PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9

Pembelajaran media interaktif untuk anak yang berhadapan hukum pada Panti Sosial Marsudi Putra Toddopuli Makassar

Arnidah[1], Farida Febriati[2]
[1,2]Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The purpose of interactive media learning on children who are against the law (ABH) is to change the cognitive, affective, and psychomotor behavior of ABH children who are positive and more directed. The partner's problem is the implementation of social services and rehabilitation to children who have legal standing at the Marsudi Putra Social Institution (PSMP) Toddopuli Makassar experiencing several obstacles that lead to an ineffective service delivery. These problems include lack of teaching staff /trainers, as well as the type of training provided by children. The results of this activity are: 1) ABH can make interactive media in the form of sparkol videoscribe and videos, 2) ABH can do social interaction in the form of cooperation, attitudes, healthy competition, and mutual respect, both to the facilitators and to fellow ABH. Interactive media learning is one of the social rehabilitation programs for children who are against the law (ABH) in order to produce young people who are productive and have social skills.

Keywords: interactive media learning, children against the law, social rehabilitation programs

I. PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak mendapatkan perlindungan hukum, terutama anak-anak. Perlindungan anak diusahakan oleh setiap orang, baik orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah maupun negara. Pasal 20 Undang-Undang Perlindungan Anak menentukan bahwa "Negara, pemerintah, masyarakat, keluarga, dan orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan perlindungan anak". Berdasarkan Pasal 1 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak, yang dimaksud dengan anak yang berhadapan dengan hukum (*children in conflict with the law*), adalah: Anak yang berkonflik dengan hukum, anak yang menjadi korban tindak pidana, dan anak yang menjadi saksi tindak pidana. Melihat kecendrungan yang ada di media saat ini, baik media cetak maupun media elektronik, jumlah tindak pidana yang dilakukan oleh anak (*juvenile delinquency*) semakin meningkat dan semakin beragam modusnya. Masalah delinkuensi anak ini merupakan masalah yang semakin kompleks dan perlu segera diatasi, baik oleh pemerintah maupun masyarakat.

Menurut Atmasasmita dalam Soetodjo, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yang termasuk motivasi intrinsik dari pada kenakalan anak-anak adalah faktor intelegentia, usia, jenis kelamin, serta kedudukan anak dalam keluarga. Adapun yang termasuk motivasi ekstrinsik adalah faktor rumah tangga, pendidikan, pergaulan anak, media massa. Berbagai faktor tersebut memungkinkan bagi anak untuk melakukan kenakalan dan kegiatan kriminal yang dapat membuat mereka terpaksa berhadapan dengan hukum dan sistem peradilan.

Terkait upaya memberikan perlindungan terhadap anak yang berhadapan dengan hukum, sistem peradilan pidana anak harus dimaknai secara luas, tidak sekedar dimaknai penanganan anak yang berhadapan dengan hukum, namun sistem peradilan pidana anak juga mencakup akar permasalahan (*root causes*), tentang mengapa anak melakukan perbuatan pidana dan upaya pencegahannya. Lebih jauh, ruang lingkup sistem peradilan pidana anak mencakup kompleksitas isu mulai dari anak melakukan kontak pertama dengan polisi, proses peradilan, kondisi tahanan, dan reintegrasi sosial, termasuk pelaku-pelaku dalam proses tersebut. Dengan demikian, istilah sistem peradilan pidana anak merujuk pada legislasi, norma standar, prosedur, mekanisme dan ketentuan, institusi dan badan yang secara khusus diterapkan terhadap anak yang melakukan tindak pidana.

Sehubungan dengan uraian di atas, tugas pokok Panti Sosial Marsudi Putera (PSMP) "Toddopuli" Makassar ialah melaksanakan pelayanan dan rehabilitasi sosial kepada anak remaja bermasalah sebagai penerima manfaat (klien) dalam bentuk: bimbingan fisik, bimbingan mental, bimbingan sosial. Pelatihan keterampilan kerja yaitu: komputer, elektronika, las, otomotif, penjahitan, tata rias dan pertukangan kayu/meubel. Pelayanan bagi anak berhadapan hukum (ABH) diberikan agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya setelah keluar, terutama dalam melaksanakan peran sosialnya di masyarakat secara baik.

Dari hasil observasi di Panti Sosial Marsudi Putera (PSMP) "Toddopuli" Makassar serta wawancara pada bulan Februari 2018 yang dilakukan pada instruktur dan ABH diperoleh data bahwa, salah satu pelatihan keterampilan kerja yang paling diminati adalah pembelajaran komputer, dimana selama ini materi yang diberikan adalah *office (word, excel, power point), corel draw*, dan *photoshop*. Para ABH sudah memiliki keterampilan sesuai dengan materi yang diberikan oleh instruktur, bahkan sudah mampu menghasilkan produk dari keterampilan tersebut.

Komputer sebagai multimedia sangat sesuai dengan gaya belajar auditory, visual, dan kinestetik ABH yang berusia 14-17 Tahun. Media komputer sudah mampu membantu ABH mengaktualisasikan karya baik dalam bentuk grafis maupun audio visual. Menurut AECT Task Force (1977), media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Menurut Djamarah (1995) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dipilihnya media interaktif sebagai materi pembelajaran, karena diharapkan ABH mampu mengembangkan media animasi sparkol sebagai media interaktif yang berisi konten-konten bermanfaat sesuai dengan minat masing-masing. Media interaktif sebagai media pembelajaran berbasis komputer yang di dalamnya terdapat aplikasi interakrif dan juga menampilkan informasi tertentu. Media interaktif mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti gambar gerak, animasi, audio dan video.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat gambar bergerak dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Melalui media interaktif yang dikembangkan oleh ABH, diharapkan dapat membantu pengembangan dimensi anak yaitu: sosial dan emosional; perkembangan bahasa; kognitif dan pengetahuan umum. Media interaktif yang digunakan pada kegiatan pembelajaran tersebut adalah *sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Melalui karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi suatu media yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *sparkol videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media menggunakan *sparkol videoscribe*.

Pelaksanaan pelayanan dan rehabilitasi sosial kepada anak yang berhadapan hukum pada Panti Sosial Marsudi Putra (PSMP) Toddopuli Makassar mengalami beberapa kendala yang menyebabkan tidak optimalnya pelaksanaan pelayanan. Hal ini didasari kerena kurangnya tenaga pengajar/pelatih, serta jenis pelatihan yang diberikan kurang diminati oleh anak. Melalui kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini diharapkan agar ABH memliki pengetahuan dalam mengembangkan media interaktif sesuai dengan apa yang telah diketahui.

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pembelajaran Media interaktif untuk Anak Berhadapan Hukum (ABH) di Panti Sosial Marsudi Putra Toddopuli Makassar ini mengalami kendala yang menyebabkan tidak optimalnya pelaksanaan pelayanan. Komunikasi awal tim PKM dengan PSMP, didahului dengan identifikasi kebutuhan melalui *Focus Group Disscussion (FGD)* dengan pihak PSMP Toddopuli Makassar pada bulan Februari 2018, agar diketahui kebutuhan mendesak lembaga, serta bagaimana upaya yang dilakukan untuk memenuhinya. Adanya komunikasi timbal balik tentang bagaimana cara yang efektif dan efisien agar kegiatan ini dapat diikuti oleh para anak yang berhadapan dengan hukum di PSMP Toddopuli dan untuk mengetahui kondisi awal serta karakteristik para anak.

Kegiatan melalui *workshop* pelatihan dengan cara pemberian materi melalui ceramah tanya jawab dan simulasi, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para ABH dengan membuat media interaktif. Cara ini dianggap efektif karena transfer pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan akan lebih tersampaikan dengan baik jika ABH sendiri yang mempraktekkan langsung dan merasa bahwa kegiatan pelatihan tersebut bermanfaat bagi mereka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Panti Sosial Marsudi Putra (PSMP) Makassar merupakan lembaga yang dipersiapkan untuk memberi-

ISBN: 978-602-555-459-9

kan penanganan dan rehabilitas sosial bagi Anak yang Berhadapan dengan Hukum (ABH). PSMP Toddopuli Makassar adalah panti sosial milik Kementerian Sosial Republik Indonesia yang dibangun tahun 1998-1999 dan mulai dioperasikan pada tahun 2000. Hal ini dimaksudkan guna menyikapi perkembangan permasalahan anak yang eksistensinya semakin bertingkat setiap tahunnya.

Penanganan ABH berbeda dengan orang dewasa yaitu tidak boleh bersifat *retributive* atau pembalasan, namun harus bersifat *restorative justice* karena anak masih dalam tahap perkembangan (Wenzel, Okinoto, Norman T. & Michael J., 2008). Perhatian terbesar dalam tindakan perlindungan anak adalah perkembangan anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Rehabilitas sosial ABH bertujuan agar ABH dapat melaksanakan fungsi sosialnya yang meliputi kemampuan dalam melakasanakan peran, memenuhi hak-hak anak, memecahkan masalah, aktualisasi diri, dan pengembangan potensi diri. Untuk mengembangan potensi ABH maka cara yang dilakukan adalah memberikan pelatihan keterampilan kerja. Para ABH sudah memiliki keterampilan yang paling diminati, dimana selama ini materi yang sering ABH pelajari adalah *office (word, excel, power point), corel draw*, dan *photoshop*. Materi ini sesuai dengan materi yang diberikan oleh instruktur bahkan sudah mampu menghasilkan produk dari keterampilan tersebut.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Pembelajaran Media Interaktif untuk Anak Berhadapan Hukum (ABH) di Panti Sosial Marsudi Putra Toddopuli Makassar tepatnya dilaksanakan pada tanggal 12 September 2018. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan respon dari Anak yang Berhadapan hukum (ABH) sangat baik. Minat mereka dibidang teknologi cukup tinggi.

Sebelum kegiatan pelatihan berlangsung narasumber memberikan motovasi kepada Anak yang Berhadapan Hukum (ABH). Motivasi ini diberikan untuk meminimalisir kecemasan bagi Anak yang Berdapan Hukum. Setelah itu narasumber menjelaskan materi tentang Pembelajaran Media Interaktif yakni media *sparkol videoscribe*.

Gambar 1. Narasumber memberikan motivasi kepada ABH

Sparkol Video Scribe merupakan sebuah *Software* yang dapat digunakan untuk merancang video bergambar secara *online* maupun secara *offline. Sparkol videoscribe* mampu menyajikan pembelajaran dengan didukung konten gambar, grafis, suara dan animasi yang menarik dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Gambar 2. Tampilan materi *Sparkol Videoscribe*

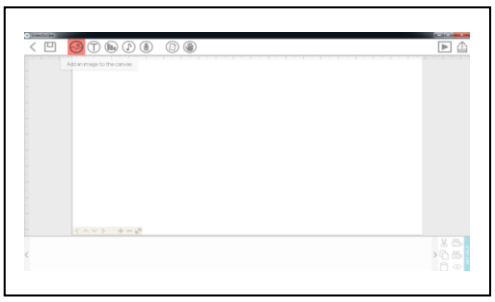
Perangkat pembelajaran yang disiapkan tim PKM terdiri atas: aplikasi install program, modul, dan video tutorial. Setiap peserta pelatihan juga diharuskan untuk mengaplikasikan materi yang sudah diberikan tim PKM. Semua peserta ABH ikut terlibat dan masing-masing melakukan pembagian kerja sendiri. Dan diharapkan mereka dapat bekerja sama dalam mengikuti dalam menjalankan instruksi narasumber.

Gambar 3. Tampilan *sparkol videoscribe*

Sparkol videoscribe dapat mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan dan dapat melihat keterkaitan dalam sebuah tampilan *frame* dengan *frame* lainnya dengan mudah, dinamis, dan

ISBN: 978-602-555-459-9

dengan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang ditampilkan.



Gambar 4. Tampilan *Tools pada sparkol videoscribe*

Media tersebut juga dapat memberikan kenyamanan bagi ABH dalam menerima proses pembelajaran saat pelatihan berlangsung sehingga dapat mengorganisasikan informasi yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut selaras dengan fungsi media yang dikemukakan Arsyad (2013) yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Selama kegiatan berlangsung instruktur memonitoring kinerja setiap anak.

Pelatihan pengembangan media interaktif yang dilaksanakan di PSMP Toddopuli Makassar berlangsung dengan baik. ABH dapat membuat media interaktif berupa video dengan *software sparkol videoscribe*. Selain itu ABH sangat aktif selama proses pelatihan berlangsung.

Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

ABH juga lebih semangat berpartisipasi selama proses pelatihan pembelajaran media interaktif seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan *feedback* ketika narasumber menjelaskan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ABH memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe.* Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Atmojo (2012) bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu agar semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan mutu menjadi lebih baik.

Gambar 5. ABH yang menggunakan aplikasi *software sparkol videoscribe*

Serangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media merupakan suatu pembelajaran (Pribadi, 2009). Proses pembelajaran yang dilakukan mempunyai tujuan agar ABH dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematik dan sistemik.

Tujuan dari pembelajaran media interaktif pada Anak yang Berhadapan Hukum (ABH) adalah untuk mengubah perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor anak ABH yang lebih positif dan lebih terarah. Pada ranah kognitif Anak yang berhadapan dengan Hukum diharapkan dapat melatih kemampuan intelektual. Tujuan dari ranah ini agar ABH mampu menyelesaikan tugas yang bersifat intelektual. Bloom dan kawan-kawan (Pribadi, 2009) mengemukakan enam kemampuan yang bersifat hierarkis yang terdapat dalam ranah kognitif, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesi dan evaluasi. Namun kemudian ranah tersebut direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (Wulan: 2008), yakni: mengingat (remember), memahami/ mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), meng-

analisis (analyze), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create.*

Pada ranah afektif terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajarai oleh ABH. Krathwohl dan kawan- kawan mengemukakan lima hierarki dalam ranah afektif, yaitu: menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi dan memberi karakter terhadap suatu nilai. Menerima adalah kemampuan ABH untuk memberi perhatian terhadap sebuah aktivitas atau peristiwa yang dihadapi. Merespon merupakan pemberian reaksi ABH terhadap suatu aktivitas dengan cara melibatkan diri atau berpartisipasi di dalamnya. Memberi nilai merupakan tindakan ABH menerima atau menolak nilai atau norma yang dihadapi melalui sebuah ekspresi berupa sikap positif atau negative. Mengorganisasi berarti ABH mengidentifikasi, memilih dan memutuskan nilai atau norma yang akan diaplikasikan. Memberi karakter terhadap nilai berarti meyakini, mempraktekkan, dan menunjukkan perilaku yang konsisten terhadap nilai dan norma yang dipelajari ABH Selama proses pelatihan pembelajaran Media Interaktif .

Pada ranah psikomotor ABH memiliki kaitan erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Ranah psikomotor terdiri dari empat hierarki kemampuan, yaitu: imitasi, manipulasi, presisi dan asrtikulasi. Imitasi adalah kemampuan ABH mempraktekkan keterampilan yang diamati. Anak yang Berhadapan Hukum juga dapat melakukan interaksi sosial berupa kerjasama, sikap, kompetisi yang sehat, dan saling menghargai, baik kepada para instruktur maupun kepada sesama ABH. Sehingga ABH mampu berkomunikasi dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran media interaktif merupakan salah satu program rehabilitasi sosial Anak yang Berhadapan Hukum (ABH) agar dapat menghasilkan generasi muda yang produktif dan memiliki keterampilan sosial sehingga anak tersebut mampu bersosialisasi dalam masyarakat.

IV. KESIMPULAN

1. Pelaksanaan pembelajaran media interaktif yang dilaksanakan pada Panti Sosial Marsudi Putra (PSMP) Toddopuli, memberi keterampilan pada Anak Berhadapan Hukum (ABH) dalam membuat media interaktif berupa video animasi melalui aplikasi *software sparkol videoscribe*.
2. Anak yang berhadapan Hukum (ABH) dapat melakukan interaksi sosial berupa kerjasama, sikap, kompetisi yang sehat, dan saling menghargai, baik kepada para fasilitator maupun kepada sesama ABH.
3. Anak yang Berhadapan Hukum (ABH) dapat mengubah perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor anak ABH yang positif dan lebih terarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Direkorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan Hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Panti Sosial Marsudi Putra Toddopuli Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran (cetakan ke-16). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Atmojo, M. 2012. The Influence of transformational leadership on job satisfaction, organizational commitmen, and employee performance. Journal of organizational Research Journal of Business Studies.

Badan Pusat Statistik. 2002. Indikator dan Profil Kesejahteraan dan Perlindungan Anak. Jakarta.

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Daryanto. 2010. Media Visual. Bandung: Tarsito.

Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rinka Cipta.

laucoma, Christina R., M.A. The Effects of Interactive Media on Preschoolers Learning: A Review of the Research and Recommendations for the Future.

Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

Rohani, Ahmad. 1997. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sparkol. 2015. Videoscribe in the Media. [online], (http://www. videoscribe.co/), diakses tanggal 12 September 2018.

Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Nomor 20 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Pengadilan Anak.

Wulan, Ana Ratna. 2008. Taksonomi Bloom-Revisi. Universitas Pendidikan Indonesia.