

Pemahaman Permasalahan dan Kebutuhan Informasi

Pengantar

Kebutuhan informasi di dalam dunia pendidikan merupakan kebutuhan sehari-hari. Kebutuhan informasi menjadi masalah ketika kebutuhan tersebut tidak dapat dirumuskan dengan baik sehingga tidak mewakili kebutuhan itu sendiri. Mahasiswa menghadapi kebutuhan informasi setiap hari dalam proses belajar mengajar. Kebutuhan informasi adalah latihan bagi mereka untuk menambah pengetahuan mereka. Permasalahan yang diberikan kepada mereka menjadi latihan bagi mereka untuk menemukan penyelesaian atau jawaban dan penyelesaian tersebut menjadi pengetahuan baru bagi mereka.

Permasalahan akan tetap menjadi permasalahan ketika mereka tidak dapat memecahkan dan menyelesaikannya. Salah satu sebabnya adalah karena mereka tidak dapat merumuskan permasalahan mereka, dan itu berarti mereka tidak paham permasalahan mereka.

Contoh permasalahan bagi mahasiswa: *Penentuan Faktor Terbesar Dalam Kenaikan Harga Saham Perusahaan, Parameter-Parameter Dalam Pemasaran Produk Musiman, Batas Kadar Soda Yang Aman Bagi Pencernaan Manusia, Faktor Penentu Ketepatan Hasil Pencarian Informasi Di Internet Dengan Mesin Pencari.* Permasalahan tersebut harus didukung dengan data dan analisis yang sesuai dengan disiplin ilmunya. Untuk mendapatkan data dan analisis, mereka memerlukan informasi yang bersumber dalam berbagai bentuk. Banyaknya informasi tidak selalu mempermudah pencarian dan penentuan, tetapi sering kali justru menyulitkan karena tidak semua informasi tepat, benar dan dibutuhkan.

Langkah awal adalah memahami permasalahan lalu memahami ketersediaan informasi yang ada.

Teknik Pembentukan Topik Permasalahan

Seringkali mahasiswa hanya datang dengan sebagian topik permasalahan, inti permasalahan atau sebagian permasalahan yang tidak jelas dan lengkap. Beberapa teknik dapat membantu untuk menolong mereka fokus pada

1. Freewriting

Freewriting adalah cara menemukan ide dengan menulis bebas apa saja yang ada dalam benak kita pada kertas dalam waktu tertentu. Dalam waktu yang dibatasi, kita dikondisikan untuk berpikir keras menuliskan kalimat-kalimat atau paragraf apapun sesuai dengan topik yang kita hadapi. Bahkan ketika tidak ada yang akan ditulis, kita tetap harus menulis misalnya :” kosong, tidak ada yang ditulis”.

Sekalipun bebas dalam menulis, ada 3 aturan yang perlu diperhatikan dalam freewriting: harus berpikir, tidak ada sensor terhadap apapun dalam benak dan tidak ada aturan penulisan. Setelah waktu habis, periksa yang kita tulis, pikirkan dan kemudian lanjutkan lagi sesi menulis bebas.

Cara ini bekerja baik untuk mengembangkan topik yang kita hadapi, dan juga dapat digunakan untuk menentukan topik dengan menuliskan apapun yang ada dalam benak.

2. Clustering

Clustering/Mapping pada dasarnya seperti *brainstorming* namun menggunakan cara visual untuk membantu kita. Bagi beberapa orang visualisasi sering kali membantu pemahaman atau membantu untuk mengungkapkan sesuatu.

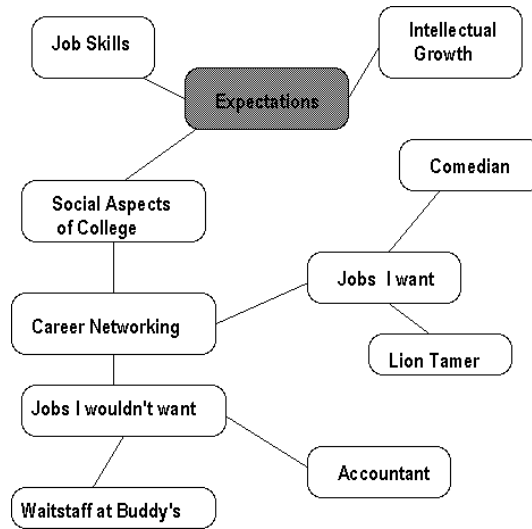
Langkah-langkah dalam *clustering/mapping* adalah :

1. pilih suatu kata yang menjadi titik awal, ide pokok atau topik dari penelitian yang akan disusun.
2. Tentukan kata-kata yang berhubungan dengan kata tersebut, lalu gambarlah lingkaran dan tulis kata tersebut didalamnya. yang baru merupakan cabang dari kata ide pokok tadi.
3. Tentukan kata lain dan kelompokkan dengan kata yang sudah ada atau buatlah menjadi cabang yang baru.

Clustering/Mapping membantu kita untuk eksplorasi ide yang kita temukan sehingga ide itu berkembang. Keterhubungan antara ide-ide yang dituliskan membantu menyusun urutan penyusunan penelitian. Beberapa keuntungan dari *clustering/mapping* :

1. menjelaskan ide pokok dengan menempatkannya di tengah halaman kertas.
2. mudah mengindikasikan ide-ide yang penting.
3. hubungan antar ide-ide jelas.
4. penambahan ide mudah dan dapat langsung ditentukan hubungannya.
5. dapat melihat informasi dari sisi yang berbeda.
6. hubungan antar ide menggambarkan kompleksitas ide,kontradiksi atau kecocokan sehingga mudah dievaluasi.

Gambar 1 adalah satu contoh *clustering* dari Melanie Dawson dan Joe Essid :

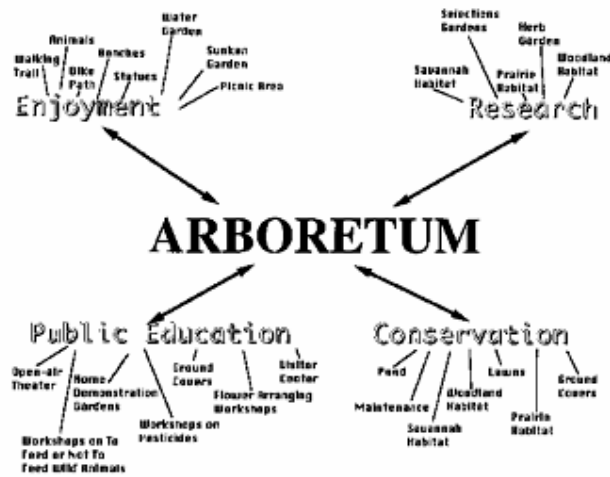


Gambar 1: Contoh clustering

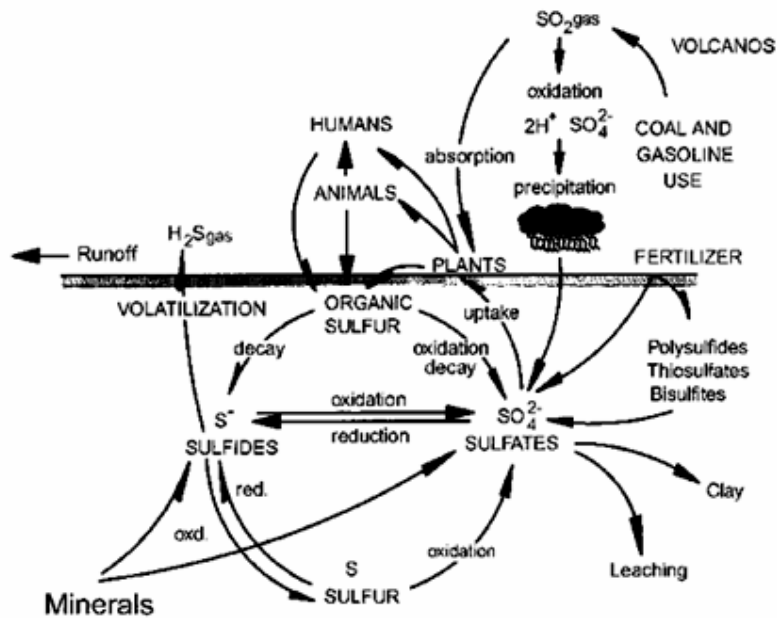
Selain contoh di atas ada beberapa contoh *Mapping* yang dibuat oleh beberapa orang. Dalam melakukan *clustering/mapping*, ada kebebasan dalam membuat visualisasi ide-ide yang saling berhubungan tersebut, seperti contoh-contoh berikut pada Gambar 2 sampai Gambar 6.



Gambar 2: A Systems Map oleh Dr. Burton Swanson



Gambar 3: A Spider Map oleh ACES Students



Gambar 4: A Systems Map by Dr. John Hassett



Gambar 5: A Landscape Map by Mary Connors



Gambar 6: A Systems Map oleh Mary Connors

3. Dramatizing

Dramatizing memanfaatkan kata tanya 5W1H (journalist's questions). Masing-masing kata tanya dalam 5W1H digunakan pada bagian-bagian sebuah drama, lalu penulis menjabarkan pada setiap bagian tersebut. Bagian-bagian drama adalah :

1. Aksi/ Action (*the "what"*): apapun yang terjadi: yang akan terjadi, telah terjadi atau dapat terjadi.

2. Aktor/Pelaku/*Actor (the "who")*: hal-hal seperti subjek dan objek yang terlibat dalam hal-hal yang terjadi. Pelaku tidak selalu manusia, dapat juga benda atau sistem.
3. Waktu dan lokasi/*Setting (the "when" and "where")*: situasi atau tempat kejadian atau latar belakang dari kejadian. Ini dapat berupa waktu, tempat, sejarah, atau asal mula.
4. Motif/Tujuan/Alasan/*Motive (the "why")*: alasan, tujuan dari kejadian. Motif yang menjadi dasar dari kejadian dapat berasal dari aktor di atas.
5. Cara/Metode/*Method (the "how")*: cara, metode, langkah-langkah yang ditempuh untuk kejadian tersebut berlangsung. Alat dan kebutuhan yang digunakan dapat termasuk di dalamnya.

Contoh penggunaan dramatising dalam permasalahan : Pengembangan Koleksi Perpustakaan Akademik.

1. Aksi/*Action (the "what")*: koleksi yang masuk perpustakaan tidak sesuai dengan kebutuhan fakultas dalam hal isi dan jumlah, pemasok koleksi tidak variatif, jumlah buku yang tidak pernah dipinjam meningkat, dana tidak digunakan maksimal, koleksi periodikal harus ditambahkan disesuaikan dengan standar akreditasi, area untuk koleksi makin sempit, tidak ada kebijakan jelas untuk penyiangan
2. Aktor/Pelaku/*Actor (the "who")*: kepala perpustakaan dan bagian akusisi, kaprodi, pembantu rektor 2, dekan fakultas, mahasiswa, komite perpustakaan
3. Waktu dan lokasi/*Setting (the "when" and "where")*: th 2005-2007 di perpustakaan belum ada kebijakan pengembangan koleksi, th sebelum 2005 kebijakan mungkin masih pakai yang lama, 2005 komite perpustakaan terbentuk, 2006 mulai pembagian anggaran koleksi dengan prodi
4. Motif/Tujuan/Alasan/*Motive (the "why")*: penambahan area koleksi, adanya kebijakan pengembangan koleksi, kerja sama antara prodi dan perpustakaan untuk pengembangan koleksi, pemanfaatan dana.
5. Cara/Metode/*Method (the "how")*: mengumpulkan informasi tentang kebutuhan koleksi untuk PBM masing-masing prodi, menyusun pengetahuan untuk menentukan kebijakan.

Dramatism, seperti teknik yang lain juga, membantu kita untuk menggali dan mengembangkan topik penelitian.

Penutup

Cara-cara di atas ditujukan untuk membantu mahasiswa untuk mendapatkan ide atau topik untuk kemudian menentukan permasalahan yang akan diteliti. Masing-masing orang dapat menentukan sendiri cara mana yang sesuai dengan dirinya. Setelah topik atau ide dapat ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah menentukan permasalahan yang akan menjadi titik tolak dari penelitian.

Referensi:

Map Bank. University of Illinois. Dapat diakses di <http://classes.aces.uiuc.edu/ACES100/Mind/c-m4.html>. tgl akses 22 Juli 2007

Duckart, Tracy. The Cache: Tracy Duckart's Instructional Website at Humboldt State University. Humboldt State University. <http://www.humboldt.edu/~tdd2/Prewriting.htm>. tgl akses 22 Juli 2007.

Hamid, Sarah. Writing A Research Paper. <http://owl.english.purdue.edu/workshops/hypertext/ResearchW/index.html> Tgl akses 22 Juli 2007.