

BAB I

KONSEP DASAR

SIMULASI DIGITAL

Upaya Mengomunikasikan Gagasan atau Konsep Melalui Presentasi Digital

A. Konsep Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Pada dasarnya, Sekolah Menengah Kejuruan bertujuan membekali siswanya dengan keterampilan kejuruan untuk mengatasi masalah. Dengan demikian, sejak awal, siswa SMK harus mendudukan dirinya sebagai bagian dari solusi, bukan bagian dari masalah.

Dalam hampir seluruh bagian hidupnya, manusia tidak pernah mampu melepaskan diri dari kegiatan berinteraksi dengan manusia lainnya. Hal itu terjadi karena manusia adalah makhluk sosial yang harus tetap berhubungan dengan manusia lain, dan setiap manusia memiliki keterbatasan. Setiap manusia tidak dapat diukur sama dalam hal pengetahuan dan keterampilannya. Dalam tata kehidupan manusia, masing-masing selalu berusaha mengisi kerja sama dengan orang lain menggunakan pengetahuan dan keterampilannya. Manusia yang berguna adalah mereka yang mampu memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalahnya sendiri atau untuk membantu menyelesaikan masalah orang lain.

Keterbatasan pada diri manusia merupakan akar masalah. Manusia selalu memiliki masalah dalam setiap bagian hidupnya karena keterbatasannya. Kelebihan seseorang yang dapat menyelesaikan kekurangan orang lain. Dalam perkembangannya, kelebihan seseorang inilah yang sering menjadi kekhasan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tujuan akhir dari upaya mencari pengetahuan dan melatih keterampilan serta menyelesaikan masalah, adalah mencapai kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan orang lain.

Menemukan masalah adalah kegiatan awal sebelum menyelesaikannya. Kemampuan ini merupakan kerja nalar berdasarkan kondisi dan fakta yang terlihat dan yang mungkin tidak terlihat. Seseorang berpikir untuk mendapatkan solusi yang menjadi arah utama untuk menyelesaikan masalah

Saat A-ha!

Manusia selalu ingin tahu untuk mendapatkan solusi. Keingintahuan inilah yang pada dasarnya mendorong seseorang berpikir. Kegiatan berpikir tidak akan berhenti sebelum menemukan solusi. Ketika pengetahuan dan keterampilannya tidak mampu menemukan solusi, dia bertanya kepada orang lain, atau meneliti masalah tersebut, sampai didupatkannya solusi yang tepat.

Dalam proses berpikir menemukan solusi, terdapat saat penting, ketika menemukan sesuatu dalam pikiran kita. Seolah-olah otak kita diterangi cahaya, mungkin hanya sepersekian detik.

Tiba-tiba muncul sebuah ide cemerlang, menemukan solusi. Saat itulah yang oleh para ahli dikatakan sebagai saat *A-ha*. “A-ha, aku tahu”, demikian seolah-olah otak kita berkata. Atau, karena demikian cemerlangnya hasil pikir kita, bahkan mulut kita ikut mengucapkannya, tanpa sengaja.

Saat A-ha, bukan tujuan kita berpikir. *Tahu* itu penting. Akan tetapi hanya sekadar *tahu*, tidak cukup. Hal yang kita temukan harus dibandingkan dengan hal lain yang kita temukan pada ‘saat A-ha’ yang lain. Beberapa solusi diperbandingkan. Seseorang masih harus berpikir. Solusi terbaiklah yang terpilih untuk menjadi solusi atas masalah yang dihadapi.

Ketika seseorang berpikir, dia tidak kehilangan apa pun dari dalam dirinya. Bahkan, seseorang harus meneroka (melakukan eksplorasi), melakukan penjelajahan, berdasarkan pengetahuan yang telah dia miliki, untuk mencari solusi. Proses berpikir dan meneliti serta menemukan solusi merupakan proses menemukan pengetahuan.

Keingintahuan seseorang sudah muncul sejak kecil. Rasa ingin tahu ini makin besar. Bahkan, karena terbatasnya kesempatan bertanya, ada hal-hal yang masih belum diketahuinya terbawa sampai dewasa. Bagaimana cara seorang anak memuaskan rasa ingin tahunya dengan selalu bertanya, sering kita lihat dalam kehidupan.

Berjuta pertanyaan dalam diri seseorang mulai terjawab ketika dia belajar di sekolah, membaca buku, bertanya pada orang lain, dan kesempatan lainnya. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan awal dari upaya memuaskan keingintahuan yang lebih luas.

B. Mengatasi Masalah

Tidak satu pun manusia yang tidak memiliki masalah dalam hidupnya. Bahkan, masalah ada di setiap saat. Masalah tidak boleh dihindari, masalah harus dicarikan solusinya. Menunda pencarian solusi atas suatu masalah akan menghadirkan masalah lain, yang kadang-kadang menjadi makin besar dan pelik.

Masalah muncul dalam berbagai bidang kehidupan. Masalah dikenali sebagai kondisi yang muncul ketika terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kenyataan adalah kondisi yang ada, sedangkan harapan adalah kondisi yang, seharusnya dan sebaiknya, sesuai dengan kebutuhan kita.

Ketika kita menghadapi kondisi tersebut, kita harus menghadapinya dan mencari solusi sebagai jalan keluar yang dapat mengatasi masalah. Mengatasi masalah dapat dilakukan jika kita mampu mengenali masalah. Mengenali masalah masih merupakan masalah tersendiri, bagi banyak orang. Banyak orang yang belum terasah kemampuannya mengenali masalah.

Manusia selalu berpikir memecahkan masalah. Ketika berpikir, dalam kedudukannya sebagai makhluk rasional, manusia mampu menggunakan pengetahuan yang ada untuk menemukan ide. Ide muncul sesaat ketika proses berpikir dilakukan. Pada ide yang hanya muncul sesaat ini, harus dilakukan penalaran. Jadi, manusia harus menalar ide. Banyak atau sedikitnya pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki, sangat memengaruhi banyak sedikitnya ide yang muncul saat berpikir. Pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki juga memengaruhi proses penalaran terhadap ide seseorang.

Banyak masalah yang solusinya hanya memerlukan satu langkah tanpa mempertimbangkan banyak hal lain. Namun, lebih banyak lagi masalah yang solusinya harus mempertimbangkan banyak hal.

Jika masalah hanya memerlukan satu langkah sebagai solusi tanpa mempertimbangkan banyak hal, segera lakukan. Jika masalah memerlukan solusi yang harus mempertimbangkan banyak hal, sebaiknya seseorang selalu meneroka (melakukan eksplorasi) mencari beberapa jenis ide yang mungkin dapat dilakukan. Dari beberapa ide yang ditemukan, pertimbangkanlah satu demi satu, berdasarkan manfaat dan akibat buruk yang ditimbulkannya. Proses mempertimbangkan setiap ide yang akan dijadikan solusi yang terbaik dan paling tepat memerlukan pengetahuan dan pengalaman, baik pengalaman sendiri atau pengalaman orang lain. Proses mempertimbangkan ide menjadi solusi terpilih, jika diasah dan dilakukan berulang-ulang, akan membentuk sikap yang bijaksana, yaitu mempertimbangkan manfaat dan akibat buruk sebelum mengambil keputusan.

Jadi, solusi yang baik adalah ide kreatif yang:

- (1) mengatasi masalah secara permanen;
- (2) dapat dilakukan sesuai dengan kemampuan kita;
- (3) bermanfaat bagi (makin) banyak orang;
- (4) tidak bertentangan dengan hukum, kesantunan, norma yang berlaku;
- (5) mampu menginspirasi orang lain.

Mungkin saja masih ada solusi yang tidak sesuai dengan butir nomor (2) sampai dengan nomor (5) di atas. Seseorang dapat meneroka ide lain, setidaknya mempertimbangkan setiap solusi yang akibat buruknya menimpa sedikit pihak yang dirugikan, serta seseorang harus bertanggung jawab atas akibat buruk yang ditimbulkan.

Kemampuan mengenali dan merumuskan masalah sudah menjadi modal awal menemukan ide dan solusi.

Setiap ide yang sudah dinalar menjadi solusi, akan menjadi gagasan seseorang untuk dilakukan, bahkan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

C. Mengomunikasikan Gagasan

Gagasan yang ditemukan oleh seseorang dapat dikomunikasikan kepada orang lain dengan berbagai tujuan. Kemampuan mengomunikasikan gagasan kepada orang lain harus dilatih.

Gagasan apa pun dapat dikomunikasikan dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Mata pelajaran yang diajarkan pada Kelas X harus diberlakukan sebagai ajang belajar mengidentifikasi masalah dan menalar gagasan yang akan dijadikan solusi serta mengomunikasikannya. Apa pun gagasannya.

Memperkenalkan resep makanan yang sudah dibuat, misalnya, dapat menjadi ide kreatif yang dikomunikasikan melalui berbagai media. Demikian juga memperkenalkan:

- (1) resep makanan baru sebagai modifikasi resep sebelumnya, atau
 - (2) cara memasak agar lebih enak dan menarik, atau
 - (3) penataan/penyajian makanan, atau
 - (4) cara yang benar menggunakan alat memasak, atau
 - (5) memperkenalkan resep makanan sebagai ciptaan baru;
- semuanya dapat menjadi ide kreatif.

Demikian banyak dan luasnya bidang kehidupan yang dapat dijadikan ide kreatif. Ide kreatif ditemukan bukan saja ketika seseorang menghadapi masalah, tetapi juga untuk mengantisipasi jika masalah itu muncul dalam kehidupan seseorang. Apalagi kalau seseorang mau melakukan eksplorasi (penerokaan) tentang perubahan produk lama menjadi produk baru (modifikasi) melalui: (1) perubahan: warna, bentuk, bahan; atau (2) penambahan fungsi produk dengan menambahkan bagian tertentu yang diperlukan; (3) membuat produk (yang benar-benar) baru; semuanya dapat menjadi ide kreatif.

Ide kreatif yang terkait dengan benda kerja (kompor, *mixer*, *blender*, mesin bor, dan sejenisnya) dapat ditingkatkan fungsinya dengan melakukan penambahan: kecepatan kerja, atau ketepatan kerja, atau kenyamanan kerja.

Proses kreatif dapat dilakukan melalui 4 tahap: Mengamati – Menirukan – Modifikasi – Membuat baru (dalam bahasa Jawa: *Niteni*, *Nirokke*, *Nambahi*, *Nemokke* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara).



Gambar 1.1 Ki Hajar Dewantara

Hal yang harus dibiasakan sejak awal dalam mata pelajaran ini adalah mengemukakan gagasan yang benar dengan cara yang baik. Ide kreatifnya ada, tetapi akan menjadi sia-sia jika gagasannya salah. Ide kreatifnya ada, benar, tetapi cara mengomunikasikannya tidak baik, hasilnya akan memberikan nilai kurang pada diri seseorang.

D. Kemampuan Berkomunikasi dan Perangkat

Pada dasarnya, kemampuan berkomunikasi merupakan kebutuhan setiap orang. Kemampuan mengomunikasikan menjadi bagian dari kompetensi teknis bekerja.

Hakikat berkomunikasi adalah menyampaikan gagasan atau konsep kepada pihak lain. Komunikasi yang baik adalah jika informasi yang disampaikan diterima sama isi dan maknanya oleh pihak lain. Terdapat berbagai cara berkomunikasi untuk mencapai komunikasi yang baik.

Terdapat sekelompok orang yang mudah menyampaikan atau menerima informasi melalui percakapan verbal. Terdapat pula sekelompok orang yang lebih mudah menyampaikan atau menerima informasi verbal secara tertulis sebagai pengganti percakapan. Informasi tertulis juga merupakan cara terbaik ketika percakapan verbal tidak dapat dilakukan secara langsung. Terdapat sekelompok orang yang mudah menerima informasi melalui gambar atau bagan disertai penjelasan secukupnya, sebagai pengganti percakapan verbal atau informasi tertulis. Terdapat sekelompok orang yang lebih mudah menerima informasi melalui video atau video animasi disertai penjelasan secukupnya sebagai pengganti cara berkomunikasi lainnya.

Kemampuan mengomunikasikan menjadi makin mudah dan memiliki jangkauan luas seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perangkat digital yang merambah pada hampir seluruh bidang kehidupan mendukung proses berkomunikasi menjadi 'tanpa hambatan'. Pada sisi lain, kemudahan melakukan komunikasi tersebut harus dilakukan dengan tetap menjaga etika komunikasi digital, dengan apa yang disebut kewargaan digital (*digital citizenship*).

Perangkat (komunikasi) digital, memungkinkan:

1. seseorang mencari alternatif solusi atas permasalahan yang dihadapinya;
2. seseorang mencari mitra kolaborasi untuk memodifikasi atau membuat produk baru/layanan kerja baru;
3. seseorang mengomunikasikan hasil kerja berupa produk/layanan kerja kepada orang lain, atau bahkan melakukan transaksi dan negosiasi.

Setidaknya, perangkat (komunikasi) digital memungkinkan seseorang mengomunikasikan kompetensi teknis yang dimiliki berikut gagasannya kepada orang lain. Perangkat (komunikasi) digital memungkinkan seseorang menyampaikan informasi audio visual yang diinginkan.

Pada dasarnya, media komunikasi yang akan digunakan harus disesuaikan dengan jenis gagasan yang akan dikomunikasikan dan tujuan komunikasi. Tidak ada pilihan lain, kompetensi mengomunikasikan gagasan atau konsep tersebut harus dilakukan melalui presentasi digital sebagai media yang memungkinkan komunikasi menjadi makin mudah dan luas, bahkan mendunia. Mempelajari perangkat digital harus dipandang sebagai upaya penguasaan keterampilan memanfaatkan alat komunikasi.

Kemampuan mengomunikasikan gagasan sama pentingnya dengan kemampuan menemukan gagasan.

Kemampuan mengomunikasikan gagasan pada hakikatnya adalah kebutuhan semua orang. Dengan demikian, kemampuan mengomunikasikan gagasan adalah bagian dari kecakapan hidup (*life skill*).

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi siswa SMK merupakan alat untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital. Dalam fungsinya sebagai alat, mata pelajaran ini memberikan keterampilan penguasaan alat agar siswa mengetahui menggunakannya ketika diperlukan.

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah alat, bukan tujuan.

Sebagai alat, mata pelajaran ini memberikan banyak keterampilan penggunaan alat yang mungkin diperlukan. Bagi siswa kreatif, penggunaan beberapa alat saja akan menghasilkan banyak karya beragam. Namun, bagi siswa yang lain, perlu beberapa alat lainnya untuk dapat mengomunikasikan gagasannya.

Dalam mata pelajaran ini, berlaku rumus: $1 + 2 + 3 \neq 6$.

Sasaran akhir adalah mengomunikasikan gagasan dengan BENAR, BAIK, dan INDAH. Mengomunikasikan gagasan berbentuk karya (produk/layanan) dan berbagi pada orang lain adalah hakikat dari Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital: IDE – PRODUK – BERBAGI.

E. Rangkuman

1. Ketika kita mampu menemukan masalah, pada saat itu, secara tidak sengaja, kita mengakui kenyataan yang ada pada kita. Artinya, kita menyadari adanya kekurangan. Menyadari kekurangan diri sendiri adalah perbuatan yang paling jujur. Seseorang dapat menipu orang lain, tetapi tidak dapat menipu dirinya sendiri.
2. Untuk mempertimbangkan berbagai ide yang akan dipilih sebagai solusi mengatasi/memecahkan masalah, seseorang memerlukan informasi atau pengetahuan.
3. Perilaku menentukan ide terpilih sesudah proses pertimbangan satu demi satu ide/solusi yang ditemukan, merupakan perilaku arif (mempertimbangkan baik buruk, untung/rugi), akan membentuk sikap bijaksana.
4. Ketika seseorang sudah dapat mengatasi/memecahkan masalah, seseorang akan menjadi orang yang cerdas sekaligus pandai. *Cerdas* karena orang tersebut menemukan ide kreatif yang digunakan untuk mengatasi/memecahkan masalah. *Pandai* karena orang tersebut mampu memanfaatkan informasi atau pengetahuan yang dimilikinya untuk mencari solusi. Seseorang menjadi bodoh manakala memiliki informasi atau pengetahuan atau peluang, tetapi tidak mampu memanfaatkannya untuk menemukan solusi.

Siswa SMK jangan mendudukan diri sebagai bagian dari masalah. Dudukkanlah diri sebagai bagian dari solusi yang merupakan perwujudan rasa tanggung jawab yang pada akhirnya membentuk karakter dan sikap bertanggung jawab.

Jangan pernah berhenti menemukan masalah untuk mendapatkan ide.

Jangan pernah berhenti bernalar untuk merumuskan ide menjadi gagasan.

Jangan pernah berhenti bernalar mengemas gagasan menjadi konsep.

Komunikasikan konsep dengan integritas yang tinggi, massal, dan, 'mendunia'.
