat dan paham untuk mengikuti kuis ini. Bahkan di kota Manokwari Papua Barat, penulis menemukan ada siswa yang baru kali itu menggunakan komputer. Dengan sedikit penjelasan, ia begitu cepat menyesuaikan dan bisa mengikuti kuis ini. Dalam hal ini benar pendapat para ahli bahwa anak-anak zaman sekarang lebih dekat dan lebih mudah dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam mengerjakan soal-soal, mereka memanfaatkan berbagai sumber belajar, mulai dengan membuka *search engine* tertentu, membuka buku, diskusi dengan teman dekatnya, mengamati alam sekitar sekolah, bahkan ada yang bertanya pada gurunya. Tampak mereka senang belajar dengan model tersebut. Mereka seolah-olah seperti sedang bermain game *online*. Padahal sesungguhnya anak tersebut sedang belajar, menambah wawasan dan pengalamannya melalui tuntutan pertanyaan Kuis

Kihajar. Ia tidak menyadari sedang belajar menggunakan berbagai sumber belajar yang variatif.

Dengan mengacu pada data di atas, dapat diidentifikasi proses pembelajaran dalam Kuis Kihajar sebagai berikut: (1) Peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan trend tuntutan zaman di era global; (2) Peserta didik belajar menggunakan berbagai sumber belajar, mulai dari internet dengan menggunakan berbagai *search engine*, bertanya pada teman dan guru atau orangtuanya, mengamati lingkungan, membaca buku, dll; (3) Peserta didik dapat belajar tidak harus bergantung pada kelas atau tempat tertentu. Mereka dapat belajar di mana saja ataupun kapan saja seperti layaknya mereka menonton televisi atau mengakses internet; (4) Membudayakan media internet/ televisi tidak hanya sekedar sebagai media hiburan saja, tetapi sebagai media pembelajaran.; (5) Menciptakan situasi belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi ditengah-tengah gencarnya substansi televisi dan internet yang sangat mengawatirkan. Kelemahannya antara lain: peserta masih relatif sedikit dibandingkan dengan jumlah peserta didik di seluruh Indonesia, sebagai akibat masih lemahnya sosialisasi, pengelolaan dan koordinasi dengan pihak terkait, kelemahan akses siaran TV Edukasi dan internet. Oleh karena itu perlu dilakukan sosialisasi yang tepat dan koordinasi dengan berbagai pihak terkait. Begitu pula diperlukan kajian dan pengembangan lebih lanjut, baik terhadap desain acara Kuis, sistem aplikasi, dan aspek lainnya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Kuis Kihajar 2013 dilaksanakan melalui siaran TV Edukasi dengan jawaban melalui SMS dan melalui internet (*website*). Perpaduan antara media berbasis siaran (*broadcast*) dan media berbasis internet dapat saling membantu kelemahan dan memanfaatkan kelebihanannya, sehingga dapat diikuti oleh peserta didik tingkat SD, SMP, dan SMA atau sederajat di berbagai pelosok tanah air. Karakteristik Kuis Kihajar sangat menarik karena setiap bulannya tidak hanya

menambah peserta baru tetapi lebih dari setengahnya peserta lama tetap setia mengikuti kuis ini. Peserta kuis tidak sekedar membuka web atau mengirim sms, tetapi mengerjakan soal hingga rata-rata mencapai 44 soal setiap kali mengaksesnya.

Proses pembelajaran dalam Kuis Kihajar, antara lain: mudah, menyenangkan, menggunakan berbagai sumber belajar, dapat diikuti kapan saja dan dimana saja, serta menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (televisi, SMS, dan internet) yang sesuai dengan trend tuntutan zaman. Peserta didik dituntut menggunakan berbagai sumber belajar, mulai dari internet dengan menggunakan berbagai *search engine*, bertanya pada teman dan guru atau orangtuanya, mengamati lingkungan, membaca buku, menonton televisi, dan sumber belajar lainnya. Peserta didik juga dapat belajar secara fleksibel. Model Kuis Kihajar juga secara bertahap dapat mendorong terwujudnya budaya baru yaitu memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dan kualitas hidup.

Saran

Kuis Kihajar dengan memadukan teknologi *broadcast* dan *online* perlu terus ditingkatkan. Peningkatan ini terutama dalam aspek substansi, infrastruktur, sosialisasi dan koordinasi, serta pemanfaatan.

Pustaka Acuan

- Anwas, Oos M. 2009. Pemanfaatan Media dalam peningkatan Kompetensi Penyuluh Pertanian. Disertasi Sekolah Pascasarjana IPB Bogor.
- Anwas, Oos M. 2011. Pembudayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah. *Jurnal Teknodik*, Vol. XIV, No. 1, Juli 2011 Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. London: Prentice Hall Inc, New Jersey
- Kountur, Ronny. 2007. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PPM.
- Leman, Martin. 2000. Televisi dan Anak-Anak. *Majalah Anakku*. <http://leman.or.id/anakku/tv&anak.html> (22 September 2013).
- Littlejohn, SW. 1996. *Theories of Human Communication*. Wadsworth, Publishing Company. An International Thomson Publishing Company.
- Pustekkom Kemdikbud. 2013a. *Blue Print Televisi Edukasi dan Radio Suara Edukasi*. Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Pustekkom Kemdikbud. 2013b. *Data Statistik Peserta Kuis Kihajar*. Jakarta: Pustekkom Kemdikbud. <http://kihajar.kemdikbud.go.id> (1 November 2013)
- Pustekkom Kemdikbud. *Histats Daily Kihajar*. <http://www.histats.com/viewstats/> (2013c)

[?SID=2391368&act=3&t_1=1380585601&t_2=0&t_mode=normal&t_rg=d](#) (1 November 2013).

- Pustekkom Kemdikbud. 2013d. Anugerah Kihajar. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kemdikbud. Sumber: [www://:kihajar.kemdikbud.go.id](http://www.kihajar.kemdikbud.go.id) (1 November 2013)
- Rosidah, Siva Wulandari, Mashuriani 2010. Pengaruh Internet bagi remaja dan Anak-Anak. <http://halil4.wordpress.com/2010/03/23/pengaruh-internet-bagi-remaja-dan-anak-anak/> (2 Oktober 2013)
- Severin, Werner J dan Tankard, James W. 2005. Teori Komunikasi; Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa. Edisi Indonesia. Jakarta: Prenada Media.
- Suyono, Haryono. 2009. Mengubah Loyang Menjadi Emas: Autobiografi Haryono Suyono. Jakarta: Citra Kharisma Bunda.
- Sri Andayani dan Hanif Suranto, (1997), Perilaku Antisosial di Layar Kaca; Bercinta dengan Televisi, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- River, William L dan Jensen, Jay W. 2004. Media Massa dan Masyarakat Modern. Edisi Kedua, Edisi Indonesia. Jakarta: Pranada Media.
- Winarso, Heru P. 2005. Sosiologo Komunikasi Massa, Jakarta: Prestasi Pustaka.
