



Pengembangan minat dan bakat mahasiswa di Era Cyber World

Abdurrahman Zuhdi¹⁾, Sigit Hardiyanto²⁾, Faizal Hamzah Lubis³⁾

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[abdurrahmanzuhdi@umsu.ac.id^{1\)}](mailto:abdurrahmanzuhdi@umsu.ac.id)

[sigithardianto@umsu.ac.id^{2\)}](mailto:sigithardianto@umsu.ac.id)

[faizalhamzah@umsu.ac.id^{3\)}](mailto:faizalhamzah@umsu.ac.id)

Abstrak

Era *cyberworld* telah mampu merubah gaya hidup masyarakat dalam selaga bidang termasuk bidang pendidikan dalam proses pengembangan minat dan bakat mahasiswa. Adanya tren *cyberworld* yang sangat fleksibel tanpa keterbatasan jarak juga berdampak pada berkembangnya tren kompetisi online mahasiswa dalam rangka pengembangan minat dan bakat mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana pengembangan minat dan bakat mahasiswa di era *cyberworld* melalui kompetisi berbasis online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada aspek pengamatan terhadap objek penelitian dan lebih memperhatikan pada substansi objek penelitian yang diamati. Peneliti menggunakan metode ini karena pada prinsipnya menggunakan observasi dan interview. Hasil penelitian dalam penelitian ini menemukan bahwa adanya tren kompetisi online memberikan kemudahan akses pengembangan minat dan bakat mahasiswa karena fleksibel dan visioner. Disamping itu, tren kompetisi online ini juga menyebabkan universitas saling menyusun strategi dalam mendukung pengembangan mahasiswa di era kompetisi online seperti membentuk PIC kompetisi, melibatkan organisasi mahasiswa dalam pengembangan prestasi serta adanya pemberian apresiasi bagi mahasiswa yang mampu mengukir prestasi.

Kata kunci: *Cyberworld*, Kompetisi Online, Minat dan Bakat

Abstract

The cyberworld era has been able to change people's lifestyles in all fields including the field of education in the process of developing student interests and talents. The existence of a very flexible cyberworld trend without distance limitations also has an impact on the development of student online competition trends in the context of developing student interests and talents. The purpose of this research is to identify how to develop students' interests and talents in the cyberworld era through online-based competitions. This study uses a qualitative method that emphasizes the observational aspects of the research object and pays more attention to the substance of the observed research object. Researchers use this method because in principle it uses observation and interviews. The results of the research in this study found that the trend of online competition provides easy access to developing student interests and talents because they are flexible and visionary. Besides that, the trend of online competition has also caused universities to formulate strategies to support student development in the era of online competition such as forming PIC competitions, involving student organizations in developing achievements and giving appreciation to students who are able to make achievements.

Keywords: *Cyberworld*, Online Competition, Interests and Talents

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menunjukkan tren perkembangan yang sangat pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Era digital telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini. Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri.

Perkembangan pada teknologi informasi telah menciptakan sebuah era baru yang bersifat artifisial dan maya yaitu *cyberspace*. *cyberspace* merupakan media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung). *Cyberspace* telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (sosial, politik, ekonomi, spiritual, kultural dan lain-lain) (Piliang, 2012). Dengan terciptanya realitas virtual dari penggunaan internet tersebut, pengguna dimanjakan untuk menjelajahi atau menelusuri dunia *cyberspace* dengan menembus batas kedaulatan suatu negara, batas budaya, batas agama, batas geografis, politik, ras, hirarki, birokrasi dan sebagainya. Dengan berkembangnya internet, semakin banyak orang menikmati realitas baru yang ditawarkan (Sujana, 2018). Seiring berkembangnya teknologi komunikasi yang didukung dengan jaringan internet di kehidupan masyarakat tentu fenomena ini menjadi sebuah kebutuhan dan tren bagi masyarakat karena kemampuannya yang dapat menghubungkan manusia dari seluruh penjuru dunia tanpa harus melakukan komunikasi tatap muka ataupun surat yang saat ini dianggap efektif dan efisien.

Era *cyberspace* terus berkembang pesat dan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah dunia pendidikan. Perguruan tinggi sebagai salah satu lembaga pendidikan yang dapat merealisasikan dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional diharapkan mampu beradaptasi dengan era *cyberspace* dalam mengembangkan minat dan bakat mahasiswa melalui pengembangan kegiatan mahasiswa di era perkembangan teknologi yang cukup signifikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mengembangkan potensi kemahasiswaan secara optimal salah satu caranya yaitu melalui kegiatan pengembangan minat, bakat, pemikiran yang kritis, kreatif, inovatif dan produktif, baik dalam bidang pengembangan ilmu teknologi dan seni agar menjadi manusia yang unggul dan berkualitas di masa depan.

Saat ini platform pengembangan minat dan bakat mahasiswa dalam menghadapi era teknologi adalah dengan maraknya kompetisi online. Kompetisi online merupakan bentuk aktivitas perlombaan yang dapat diikuti oleh peserta didik secara daring (jarak jauh), untuk bersaing secara intelektual dan keterampilan dalam berkreativitas sesuai dengan kompetisi yang diikuti. Menurut Malaiho dkk (2021) Pengadaan kompetisi online dapat membangun serta meningkatkan kembali kreativitas dan semangat peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari antusias dan karya yang dihasilkan dan ditampilkan oleh peserta didik. Keterampilan dan bakat peserta didik juga dapat dinilai berdasarkan cara berargumentasi, berekspresi, dan berkarya seni rupa melalui kompetisi yang diadakan. Studi ini dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana pengembangan minat dan bakat mahasiswa di era *cyberworld* melalui kompetisi berbasis online

Komunikasi Digital

Saverin dan tankard (2005) dalam bukunya teori komunikasi menjelaskan tentang teori komunikasi yang menjelaskan tentang konsep dasar komunikasi digital dimana Dunia maya adalah realita yang terhubung secara global, didukung komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau “virtual”. Dalam realita ini, setiap komputer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek yang bukan bersifat fisik dan bukan representasi objek-objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi murni. Komunikasi digital pada prinsipnya komunikasi yang dilakukan manusia menggunakan teknologi berupa computer dan jaringan internet. Teknologi tersebut mentransmisikan pesan yang ingin disampaikan manusia kemudian menghubungkannya kepada user atau komunikasi hal itu yang menyebabkan proses komunikasi tersebut dikenal dengan virtual atau dunia maya.

Komunikasi Dunia Maya

Burhan Bungin (2009) Teori komunikasi dunia maya atau yang sering di kenal teori Cybercommunity merupakan teori paling akhir dalam pengembangan ilmu komunikasi atau sosiologi komunikasi. Kajian tentang perkembangan teknologi telematika menjadi sangat urgen terutama yang berhubungan dengan perkembangan media baru (new media). New media banyak menekankan bagaimana konstruksi sosial media memberi kontribusi terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan. Teori cybercommunity menekankan pada kelompok sosial yang berkembang didalam dunia maya. Bagaimana kelompok – kelompok tercipta, bagaimana komunikasi terjadi didalam kelompok tersebut dan pesan – pesan serta simbol – simbol yang digunakan serta bagaimana sebuah media kelompok di dunia maya merekonstruksi pesan penggunaannya.

Minat dan Bakat

Muhibbin Syah menyatakan minat merupakan kecondongan hati yang besar terhadap sesuatu: gairah, keinginan. Disamping itu, minat juga berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2003). Menurut Elizabeth B. Hurlock minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan ketika mereka bebas memilih atau ketika mereka melihat sesuatu yang akan menguntungkan bagi mereka (Hurlock, 2016). Sedangkan Bakat merupakan sikap atau kemampuan tertentu yang telah dimiliki individu sebagai kecakapan pembawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud (Munandar, 2016).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada aspek pengamatan terhadap objek penelitian dan lebih memperhatikan pada substansi objek penelitian yang diamati. Peneliti menggunakan metode ini karena pada prinsipnya menggunakan observasi dan interview. Metode ini juga memungkinkan peneliti mengembangkan nilai dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data dengan berorientasi pada proses dan hasil pengamatan. Data yang diperoleh diproses untuk kemudian dilakukan interpretasi atau penafsiran yang mengacu pada rujukan teoritis yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Pengolahan data penelitian terlebih dahulu dilakukan dengan cara mereduksi data. Reduksi data dilakukan untuk menentukan data yang relevan dan mengarah pada pemecahan masalah dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prestasi akademik maupun nonakademik yang diraih kampus selama menempuh dunia pendidikan pada satuan pendidikan di berbagai jenjang memerlukan strategi dalam perwujudannya. Terutama dalam hal bagaimana mengembangkan kecerdasan akademik maupun nonakademik tersebut menjadi sebuah keahlian dan keterampilan yang kemudian berkontribusi pada peningkatan mutu dan prestasi pendidikan pada. Prestasi akademik dimaksud menurut R. A Rana dan N. Mahmood yaitu menyasar kemampuan siswa atau mahasiswa dalam melalui tes dan ujian. Tes dan ujian pada semua tahap pendidikan, terutama ditingkat pendidikan tinggi telah dianggap sebagai alat penting dan kuat untuk pengambilan keputusan dalam masyarakat kompetitif kita (Kusumastuti, 2020). Sedangkan prestasi atau kemampuan non akademik merupakan kemampuan psikomotorik yang didukung melalui kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan berorganisasi. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik pada bidang seni, budaya, bahasa, olahraga, sosial, organisasi, dan keterampilan lainnya (Rahmawati, 2021).

Mahasiswa yang memiliki kemampuan atau bakat khusus tertentu memerlukan sistem pembinaan untuk mengaktualisasikan potensi dan bakatnya tersebut. Sistem pembinaan ini kemudian diharapkan dapat mengharumkan nama bangsa, negara, daerah, dan satuan pendidikan peserta didik. Pemerintah telah mengamankanah terkait pembinaan terhadap peserta didik ini melalui Permendiknas No. 34 Tahun 2006 Tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa tepatnya pada bab II tanggung jawab pembinaan pasal 2 bahwa pembinaan prestasi peserta didik yang memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa menjadi tanggung jawab bersama satuan pendidikan, pemerintah kabupaten/kota/provinsi sesuai kewenangannya, Pemerintah, dan masyarakat (Peraturan Menteri Pendidikan, 2016). Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan ruang-ruang untuk melakukan development minat dan bakat terutama pada tingkat satuan pendidikan untuk mewadahi potensi peserta didiknya. Hasibuan mengatakan bahwa pengembangan berarti usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan (Hasibuan, 2019).

Fokus utama pengembangannya menurut Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan diarahkan agar peserta didik memiliki: a) kesadaran tentang potensi diri dalam aspek belajar dan memahami berbagai hambatan yang mungkin muncul dalam proses belajar, b) sikap dan kebiasaan belajar yang positif, c) memiliki motif tinggi untuk belajar, d) keterampilan atau tehnik belajar yang efektif, e) keterampilan untuk menetapkan tujuan dan perencanaan pendidikan, dan f) kesiapan mental menghadapi ujian (Zaini, 2015). Namun, institusi pendidikan sesungguhnya tidak hanya berkewajiban mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal-hal yang bersifat akademik, tapi juga berkewajiban mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal-hal yang bersifat non-akademik (Saputro, 2017)

Pelaksanaan pengembangan minat bakat merupakan cara universitas menyediakan wadah untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan mahasiswanya. Wadah juga berguna menjadi modal awal membentuk jati dirinya. menyadarkan mereka sebenarnya keinginan dan kemampuan apa yang mereka miliki. Diharapkan mereka tidak terjerumus dengan kegiatan-kegiatan yang merugikan akibat lingkungan di sekitar. Kompetisi –kompetisi yang disediakan merupakan salah satu wadah mahasiswa untuk mengeksplor bakat yang ada pada diri mahasiswa.

Menurut Deaux (1993), kompetisi adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Menurut Chaplin (1999), kompetisi adalah saling

mengatasi dan berjuang antara dua individu, atau antara beberapa kelompok untuk memperebutkan objek yang sama. Kompetisi online adalah bentuk aktivitas perlombaan yang dapat diikuti oleh peserta didik secara daring (jarak jauh), untuk bersaing secara intelektual dan keterampilan dalam berkreaitivitas sesuai dengan jenis kompetisi yang diikuti.

Kompetisi dilakukan secara daring pada awalnya dikarenakan eksistensi covid-19 yang memaksa dunia untuk beradaptasi pada kegiatan yang bersidat daring. Kompetisi online hanya membatasi interaksi namun bukan berarti semangat diri menjadi mati. Banyak sekali pamflet yang tersebar di sosial media tentang kompetisi online dengan berbagai jenis. Ada sebagian yang berbayar dan bahkan banyak sekali lomba yang diadakan tanpa dipungut biaya sepeserpun. Hal tersebut, Walau diadakan secara online, produktivitas dan kreativitas dalam mengikuti lomba online juga dapat meningkatkan semangat juang mahasiswa. Dengan sering mengikuti lomba, maka akan menambah pengalaman, mengasah kemampuan, memperluas jaringan bahkan jika beruntung bisa memperoleh sertifikat, trophy, uang pembinaan yang tentunya akan sangat bermanfaat.

Dalam beberapa kasus justru *kompetisi online* dapat lebih hemat bisa mengikuti berbagai kompetisi lainnya di waktu yang berdekatan. Selain itu, memanfaatkan teknologi yang sudah sangat berkembang lebih memudahkan orang bertemu tanpa bertatap muka bisa dijadikan suatu langkah fleksibel dan visioner. Pelaksanaannya, Kompetisi secara online dapat sesimpel dengan peserta memiliki jaringan internet, perangkat *gadget* (HP atau PC), dan aplikasi yang mendukung pelaksanaan.

Perkembangan teknologi informasi seperti era perkembangan teknologi informasi seperti era *cyber world* juga sangat mempengaruhi perkembangan kompetisi online. Para peserta lomba sangat dengan mudah menemukan kompetisi online yang diselenggarakan dari berbagai *platform* media social yang ada seperti intagram, website, youtube, facebook dan lain sebagainya. Disamping itu, peserta juga dapat dipermudah dalam pelaksanaan lombanya seperti dalam kasus lomba debat, karya tulis ilmiah yang mengharuskan mereka beranggotakan lebih dari satu orang, peserta tidak harus saling bertemu untuk dapat melaksanakan pertandingan melainkan mereka dapat memanfaatkan teknologi informasi seperti *zoom*, *whatsapp*, *googlemeet* dan beberapa wadah komunikasi online lainnya sehingga mereka tidak diharuskan bertemu secara langsung.

Kemudahan yang ditawarkan pada kompetisi online dalam pengembangan minat dan bakat mahasiswa juga berdampak pada saling berlombanya universitas untuk membuat berbagai strategi untuk mendukung mahasiswa mengikuti kompetisi online. Berdasarkan hasil penelitian beberapa strategi universitas yang dilakukan yaitu *pertama*, adanya pembinaan prestasi mahasiswa yang dilakukan secara tersistematis dengan membentuk PIC pada beberapa program kompetisi tertentu sesuai dengan kebutuhan seperti melakukan persiapan lomba, mengirimkan delegasi lomba, dan melakukan monitoring evaluasi pada kegiatan kompetisi tersebut. *Kedua*, melibatkan berbagai organisasi mahasiswa dalam pengembangan prestasi terkhusus pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang berfokus pada pengembangan minat dan Bakat. *Ketiga*, adanya apresiasi yang diberikan universitas pada mahasiswa berprestasi baik melalui pemberian penghargaan maupun pemberian beasiswa.

Disamping itu, meskipun terdapat kemudahan akses kompetisi online masih terdapat beberapa masalah terkhusus permasalahan mengenai jaringan dan perangkat yang mendukung menkegiatan tersebut hal ini menjadi tantangan bagi mahasiswa yang mengikuti lomba secara online. Selain itu, minimnya akses internet yang memadai bagi



beberapa wilayah di Indonesia menyebabkan adanya perkembangan kompetisi online belum mampu menjangkau seluruh wilayah yang ada di Indonesia seperti wilayah-wilayah terpencil yang belum memiliki akses internet yang memadai.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa kompetisi online merupakan tempat mengembangkan minat dan bakat, karena mahasiswa dapat menjadikan kompetisi sebagai tempat belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, kompetisi online juga berguna menjadi modal awal membentuk jati dirinya. Menyadarkan mereka sebenarnya keinginan dan kemampuan apa yang mereka miliki akibat kemudahan akses yang ditawarkan. Diharapkan mereka tidak terjerumus dengan kegiatan-kegiatan yang merugikan akibat lingkungan di sekitar

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2009). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: 2009.
- Hasibuan, M. S. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Aksara Bumi.
- Hurlock, E. B. (2016). *Child Development*. Japan: Mc. Graw.
- J Severin, Werner dan James W. Tankard. (2005). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kusumastuti, D. (2020). Kecemasan dan Prestasi Akademik pada Mahasiswa Anxiety and Academic Achievement in College Students. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(1).
- Malaihollo, S., Fadilah, Asfar, M., Asyrah, & Wayuningsih, R. S. (2021). Penyelenggaraan Kompetisi Online dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di. *Lepa-lepa Open*, 1(2), 238-246.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasional, P. M. (2016). *Tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik Yang Memiliki Potensi Kecerdasan Dan/Atau Bakat Istimewa NOMOR 34 TAHUN 2006*.
- Piliang, Y. A. (2012). MASYARAKAT INFORMASI DAN DIGITAL: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*.
- Pratiwi, W. L. (2020). Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan pembelajaran. *Jp3Sdm*, 30-46.
- Rahmawati, T. (2021). *Pembelajaran*. Padang: UNAND PRESS.
- Saputro, R. R. (2017). Manajemen Ekstrakurikuler NonAkademik Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember (Management of Non-Academic Extracurricular Students at SMA). *Jurnal Edukasi*, 4(3).
- Sujana, I. G. (2018). "Peranan Kepala Sub Direktorat Cybercrime Dalam Menanggulangi Penipuan Berkedok Investasi Online d Kepolisian Bali. *Widya Accarya*, 9(1), 4.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zaini, A. (2015). Upaya Konselor Dalam Membimbing Belajar Siswa Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 3(2).