

Hiperealitas Pembelajaran Berbasis *Information And Communication Technology* (ICT)

Zainal Arifin

Universitas PGRI Semarang
zainalarifin@upgris.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan hiperealitas dalam proses pembelajaran Information dan Communication Technology (ICT). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis ICT merupakan realitas simulacrum. Pembelajaran realitas simulacrum ini saling tumpang tindih dengan pembelajaran realitas nyata yang membuat tumbuhnya hiperealitas.

Kata kunci: hiperealitas, jean baudrillard, ict

Abstract

The purpose of this study describes hypereality in the learning process of Information and Communication Technology (ICT). The data collection method used is qualitative descriptive method. The results of this study show that ICT-based learning is a simulatum reality. This simulacrum reality learning overlaps with real reality learning which makes the growth of hypereality.

Keywords: hypereality, jean baudrillard, ict

Pendahuluan

Pandemi telah mengubah pola perilaku manusia. Ada banyak pola perilaku yang berubah dari kebiasaannya. Pola perilaku konsumsi misalnya, manusia yang semula mengikuti pola perilaku manual, kini telah berubah menuju pola perilaku digital. Manusia tidak lagi datang ke supermarket atau swalayan untuk mencari barang, melainkan cukup dengan membuka aplikasi belanja dan bertransaksi dengan fitur dan tombol aplikasi. Cukup dengan beberapa *klik* dan *scroll*, barang akan datang sendiri diantarkan oleh kurir.

Perubahan pola perilaku juga terlihat pada pemenuhan layanan masyarakat. Pemerintah sedikit banyak telah mentransformasikan layanan manual menuju layanan digital. Pembayaran pajak kendaraan bermotor, layanan kesehatan, layanan perbankan, sampai dengan layanan konsumsi rumah tangga seperti listrik dan air bersih, semua sudah beralih ke bentuk layanan digital. Tak ada lagi antrean yang panjang mengular. Tak ada lagi waktu terbuang untuk sebuah layanan yang dibutuhkan. Semua *lagi-lagi* hanya tinggal *klik*, *scroll*, semua urusan beres tertangani.

Hal yang sama juga terjadi dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan ICT dalam bidang pendidikan menjadi salah satu transformasi yang paling *kentara* karena menimbulkan akses luar biasa di masyarakat. Sekolah mendadak gagap teknologi karena sebelumnya mereka mengalami “ponsel-phobic”, phobia terhadap penggunaan ponsel di sekolah. Sekolah selalu berasumsi, ponsel sebagai benda “keramat” dari masa depan yang dikhawatirkan akan serupa batu mineral *crypton* yang dapat membunuh Superman (baca: peserta didik). Sebuah *phobic* aneh mengingat sekolah merupakan aparatus terdepan yang berhadapan langsung dengan penemuan teknologi masa depan.

Tidak hanya akses luar biasa di lingkungan sekolah sebagai akibat kebijakan semula yang cenderung *ponsel-phobic*. Kegagalan juga terjadi di masyarakat karena dipaksa untuk mengenal ICT lebih dalam lagi supaya anak-anak mereka tetap mendapatkan akses pembelajaran. Masyarakat dipaksa untuk lebih cerdas lagi dalam menggunakan internet untuk kepentingan sekolah anak. Orang tua harus belajar menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran berbasis *video conference*, cerdas mengunggah tugas-tugas sekolah, dan cerdas berliterasi digital.

Pandemi membuat pemanfaatan *cyberspace* untuk dunia pembelajaran semakin masif. Ini menjadi sudut bidik menarik dalam penelitian ini. Kendati demikian, bukan efektivitas pembelajarannya yang akan diukur dalam penelitian ini. Bukan pula mengulas tentang model, strategi, maupun teknik dalam penggunaan ICT. Melainkan lebih pada bagaimana perubahan perilaku dalam pembelajaran dengan menggunakan kacamata *cultural studies*. Dalam konteks ini, proses pembelajaran diteliti sebagai fenomena *cultural* yang terjadi pada era postmodern ini.

Purwasito (2015) mengidentifikasi adanya perubahan besar akibat dari perkembangan ICT. Masyarakat yang semula berposisi sebagai warga tradisional (*citizen*) bertransformasi menjadi warga negara global (*netizen*). Sejalan dengan pemikiran Purwasito, Holmes (2005) juga mengungkapkan adanya ledakan eksponensial dalam jejaring ICT. Ledakan eksponensial tersebut mampu menggeser orientasi sebagian orang untuk dapat mengubah perasaan tentang ‘other’ atas pihak lain. Pada saat hubungan *face-to-face* telah digantikan oleh hubungan *interface*, manusia telah membangun “second self” atau “diri kedua”.

Adanya “diri nyata” dan “diri kedua” ini menjadi salah satu indikator Bergeraknya filsafat humanistik dari kerangka besar “humans” menuju “post-humans”. Guru yang mengejar siswa di depan kelas adalah guru sebagai *humans*. Akan tetapi, tampilan guru di layar ponsel yang dilihat siswa adalah guru sebagai *post-humans*. Siswa tidak benar-benar berinteraksi dengan guru, melainkan berintraksi dengan “second self” dari guru mereka,

bukan guru yang benar-benar nyata melainkan hanya sebuah tampilan *screen* ponsel yang “menduplikasi” wujud nyata guru.

Jean Baudrillard mengenalkan adanya *simulacrum* dan dunia simulatif untuk melihat fenomena internet dan media sosial pada era post-modern ini. Dunia internet hanyalah dunia simulatif, yang membuat antara realitas dan digitalitas saling tumpang tindih: antara realitas nyata dengan realitas simulacrum/simulacra (realitas semu) bercampur aduk sehingga sulit untuk dibedakan. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai hiperealitas.

Baudrillard mengatakan bahwa realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra model-model reproduksi tidak mungkin lagi menemukan referensi yang real, membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta semu dan yang nyata (Baudrillard, 1999 dalam Astutik, 2015).

Menurut Baudrillard, simulasi bukan lagi wilayah, makhluk referensial, atau substansi. Generasi dengan model-model yang nyata tanpa asal atau kenyataan namun sebuah hyperreal. Hiperealitas muncul ketika representasi budaya tidak lagi memiliki realitas sosial atau manusia yang dapat digunakan untuk memverifikasi diri. Hiperealitas tidak didasarkan pada kenyataan di luar dirinya sendiri tetapi, dalam hiperealitas, pengetahuan kita tentang dunia terapung bebas dari referensi verifikasi apa pun. Hiperealitas menandai akhir dari representasi dan hiperealitas muncul pada tahap kapitalisme multinasional (postmodern) (King, 1998).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang akan mendeskripsikan proses hiperealitas dalam pembelajaran berbasis ICT. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan melihat proses pembelajaran berbasis ICT. Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode informal yaitu menggunakan kata-kata biasa untuk mendeskripsikan hiperealitas pembelajaran berbasis ICT.

Hasil dan Pembahasan

Baudrillard mengenalkan 4 tahap perubahan realitas, yakni realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas absent, dan realitas simulacrum. Pembelajaran berbasis ICT dapat berada dalam keempat realitas tersebut bergantung pada bagaimana bentuk pembelajaran dikemas.

Realitas Nyata

Realitas nyata pembelajaran adalah terjadinya pembelajaran seperti biasanya. Antara guru dan siswa berada dalam satu ruang dan waktu, baik ruang kelas maupun ruang terbuka. Ruang dan waktu menjadi hal penting dalam pemetaan realitas model Baudrillard, karena salah satu faktor yang memicu perubahan realitas adalah terjadinya transformasi ruang dan waktu. Selain ruang dan waktu, hubungan kebendaan

Interaksi belajar mengajar dalam realitas nyata pembelajaran bersifat langsung tanpa media interaktif. Guru langsung melakukan transfer ilmu secara langsung melalui komunikasi verbal dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat minim dan hanya dibatasi oleh media-media yang bersifat manual (non-interaktif). Interaksi belajar mengajar yang terjadi berwujud percakapan dan tanya jawab langsung antara guru dan siswa.

Dari sisi pendekatan pembelajaran, antara guru maupun siswa, keduanya dapat berperan sebagai center *learning*, yakni *Teacher Centre Learning* (TCL) maupun *Student Centre Learning* (SCL). Kedua basic pendekatan dalam pembelajaran ini sama-sama dapat dipergunakan dengan syarat, selama proses pembelajarannya, atau dalam skenario

pembelajarannya, masih bersifat manual dan interaksi guru dan siswanya tidak menggunakan media interaktif.

Sedangkan dari sisi perwujudan filsafati antara guru dan siswa, keduanya masih berwujud *humans*, manusia asli/real. Guru melihat siswa sebagai *humans*, sebaliknya siswa melihat guru juga berwujud *humans*. Cara paling mudah untuk melihat “realitas nyata” secara langsung adalah dengan melihat proses pembelajaran secara langsung di sekolah pada saat jam-jam pelajaran aktif.

Realitas Terdistorsi

Realitas terdistorsi dari pembelajaran adalah terjadinya distorsi dalam proses belajar mengajar, tapi jejak wujudiyah sebuah pembelajaran masih tetap terlihat. Dari sisi ruang dan waktu, distorsinya dapat terjadi dengan adanya pembelajaran di luar jam sekolah. Misalnya, pembelajaran tambahan untuk persiapan ujian setelah usai pembelajaran. Ada distorsi dari sisi waktu ketika pembelajaran dilakukan di luar jam yang semestinya. Akan tetapi, sesuai sifat dasar realitas terdistorsi, wujud dari pembelajaran masih terlihat meski terjadi ketidaklaziman dari sisi waktu pembelajaran.

Realitas terdistorsi juga bisa dilihat melalui sisi interaksi belajar mengajar. Interaksi belajar mengajar dikatakan terdistorsi apabila proses pembelajaran langsung (manual) digeser dengan nir-interaksi atau tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Misalnya, guru memberikan tugas mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) karena pada jam yang bersamaan ada undangan rapat dinas. Peristiwa belajar yang semestinya berlangsung interaktif antara guru dan siswa mengalami distorsi. Kendati demikian, proses pembelajaran masih tetap diterima sebagai sebuah proses belajar-mengajar.

Dari sisi pendekatan pembelajaran, dalam realitas terdistorsi, antara guru maupun siswa, keduanya dapat berperan sebagai *center leaning*, yakni *Teacher Centre Learning* (TCL) maupun *Student Centre Learning* (SCL). Kedua basic pendekatan dalam pembelajaran ini sama-sama dapat dipergunakan dengan syarat, selama proses pembelajarannya, atau dalam skenario pembelajarannya, masih bersifat manual dan interaksi guru dan siswanya tidak menggunakan media interaktif.

Realitas terdistorsi dapat dilihat pula dari proses interaksi belajar mengajar dalam ruang pembelajaran langsung. Guru yang semestinya melakukan interaksi belajar mengajar secara langsung ternyata malah tidak melaksanakan tugas. Guru tetap di dalam kelas, mengerjakan tugas lain dalam laptop, sedangkan siswa diminta berdiskusi dan sebagainya. Kondisi seperti ini juga dapat dikatakan sebagai realitas terdistorsi karena kelaziman interaksi dalam proses pembelajaran tidak terjadi pada saat-saat seperti ini.

Realitas Absent

Realitas absent pembelajaran terjadi ketika pembelajaran tidak lagi menunjukkan sebuah proses belajar-mengajar. Identitas pembelajaran tidak terlihat kendati proses belajarnya tetap berlangsung. Dalam proses pembelajaran, realitas absent dapat terlihat ketika sekolah mengadakan kegiatan di luar sekolah atau semacam studi wisata.

Pada pembelajaran studi wisata, guru dan siswa tidak berada dalam ruang kelas, melainkan berada di lokasi wisata. Guru dan siswa juga tidak terikat dalam situasi formal. Seragam yang menjadi identitas pendidikan juga mengalami absent. Kendati demikian, studi wisata tetap diakui sebagai proses pembelajaran. Bahkan, dalam kerangka kurikulum, studi wisata termasuk bagian dari proses yang wajib ada dalam proses pendidikan di sekolah.

Dari sisi interaksi belajar, pembelajaran studi wisata memosisikan siswa dan guru terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat pasif. Siswa bebas berekspresi dengan dipantau guru. Interaksi belajar seperti pembelajaran di kelas sama sekali tidak terlihat.

Hanya siswa yang membawa buku catatan yang membedakan mereka dengan orang yang sedang berwisata. Pada realitas absent ini, realitas pembelajaran benar-benar absent (tidak terlihat) sehingga proses pembelajaran lebih condong ke arah wisata.

Realitas Simulacrum

Realitas Simulacrum disebut juga sebagai realitas semu atau realitas tidak nyata. Dalam dunia simulatif, realitas semu inilah yang bergerak menggantikan realitas nyata. Antara nyata dan semu saling tumpang tindih mengakibatkan manusia tidak lagi bisa membedakan antara yang nyata dan semu. Dalam konteks penelitian ini, realitas simulacrum dapat ditemukan pada proses pembelajaran berbasis ICT. Dalam proses pembelajaran berbasis ICT, realitas nyata telah digantikan realitas semu. Guru tidak benar-benar mengajar siswa, sebaliknya guru juga tidak benar-benar belajar dengan guru. Baik guru maupun siswa yang ditemukan dalam layar media internet sebenarnya tidak guru yang sebenarnya. Wujud manusia yang tampak dalam layar hanyalah sebuah proyeksi dari cahaya yang ditangkap oleh layar, bukanlah asli manusia. Posisi manusianya tidak sebagai manusia asli, tapi sebagai manusia turunan, bukan lagi seorang *humans*, melainkan hanya manusia turunan atau *posthumans*.

Berbagai macam realitas semu inilah yang membuat proses pembelajaran berbasis ICT sebagai pembelajaran sebuah pembelajaran hiperrealitas karena semua prosesnya adalah sesuatu yang semu.

Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan, terlihat jelas bahwa perubahan realitas yang terjadi pada proses pembelajaran berbasis ICT termasuk dalam wilayah realitas simulacrum. Realitas-realitas dalam pembelajaran ICT adalah realitas semu, berupa interaksi manusia dengan layar komputer. Bukan pembelajaran benar-benar melibatkan interaksi guru dan peserta didik, melainkan pembelajaran yang melibatkan manusia dan layar komputer; *humans* dan *posthumans*.

Daftar Pustaka

- Astuti, Yanti Dwi. 2015. "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di *Cyberspace*". *Jurnal Komunikasi Profetik*. Vol. 08 Nomor 02 Oktober 2015.
- Baudrillard, Jean P. 2004. *Masyarakat Konsumsi. Penerjemah Wahyunto*. Kreasi Wacana. Yogyakarta.
- Bell, David, Brian D. Loader, Nicholas Pleace, and Douglas Schuler. 2004. *Cyberculture The Key Concepts*. London and New York: Taylor & Francis e-Library.
- Deters, Fenne Grobe dan Matthias R. Mehl. 2012. *Does Posting Facebook Status Updates Increase or Decrease Loneliness? An Online Social Networking Experiment*. *Social Psychological and Personality Science* 4 (5) 579-586. DOI: 10.1177/1948550612469233 spps.sagepub.com.
- Holmes, David. 2005. *Communication Theory; Media, Technology and Society*. New Delhi and Singapore: SAGE Publication of London, Thousand Oaks.
- King, Anthony . 1998. *A critique of Baudrillard's Hyperreality: Towards associology of Postmodernism. Philosophy & Social Criticism*. Vol 24, Issue 6, 1998. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019145379802400603>.

- Mambrol, Nasrullah. 2016. *Baudrillard's Concept of Hyperreality*. <https://literariness.org/2016/04/03/ baudrillards-concept-of-hyperreality/> diakses 16 Mei 2018.
- Nurist, S. 2018. *Posmoderisme dan Budaya Konsumen*. <https://eprints.undip.ac.id> diakses 19 Mei 2018.
- Pawanti, Mutia Hastiti. 2013. *Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard*. <http://lib.ui.ac.id> diakses 19 Mei 2018.
- Purwasito, Andrik. 2015. *Netizenship Civilization. Mutation of Citizen to Netizen on Galactic Network*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.