

PERILAKU INFORMASI DI KALANGAN SISWA SEBAGAI PEMBELAJAR *HOMESCHOOLING* DI SURABAYA

Dara Luki Oktoviani

ABSTRAK

Homeschooling telah menjadi fenomena yang ramai diperbincangkan oleh masyarakat luas. Berkembangnya teknologi informasi memudahkan *homeschooler* menemukan informasi yang dibutuhkan, dimana mereka cenderung melakukan pembelajaran berbasis internet. Pembelajar *homeschooling* antara siswa *independent learner* dan siswa *autonomous learner* memiliki kemandirian dalam aktivitas belajarnya. Fenomena tersebut yang menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui karakteristik pembelajar dan perilaku informasinya. Peneliti menggunakan konsep dari Laurence Steinberg untuk mengetahui karakteristik pembelajar dan teori dari Eliza T. Dresang dan Kyungwon Koh untuk menggambarkan perilaku informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, lokasi penelitian ini yaitu di *Homeschooling A* Surabaya dan *Homeschooling B* Surabaya. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan jumlah sampel sebanyak 80 responden.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa *independent learner* menggunakan Youtube dengan intensitas waktu lebih dari 2 jam, menggunakan handphone dengan intensitas waktu 1-2 jam, menggunakan Google sebagai mesin pencari informasi, menelusur informasi melalui internet karena informasi yang beragam dan menggunakan semua bentuk informasi. Penelusuran informasi secara tak beraturan dan melalui *search engine*, cenderung mengutip dan menjiplak informasi. Sedangkan untuk siswa *autonomous learner* menggunakan E-mail dengan intensitas waktu lebih dari 2 jam, menggunakan komputer dengan intensitas waktu lebih dari 2 jam, menggunakan Google sebagai mesin pencari informasi, menelusur informasi melalui internet karena akses yang cepat dan menggunakan bentuk informasi *text*. Penelusuran informasi satu arah, lebih memanfaatkan *hypertext*, cenderung mengutip dan melakukan paraphrase.

Kata kunci: Perilaku Informasi, Siswa *Homeschooling*, *Independent Learner*, *Autonomous Learner*.

ABSTRACT

Homeschooling has become a phenomenon busy discussed by the wider community. The development of information technology make it easy for homeschoolers to find the information they need, where they tend to do internet-based learning. Homeschoolers between independent learner and autonomous learner students have independence in learning activities. The phenomenon is the attention of researchers to know the characteristics of learners and information behavior. The researchers used the concept of Laurence Steinberg to find out the characteristics of learners and theories of Eliza T. Dresang and Kyungwon Koh to describe information behavior among students as homeschoolers.

This research use descriptive quantitative method, the location of this research is in Homeschooling A Surabaya and Homeschooling B Surabaya. Sampling method using total sampling technique with the number of samples as much as 80 respondents.

The results of this study indicate that independent learner students use Youtube with intensity of time more than 2 hour, using mobile with 1-2 hour time intensity, using Google as information search engine, tracing information through internet because of various information and using all forms of information. Search information irregularly and through search engines, tend to cite and trace information. While for autonomous learner students use E-mail with intensity of time more than 2 hour, using computer with intensity time more than 2 hour, using Google as information search engine, tracing information through internet because of fast access and use form of text information. Tracing one-way information, using hypertext more, tends to quote and paraphrase.

Keywords: Information Behavior, Homeschoolers, Independent Learner, Autonomous Learner.

Pendahuluan

Homeschooling saat ini mulai menjadi salah satu model pilihan orang tua dalam mengarahkan anak-anaknya di bidang pendidikan. Pilihan ini muncul karena adanya pandangan para orang tua tentang kesesuaian minat oleh anak-anaknya. Pada awal berkembangnya *homeschooling*, keberadaan proses belajar model rumahan ini belum begitu menarik minat masyarakat umum. Namun kini, keberadaan *homeschooling* justru banyak dimanfaatkan kalangan artis dan kalangan entertainer. Tak jarang didapati diantaranya kalangan olahragawan dan atlet nasional yang menginginkan rumah sebagai ruang kelasnya. Dalam *homeschooling* orang tua bertanggung jawab secara aktif atas proses pendidikan anak-anaknya. Hal tersebut didukung dengan adanya penelitian terdahulu, yakni studi pada tahun 1990-an menunjukkan bahwa *homeschoolers* biasanya berasal dari keluarga yang cukup khas dengan kedua orang tua yang telah menikah, dan memiliki pendapatan yang lebih tinggi dari rata-rata dan adanya *parental education* (Lyman, 1998, dalam Scheriff, 2008). *Parental education* merupakan pendidikan yang mana orang tua berperan dalam mendidik anak-anaknya, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa alasan, seperti orang tua yang telah memiliki banyak pengalaman dalam dunia pendidikan sehingga mereka merasa mampu untuk mendidik anak-anaknya tanpa harus menyekolahkan mereka di sekolah formal.

Homeschooling hadir bagi mereka yang tidak dapat mengikuti pembelajaran di kelas yang mengharuskan mereka untuk datang setiap hari dan mengikuti pembelajaran seperti di sekolah formal. Beberapa orang melihat peningkatan jumlah keluarga *homeschooling* menjadi indikasi perubahan budaya dan sosial yang signifikan. Telekomunikasi dan teknologi komputer telah menciptakan pertumbuhan populasi orang-orang yang beraktivitas di rumah. Teknologi juga telah menjanjikan pada suatu hari layanan pendidikan akan dapat tersalurkan kepada individu di rumah mereka masing-masing. Memang, kesempatan belajar seperti sudah ada melalui internet dan televisi kabel. Bersamaan dengan berkembangnya *homeschooling* telah menjadi pertumbuhan yang cepat dalam penggunaan dan penyebaran komputer pribadi. Sejak diperkenalkannya teknologi komputer pribadi di akhir 1970-an, penggunaan komputer pribadi telah berkembang pada tahun 1996, 40% dari populasi lebih dari 12 tahun, di Amerika Serikat, melaporkan memiliki komputer di rumah (Nielsen, 1996, dalam Riemer, 1996).

Dengan adanya arus informasi yang bergerak begitu pesat melalui kemajuan teknologi informasi, semakin memudahkan individu untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Salah satunya siswa pembelajar *homeschooling*, dimana mereka cenderung melakukan pembelajaran berbasis internet. Adanya keterbatasan waktu yang dimiliki dikarenakan mereka tidak hanya berkutat di bidang akademik saja melainkan juga mengembangkan potensi yang dimiliki demi keberhasilan kariernya. Di era digital, remaja umumnya cenderung lebih menyukai dan sangat bergantung pada dukungan teknologi informasi. Remaja saat ini digambarkan mempunyai kemandirian dan kebebasan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan menggunakan teknologi informasi untuk mengumpulkan serta bertukar informasi. Dengan kata lain, teknologi informasi tidak asing lagi bagi remaja saat ini, karena dalam aktivitas sehari-harinya mereka terbiasa bersinggungan dengan teknologi yang ada dan mahir dalam menggunakannya. Oleh karena itu, dalam penelusuran informasi siswa *homeschooling* memiliki kecenderungan menggunakan teknologi informasi berbasis internet karena dirasa lebih memudahkan mereka dalam penyelesaian tugas, mengurangi kesenjangan informasi dan untuk menunjang aktivitas belajarnya. Adanya perubahan radikal menunjukkan perubahan mendasar yang terjadi di era baru seperti saat ini, yang berawal dari hal yang masih tradisional pada sumber daya informasi atau perilaku informasi (Dresang, 1999).

Adapun konsep kemandirian yang dikembangkan, yakni *independent* dan *autonomous* (Steinberg, 1995). Meski secara umum kedua istilah tersebut memiliki arti yang sama yakni kemandirian, tetapi sesungguhnya secara konseptual kedua istilah tersebut berbeda. Adapun jurnal

penelitian terkait dengan *independent learner* yang pernah dilakukan oleh Whitney Young Middle School (1972) dengan judul "*Developing Independent Learners*". Jurnal ini mencoba untuk menjelaskan bahwa setiap peserta didik sebagai *independent learner* mampu menyelesaikan tugas dengan usahanya sendiri. Jika ia memiliki keterampilan dan mampu memahami tugas yang ada yang memiliki keterkaitan atau hubungan sesuai dengan pokok masalah yang sedang dihadapi. Dengan begitu, keterampilan yang dimiliki membuat mereka lebih termotivasi untuk bisa menjadi siswa yang mandiri. Disisi lain, terlalu banyak kontrol dari guru justru menyebabkan situasi menjadi tidak produktif atau bahkan frustrasi, oleh karena itu dengan memberikan siswa kesempatan dalam mengambil kendali atas pembelajarannya dapat meningkatkan perilaku belajar yang mandiri.

Sedangkan, terdapat penelitian terdahulu terkait dengan *autonomous learner* yang pernah dilakukan oleh Rubena St. Louis (2006) dengan judul "*Helping Students Become Autonomous Learners: Can Technology Help?*". Penelitian ini mencoba untuk menjelaskan bahwa peserta didik sebagai *autonomous learner* biasa bernegosiasi dengan orang lain, menciptakan pembelajaran yang strategis di lingkungan belajarnya. Dimana guru dapat membantu siswa untuk menemukan dan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif. Penggunaan komputer dianggap siswa sebagai cara yang efektif dan tidak membosankan, membuat mereka lebih dinamis dan adanya dukungan gambar membantu mereka untuk mengingat dengan baik. *Homeschooler* sebagai penemu informasi dituntut untuk dapat menemukan informasinya sendiri yang dapat mereka temui dengan mudah melalui berselancar di internet.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, beberapa masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik pembelajar *homeschooling* di Surabaya?
2. Bagaimana perilaku informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling* di Surabaya?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diungkapkan, secara umum penelitian bertujuan:

1. Untuk mengetahui karakteristik di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling* di Surabaya.
2. Untuk mengetahui gambaran perilaku informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling* di Surabaya.

Perilaku Informasi "*Radical Change Theory*" Dresang

Salah satu teori perilaku informasi yang pernah dihasilkan adalah *Radical Change Theory* dikembangkan oleh Eliza T. Dresang pada tahun 1990-an. Teori ini berusaha untuk memahami tentang perubahan tipologi perilaku informasi kaum muda di era digital yang senantiasa aktif berpikir dan menelusur informasi. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana perubahan sifat sumber informasi, apakah mereka termasuk sumber media digital atau literatur yang menunjukkan karakteristik di era digital yang memengaruhi cara orang menemukan dan menggunakan informasi.

Dresang dan Kyungwon (2009), lebih lanjut juga menemukan bahwa perubahan dalam literatur kaum muda di era digital, dalam perkembangannya kemudian menyebabkan terjadinya pula perubahan perilaku informasi kaum muda. Dresang menemukan bahwa perilaku informasi yang dikembangkan remaja bukanlah semata-mata untuk mencari dan menemukan informasi, tetapi dalam aktivitas yang dilakukan remaja juga aktif mengembangkan perilaku membaca. Teori Perubahan Radikal ini didasarkan pada prinsip-prinsip di era digital, yakni interaktivitas,

konektivitas, dan akses. Yang dimaksud dengan interaktivitas merujuk pada pembelajaran dan perilaku informasi yang dinamis, nonlinier dan non sequential *learning*.

Interaktivitas mencontohkan perilaku informasi yang dinamis dimana kegiatan pencarian yang paling umum dilakukan oleh kaum muda melibatkan penggunaan mesin pencari secara *online* dan pengorganisasian informasi pada halaman hasil pencarian. Kemudian nonlinier merupakan suatu bentuk kegiatan dimana orang tersebut hanya melihat satu atau dua halaman pada saat melacak informasi kemudian berpindah ke halaman selanjutnya. Sedangkan untuk *nonsequential learning* merupakan bentuk pembelajaran yang tidak teratur atau tidak berurutan. Mereka cenderung mengerjakan tugas tidak tepat waktu dan tidak terencana atau yang sifatnya mendadak.

Sementara itu, yang dimaksud dengan konektivitas merujuk pada rasa kebersamaan atau konstruksi dunia sosial yang muncul dari perubahan perspektif dan perluasan hubungan. Remaja memiliki keinginan yang kuat yang mereka perlukan dalam interaksi sosial. Mereka dapat menemukan informasi melalui orang lain, bersedia untuk berbagi informasi yang mereka ketahui, dan membuat informasi secara kolektif. Sementara jaringan atau teknologi yang memfasilitasi perilaku informasi pada kaum muda di era digital tersedia berdasarkan kebutuhan mereka untuk interaksi sosialnya. Mereka juga menunjukkan ketertarikan untuk bekerja sama dalam berbagai tugas informasi karena mereka memahami manfaat dari adanya perbedaan pendapat antara individu membuat mereka dapat saling bertukar informasi.

Adapun yang dimaksud dengan akses merujuk pada upaya untuk memecahkan hambatan dalam informasi yang sebelumnya tidak dapat diakses. Akses informasi memungkinkan kaum muda saat ini untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai topik khusus sesuai dengan bidang minat mereka. Sementara beberapa kaum muda lain dengan kepentingan yang sama-sama membutuhkan informasi tidak dapat dengan mudah mendapatkan informasi karena kurangnya sumber daya informasi lokal padahal mereka membutuhkan ketersediaan mesin pencari informasi, forum *online*, dan jaringan internet yang memungkinkan mereka untuk dapat mengakses informasi.

Tipologi Perubahan Radikal: Perilaku Informasi Kaum Muda Era Digital

Karakteristik perilaku informasi orang yang berbeda satu sama lain akan menghasilkan suatu tipologi perilaku informasi yang berbeda pula. Segera setelah Dresang mengembangkan teori untuk menjelaskan perubahan dalam literatur remaja, menjadi jelas bahwa Teori Perubahan Radikal dapat diterapkan pula untuk menjelaskan contoh perilaku informasi remaja (Pantaleo, 2008, dalam Dresang dan Kyungwon, 2009). Terdapat tiga tipologi perubahan radikal berdasarkan perilaku informasi, yaitu:

1) Tipe 1: Perubahan Bentuk Penelusuran Informasi dan Pembelajaran

Dresang dan Kyungwon (2009) mengatakan, bahwa akibat dari adanya perubahan radikal menyebabkan perubahan pada cara berpikir kaum muda. Secara garis besar, beberapa karakteristik yang menandai tipe pertama perilaku informasi kaum muda ini sebagai berikut: (1) memperoleh informasi melalui berbagai sumber media; (2) memperlihatkan suatu preferensi pada informasi grafis dan visual; (3) *multitasking*; (4) menelusur informasi secara nonlinier dan non sequential; dan (5) mampu mengembangkan dan mengontrol diri mereka sendiri.

Pertama, di kalangan kaum muda di era teknologi informasi seperti sekarang ini, mereka umumnya secara aktif berinteraksi dengan perubahan yang terjadi pada sumber informasi. Dengan adanya berbagai sumber informasi yang tersedia membuat kaum muda dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber. Mereka dapat mengumpulkan dan menyatukan informasi yang diperoleh bukan untuk saling meniadakan, melainkan menjadi berbagai sumber media yang dirujuk kaum muda pada saat yang bersamaan. Teknologi informasi dan komunikasi baru tidak menggantikan sumber informasi yang lama, tetapi justru

memudahkan anak-anak untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber media. Sehingga informasi yang mereka peroleh beraneka ragam dan sekaligus memperkaya pengetahuan.

Kedua, di era digital, pada umumnya kaum muda lebih menyukai informasi visual dan grafis, baik dalam bentuk media digital maupun cetak. Kehadiran *video game* dan kegandrungan kaum muda untuk bermain *video game* menjadi bukti bahwa *video game* menjadi semakin spektakuler, ponsel yang didukung dengan ribuan warna, gambar 3D, dan teks yang disertai gambar dan animasi telah menjadi daya tarik tersendiri bagi kaum remaja (Prensky, 2006, dalam Dresang dan Kyungwon, 2009). Adapun studi yang dikutip Dresang dan Kyungwon (2009) mengungkapkan, bahwa informasi dalam mode visual dan grafis pada pembelajaran telah menarik minat anak-anak yang tumbuh bersama dengan televisi, *video game*, dan internet.

Ketiga, akibat adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memunculkan kemampuan baru di kalangan *net generation* untuk melakukan apa yang disebut *multitasking*, yaitu keterlibatan kaum muda dalam berbagai aktifitas secara bersamaan. Misalnya, remaja yang sedang mengerjakan tugas dan sambil berkomunikasi dengan teman-temannya melalui *instant messenger* atau ponsel sembari mendengarkan musik. Bagi kaum muda, aktifitas tersebut sudah lazim terjadi mereka biasa terlibat dalam berbagai kegiatan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Tetapi perilaku informasi ini dianggap tidak efisien karena mereka melakukan kegiatannya dengan tidak maksimal akibat adanya pengaruh teknologi digital.

Keempat, kebiasaan baru kaum muda saat ini yakni menelusur informasi secara nonlinier dan non sequential. Dalam perilaku penelusuran informasi yang nonlinier, dimana seseorang hanya melihat satu hingga dua halaman saat menelusur informasi kemudian mereka berpindah ke halaman selanjutnya secara tak berurutan. Sedangkan non sequential, salah satu bentuk pembelajaran yang tidak teratur atau tidak berurutan, karena perangkat teknologi informasi memungkinkan seseorang untuk melakukan hal tersebut.

Kelima, di kalangan kaum muda atau *net generation* salah satu karakteristik yang menandai mereka yaitu tumbuhnya keinginan untuk mengembangkan penentuan diri dan pengontrolan arah dalam perilaku informasi mereka. Dalam hal ini, orang lebih memilih menggunakan *hypertext* untuk memudahkan memilih informasi dan membuat pilihan tentang apa yang mereka inginkan dengan bantuan mesin pencari *online*. Kaum muda era digital memiliki kebebasan dalam memilih dan menentukan sendiri apa yang ingin mereka cari di dunia maya. Kaum muda satu dengan lainnya memiliki pola penelusuran informasi yang sama sekali berbeda, karena masing-masing memiliki kontrol atau pengendalian diri dan selera yang berbeda pula.

2) Tipe 2: Perubahan Perspektif

Tipe kedua pada perubahan perspektif ini menjelaskan bagaimana kaum muda di era digital mengungkapkan pendapat atas diri mereka sendiri, menunjukkan identitas mereka dengan cara menciptakan informasi, menegosiasikan identitas dan nilai secara konstan dengan berinteraksi dengan informasi dalam lingkungan yang berbeda dan terhubung secara global. Masyarakat dalam era digital melakukan kegiatan menelusur informasi untuk menjembatani kekosongan antara informasi yang mereka tahu dan apa yang perlu mereka ketahui. Secara garis besar, karakteristik dari tipe kedua ini meliputi: (1) mengungkapkan pendapat atas diri mereka sendiri; (2) menunjukkan identitas dengan menciptakan informasi; (3) potret fleksibilitas dan multipel identitas; dan (4) menghadapi informasi dari berbagai perspektif.

Pertama, kaum muda di era digital memiliki kecenderungan untuk mengungkapkan pendapat atas diri mereka sendiri. Adanya perangkat teknologi, seperti internet, makin familiar di kalangan kaum remaja, sehingga disaat yang bersamaan suara mereka mulai dipertimbangkan

dan didengar oleh orang dewasa. Melalui berbagai jejaring yang ada di dunia maya, seperti blog, *blackberry messenger*, line dsb. Kaum muda dapat dengan mudah menuliskan pendapat mereka di kolom status atau kolom *describe*, kaum muda dapat dengan mudah menuliskan pendapat dan keinginan mereka dalam akun miliknya dan kemudian dengan mudah menyebarkannya ke seluruh pengguna di dunia maya. Hal tersebut merupakan salah satu cara media digital menarik dan melibatkan remaja dalam forum yang tersedia untuk berbicara dan menyuarakan pendapat atas diri mereka sendiri.

Kedua, di era digital, kaum muda cenderung menunjukkan identitas dengan menciptakan informasi. Anak-anak muda yang terlibat dalam kegiatan virtual dengan menggunakan *wiki* dan situs jaringan sosial lainnya tidak hanya mengekspresikan pendapat atas diri mereka sendiri tetapi juga membentuk identitas mereka. Apa yang ditampilkan kaum muda ketika berselancar di dunia maya, seperti penggunaan foto profil, *username*, dan pengaturan *homepage* merupakan suatu proses ekspresi identitas sosial mereka kepada sesama komunitas di *cyberspace*. Dalam perkembangan belakangan ini, tidak sedikit anak-anak muda yang mampu membuat video digital atau foto, dan mahir menggunakan teknologi informasi dan mampu terlibat dalam produksi media.

Ketiga, di kalangan kaum remaja, kehadiran internet sangat memungkinkan bagi mereka yang menampilkan potret fleksibilitas dan multipel identitas dengan cara yang aman. Di era digital, anak-anak muda umumnya memiliki kemampuan untuk mengadaptasi berbagai identitas alternatif, bahkan tidak jarang mereka memiliki identitas multipel. Bagi kaum muda, kehadiran internet menawarkan ruang yang luas dan memberikan peluang untuk menampilkan identitas ganda, dari segi ekonomi, psikologis, dan sosial. Di dunia maya, anak-anak dapat menjadi apa saja yang mereka inginkan ketika *online*, baik atas dasar gender, ras, usia, maupun profil lainnya. Dengan kata lain, remaja yang berada di dunia virtual dapat membelah diri menjadi pribadi yang bermacam-macam, sehingga terjadinya permainan identitas, identitas baru, identitas ganda, yang bisa saja sama atau bahkan berbeda dengan keadaan yang sebenarnya.

Keempat, di era digital kaum muda memiliki kesempatan untuk dapat menghadapi informasi dari berbagai perspektif. Bagi kaum muda, adanya keaneka ragaman dan banyaknya perspektif menjadi daya tarik tersendiri bagi kaum muda untuk menghabiskan waktu melakukan kegiatan *online* sambil memperhatikan berbagai macam perspektif. Di lingkungan yang kompleks ini, kaum muda berpeluang bersikap kritis karena informasi yang diperoleh tidak lagi secara homogen, melainkan sangat beragam dari berbagai sudut pandang yang membuat kaum muda menjadi lebih mudah memahami keberadaan perbedaan sudut pandang dan tahu bagaimana cara menyikapinya. Perkembangan media informasi memberikan kesempatan bagi remaja untuk dapat mengakses dan menyerap informasi dari berbagai perspektif yang berbeda yang sebelumnya tidak tersedia. Adanya jejaring sosial tidak hanya memungkinkan mereka dapat mengekspresikan dirinya, tetapi juga memberikan kesempatan bagi remaja di era digital untuk memiliki koneksi dan membangun sebuah hubungan dengan orang lain pada saat yang bersamaan (Stern, 2008, dalam Dresang dan Kyungwon, 2009).

3) Tipe 3: Perubahan Batasan

Tipe ketiga dari perubahan radikal dalam perilaku informasi remaja melibatkan lingkungan sosial, yang mana Dresang (1999) menyebut sebagai *expanding horizon* yang merupakan hasil dari akses ke berbagai informasi yang sebelumnya tidak tersedia dan pengembangan rasa kebersamaan yang baru. Secara garis besar, karakteristik yang berkaitan dengan tipe ketiga sebagai berikut: (1) memperoleh akses instan pada ketersediaan informasi yang luas; (2) penelusuran, berbagi, dan menciptakan informasi secara kolaboratif; (3) pembentukan tipe baru di jejaring sosial; dan (4) berpartisipasi dalam masyarakat. Tipe ketiga dari perubahan radikal ini menjelaskan mengenai perubahan lingkungan akses informasi pada

era digital yang dikarakteristikan oleh perluasan batasan dalam artian jumlah, subyek, dan sumber informasi yang diperoleh anak-anak. Dibalik adanya kecepatan akses dan luasnya informasi, anak-anak berpartisipasi dalam lingkungan informasi. Jenkins (2006) menyebutnya sebagai fenomena budaya partisipatif, “budaya dimana penggemar dan konsumen lainnya diundang untuk berpartisipasi aktif dalam penciptaan dan penyebaran konten baru”.

Pertama, kaum muda pada umumnya memperoleh informasi yang luas melalui akses instan yang tersedia. Mereka tidak hanya akrab dengan teknologi informasi, tetapi juga menginginkan segala sesuatunya serba cepat dan harus sekarang juga. Keinginan yang seperti itu didukung dengan adanya internet cepat. Berbagai macam produk yang dihasilkan oleh industri telekomunikasi *mobile*, yakni *tools* yang membuat kaum muda cenderung bergantung pada mesin pencari dengan akses internet yang dapat memudahkan mereka mengakses beragam informasi yang dibutuhkan.

Kedua, di era digital salah satu pola yang dikembangkan kaum muda yakni penelusuran, berbagi, dan menciptakan informasi secara kolaboratif. Perilaku informasi secara kolaboratif membantu kaum muda dalam menelusur informasi dengan menggunakan e-mail, *wiki*, dan *video conference*. Kaum muda era digital berkolaborasi bukan hanya untuk memecahkan masalah melainkan juga melakukan sirkulasi dan berbagi informasi melalui youtube, *podcasting*, dan situs bertukar foto.

Ketiga, dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang canggih dan kemampuan yang dimiliki dalam mengeksplorasi dunia maya, sehingga pada tipe ketiga perilaku informasi yang terjadi yaitu pembentukan tipe baru di jejaring sosial. Dengan dukungan jejaring dan adanya hubungan diantara sesama kelompok *online* akan memberikan peluang adanya sebuah hubungan antar sesama kelompok (*peer group*) untuk saling berbagi ketertarikan dalam berbagai hal. Dengan didukung jaringan *online* mereka menggunakan media sosial untuk memperluas pertemanan dan mempertahankan hubungan sosialnya dan lebih sering menemukan rekan barunya di luar komunitas lokal mereka selama ini.

Keempat, adanya intensitas yang dilakukan anak muda dengan berbagai macam informasi dan jejaring di dunia maya, tidak hanya mempengaruhi sikap kritis mereka, tetapi juga partisipasi kaum muda dalam komunitas yang lebih luas, tetapi juga adanya partisipasi dalam hal sosial politik sebagai bagian dari masyarakat saat ini. Anak-anak di era digital umumnya memiliki ketertarikan mengembangkan peran sebagai warga negara yang ikut berperan dalam masyarakat, seperti relawan sosial, mengembangkan keterlibatan yang mengagumkan dalam berbagai kegiatan sosial, hingga ketidakadilan pada lingkungan hingga ekonomi di arena lokal dan global.

Tipologi Pembelajar di Kalangan *Learner*: *Independent* dan *Autonomous*

Konsep kemandirian yang dikembangkan oleh Steinberg (1995) yakni *independent* dan *autonomous*. Meski secara umum kedua istilah tersebut memiliki arti yang sama yaitu kemandirian, tetapi sesungguhnya secara konseptual kedua istilah tersebut berbeda. Steinberg (1995) mengatakan bahwa anak yang sudah mencapai *independent* ia mampu melakukan aktivitasnya sendiri terlepas dari pengaruh kontrol orang lain terutama orang tua. Sedangkan istilah *autonomous*, Steinberg (1995) mengatakan bahwa menjadi *autonomous person* berarti ia mampu mengatur dirinya sendiri sebagai salah satu perkembangan yang sangat penting pada masa remaja. Meski secara umum *independent* dan *autonomous* memiliki arti yang sama yaitu kemandirian, tetapi keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, yaitu:

Pertama, menurut Whitney Young Middle School (1972) *independent learner* memiliki karakteristik yakni selalu termotivasi untuk belajar karena mereka memiliki tanggung jawab terhadap pembelajarannya, mampu mengatur waktu dengan cara mengidentifikasi hal apa saja yang

penting bagi pembelajarannya, menyeimbangkan antara waktu belajar dengan kehidupan sosial dan yang menjadi minatnya yang lain. Kemudian, tidak peduli topik atau subjek apa yang diteliti mereka akan berusaha menemukan cara untuk memahami materi melalui aplikasi pada *gadget*, mampu merespons tekanan eksternal, tetapi mereka juga mencari kepuasan pribadi dan ingin belajar sebanyak mungkin. Disamping *independent learner* mampu mengatur waktu yang dimiliki tetapi mereka juga perlu memberi ruang untuk hidupnya, hubungannya dengan teman atau keluarga dengan cara yang lebih luas dan membutuhkan keseimbangan didalamnya. Internet menawarkan beragam topik yang berbeda yang sesuai dengan selera dan gaya belajar individu, karena informasinya dapat diterima melalui teks, audio atau video, gambar dan grafis. Siswa dapat menggunakan salah satu mesin pencari informasi untuk menemukan topik yang menarik minat mereka (St. Louis, 2006).

Kedua, autonomous learner memiliki karakteristik yakni mampu bekerja secara produktif dengan adanya guru untuk membantu mencapai tujuan mereka, mampu mengelola dan membagi waktu untuk belajar secara maksimal, memperhatikan bentuk maupun isi informasi dan tidak menganggap guru sebagai dewa yang bisa memberi mereka kemampuan untuk menguasai materi. Penggunaan komputer dianggap siswa sebagai cara yang efektif dan tidak membosankan, membuat mereka lebih dinamis dan adanya dukungan gambar membantu mereka untuk mengingat dengan baik. *Autonomous learner* tentunya ingin mengembangkan kapasitas belajarnya yang memungkinkan mereka menangani perubahan yang dialami, bernegosiasi dengan orang lain, dan memanfaatkan lingkungan pembelajaran secara strategis. Hal ini dapat dicapai dengan sebaik-baiknya di lingkungan di mana guru membantu siswa untuk menemukan dan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif (Breen dan Mann, 1997, dalam St. Louis (2006). *Autonomous learner* tidak mengesampingkan masukan guru, yang menurutnya penting dalam membimbing siswa, terutama mereka yang hanya memiliki sedikit kesempatan untuk membuat keputusan akademis sebelumnya. Internet, melalui chat dan e-mail, atau layanan *messenger* seperti *Yahoo Messenger*, memberi mereka pilihan untuk berkomunikasi dengan guru mereka 4atau dengan teman sekelas lainnya, di luar ruang kelas (Little, 1991, dalam St. Louis (2006).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang sifatnya deskriptif. Tipe deskriptif dipilih karena peneliti hanya bermaksud menggambarkan perilaku penemuan informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling* di Surabaya. Penelitian ini menggunakan survei sebagai metode pengumpulan data yang memungkinkan untuk mengeneralisasi suatu gejala sosial atau variabel sosial tertentu kepada gejala sosial atau variabel sosial dengan populasi yang lebih besar (Singarimbun dan Effendi, 1989).

Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini mengambil lokasi di *Homeschooling A* Surabaya dan *Homeschooling B* Surabaya, dengan pertimbangan bahwa *Homeschooling A* Surabaya dan *Homeschooling B* Surabaya merupakan lembaga pendidikan model *homeschooling* yang telah terakreditasi, memiliki program komunitas dan program *distance learning* sebagai program pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk tetap dapat memperoleh pendidikan meskipun memiliki kegiatan lain di luar bidang akademik. Alasan lain peneliti mengambil populasi dari kedua *homeschooling* tersebut, karena lokasi kedua *homeschooling* tersebut sangat strategis.

Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA kelas 10, kelas 11, kelas 12 IPA dan IPS yang mengikuti model pembelajaran *Homeschooling* di Surabaya. Populasi yang dituju dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA di *Homeschooling* A dan *Homeschooling* B.

Tabel 1.1 Jumlah Populasi di *Homeschooling* A dan *Homeschooling* B

<i>Homeschooling</i>	Program Pembelajaran		Total
	Komunitas	<i>Distance Learning</i>	
<i>Homeschooling</i> A	35	35	70
<i>Homeschooling</i> B	28	11	39
Total	63	46	109

Dengan perincian 35 siswa yang mengikuti program Komunitas dan 35 siswa yang mengikuti program *Distance Learning* di *Homeschooling* A. Dan juga, 28 siswa yang mengikuti program Komunitas dan 11 siswa yang mengikuti program *Distance Learning* di *Homeschooling* B, sehingga didapat total 109 siswa. Tetapi, peneliti hanya mendapati sebanyak 80 responden yang dapat dijadikan sebagai sampel penelitian karena pada saat penyebaran kuesioner terdapat 20 siswa dari *Homeschooling* A yang tidak dapat mengembalikan kuesioner dan terdapat 9 siswa dari *Homeschooling* B yang juga tidak dapat mengembalikan kuesioner dikarenakan waktu pembelajaran *homeschooling* yang fleksibel sehingga jadwal masuk mereka tidak tentu dan juga terkendala oleh aktivitas yang dimiliki. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan:

1. Data Primer diperoleh melalui kuesioner sebagai instrumen utama penelitian yang diberikan kepada responden untuk diisi. Data primer juga diperoleh melalui wawancara (*probing*) dengan responden. Kegiatan *probing* dilakukan oleh peneliti agar mendapatkan jawaban yang lebih jelas dan lebih mendalam serta mampu menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan responden dalam menemukan informasi.
2. Data Sekunder diperoleh dalam bentuk yang sudah diolah oleh pihak-pihak tertentu atau sumber data kedua setelah data primer. Data dapat diperoleh dari observasi lembaga dan lingkungan dari responden. Peneliti mengamati peristiwa yang terjadi di lingkungan atau lokasi penelitian sehingga data yang diperoleh merupakan data yang menyeluruh yang terjadi di lapangan.
3. Studi Kepustakaan, pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mempelajari dokumen atau literatur terkait dengan penelitian ini, dapat berupa teori dan konsep dari para ahli, hasil penelitian terdahulu yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, artikel, laporan penelitian dan sejenisnya yang dapat membantu peneliti dalam menyusun keseluruhan penelitian.
4. Pengumpulan data melalui observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti melihat langsung kelapangan terhadap obyek yang ingin diteliti. Pengumpulan data melalui pengamatan dan observasi ini dilakukan peneliti melalui panca indera untuk mendapatkan informasi yang dapat melengkapi data kuesioner.

Teknik Analisa Data

Proses analisa dilakukan terhadap data-data yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan tabel silang. Di mana hasil data tersebut dibandingkan dengan kerangka konseptual yang telah ditentukan atau data yang diperoleh dari penelitian dan dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu. Setelah diperoleh data analisa tentang karakteristik pembelajar *homeschooling* antara siswa *independent learner* dan siswa *autonomous learner*, maka langkah selanjutnya adalah melihat perilaku informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling*. Dari proses analisa ini dan tabulasi silang (*crosstab*) dapat diketahui karakteristik peserta *homeschooling* dan tipologi perilaku informasi mana yang lebih banyak terjadi sehingga dapat memberi masukan pada lembaga bersangkutan dalam memajukan fasilitas untuk kemudahan akses informasi bagi peserta didiknya.

Hasil dan Pembahasan

Kaum muda di kalangan pembelajar *homeschooling* antara siswa *independent learner* dan siswa *autonomous learner*, dapat diketahui melalui tipologi perilaku informasi berdasarkan perilaku informasinya, yaitu Tipe satu: perubahan bentuk penelusuran informasi dan pembelajaran, Tipe dua: perubahan perspektif, dan Tipe tiga: perubahan batasan.

Tipe 1: Perubahan Bentuk Penelusuran Informasi dan Pembelajaran

Siswa *independent learner* paling sering menggunakan handphone untuk memahami materi melalui aplikasi yang ada di handphonenya, dengan persentase sebesar 67,4%. Whitney Young Middle School (1972) menyatakan bahwa tidak peduli topik atau subjek apa yang diteliti, *independent learner* akan berusaha menemukan cara untuk memahami materi melalui aplikasi pada *gadget*. Steinberg (1995) mengatakan bahwa anak yang sudah mencapai *independent* ia mampu melakukan aktivitasnya sendiri terlepas dari pengaruh kontrol orang lain terutama orang tua. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajarannya siswa akan berusaha menemukan cara untuk memahami suatu materi dengan usahanya sendiri. Siswa *autonomous learner* paling sering menggunakan komputer dalam pembelajarannya, karena dianggap efektif, tidak membosankan dan lebih dinamis, dengan persentase 52,9%. Menurut St. Louis (2006) bahwasanya penggunaan komputer oleh *autonomous learner* dianggap efektif, tidak membosankan dan lebih dinamis. Mereka lebih menyukai kegiatan pembelajaran, lebih mudah dalam melakukan sesuatu dan menyukai bekerja dengan komputer.

Siswa *independent learner* lebih memilih menggunakan Google sebagai mesin pencari informasi yang biasa digunakan untuk menemukan topik yang menarik minat mereka dan membantu mereka menemukan informasi yang dibutuhkan, dengan persentase 100% dan untuk siswa *autonomous learner* juga lebih memilih menggunakan Google dengan persentase 100%. Alasan siswa *independent learner* menelusur informasi melalui internet karena informasinya yang beragam. Sedangkan siswa *autonomous learner*, menelusur informasi melalui internet karena aksesnya yang cepat, salah satunya dalam hal untuk berkomunikasi dengan teman atau tutornya. Selanjutnya siswa *independent learner* biasa menggunakan semua bentuk informasi berupa *text*, *image* dan audio visual (*video*), untuk siswa *utonomous learner* biasa menggunakan bentuk informasi berupa *text* melalui chat dan e-mail, atau layanan *messenger* seperti Line dan Whatsapp.

Tipe 2: Perubahan Perspektif

Siswa *independent learner* mengikuti kegiatan lain di luar bidang akademik seperti seminar dan workshop, dengan persentase 8,7% dan 6,5%. Kaum muda era digital terlibat dalam perilaku informasi yang lebih aktif dan konsisten saat mereka merasakan *sense of community*. Oleh karena itu, lingkungan informasi yang ada dapat menyediakan forum atau komunitas untuk berbicara bagi

diri mereka sendiri, berbagi informasi, atau mempraktikkan jenis interaksi sosial lainnya (Kyungwon, 2011). Kemudian terdapat pendapat lainnya dari Godolphin (2011) menyatakan bahwa siswa *independent learner* merespons tekanan eksternal, tetapi mereka juga mencari kepuasan pribadi dan ingin belajar sebanyak mungkin. Apa yang diungkapkan Godolphin (2011) menunjukkan bahwa siswa *independent learner* berusaha untuk menghargai adanya perbedaan pendapat apabila terdapat pendapat yang tidak sesuai dengan dirinya karena ia menyadari bahwa setiap orang memiliki pendapat yang berbeda-beda, dengan persentase 56,5%.

Tipe 3: Perubahan Batasan

St. Louis (2006) menyatakan bahwa dalam mengembangkan kapasitas belajarnya *autonomous learner* biasa bernegosiasi dengan orang lain, baik itu guru maupun teman sekelasnya. Apa yang diungkapkan St. Louis (2006), sesuai dengan hasil yang diperoleh bahwa siswa *autonomous learner* melakukan aktivitas *chatting* dengan temannya untuk berdiskusi mengenai tugas, dengan persentase 52,9%.

Kesimpulan

1. Karakteristik pembelajar antara *independent learner* dan *autonomous learner*:
 - a. *Independent learner* pada Tipe 1: Perubahan Bentuk Penelusuran Informasi dan Pembelajaran, memiliki rata-rata sebesar 61,8% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada mesin pencari informasi, dengan persentase sebesar 100%. Kemudian pada Tipe 2: Perubahan Perspektif, memiliki rata-rata sebesar 45,13% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada alasan mengekspresikan diri di dunia virtual, dengan persentase sebesar 69,6%. Sedangkan pada Tipe 3: Perubahan Batasan, memiliki rata-rata sebesar 38,06% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada komunitas yang diikuti di jejaring sosial, dengan persentase sebesar 69,6%.
 - b. *Autonomous learner* pada Tipe 1: Perubahan Bentuk Penelusuran Informasi dan Pembelajaran, memiliki rata-rata sebesar 66,67% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada bentuk informasi, dengan persentase sebesar 76,5%. Kemudian pada Tipe 2: Perubahan Perspektif, memiliki rata-rata sebesar 35,88% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada adanya pendapat yang tidak sesuai, dengan persentase sebesar 52,9%. Sedangkan pada Tipe 3: Perubahan Batasan, memiliki rata-rata sebesar 41,54% dengan hasil yang paling dominan yaitu pada aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan informasi, dengan persentase sebesar 52,9%.

Saran

Adapun saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak *homeschooling* yang siswanya tergolong pada *independent learner* dan *autonomous learner* serta perilaku informasinya yang cenderung berbasis internet, diharapkan kedepannya pihak *homeschooling* dapat meningkatkan fasilitas dan layanan dalam bentuk media digital serta dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan ke dalam berbagai bentuk informasi.
2. Bagi pihak tutor, khususnya saat berhadapan dengan siswa *autonomous learner* pada kegiatan pembelajaran, diharapkan tutor mampu membantu siswa menemukan dan mengembangkan keterampilan yang memungkinkan mereka mengelola pembelajarannya sendiri dan mampu mandiri di luar lingkungan kelas.
3. Orang tua perlu meningkatkan peran mereka secara lebih aktif dalam bekerjasama menaungi dan memfasilitasi kebutuhan informasi siswa. Perhatian dan dorongan baik secara moral, materi, fasilitas serta kesediaan waktu untuk mendampingi, mengevaluasi dan adanya

pengawasan terhadap siswa dapat membantu siswa mencapai tujuan atau keberhasilan yang diimpikannya.

4. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk dapat menggunakan pengujian secara eksplanatif untuk menunjukkan ada atau tidaknya hubungan antara karakteristik pembelajar dengan perilaku informasi di kalangan siswa sebagai pembelajar *homeschooling*.

Referensi

Dresang, Eliza T. 1999. *Radical Change: Books for Youth in a Digital Age*. The Booklist. Tersedia pada <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00001>

Dresang, Eliza T. 2005. *The Information Seeking-Behavior of Youth in the Digital Environment*. Library Trends. Vol. 54, No. 2. Tersedia pada <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00001>.

Dresang, Eliza T. & Koh, Kyungwon. 2009. *Radical Change Theory, Youth Information Behavior, and School Libraries*. Library Trends . Vol. 58, No. 1. Tersedia pada <http://e-resources.perpusnas.go.id/library.php?id=00001>

Koh, Kyungwon. 2011. *Proposing a Theoretical Framework for Digital Age Youth Information Behavior Building Upon Radical Change Theory*. United States: Florida State University.

Louis, Rubena St. 2006. *Helping Students Become Autonomous Learners: Can Technology Help?*. Venezuela: Universidad Simon Bolivar.

Riemer, Joel Edward. 1996. *Home-Schooling and Computers: A Study of Computer-Use Characteristics*. Austin: University of Texas.

Scheriff, Jean W. 2008. *A Descriptive Case Study of Homeschooling and Implications for the Future of Public Schools*. New Jersey: Seton Hall University.

Singarimbun, Masri & Effendi, Sofian. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES.

Steinberg, Laurence. 1995. *Adolescence*. San Francisco: McGraw-Hill Inc.

Whitney Young Middle School. 1972. *Developing Independent Learners*. Middle School Journal. Vol. 3, No. 2. Tersedia pada www.jstor.org/stable/23022754.