

Learning City: Menuju Masyarakat Perkotaan Belajar

Iskandar Wiryokusumo

Doktor di bidang Teknologi Pembelajaran, Dosen Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Abstrak

Masyarakat seperti halnya manusia, juga berkembang, makin maju dan semakin dewasa. Kata masyarakat adalah suatu lahan yang berisi warga heterogen, yang terdiri dari campuran berbagai lapisan, dan berbagai kegiatan dengan kepentingan sendiri-sendiri. Dalam tulisan ini masyarakat yang menjadi perhatian adalah masyarakat kota, sehingga tulisan ini bertujuan ingin mengkaji keadaan masyarakat perkotaan, yang belajar disebut dengan "learning city".

Pada tulisan ini menggunakan metode deskriptif artinya ingin memaparkan keberadaan learning city. Analisisnya menggunakan berbagai referensi atau biasa disebut studi literatur.

Kesimpulan yang didapat pada kajian learning city ini adalah: 1) masih perlunya dukungan, yang terutama dana dan fasilitas yang masih terbatas dari pemerintah dan masyarakat; 2) kurangnya sumber daya manusia (SDM) terampil untuk membimbing masyarakat "melek" teknologi dikalangan masyarakat; 3) masyarakat menjadi kabur, karena kurang jelas atau belum ada bentuk/ cita-cita learning city itu, yang dibuat oleh pemerintah kota; 4) motivasi belajar dari masyarakat masih rendah, masih kurang pro-aktif, karena faktor ekonomi, politik dan budaya.

Kata Kunci: *learning city*, masyarakat, perkotaan, belajar.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan menuju kedewasaan ini, diperlukan suatu kegiatan yang memotivasi masyarakat kota untuk belajar, karena perkotaan secara umum selalu berciri dinamis dan serba cepat/berubah. Banyak yang harus dipelajari oleh masyarakat perkotaan, mulai dari mengenal teknologi sampai kemampuan bergaul/ komunikasi, serta menguasai tata hidup dan budaya setempat. Teknologi saat ini sangat menonjol, terutama teknologi komunikasi, seperti TV dan Komputer/ Internet, namun tetap harus di akui bahwa masyarakat perkotaan yang belajar (*learning city*) masih perlu didorong lebih lanjut karena belum ada konsep program, serta kesadaran.

Ada beberapa ciri dan strategi pengembangan masyarakat perkotaan yang

perlu diperhatikan, dengan kendala-kendala yang ada. Pada saat ini, dalam era global, proses pendidikan dan pembelajaran berkembang begitu rupa, baik "sasaran" pendidikan maupun sarana prasarana pendidikan yang ada.

Dalam arti "sasaran" maka pada saat ini pendidikan tidak hanya ditujukan kepada jenis pendidikan formal, namun juga pendidikan orang dewasa. Maka dalam pendidikan dengan dewasa ini jelas ditujukan kepada masyarakat artinya bahwa pendidikan itu menyebar luas di berbagai kalangan, baik anak-anak sampai orang dewasa (*life along education*).

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Ciri Masyarakat Kota Dan Desa

Kata masyarakat berarti suatu kelompok manusia yang sangat heterogen, baik yang muda maupun dewasa/ tua mereka tinggal di

No.	Ciri-ciri	Kota	Desa
1.	Hubungan antar manusia	Longgar/ acuh/ formal	Dekat/ informal
2.	Perilaku sehari-hari	Serba cepat	Cukup lambat
3.	Pola kehidupan	Dinamis	Statis
4.	Teknologi	Tinggi/ maju	Sedang/ tradisional

suatu daerah dengan ciri-ciri khusus. Masyarakat perkotaan (*suburb community*) berbeda dengan masyarakat pedesaan (*urban community*). Perbedaan-perbedaan tampak dalam sikap dan tindak tanduk manusia itu, dimana perbedaan tersebut persis seperti perbedaan kondisi antara kota dan desa

Maka apabila berbicara tentang pembelajaran dan pendidikan masyarakat kota, harus didasarkan pada hal-hal tersebut. Untuk itu masyarakat perkotaan diperlukan sikap-sikap antara lain sebagai manusia yang:

1. Kreatif dan pro aktif.
2. Mampu kolaborasi dan koperasi dengan berbagai golongan dalam masyarakat.
3. Mampu mandiri, tidak selalu menggantungkan (dan ber inisiatip)
4. Memiliki daya tahan mental yang memadai terutama terhadap perubahan-perubahan nilai yang di namis.
5. Dapat "bergaul" dengan teknologi (mulai dari yang sederhana).
6. Bersikap luwes (tidak fanatik) namun berdisiplin tinggi, dll.

Menurut Victor Yu (2009) sebagai contoh potensi pengembangan masyarakat kota di Singapura adalah sebagai berikut

1. Supporting civic participation and social capital.
2. Catalyzing economic development.
3. Promoting the sense of ownership of place.

4. Preserving cultural heritage.
5. Bridging cultural/ ethnic/ racial boundaries.
6. Transmitting cultural values and history
7. Creating group identity.

Perkembangan Teknologi

Perkembangan pendidikan dalam masyarakat, berjalan sesuai dengan perkembangan jaman. Faktor yang terkuat yang berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan tersebut adalah

Ilmu Pengetahuan pada umumnya dan Teknologi. Penemuan-penemuan baru, inovatif, selalu muncul dalam dunia pendidikan, karena terutama pengaruh kedua hal tersebut. Perkembangan pendidikan saat ini sudah begitu majunya, sehingga banyak hal yang menyebabkan manusia, menjadi terpacu dan bahkan dapat membuat frustrasi.

Khususnya dalam usaha menambah pengetahuan, kemajuan dan inovasi teknologi komunikasi hari semakin nampak dengan nyata. Terlihat bagaimana peran computer dan video/ TV dilingkungan sekolah dan masyarakat . anak-anak muda mulai "bermain" computer, dengan internet, EMAIL dan kegiatan-kegiatan lain seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau CBT (*Computer Based Training*). Disekolah tertentu yang pada waktu-waktu yang lalu belum berkembang di masyarakat.

Sekalipun harus diakui bahwa masih banyak pusat-pusat pendidikan di Masyarakat

saat ini yang belum semuanya menikmati/ mempergunakan Teknologi (Komputer/ Video) seperti itu. Namun kenyataannya bahwa perkembangan teknologi (terutama Teknologi Komunikasi) di masyarakat sudah berkembang cukup jauh

Pendidikan dan Teknologi

Seperti disebutkan di atas, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari Teknologi. Teknologi itu sendiri merupakan suatu kegiatan dalam rangka usaha manusia memecahkan problem-problem hidupnya (*to solve the problem of human being*).

Dari uraian di atas, semakin jelas bahwa proses pembelajaran manusia dengan berbagai masalahnya, akan lebih berkualitas dan lebih memadai, serta relevan jika pemecahannya dipergunakan teknologi. Banyak kelebihan dengan pemanfaatan teknologi ini dalam proses pendidikan (Baso, 2002):

1. Teknologi membawa proses Pengembangan masyarakat lebih flexible, karena banyak anggota masyarakat dengan berbagai latar dapat tertampung kebutuhan akan pengetahuan.
2. Mutu pengetahuan masyarakat meningkat, karena semuanya didesain terlebih dahulu secara baik oleh tenaga yang cukup trampil.
3. Anggota masyarakat dapat mengatur waktu dan cara menangkap pengetahuan, dengan kemampuannya (*self paced learning*).
4. Pembelajaran dapat berlangsung "dimana saja, kapan saja dan untuk siapa saja"
5. Biaya lebih rendah, karena berlangsung di masyarakat tidak terlalu banyaknya pemanfaatan ruang, guru, instruktur, dll. misalnya dengan program-program TV

Dalam perkembangan Teknologi yang mendukung proses pendidikan, akan banyak kecenderungan pada perkembangan yang mengarah pada memanfaatkan Teknologi Komputer dan Video.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini, disini lebih banyak di tekankan pada inovasi pembelajaran dengan Teknologi (Elektronik) Komputer, dalam konteks komunikasi sosial. Khusus dalam pemanfaatan inovasi dengan teknologi komputer, yang cukup populer saat ini, memiliki kelebihan-kelebihan antara lain. (Bentley, 2001) :

1. Mampu memberikan informasi ke masyarakat secara cepat "up to date" tepat dan meluas.
2. Mampu mendemonstrasikan, memvisualisasikan bahan/ isi pengetahuan yang menarik.

No.	Broadcast Learning :	Interactive Learning
1.	<i>Linear, sequential/ serial</i>	<i>Hypermedia Learning</i>
2.	<i>Instruction</i>	<i>Construction/ discovery</i>
3.	<i>Teacher centered</i>	<i>Learning centered</i>
4.	<i>Absorbing Material</i>	<i>Learning how to learn</i>
5.	<i>School</i>	<i>Lifelong</i>
6.	<i>One size fits all</i>	<i>Customized</i>
7.	<i>School as torture</i>	<i>School as fun</i>
8.	<i>Teacher as transmitter</i>	<i>Teacher as facilitator</i>

3. Memberikan pengetahuan yang sistematis dan factual.
4. Memberikan umpan balik secara cepat.

Pergeseran Paradigma Broadcast Learning ke Interactive Learning

Tapscott (1996) menyatakan adanya pergeseran Paradigma proses penyebaran pengetahuan lama ke yang baru, dari *Broadcast Learning* (belajar dengan penyajian satu arah) menjadi *Interactive Learning* (belajar Interaktif), yang juga berlaku dalam masyarakat

Dengan melihat perkembangan tersebut, maka lingkungan masyarakat, pemanfaatan Teknologi untuk menuju pada Learning Society semakin berkembang. Hal ini karena teknologi menjadi semakin mudah di manfaatkan dan semakin terjangkau oleh kemampuan sebagian besar dari masyarakat. Lebih-lebih lagi jika hal ini juga di tunjang dengan hasil produk teknologi yang semakin membanjir di masyarakat dengan harga terjangkau.

Oleh Tapscotts (1996) lebih operasional dikatakan adanya beberapa hal yang terjadi akibat inovasi dalam pembelajaran di masyarakat sebagai berikut :

1. Increasingly work and learning are becoming the same thing,
2. Learning becoming a life long challenge,
3. Learning is shifting away from the formal school and universities, to community,
4. Some educational institutions are working hard to reinvent themselves for relevance, but progress is slow,
5. Organizational consciousness is required to create learning organization, or learning society,
6. The technology can transform education, creating a working learning infrastructure

for the digital economy.

Sejalan dengan pikiran-pikiran tersebut, akibat perkembangan tersebut diatas Rosenberg (Baso-2002) menyatakan terjadinya pergeseran di dalam dunia pembelajarana sebagai berikut ;

1. From training to performance
2. From classroom to anytime/anywhere
3. From paper to online
4. From physical facilities to network facilities
5. From cycle time to real time

Learning City

Learning City adalah suatu kegiatan pendidikan dan pembelajaran dalam lingkungan masyarakat perkotaan, sebagai bagian dari kegiatan pendidikan yang disebut Learning Society.

Dalam kegiatan ini tekanan terletak pada ciri proses pendidikan dalam suatu masyarakat dimana anggota masyarakat tersebut terlibat secara aktif menerima pendidikan/pembelajaran secara menyeluruh. Dalam Learning City, seluruh warga atau masyarakat kota terlibat dalam proses pendidikan, antara lain dengan menciptakan situasi belajar yang kondusif, ikut belajar secara aktif. Dengan demikian, Learning City tidak lepas dari Life Long Learning (belajar sepanjang hidup). Masyarakat kota yang selalu belajar tersebut adalah masyarakat yang ideal untuk kemajuan suatu bangsa.

Untuk itu diperlukan beberapa kondisi yang dapat mendorong masyarakat ke arah Learning City tersebut. Kondisi-kondisi tersebut seperti tersebut diatas teknologi merupakan faktor yang berpengaruh kuat, disertai dengan dorongan inovasi dalam pendidikan formal dan nonformal.

Dengan demikian, bagi masyarakat yang akan mengarah kepada Learning City, hendaknya memiliki "strategi" sebagai berikut

1. Mulai memperkenalkan teknologi kepada masyarakat dan anak sejak dini, antara lain pusat – pusat media/media center, dll.
2. Membiasakan anggota masyarakat dan anak – anak untuk "bergaul " dengan teknologi di lingkungan hidupnya (dikeluarga dan masyarakat).
3. Memberikan beberapa bentuk alternatif teknologi komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam system pembelajaran untuk masyarakat kota, seperti poster-poster, baliho, plakat, Koran/majalah, dan media kota lain yang mendidik.
4. Perlunya membantu membentuk suatu Organisasi Belajar (Learning Center) di masyarakat (kota) atau dilembaga-lembaga lain, yaitu organisasi yang memiliki kegiatan pembelajaran dan terus menerus bagi di masyarakat kota.
5. Harus mengerti bahwa belajar tidak hanya didapat dari bangku sekolah (formal) saja, tetapi juga di lingkungan kota/ masyarakat, dan media.
6. Teknologi (elektronik) Pembelajaran dan Komunikasi serta alat-alat visual lain sangat berpengaruh terhadap pembelajaran masyarakat perkotaan pada saat ini, dan khususnya seperti komputer, video, televisi dan poster-poster/ banner/ spanduk-spanduk dll.

KESIMPULAN

Sebagai bagian penutup dari tulisan ini, ada beberapa hambatan yang mungkin dapat terjadi dalam mendorong terjadinya learning city.

1. Masih perlunya dukungan, yang terutama dana dan fasilitas yang masih terbatas dari pemerintah dan masyarakat.
2. Kurangnya tenaga terampil (SDM) untuk membimbing masyarakat "melek" teknologi dikalangan masyarakat.
3. Masyarakat menjadi kabur, karena kurang jelas atau belum ada bentuk/ cita-cita Learning City itu, yang dibuat oleh pemerintah kota
4. Motivasi belajar dari masyarakat masih rendah, masih kurang pro aktif, karena faktor -faktor lain antara lain : ekonomi, politik dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baso, Moerad, Dari Ruang Kelas ke Monitor Komputer, Alkon, Surabaya, 2002.
- Bently, Travor, The Business of Trining, McGraw-Hill, USA, 1991
- Dorrell, Julie, Resource Based learning, The McGraw-Hill Training Series, England, 1993.
- Husen, Torsten (disadur oleh Yusuf Hadi Miarso cs). Masyarakat belajar, Dep P dan K, PT Rajawali ,Jakarta, 1974
- Tapscott, Don, The Digital Ekonomy, McGraw-Hill, USA, 1996
- Yu, Victor, Film, Art and Culture, Perspective from Singapore, Asian Jurnal, Assumption University Press, vol 3, no 1, April 2009, Bangkok