



## Distribusi Afeksi sebagai Bentuk Aktivasi Hak Suara dalam Ruang *Digital Learning*

Dalatina Pelligia Gustianingsih

*Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 9/4/2023

Revised : 25/6/2023

Published : 15/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 53-62

Terbitan : **Juli 2023**

### ABSTRAK

Fenomena Covid-19 di Indonesia memunculkan pro dan kontra atas digital learning yang semakin marak. Di antaranya: perbandingan pembelajaran luring dan daring pada sekolah dasar dan menengah, kesiapan sumber daya dan infrastruktur teknologi, hingga pertanyaan mengenai bagaimana proses distribusi afeksi dalam digital learning berjalan. Tujuan penelitian ini adalah memperbandingkan distribusi afeksi dalam pembelajaran daring atau digital learning ekskul tari di sekolah nonformal (berbasis komunitas) dan formal. Praktik keduanya menjadi titik balik proses penyadaran dan pemahaman kritis yang menunjukkan bahwa distribusi afeksi masih dan bisa terus bergulir dalam digital learning. Berdasar data yang berupa pengalaman menjadi fasilitator dalam ekskul daring sekolah nonformal (berbasis komunitas) dan formal, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah participation action research (PAR). Hasil dari riset yang telah dilakukan adalah: (1) adanya negosiasi dan aktivasi hak suara secara spontan dan aktif atas segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, melalui salah satu platform digital conference; (2) pemahaman kritis bahwa isu pendidikan tidak lagi sebatas persoalan model/metode yang digunakan; dan (3) penyadaran akan standar atau capaian pembelajaran, dengan cara membaca dan menafsirkannya tidak hanya secara vertikal.

**Kata Kunci :** Negosiasi; distribusi afeksi; kesadaran.

### ABSTRACT

The phenomenon of Covid-19 in Indonesia raises the pros and cons of digital learning which is increasingly widespread. These include a comparison of offline and online learning in elementary and secondary school, the readiness of resources and technology infrastructure, to the question of how the affection distribution process in digital learning works. The purpose of this study was to compare the distribution of affection in online or digital learning in dance extracurriculars in non-formal and formal schools. The practice of both is a turning point in the process of critical awareness and understanding which shows that the distribution of affection is and can continue to roll in digital learning. Based on data in the form of experience as a facilitator in non-formal and formal online extracurricular activities, the research method used in this study is Participation Action Research. The results of the research that has been carried out are: (1) spontaneous and active negotiation also activation of voice rights on all matters related to the learning process, through one of the digital conference platforms; (2) critical understanding that the issue of education is no longer limited to the problem of model/methods used; (3) awareness of learning standards or achievements, by reading and interpreting them not only vertically.

**Keywords :** Negotiation; Distribution of affection; Conscientization.

## A. Pendahuluan

Daring menjadi diksi yang lekat dengan perjalanan wabah Covid-19 baik di Indonesia maupun di dunia. Mulai dari bekerja, belajar, bermain, beribadah hingga bersosialisasi pun dilakukan dengan cara daring. Tentunya dengan fenomena tersebut, banyak sekali *the switching process* atau *the on-off process* dalam beberapa laku kehidupan. Apa saja yang terdampak dari *the switching process* itu tentunya berdasar pada konteks mana yang akan kita lihat. Anak muda dan Covid-19 menjadi satu keterkaitan yang unik, laiknya belajar dari sekolah dan bekerja. Selain dekat dengan usia belajar maupun bekerja, anak muda berada di fase yang mana dirinya dapat memiliki pemahaman kritis dan kegelisahan lebih terhadap keadaan sekitarnya. Salah satunya situasi pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 ini, yang mana merupakan 1 dari 5 hal besar yang terdampak dari kehidupan sehari-hari masyarakat khususnya anak muda (2022).

Keluhan saat awal menjalani hidup dalam kondisi pandemi yang berkaitan dengan pembelajaran daring, tidak jauh dari kegagalan beberapa sumber daya manusia terhadap teknologi internet. Dibarengi dengan ketidaksiapan perangkat teknologi baik itu perangkat kasar ataupun halus seperti jaringan. Situasi yang berupa keluhan, sangat mudah dijumpai baik di beberapa cuitan akun personal maupun grup media sosial, webinar pendidikan ataupun keluarga, bahkan dari cerita verbal beberapa rekan yang bertitel sebagai pengajar atau fasilitator di dunia pendidikan.

Nada-nada cuitan serentak terdengar sinis dan skeptis akan kebijakan yang baru dikeluarkan mengenai pembelajaran daring atau *Digital Learning*. Pemakaian diksi *digital learning* atau *e-learning* banyak dibahas di berbagai tulisan juga diskusi mengenai perbedaannya. Tapi yang akhirnya digaris bawahi mengapa tulisan ini menggunakan kata *digital learning*, dikarenakan dari praktik yang dilakukan peneliti, memang mulanya menggunakan secara penuh perangkat elektronik seperti gawai, laptop beserta internet. Tetapi setelahnya masih tetap bisa digunakan atau dieksplorasi lebih jauh walau tanpa adanya jaringan internet. Dengan kata lain *digital learning* lebih menghimpun metode pembelajaran yang memaksimalkan perangkat teknologi beserta jaringannya, tetapi juga masih menghendaki segala pengembangan dalam proses belajar di manapun, kapan pun dan apa pun situasi jaringan berdasar konteks lokasi masing-masing individu.

*Digital Learning* berdasar pada apa yang dideskripsikan pada salah satu unggahan tulisan di website *e-learning* resmi Universitas Airlangga adalah, istilah luas yang dapat mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran tertentu yang menggunakan teknologi digital maupun campuran dari strategi dan metode. *E-learning* masuk sebagai salah satu metode yang dimaksud dalam website tersebut (Rafidul Ilmudinulloh 2022).

Sejalan dengan apa yang diungkapkan Berson & Balyta (2004) *digital learning* material sering digunakan untuk menyusun pembelajaran inkuiri proses yang melibatkan siswa dalam penelitian, analisis, dan interpretasi sumber utama untuk memahami kompleksitas masa lalu dan seluk-beluk pengetahuan sosial. *Digital learning* material adalah semua bahan dalam bentuk digital dengan berbagai format yang dapat digunakan untuk membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam digital learning material dapat digunakan untuk menyampaikan bermacam materi yang beragam dikarenakan dapat disisipi berbagai macam komponen seperti teks tulisan, audio, audio visual, animasi, serta soal latihan yang interaktif.

Lambat laun, cuitan bernada sinis sedikit berganti arah, bukan lagi pada keluhan kegagalan individu atau komunal terhadap perangkat atau teknologinya itu sendiri. Keluhan atau fenomena pro-kontra pembelajaran daring bergeser pada beberapa pandangan baik itu yang bersifat afektif, politis bahkan konspiratif. Pola pikir terhadap sekolah ataupun belajar dari masyarakat di usia kerja atau biasa disebut orang tua yang langsung berhadapan dengan usia belajar yaitu anak-anak mereka sendiri, membawa dirinya pada kelelahan dan kejenuhan. Belajar yang melulu dikaitkan dengan sekolah (lembaga formal), merupakan satu dari sekian pola pikir baku dari masyarakat di Indonesia. Seolah-olah pendidikan dan tanggung jawab dari produksi serta distribusi pengetahuan sepenuhnya ada di tangan sekolah formal dan perangkatnya seperti guru.

Lebih jauh, pola pikir tersebut membawa individu pada kejenuhan afektif-politis bahkan konspiratif karena adanya ketidakpercayaan. Sebagaimana yang dapat dilihat dari beberapa cuitan masyarakat di salah satu akun grup *Facebook* (Info Cegatan Jogja). Masyarakat yang kontra akan pembelajaran daring keluhannya tertuju pada bahwa saat ini sedang adanya laku pembodohan masal, lepas tanggung jawabnya

sekolah atau guru secara personal, proses penanaman rasa (pada pembelajaran di beberapa bidang, seperti pembelajaran seni tari) dan pembelajaran komunal yang sulit tercipta.

Keluhan-keluhan yang sempat disebutkan ternyata juga mendapati respon dengan pemikiran yang berbeda. Seperti keluhan pada situasi anak muda yang mulanya izin untuk mengerjakan tugas sekolah bersama satu atau tiga orang temannya melalui gadget pribadi masing-masing, berujung pada situasi anak yang bermain *game online*. Beberapa respon menganggap itu bukan hal yang menjerumuskan anak ke kemampuan otak atau kognitif yang dangkal, melainkan menjadi wahana baru dalam pengembangan kemampuan berpikir strategis anak. Respon semacam itu yang didapati dalam pro dan kontra pembelajaran daring, bisa ditandai sebagai kuantitas pemikiran lain yang tidak terpaku bahwa kata belajar hanya bertautan dengan segala aktivitas yang diciptakan oleh lembaga pendidikan seperti sekolah (formal maupun non-formal).

Respon-respon lain yang pro dengan situasi pembelajaran daring juga bisa ditandai adanya kemungkinan bahwa kebutuhan afeksi anak tidak hanya dilalui dari sekolah. Apabila kita tarik sejenak mengenai pengertian afeksi dan bagaimana implementasinya, mungkin juga akan menemukan perasaan bahwa adanya pengkerdilan makna. Afeksi terutama di kurikulum sekolah bertautan dengan perasaan, emosi, pengembangan karakter, nilai dan norma, rasa empati, bahkan yang rasa-rasanya sangat diagungkan dan menjadi makna tunggal dari afeksi itu sendiri adalah etika. Etika yang membantunya menjadi manusia seutuhnya di sini mengarah pada ketundukan atau kepatuhan semata. Bagaimana seorang individu atau siswa selalu didengarkan kata-kata sopan santun. Sopan santun yang diimplementasikan adalah, kesopanan yang disamaartikan dengan tidak mempertanyakan apa yang dilakukan atau dikatakan guru di saat berbeda dengan pandangan siswa atau bahkan konteks yang terjadi di sekitarnya.

Situasi itu membawa pada dugaan negatif terhadap teknologi internet dan komunikasi. Teknologi hadir dengan tujuan melayani (menunjang) kebutuhan manusia demi kelangsungan hidupnya (Sandang 2013:65). Teknologi dan segala akselerasinya, saat ini memang mempercepat daya tangkap informasi individu. Masalah zaman yang cepat berubah rasanya sudah tidak relevan dan jangan lagi dimaknai secara negatif, berdasar dari sudut pandang kepatuhan ala kolonialisme. Tetapi, dianggap sebagai distribusi afeksi melalui celah lain untuk mengaktifkan ulang makna dan implementasi afeksi yang sempat dikerdikan melalui sekolah atau akademik modern itu sendiri. Hal ini pula yang perlu diingat para pengguna teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), apa pun yang dilakukan di dalam ruang maya dan apa pun isinya, ruang maya merupakan suatu jaringan relasional dalam beberapa aspek yang berbeda.

Pertama, pada aspek materialnya ditopang jaringan fisik komputasi yang terhubung lewat kabel telepon, serat optik dan satelit komunikasi. Tapi pada aspek kedua, terdapat jaringan nonfisik yang amat luas untuk banyak kepentingan relasional (2013 h. 84). Salah satunya aktifasi suara dalam perspektif distribusi dan perkembangan afeksi individu. Internet hadir dalam sebuah ruang yang tidak dibatasi realitas real untuk menjalin relasi sosial. Tidak ada lagi penundaan waktu dan jarak yang pupus pada hitungan megabit/detik. Pada ruang ini, berbagai macam relasi diri mau itu sendiri ataupun sesama, diakomodasi tanpa sekat yang biasanya ada di ruang real. Masing-masing individu serasa mendapatkan kebebasan serta kesetaraan yang sering kali tidak ditemui dalam ruang real.

Bagaimana kehadiran dan perkembangan internet dianggap sebagai satu alasan mengapa anak muda generasi saat ini selalu dianggap rentan, tidak peka, asyik sendiri bahkan tidak memiliki sopan santun yang baik. Tapi wajar rasanya apabila kita pertanyakan kembali, tidak peka atau sopan santun yang dimaksud ini yang seperti apa? Jika kembali pada budaya dengan segala hierarki yang tercipta, bagaimana arogansi seseorang yang lebih tua dalam konteks ini orang tua dan guru mengharuskan sopan santun dimaknai dengan kepatuhan dan tidak menyuarakan apa yang anak pahami bahkan kritisi, ya betul adanya bahwa anak muda saat ini tidak memiliki format kerdil afeksi yakni sopan santun sebagaimana yang dimaksud. Tak aneh pula, jika di masa pembelajaran secara digital mulai dikembangkan dan terus menerus ditempa dengan berbagai keluhan, hal tersebut kembali pada pola pikir dari penguatan afeksi saat ini yang masih dimaknai sebatas kepatuhan dan karakter individu yang seragam.

Pro dan kontra yang didapati berdampak pada kebingungan juga kejenuhan massal pada publik dalam menjalani tiap fase belajarnya baik sebelum, saat, bahkan setelah pandemi usai. Tapi *the switching process* itu pula yang menjadi titik balik dalam pemaknaan dan implementasi distribusi afeksi yang selama ini

diterima dan dipahami. Maka dari itu membawa pada dua pertanyaan sebagai pokok masalah, diantaranya: (1) Bagaimana bentuk negosiasi dan distribusi afeksi yang terjadi pada pembelajaran ekstrakurikuler tari daring di sekolah formal maupun non-formal yang berbasis komunitas? dan (2) Mengapa distribusi afeksi menjadi satu dari sekian isu yang perlu diperhatikan secara detail dalam *digital learning*? Dari kedua rumusan masalah tadi, maka tujuan penelitian dan penulisan artikel ini adalah menelisik juga menganalisis proses distribusi afeksi yang dianggap tidak terjadi selama pembelajaran daring. Lebih lanjutnya memaknai ulang proses juga pemahaman pola pikir masyarakat terhadap afeksi, hak suara dan capaian-capaian kritis dari proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Proses dan hasil penelitian ini akan dipaparkan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *participatory action research*. Hidayat (2013) memaparkan, model penelitian ini banyak dilakukan para akademisi dan peneliti yang terjun langsung dalam berbagai kelompok sosial yang termarginalkan. Secara luas peneliti yang terlibat secara langsung sebagai anggota komunitas dan fasilitator, akan melihat bagaimana proses produksi pengetahuan dan distribusi afeksi yang terjadi selama pembelajaran ekstrakurikuler tari secara daring. Selain itu, melihat bagaimana negosiasi yang terjalin sehingga hadir dan memiliki posisi di antara konvensi pemaknaan serta implementasi dari ranah afektif. Tak lupa pula mengupas proses aktivasi suara melalui ruang virtual yang dijadikan salah satu cara dirinya keluar dari standar yang sudah terkonvensi.

Pendekatan *participatory action research* ini digunakan dalam melihat fenomena dari bagaimana ikatan emosional yang diciptakan atau tercipta mulai dari persepsi diri bahwa dengan adanya ruang virtual memberikan kebebasan yang juga bisa diartikan semu untuk membuka ruang afeksi yang selama ini justru mengungkung dari pengembangan diri anak atau siswa.

Whyte (1991:7) berpendapat bahwa “PAR (Participatory Action Research) involves practitioners in the research process from the initial design of the project through data gathering and analysis to final conclusions and actions arising out of the research”. Merujuk pada kutipan di atas, maka keterlibatan peneliti mulai dari konstruksi konsep atau dasar yang bisa dikatakan kurikulum program dari kegiatan ekstrakurikuler Tari daring, observasi yang secara aktif tergabung dalam praktik kreatif, wawancara terbuka dengan beberapa elemen sebagai informan, juga data lain yang dapat dikumpulkan dan dianalisis hingga sampai pada suatu kesimpulan dan saran.

### **Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang didapati berupa data digital, berbentuk video, audio, serta foto dan *daily journal*, hasil wawancara (verbal maupun tulisan), rekaman video, dan beberapa unggahan foto di platform sosial media. Data diakses melalui beberapa sumber, diantaranya pertemuan secara langsung, putaran ulang video rekaman pembelajaran ekstrakurikuler secara daring yang dibentuk melalui metode *creative dance* dan segala keleluasaan gaya komunitas. Selain itu juga data diakses melalui beberapa video yang dikirimkan anak, *chat* pribadi melalui whatsapp ataupun fitur *talk privately* di aplikasi zoom, serta beberapa foto *daily journal* yang biasanya dijadikan bahan evaluasi setiap kelas daring baru terlaksana.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data selain studi literature melalui bacaan teoritis, juga melakukan Observasi. Observasi dilakukan dalam melihat setiap gerak-gerik juga ucapan yang terlontar selama pembelajaran daring. Hal itu juga diperhatikan ulang dari gaya dan gesture kesehariannya, sebelum pandemi atau di masa pembelajaran luring (Sugiyono 2017).

Dilengkapi juga dengan studi dokumentasi, melalui berbagai macam bentuk dokumen. Seperti *daily journal* baik itu yang berupa tulisan, coretan bahkan gambar figuratif yang menggambarkan kesan, perasaan serta pesan yang bersangkutan dengan pertemuan daring yang baru saja dilakukannya.

Wawancara secara personal pula menjadi salah satu teknik yang dilakukan. Wawancara dilakukan melalui aplikasi zoom perorangan, chat pribadi bahkan melalui fitur *talk privately* di aplikasi zoom selama

pembelajaran berlangsung. Dari teknik ini selain mengupas ikatan relasi personal secara lebih jauh walau di ruang maya, dengan adanya keberjarakan ruang membuat siswa merasa tidak terbebani di saat mengutarakan pendapat serta perasaannya. Lebihnya bisa mengukur kompleksitas diri siswa dari daya multitaskingnya selama pembelajaran praktik berlangsung namun juga tetap mengontrol laju komunikasi tertulis melalui kolom chat personal.

### C. Hasil dan Pembahasan

Pada awal (2020) rahmberbagai kegiatan pembelajaran beralih wahana. Mulanya memerlukan bahkan mengharuskan pertemuan fisik agar dianggap sah satu dari sekian standar penilaian sekolah, kemudian digeser menjadi pertemuan fisik di ranah maya yang menurut para Neo-Luddite yaitu golongan yang menganggap sinis teknologi di abad ke-19 di Inggris, mereka meyakini bahwa teknologi hanya akan membawa perubahan negatif pada kehidupan manusia, (Sandang 2013:74) itu bukanlah pertemuan yang real atau nyata.

Mulanya dengan segala keterbatasan akses Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti gadget beserta jaringannya, membawa diri kembali pada praktik replikasi realita yang selama ini sudah menubuh pada aktivitas sehari-hari terutama praktik belajar dan mengajar. Tetapi nampaknya ada alasan lain mengapa laju virtual yang dilakoni saat ini masih dianggap sekedar praktik replikatif. Hal itu bisa dilihat dari arogansi hierarkis dalam memahami distribusi afeksi pembelajaran daring dengan segala *digital learning system*-nya. Segala hal yang tidak nyata dianggap bukan sebuah aktivitas yang punya pengaruh positif terhadap ranah afeksi, melainkan merusaknya bahkan dianggap hilang dari jalur *traffic*-nya.

Daya yang bisa dianalisis sebagaimana yang sudah dibicarakan sebagai hal yang melatarbelakangi penulisan ini yaitu munculnya adu argumentasi dunia maya di salah satu akun grup facebook. Grup facebook yang dimaksud, dari nama dan deskripsinya menghimpung berbagai informasi di kota Yogyakarta. Usut lebih jauhnya ternyata tidak sedikit masyarakat dari berbagai daerah pun tergabung pada akun grup tersebut dan juga bersuara dari salah satu unggahan yang membicarakan keluhannya terhadap ranah afeksi dalam digital learning yang dilakoni selama pandemi. Menyoal penyelenggaraan pendidikan anak muda saat ini, masih saja terbelenggu pada dua persoalan besar. Pertama kemampuan yang menyangkut soal teknik, dan yang kedua berhubungan dengan hal metafisik.

Situasi tersebut juga membawa saya pada laku reflektif selama memfasilitasi berbagai jenjang kelas atau umur dalam pembelajaran ekstrakurikuler tari secara daring. Hal itu yang mendasari mengapa tulisan ini menggunakan metode *participation action research*. Walaupun fasilitasi ekstrakurikuler tari daring dilakukan untuk lembaga pendidikan non-formal yang menghendaki keluwesan gaya komunitas, tetapi akan ada perbandingan sekilas dengan beberapa kelas tari daring maupun luring yang sempat peneliti isi untuk lembaga pendidikan formal sebagai data empiris. Semenjak tahun 2014, peneliti juga tergabung dengan salah satu komunitas tari anak di Kota Bandung yang menjadikan *creative dance* sebagai metode atau pendekatan dalam setiap praktik artistik yang juga bisa disebut sebagai proses pembelajarannya.

Seiring dengan dinamika kehidupan, membawa peneliti bergerak di beberapa kegiatan tari anak muda baik sebagai perwakilan administratif komunitas Semesta Tari atau hanya mewakili ideologi *creative dance*-nya yang dikembangkan bahkan dipahami ulang dari perspektif pedagogi kritis. Dalam tulisan ini, peneliti mencoba membiasakan anak atau anak muda tidak hanya terpaku pada urusan administrasi angka, melainkan pada produktivitasnya.

Menurut UUD Republik Indonesia No. 40 Tahun 2009 tentang kepemudaan, ada beberapa hal menerangkan siapa itu yang dapat disebut pemuda atau anak muda. Dalam Pasal 1 ayat 1, Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Dilanjut dengan pasal 6 mengenai pelayanan kepemudaan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik pemuda, yaitu memiliki semangat kejuangan, kesukarelaan, tanggung jawab, dan ksatria, serta memiliki sifat kritis, idealis, inovatif, progresif, dinamis, reformis, dan futuristik.

Di saat internet sebagai salah satu bentuk teknologi mutakhir membuat karakteristik individu di bawah usia 16 pun bisa mempunyai karakteristik sama dengan pemuda yang dimaksudkan dalam UUD. Situasi itu membuat umur secara numerik seakan tidak lagi relevan pada pengkategorian anak muda yang produktif usia

kerja atau mulai dari 16 tahun ke atas. Digitalisasi juga sangat memungkinkan anak usia 5 tahun berdaya secara ekonomi. Situasi itu yang mendasari bagaimana diksi anak muda di sini tidak dibakukan secara teoritis, tetapi coba dikembangkan atau dikontekstualisasikan dengan situasi saat ini. Tentunya masih banyak pertimbangan untuk bisa meredefinisikan ulang anak muda, dan walaupun masih tidak bisa, individu yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai anak muda di masa kelak yang juga mengalami segala tantangan hidup yang hampir serupa di masa digital learning ini.

Pengalaman pertama dimulai dari fasilitasi ekstrakurikuler tari daring jenjang usia 4-5 tahun, di lembaga pendidikan non-formal. Pertemuan daring yang hanya seminggu sekali ini, dibatasi dengan waktu hanya sekitar 45 menit untuk 1 sesi. 15 menit awal, lebih digunakan untuk menunggu 2-5 anak bergabung pada pertemuan daring tersebut. Dimulai dengan perkenalan via aplikasi google meeting, fitur-fitur aplikasi tersebut yang terasa asing membuat peneliti kesulitan dalam membagikan audio di saat akan memulai sesi pemanasan. Pemanasan diisi dengan bermain gerak jari yang bisa ataupun tidak disesuaikan dengan musik yang diputarkan.

Kebingungan peneliti ternyata disadari salah seorang anak yang kemudian bertanya kesulitan apa yang dialami dan berujung pada solusi yang dirinya tawarkan untuk peneliti coba. Usulannya pun berhasil dicoba. Situasi ini memberikan gambaran lain bagaimana anak muda cukup bisa beradaptasi dengan beberapa perangkat teknologi dan tidak bisa disamakan pendapatnya dengan orang tua kebanyakan. Hal itu pun tidak membawa dirinya ingin diberikan atensi atau apresiasi berlebih sebagaimana umumnya individu di usia yang sama (kondisi diri yang selalu diberikan komplemen atau atensi lebih di saat dirinya melakukan sesuatu). Ini menjadi hal aneh, tetapi entah mengapa peneliti merasa senang dengan situasi yang terjalin.

Kelas berjalan dengan berbagai variasi tanggapan dalam mengeksplorasi gerak. Dari tiga gerak yang difokuskan pada bentuk gerak jari tangan, memberikan kesempatan anak-anak menari dengan posisi duduk atau bahkan posisi tidur. Tapi lagi-lagi situasi tersebut dianggap suatu sikap yang tidak etis oleh beberapa fasilitator atau guru dari sanggar belajar yang dinaungi pemerintah kota. Anggapan tersebut berujung pada proses fasilitasi ekstrakurikuler tari daring melalui video berdurasi 2-3 menit yang dikirimkan tiap minggunya. Selain dikirimkan via grup kelas, video juga diunggah di platform youtube milik lembaga tersebut. Mengenai timbal balik video sebagai standar capaian memang tidak diamini. Tetapi alasan yang melatarbelakanginya bukan karena adanya pemahaman bahwa capaian tidak hanya dilihat dari satu video kreasi siswa setelah melihat video yang dikirimkan, melainkan adanya perasaan atau putusan bahwa siswa tidak akan bisa mengikuti atau mereplikasi video yang peneliti kirimkan.

Dengan kata lain, adanya anggapan individu tidak akan mampu menguasai hal teknis dan ini masih menjadi 1 dari dua situasi problematis dalam dunia pendidikan yang juga sempat dibahas dalam bukunya Neil Postman (1995 h. 1) bahwa

“Persoalan pertama menyangkut pada keahlian teknis; dan persoalan lainnya, merupakan suatu hal yang bersifat metafisik.... Persoalan tentang cara dan dengan cara inilah kaum muda kita akan menjadi seorang yang terpelajar. Persoalan cara ini membicarakan masalah-masalah tentang di mana dan kapan sesuatu itu akan dilaksanakan. Dan tentu saja tentang bagaimana seharusnya proses belajar itu terjadi.”

Dari kedua persoalan besar tersebut persoalan lainnya yang metafisik terkadang dilupakan atau hanya sebagai pemanis pembelajaran. Afeksi merupakan satu dari sekian domain yang termasuk pada persoalan metafisik. Perasaan, karakter atau hal biologis yang berbeda-beda, dan dapat mengembangkan individu secara utuh dan unik masuk pada ranah ini. Sebagaimana lanjutan yang diungkapkan Neil Postman (1995 h. 2)

“...Untuk menjadi seorang pribadi yang berbeda karena suatu hal yang telah anda pelajari yang menyediakan wawasan, konsep, cara pandang, supaya dunia anda berubah itu adalah suatu persoalan yang berbeda dengan keterampilan teknis dan saya mengatakan bahwa hal ini merupakan sebuah problematika metafisika.”

Afeksi memiliki ragam cara pendefinisian, tapi akan selalu menyangkut persoalan metafisik yang membantu perkembangan diri individu. Afeksi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti rasa kasih sayang atau perasaan emosi yang lunak. Tak jauh berbeda, Diener (2003) mendefinisikan afeksi sebagai evaluasi individu mengenai kejadian-kejadian yang dialami dalam hidupnya. Kedua definisi yang peneliti kutip juga dilengkapi dengan apa yang diungkapkan Purwanto (2005), bahwa domain afektif terdiri dari tingkat penerimaan, respons, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Beberapa definisi di atas seakan

memberikan pandangan luas bagaimana pemahaman afeksi bisa dikembangkan. Tentunya dikembangkan selain dari kata etika dan sopan santun. Misalnya perasaan, kasih sayang, dan pemberdayaan diri individu.

Di saat aspek lain atau bahkan utama dari distribusi afeksi adalah mengembangkan karakter dan daya individu sudah ditindas bahkan dimatikan sebelumnya seperti apa yang didapati oleh peneliti dengan pengalaman pertamanya. Afeksi tidak hanya berfokus pada kasih sayang yang jadi pembungkus tindasan. Melainkan rasa mempercayai dan dipercaya. Situasi ini yang perlu diulas lagi dari pola pikir guru atau fasilitator yang sebenarnya mengemban tugas pembelajaran di lembaga nonformal tapi masih terbelenggu dengan kata di bawah naungan pemerintah.

Pendidikan di Indonesia cukup banyak merujuk pada konsep pemikiran Ki Hajar Dewantara. Lalu apa yang sebenarnya terjadi dalam hal afeksi ini? Bukankan model pembelajaran Ki Hadjar Dewantara sangat memperhatikan ranah afektif. Sebagai contoh yang tertulis dalam bukunya, Ki Hadjar (2013:23) mengatakan “Bagian yang “biologis” yang tak dapat berubah, ialah bagian-bagian jiwa manusia yang mengenai “perasaan” yang berjenis-jenis di dalam jiwa manusia, misalnya rasa rakut, rasa malu, rasa kecewa, rasa iri, rasa egoisme, rasa-sosial, rasa-agama, rasa berani, dan sebagainya. Rasa-rasa itu tetap ada di dalam jiwa manusia, mulai anak masih kecil sehingga ia menjadi orang dewasa.”

Lalu mengapa masih saja ada praktik atau proses pembelajaran yang mengesampingkan hal biologis atau metafisik dalam ranah afeksi bahkan melenyapkannya. Apakah mungkin karena perspektif Ki Hadjar Dewantara lainnya yang menyebutkan “Budi pekerti, watak, karakter, itulah bersatunya gerak pikiran, perasaan dan kehendak atau kemauan, yang lalu menimbulkan tenaga... Dengan adanya “budi-pekerti” itu tiap tiap manusia berdiri sebagai manusia merdeka (berpribadi), yang dapat memerintah atau menguasai diri sendiri (mandiri, *zelfbeheersching*). Inilah manusia yang beradab dan itulah maksud dan tujuan pendidikan dalam garis besarnya. Jadi teranglah di sini bahwa pendidikan itu berkuasa untuk mengalahkan dasar-dasar dari jiwa manusia, baik dalam arti melenyapkan dasar-dasar yang jahat dan memang dapat dilenyapkan, maupun dalam arti “*neutraliseeren*” (menutupi, mengurangi) tabiat-tabiat jahat yang biologis atau yang tak dapat lenyap sama sekali, karena sudah bersatu dengan jiwa (2013 h. 25)

Wajar rasanya ada perasaan curiga dari apa yang diungkapkan bahkan diterapkan Ki Hadjar ini. Tentunya kecurigaan yang dimaksud perlu terus diulik dari kontekstualisasi politik, budaya bahkan situasi personal lainnya. Tapi mengenai bagaimana keputusan bentuk pembelajaran didasari oleh asumsi bahwa anak atau siswa tidak akan mampu, menjadi bukti dari bagaimana pemahaman ranah afeksi masih pada urusan nilai, moral dan kepatuhan sebagaimana standar yang terkonvensi saat ini.

Peneliti menyikapinya dengan salah satu cara yang dilakukan dalam video pendeknya, yaitu mencoba mendistribusikan afeksi dengan mempertanyakan sekaligus memberikan pernyataan baik verbal maupun gerak tubuh, bahwa apa yang sekiranya bisa dijumpai dan dikembangkan secara kritis oleh individu sangat dibutuhkan dan diperbolehkan. Dengan kata lain adanya pernyataan verbal bahwa eksplorasi dan kreasi yang berbeda dari apa yang ditunjukkan video akan sangat diusulkan. Tidak hanya sampai pernyataan eksplorasi, namun dilengkapi dengan pernyataan di saat gerak dalam video tidak sesuai dengan kenyamanan psikologis atau anatomi tubuhnya masing-masing. Cara tersebut dimaksudkan untuk memperjelas bahwa individu berhak untuk tidak mencoba gerak tersebut atau mengeksplorasinya lebih jauh.

Sekilas apa yang dilakukan peneliti mengambil salah satu metode yang merujuk pada pengembangan ranah afeksi, yaitu motivasi. Motivasi yang coba peneliti keluarkan berbeda dari motivasi yang saat ini banyak terjadi di lembaga pendidikan formal, entah itu saat luring maupun daring.

“Dalam konteks pendidikan di sekolah, motivasi mengacu pada peristiwa batiniah atau kejiwaan di mana rasa keingintahuan itu dimunculkan dan segenap perhatian difokuskan...Namun pengertian motivasi ini tidak boleh dikacaukan dengan sebuah pertimbangan dan alasan yang kuat, yaitu sebuah alasan untuk tetap berada di ruangan kelas, untuk mendengarkan seorang guru, untuk menempuh ujian, atau untuk mengerjakan pekerjaan rumah, untuk tetap bertahan di sekolah, meski pada saat itu Anda tidak termotivasi. (Postman 1995:3).

Kesepakatan-kesepakatan seperti yang peneliti usahakan yang rasanya sulit dicoba atau dibakukan di lembaga formal terutama saat pembelajaran dilakukan secara daring. Ketidakberdayaan dari satu pihak (dalam hal ini siswa) akan semakin terlihat jelas. Situasi tersebut walau belum bisa membuka pikiran atau kesadaran kritis menyeluruh dari para fasilitator tetap lainnya, setidaknya dengan memanfaatkan kewalahan

kebanyakan guru sebagai satu dari sekian sumber daya manusia di ranah pendidikan dengan segala proses luring, bisa menjadi titik untuk menegosiasikan boleh atau tidaknya melakukan apa yang siswa inginkan selama pembelajaran berlangsung. Negosiasi mengenai kesepakatan tersebut mestinya masuk dalam ranah pengembangan afeksi dan distribusinya dan ini tidak saja dinegosiasikan langsung pada anak dan pendampingnya di rumah tentunya juga kepada para fasilitator lainnya secara implisit.

Pengalaman kedua terjadi di salah satu kegiatan ekstrakurikuler tanpa ikatan dengan salah satu lembaga di bawah naungan pemerintah. Secara administrasi, tentunya praktik peneliti tidak sepenuhnya tunggal, melainkan di bawah sistem dan struktur penyelenggara atau penyedia jasa kegiatan ekstrakurikuler secara daring. Penyedia jasa ini uniknya mengandalkan relasi dunia maya, bahkan dari perkenalan yang terjadi, belum sama sekali merasakan berkenalan secara fisik di luar dunia maya.

Dengan latar belakang keluarga dan sekolah yang berbeda, tiap anak muda dari beberapa daerah bertemu di ruang maya untuk berproses dalam digital learning yang diciptakan salah satu agen pendidikan tersebut. Sama halnya pelatihan-pelatihan daring yang dicanangkan pemerintah, agen ini pun menyediakan berbagai macam kelas, salah satunya tari. Lagi-lagi terdapat keluwesan gaya komunitas ditambah situasi daring memberikan sumbangsih distribusi afeksi dalam bentuk lain.

Menggunakan aplikasi yang berbeda yaitu Zoom yang lebih dikuasai peneliti, tidak memberikan kendala berarti secara teknis selama proses artistik berlangsung. Hal replikatif yang coba tidak diadopsi dari pembelajaran luring yaitu, tidak adanya pembungkaman suara dengan menjadikan microphone pada mode senyap. Mengapa hal itu dikatakan sebagai laku replikatif yang tidak coba diadopsi dari pembelajaran luring? Karena dalam pembelajaran luring walau tidak ada mode senyap mikrofon, tetapi kemungkinan tiap siswa untuk bersuara minim didapati. Entah itu secara eksplisit dilarang, atau adanya rasa malu, tidak nyaman bahkan takut akan konsekuensi yang akan diterima dari kebanyakan pengalaman dan pemahaman akan bersuara. Dengan kata lain, yang terjadi dalam pembelajaran luring ataupun daring adalah menjadikan suara siswa ke dalam mode senyap di balik dalih etika, sikap menghargai dan sopan santun. Terutama saat guru menjelaskan atau bahkan di saat guru tidak mengharapakan pemikiran yang berbeda.

Hak individu terutama anak muda yang terlibat dalam pembelajaran daring, untuk memiliki bahkan mengakses medium untuk berpendapat bisa dikatakan lebih mudah terpenuhi. Sebagai contoh yang didapati oleh peneliti, di saat seorang anak muda yang sering dianggap gagap bahkan tidak bijaksana dalam menggunakan teknologi, sudah sangat fasih untuk menyuarakan pendapatnya tanpa harus “menggangu” proses pembelajaran. Kata mengganggu di sini, merujuk pada pola pembelajaran di sekolah yang mana kemungkinan untuk mengemukakan pertanyaan bahkan pernyataan selama pembelajaran berlangsung sangatlah kecil bahkan tidak ada.

Dirinya mengakses fitur “*talk privately*” dari aplikasi Zoom kala itu. Secara implisit ranah afeksi individu dalam hal ini kenyamanan dalam berpendapat bisa terlihat dari caranya berkomunikasi salah satunya dengan peneliti sebagai fasilitator. Banyak ruang-ruang privasi yang sekiranya bisa ditemui selama pembelajaran komunal di ruang maya tersebut. Tentunya banyak kondisi yang bisa ditandai dan mungkin hanya bisa terlaksana dalam proses *digital learning*. Hal lain yang bersangkutan dengan output pembelajaran yaitu kreasi gerak, kostum bahkan cerita yang diinterpretasikan berbeda-beda melalui bentuk editing background video yang disesuaikan dengan tema atau materi gerak secara garis besar sebagai hasil dari imajinasi masing-masing individu.

Satu sisi, haknya sebagai individu bisa terpenuhi dan tersalurkan entah itu dikehendaknya secara intim ataupun terbuka bersama teman lainnya. Di sisi lain terutama kognitif, melatih dirinya untuk tetap multitasking guna mengapresiasi gaya belajar teman lainnya. Situasi kecil yang ditemui ini ditandai sebagai bentuk lain dari distribusi afeksi dalam *digital learning* atau pembelajaran daring. Selain dari ungkapan selama pembelajaran yang tertulis, obrolan-obrolan yang baru disadari setelah memutar ulang video rekaman juga ternyata memberikan kesan lain dari pembelajaran ekstrakurikuler tari daring yang bisa dimaknai sebagai bentuk afeksinya.

Situasi itu ternyata bisa didapati dari digital learning dengan segala keterbatasan dan segala perangkat lunaknya. Lebih banyak informasi yang bisa digali dari satu proses pembelajaran dan bisa diakses berulang kali di waktu yang berbeda. Situasi itu yang sekiranya membantu peneliti dan fasilitator lainnya untuk

mengenal dan memahami lebih jauh masing-masing individu agar tercapainya negosiasi, toleransi hingga pemikiran kritis. Situasi itu diperjelas dengan ungkapan: "...Bahwa akan lebih baik apabila kita mengakses banyak kebenaran yang besar daripada hanya satu kebenaran. Supaya pemikiran seseorang bisa memahami dengan senang hati tentang validitas dan kemanfaatan dari dua kebenaran yang bertentangan maka yang sepatutnya dimunculkan adalah sumber dari toleransi, keterbukaan, dan yang paling penting adalah rasa dan kepekaan humor...(Postman 1995:15).

Tentunya kebenaran itu perlu ditambah pola refleksi dan evaluasi diri dan seluruh pembelajaran melalui media visual ataupun verbal.

#### **D. Kesimpulan**

Segala keterbatasan manusia dalam hal ini guru atau fasilitator pendidikan, menjadikan dasar dari perilaku untuk menanggapi budaya internet dengan segala perangkat teknologi lainnya. Situasi yang didapati menjadi atau sebagai celah yang mestinya juga dipahami dari sebelum masa digencarkannya implementasi *digital learning* secara utuh. Celah yang dimaksud, adanya negosiasi dan aktivasi hak suara secara spontan juga aktif, atas segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, melalui salah satu platform *digital conference*.

Negosiasi dan aktivasi yang terlihat memang belum dikatakan sempurna, dikarenakan masih berdasar pada ketidakmampuan akan salah satu pihak. Yaitu dengan mengandalkan ketidaksiapan guru atau fasilitator pendidikan kebanyakan dalam mengutak-atik perangkat internet. Pemanfaatan ketidakberdayaan di sini tidak hanya berlaku atau bermakna buruk, di saat adanya polarisasi atau politisasi oknum dalam dunia pendidikan. Situasi tersebut membawa pada pemahaman kritis bahwa isu pendidikan lagi-lagi tidak sebatas persoalan model/metode yang digunakan. Hal lain yang bisa digarisbawahi yaitu proses penyadaran akan standar atau capaian pembelajaran. Dikarenakan proses belajar berdasar pada sistem *digital learning* melebar secara horizontal, hal itu pula yang mestinya mulai coba membaca dan menafsirkan capaian atau standar pendidikan tidak lagi secara vertikal.

#### **Daftar Pustaka**

- Berson, Michael J., and Peter Balyta. 2004. "Technological Thinking and Practice in the Social Studies: Transcending the Tumultuous Adolescence of Reform." *ISTE (International Society for Technology in Education)* 20(4):141–50.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Ki Hadjar Dewantara Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press).
- Diener, Ed., Richard E. Lucas, and Shigero. Oishi. 2003. "Personality, Culture, and Subjective Well Being: Emotional and Cognitive Evaluation of Life." *Annua Reviews* 54:403–26.
- Gani, Rita, and Ratri R. Astuti, Santi Indra Kusumalestari. 2020. *Virtual Public Speaking*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Hidayat, Rakhmat. 2013. *Pedagogi Kritis: Sejarah, Perkembangan Dan Pemikiran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nadya Kinasih Alkautsar, and Dian Widya Putri. 2022. "Pengaruh Terpaan Media Terhadap Kesadaran Mahasiswa Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 3M (Memakai Masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak)." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 1(2):135–42. doi: 10.29313/jrjmd.v1i2.505.
- Postman, Neil. 1995. *The End of Education (Redefining the Value of School)*. New York: Vintage Books.
- Purwanto. 2005. "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi Yang Diunggah Dalam Jurnal Teknologi Dan Pendidikan." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 09(16).

Rafiud Ilmudinulloh. 2022. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 121–28. doi: 10.29313/jrjmd.v2i2.1366.

Sandang, Yesaya. 2013. *Dari Filsafat Ke Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius.

Sugiyono, P. D. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Whyte, William Foote. 1991. *Participatory Action Research*. London: Sage Publications.